



# **Erasmus+ Project**

## **Media Education for Aware Adults**

**PR1. Educatori/formatori de adulți**

**Cadrul de competențe digitale**

(Îmbunătățit după validare)

**România, Italia, Irlanda, Grecia, Spania, Estonia**



## CUPRINS

1. Introducere .....	3
2. Metodologie și abordare .....	4
3. Definiții și abrevieri .....	4
4. Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni: DigComp .....	6
5. Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor: DigCompEdu .....	7
6. Educația și formarea adulților în Europa .....	9
7. Încheierea MEAA_PR1-1. Stadiul tehnicii_Raport sumativ .....	10
8. Încheierea MEAA_PR1-2. National Focus Group_Raport sumativ .....	11
9. Încheierea MEAA_PR1-4 Validarea Cadrului .....	12
10. Cadrul de competențe digitale pentru educatorii/formatorii de adulți: DigCompEduAdu .....	13
11. Concluzie .....	23
12. Referințe .....	25

## 1. Introducere

Astăzi, mai mult decât oricând, abilitățile digitale sunt necesare în toate sferele vieții, sociale sau personale, în ceea ce privește munca sau timpul liber, în sectoarele public și privat. Nimeni nu trebuie să se simtă exclus de la accesul la educație și formare formală și non-formală în domeniul alfabetizării digitale și media. Este necesar ca toți cetățenii să fie ajutați, în special cei aflați în risc de excludere, precum adulții slab educați, să-și îmbunătățească competențele digitale, cu scopul de a-i include în societățile moderne care se confruntă cu transformarea digitală.

Potrivit World Economic Forum 2019, Global Competitiveness Report, competențele digitale în țările UE variază foarte mult de la o țară la alta, față de media UE de 4,79, cele șase țări partenere în acest proiect punctând, în ordine descrescătoare: Estonia - 5,4; Irlanda - 5; România - 4,5; Spania - 4,3; Italia - 4,2; Grecia - 4.1.

Tabloul de bord digital conform Indexului economiei și societății digitale (DESI) 2022, referindu-se la toate dimensiunile sale principale, stivuite, (capital uman, conectivitate, integrarea tehnologiei digitale, servicii publice digitale), arată cele șase țări partenere de-a lungul întregului spectru. Astfel, în comparație cu media europeană, care se află pe locul 15, trei țări sunt mai bine plasate, Irlanda pe locul 5, Spania pe locul 7, Estonia pe locul 9, iar alte trei sunt pe poziții inferioare, Italia pe locul 18, sau chiar în partea de jos a clasament, Grecia pe locul 25 și România pe locul 27.

În conformitate cu Raportul Eurydice din 2021 - Educația și formarea adulților în Europa: construirea de căi incluzive către competențe și calificări, în UE-27, în medie, 30 % dintre adulți (cu vârste între 25 și 64 de ani) au un nivel scăzut de competențe digitale și aproximativ 1 % au fără abilități digitale. În cele șase țări partenere din proiectul MEAA, situația este puțin mai bună în două cazuri și mai proastă în celelalte patru, cu următoarele procente: Grecia - 28%/1%; Estonia - 29%/1%; Spania - 33%/2%; Italia - 34%/3%; Irlanda - 37%/1%; România - 47%/.

Având în vedere că, conform statisticilor oficiale, adulții reprezintă un grup cu risc major de excludere din cauza lipsei sau insuficienței competențelor digitale, este foarte important ca aceștia să beneficieze de o formare adaptată acestora și timpurilor actuale. Pentru aceasta, educatorii de adulți au nevoie, în primul rând, de o pregătire profesională adaptată erei digitale, nu doar din punct de vedere pedagogic, ci, mai ales, din punct de vedere al competențelor digitale, al resurselor și instrumentelor digitale și al educației media. .

Primul scop al proiectului MEAA este de a dezvolta un cadru comun de abilități necesare pentru educatorii și formatorii de adulți pentru a integra eficient instrumentele digitale și educația media în contextele lor localizate. Cadrul este conceput pentru a oferi un cadru standard de referință care poate fi modificat pentru a îndeplini diverse scopuri.

Cadrul de competențe digitale va defini componentele cheie ale competențelor necesare educatorilor/formatorilor de adulți pentru a integra eficient instrumentele digitale și educația media în contextele lor localizate, precum și pentru a oferi și valida un cadru de referință al UE pentru dezvoltarea și evaluarea competențelor digitale.

Dezvoltarea cadrului de competențe va oferi o metodă eficientă de evaluare, menținere și monitorizare a cunoștințelor, abilităților și atributelor educatorilor de adulți în educația digitală și media pentru adulți.

Ca parte cheie a proiectului, stabilirea cadrului de competențe în educația media permite:

- definirea cunoștințelor și abilităților educației media necesare pentru a trata adulții
- elaborarea și propunerea de ghiduri, cursuri și oportunități de formare pentru grupurile țintă pe baza cadrului.

Instrumentele digitale și mass-media oferă o nouă dimensiune a învățării pe tot parcursul vieții, oferind un mijloc de dezvoltare a metodelor de învățare inovatoare și de predare cu abordări orientate către elevi, precum și conexiuni și colaborare între profesori, formatori, organizații educaționale și diferite alte părți interesate.

## 2. Metodologie și abordare

Pe baza celor 6 cercetări naționale de birou, revizuirii de literatură a documentelor și rapoartelor în contextul național al fiecărei organizații partenere, a fost realizat un raport sumativ, „Cadru de competențe digitale pentru educatori/formatori adulți” - Stadiul tehnicii.

Apoi, utilizând raportul sumativ național rezultat din rapoartele naționale bazate pe șase focus grupuri naționale, a fost elaborată o primă versiune a Cadrului, „Dezvoltarea Cadrului de competențe digitale pentru educatori/formatori de adulți”.

După un proces de validare a liniilor directoare-cadru, versiunea finală a cadrului, „Cadru de competențe digitale pentru educatori/formatori adulți” va fi tradusă în toată limba națională a tuturor partenerilor.

În Concluziile Cadrului este prezentată o listă de abilități și competențe-cheie metodologice și pedagogice, care vor sta la baza dezvoltării următorului rezultat al proiectului, „Manualul – Educația Media pentru Adulți Conștienți”. Manualul va fi un instrument de sprijin valid pentru educatorii de adulți din întreaga Europă care lucrează cu adulții și va oferi cunoștințe de bază și instrumente practice de utilizat, din punct de vedere tehnic și pedagogic.

## 3. Definiții și abrevieri

**Competențe** sunt definite în Cadrul european de referință al competențelor cheie (2018) ca o combinație de cunoștințe, abilități și atitudini adecvate contextului și unde:

- *cunoștințe* este compus din fapte și cifre, concepte, idei și teorii care sunt deja stabilite și sprijină înțelegerea unui anumit domeniu sau subiect
- *aptitudini* sunt definite ca abilitatea și capacitatea de a efectua procese și de a utiliza cunoștințele existente pentru a obține rezultate
- *atitudini* descrie dispoziția și mentalitatea de a acționa sau de a reacționa la idei, persoane sau situații.

Dacă se referă la clasificarea domeniilor de învățare în cognitiv (cunoaștere), psihomotric (deprinderi) și afectiv (atitudine), în ceea ce privește educatorii de adulți:

- cunoștințe — se concentrează pe creșterea a ceea ce știu educatorii de adulți
- abilități — se concentrează pe schimbarea sau îmbunătățirea sarcinilor pe care educatorul de adulți le poate îndeplini
- atitudinea — schimbă modul în care un educator de adulți alege să acționeze.

**Competență digitală** este una dintre competențele cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, împreună cu alte șapte: competența de alfabetizare; competență multilingvă; competență matematică și competență în știință, tehnologie și inginerie; competențe personale, sociale și de a învăța să înveți; competență civică; competență antreprenorială; conștientizarea și competența de exprimare culturală.

„Competența digitală implică utilizarea încrezătoare, critică și responsabilă a tehnologiilor digitale și implicarea cu acestea pentru învățare, la locul de muncă și pentru participarea în societate. Include alfabetizarea în informații și date, comunicare și colaborare, alfabetizare media, crearea de conținut digital (inclusiv programare), siguranță (inclusiv bunăstarea digitală și competențe legate de securitatea cibernetică), întrebări legate de proprietatea intelectuală, rezolvarea problemelor și gândirea critică.” (Recomandarea Consiliului privind competențele cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, 2018)

**Instrumente digitale** nu sunt un scop, ci un mijloc și este necesar să se facă distincția între învățarea utilizării instrumentelor digitale și învățarea prin utilizarea instrumentelor digitale. În acest context, obiectivul educatorilor de adulți ar trebui să fie nu doar să încurajeze învățarea prin mijloace digitale, ci să se asigure că utilizarea instrumentelor digitale îmbunătățește învățarea (Mallows, 2019).

**Pedagogii inovatoare** sunt o cerință obligatorie pentru profesori, care trebuie să utilizeze o abordare analitică situată între practică și teorie, conform publicației OCDE, Teaching in Focus # 21, Teachers as Designers of Learning Environments, care definește șase grupuri de pedagogii inovatoare:

- *Invatatura amestecata*: regândirea scopului clasei și a timpului de clasă
- *Gamificare*: implicarea prin joc și pedagogia jocurilor *Gândirea computațională*:
- abordarea rezolvării problemelor prin logică *Învățare prin experiență*: anchetă
- într-o lume complexă *Învățare în trunchiată*: valorificarea creativității și emoțiilor
- 
- *Multiliterării și predare bazată pe discuții*: stimularea gândirii critice și a întrebărilor.

**Educație media** se referă la procesul educațional de predare și învățare despre mass-media pentru a dezvolta competențe (inclusiv cunoștințe, abilități și atitudini) legate de alfabetizarea media (McDougall, 2018).

**Competența mediatică** este capacitatea de a accesa mass-media, de a înțelege și de a evalua critic diferitele aspecte ale mass-media și ale contextelor media și de a crea comunicații într-o varietate de contexte. (Comisia Europeană, 2007)

Sunt identificate *cinci competențe esențiale pentru a sprijini alfabetizarea media în educație* care sprijină participarea activă a oamenilor la învățarea pe tot parcursul vieții, atât prin procesele de consumare, cât și de crearea de mesaje: *acces, acțiune/agenție, reflecție, creare și analiză și evaluare* (Hobbs, 2010).

**DigComp**: Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni

**DigCompEdu**: Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor

**DigCompEduAdu**: Cadrul de competențe digitale pentru educatorii/formatorii de adulți

**MEAA**: „Media Education for Aware Adults”, Erasmus+ 2022-1-RO01-KA220-ADU-000085196.

#### 4. Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni: DigComp

Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni oferă o bază generală, solidă din punct de vedere științific și o descriere la nivel înalt a setului de competențe relevante pentru toți utilizatorii tehnologiei digitale. DigComp oferă o referință comună pentru competențele digitale în Europa. Scopul său principal este de a ajuta cetățenii și organizațiile să identifice lacunele în competența digitală și cum să le rezolve. De asemenea, ajută factorii de decizie să formuleze politici în domeniul competențelor digitale și servește drept sursă de inspirație pentru furnizorii de formare în procesul de îmbunătățire a competențelor digitale ale diferitelor grupuri țintă.

De la prima versiune dezvoltată de Centrul Comun de Cercetare (JRC) al Comisiei Europene în 2013, DigComp a fost completat și actualizat de trei ori, versiunea actuală fiind în vigoare din 2022.

DigComp propune un set de competențe digitale pentru toți cetățenii pentru a atinge obiectivele legate de muncă, învățare, petrecere a timpului liber și participare în societate. 21 de competențe individuale propuse sunt grupate în 5 domenii de competență: Informații și alfabetizare de date; Comunicare și colaborare; Creare de conținut digital; Siguranță; și Rezolvarea problemelor. Rezultatele învățării sunt mapate pe 4 niveluri generale de progresie (de bază, intermediar, avansat și înalt specializat), care sunt rafinate pe 8 niveluri de progresie granulară.

Dacă, inițial, au existat 3 blocuri cheie pentru înțelegerea DigComp: domeniul, competențe și niveluri de competență, apoi a fost adăugată a patra dimensiune, cazuri de utilizare, iar acum, DigComp 2.2 introduce o nouă dimensiune, exemple, cu peste 250 de exemple de cunoștințe, aptitudini și atitudini aplicabile fiecărei competențe.

**Domeniul 1 - Informații și alfabetizare de date** se concentrează pe identificarea, localizarea, filtrarea, preluarea, stocarea, organizarea, analiza și gestionarea informațiilor și datelor digitale, judecând relevanța și scopul acestora.

**Domeniul 2 - Comunicare și colaborare** și propune să comunice în medii digitale, să partajeze resurse prin instrumente online, să se conecteze cu alții și să colaboreze prin instrumente digitale, să interacționeze și să participe la comunități și rețele, conștientizare interculturală, cetățenie digitală.

**Zona 3 - Crearea de conținut digital** mijloace de a crea și edita conținut digital și multimedia; integrarea și reelaborarea conținutului digital; produce expresii creative și rezultate media; program și cod; să se ocupe și să aplice drepturi și licențe de proprietate intelectuală.

**Zona 4 - Siguranță** este despre protecția și bunăstarea personală, protecția datelor, protecția identității digitale, măsurile de securitate, utilizarea sigură și durabilă.

**Zona 5 - Rezolvarea problemelor** și propune să rezolve probleme tehnice, să identifice nevoi și resurse digitale, să rezolve probleme conceptuale prin mijloace digitale, să utilizeze creativ tehnologiile, să actualizeze competențele proprii și ale altora.



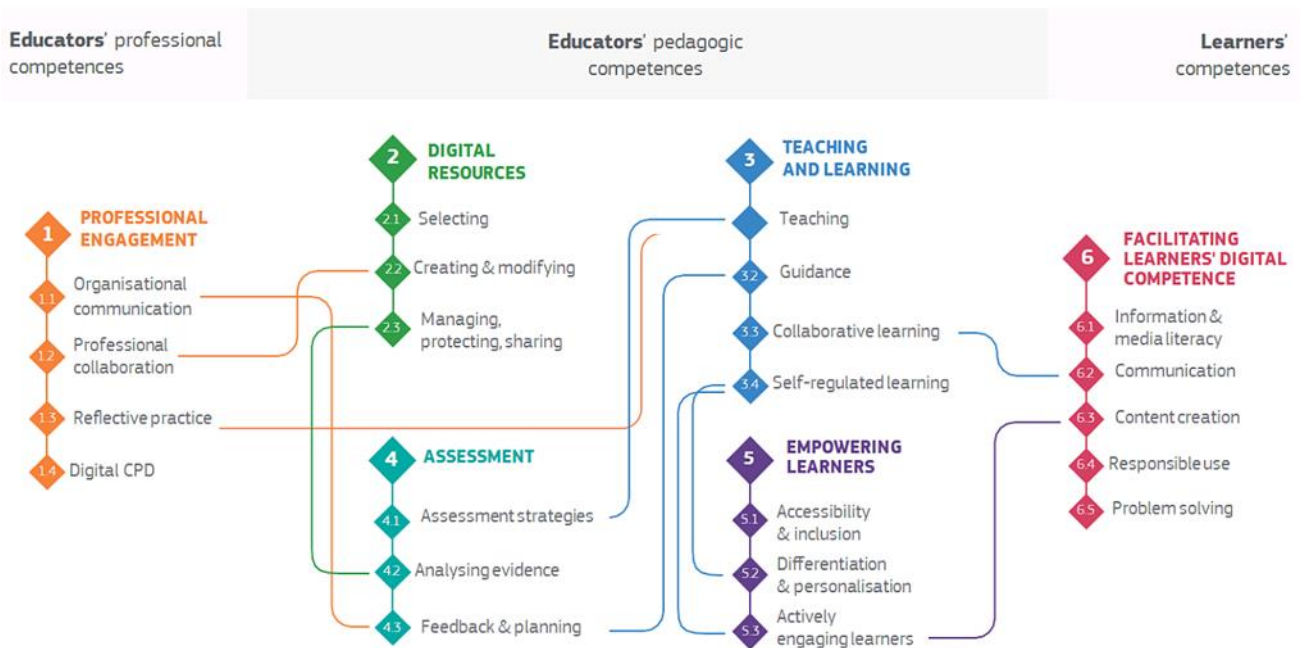
## 5. Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor: DigCompEdu

Publicat pentru prima dată în limba engleză în 2017 de Centrul Comun de Cercetare al Comisiei Europene, Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor răspunde conștientizării tot mai mari în rândul statelor membre europene că educatorii au nevoie de un set de competențe digitale specifice profesiei lor pentru a putea să poată profita de potențialul tehnologiilor digitale pentru îmbunătățirea și inovarea educației. DigCompEdu:

- este un cadru european comun pentru competența digitală a tuturor educatorilor
- reprezintă un cadru de referință bazat științific pentru a ajuta la definirea politicilor
- poate fi adaptat direct pentru utilizare în instrumente și programe de formare regionale și naționale
- oferă o terminologie și o abordare comune, care vor fi utile pentru dialogul transfrontalier și schimbul de bune practici.

Cadrul DigCompEdu propune și descrie un set de competențe digitale specifice educatorilor, de la toate nivelurile de învățământ, de la copilărie până la învățământul superior și pentru adulți, inclusiv educația și formarea generală și profesională, educația cu nevoi speciale și contextele de învățare non-formală. Acesta cuprinde un număr de 22 de competențe elementare, organizate în 6 domenii: Angajare profesională; Resurse digitale; Predand și învățând; Evaluare; Împuternicirea cursanților; Facilitarea competenței digitale a elevilor.

Distribuția competențelor în cele șase domenii și conexiunile dintre acestea sunt prezentate într-o organigramă relevantă:



**Domeniul 1 - Angajamentul profesional** se concentrează pe utilizarea tehnologiilor digitale pentru comunicare, colaborare și dezvoltare profesională, în mediul profesional mai larg, abordarea utilizării tehnologiilor digitale de către profesori în interacțiunile lor profesionale cu colegii, cursanții, părinții și alte părți interesate, pentru propria lor dezvoltare profesională și pentru colectiv. binele organizației.

**Domeniul 2: Aprovizionarea cu resurse digitale** abordează abilitățile necesare pentru utilizarea eficientă și responsabilă, crearea și partajarea resurselor digitale pentru învățare.

**Domeniul 3: Predare și învățare** este dedicat gestionării și orchestrării utilizării tehnologiilor digitale în predare și învățare.

**Domeniul 4: Evaluare** este despre utilizarea strategiilor digitale pentru a îmbunătăți evaluarea.

**Domeniul 5: Împuternicirea cursanților** se concentrează pe potențialul tehnologiilor digitale pentru strategiile de predare și învățare centrate pe cursant, folosind tehnologii digitale pentru a spori incluziunea, personalizarea și implicarea activă a cursanților.

**Domeniul 6: Facilitarea competenței digitale a elevilor** detaliază abilitățile pedagogice specifice necesare pentru a facilita dobândirea de către cursanți a competențelor digitale, permițând cursanților să utilizeze în mod creativ și responsabil tehnologiile digitale pentru informare, comunicare, creare de conținut, bunăstare și rezolvare de probleme.

Competența digitală este una dintre competențele transversale pe care educatorii trebuie să le insuflă elevilor. Deci, capacitatea de a facilita competența digitală a cursanților este o parte integrantă a competenței digitale a educatorilor. Din acest motiv, această abilitate are o zonă dedicată în cadrul DigCompEdu, it



urmând aceeași logică și detaliind cele cinci competențe aliniate în conținut și descriere cu DigComp, dar cu titluri adaptate pentru a sublinia dimensiunea și focalizarea lor pedagogică.

#### *6.1. Informare și alfabetizare media*

Să încorporeze activități de învățare, sarcini și evaluări care solicită elevilor să articuleze nevoile de informații; pentru a găsi informații și resurse în medii digitale; să organizeze, să proceseze, să analizeze și să interpreteze informații; și să compare și să evalueze critic credibilitatea și fiabilitatea informațiilor și a surselor acestora.

#### *6.2. Comunicare digitală și colaborare*

Să includă activități de învățare, sarcini și evaluări care necesită cursanților să utilizeze eficient și responsabil tehnologiile digitale pentru comunicare, colaborare și participare civică.

#### *6.3. Creare de conținut digital*

Să includă activități de învățare, sarcini și evaluări care necesită cursanților să se exprime prin mijloace digitale și să modifice și să creeze conținut digital în diferite formate. Pentru a învăța cursanții cum se aplică drepturile de autor și licențele conținutului digital, cum să facă referire la surse și să atribuie licențe.

#### *6.4. Utilizare responsabilă*

Să ia măsuri pentru a asigura bunăstarea fizică, psihologică și socială a elevilor în timpul utilizării tehnologiilor digitale. Să împuternicească cursanții să gestioneze riscurile și să utilizeze tehnologiile digitale în mod sigur și responsabil.

#### *6.5. Rezolvarea problemelor digitale*

Să includă activități de învățare, sarcini și evaluări care necesită cursanților să identifice și să rezolve probleme tehnice sau să transfere cunoștințele tehnologice în mod creativ în situații noi.

## **6. Educația și formarea adulților în Europa**

Raportul Eurydice 2021 – „Educația și formarea adulților în Europa: Construirea unor căi inclusive către competențe și calificări” oferă, pe baza unei investigații ample a abordărilor actuale de promovare a învățării pe tot parcursul vieții, cu un accent deosebit pe politicile și măsurile de sprijinire a adulților cu niveluri scăzute de competențe și calificări pentru a le oferi acces la oportunități de învățare, o perspectivă largă, luând în considerare și explorând o serie de domenii interconectate vitale pentru această cauză.

În ceea ce privește structura domeniului educației și formării adulților, există patru categorii:

1. educație de bază și generală a adulților - se referă la programe de a doua șansă și de competențe de bază, integrate în sistemul de învățământ formal sau ca parte a educației non-formale
2. învățământ superior adulților
3. învățământul profesional pentru adulți – poate fi sub formă de educație continuă, profesională educație și formare (VET), educație tehnică sau învățare la locul de muncă
4. educație liberală a adulților – include în mod obișnuit sport, hobby și diverse orientate spre petrecere a timpului liber programe.

Din punct de vedere al tipologiei învățării, sunt prezentate trei tipuri diferite de învățare, complementare, prin educație formală, nonformală și informală.

În ceea ce privește oportunitățile de învățare pentru adulți, conceptul de **flexibilitate** în educație și formare este de primă importanță, mână în mână cu individualizarea învățării. O educație și formare mai flexibilă oferă cursanților adulți o alegere mai mare în ceea ce privește timpul, locul, ritmul, conținutul și modul de învățare, ceea ce permite echilibrarea angajamentelor lor multiple, inclusiv munca, responsabilitățile familiale și alte angajamente.

**Învățământ la distanță**, prin utilizarea diverselor medii de comunicare, **e-learning și blended learnings** sunt văzute în mod obișnuit ca abordări care pot spori flexibilitatea educației și formării.

**Programe modulare și calificări** este, de asemenea, o modalitate de a oferi oportunități mai mari pentru cursanții adulți de a obține calificări recunoscute prin studii pe perioade mai lungi de timp.

**Individualizarea învățării** furnizarea, care înseamnă adaptarea programelor la nevoile cursanților adulți, trebuie să fie integrată în furnizarea de educație și formare pentru adulți.

## 7. Încheierea MEAA\_PR1-1. Stadiul tehnicii\_Raport sumativ

Chiar dacă la nivel european, educația adulților și învățarea pe tot parcursul vieții sunt subiecte importante, iar digitalizarea sistemului de educație și formare este considerată o prioritate de mulți ani, există moduri diferite de abordare de la o țară la alta.

Chiar dacă, de mai bine de un deceniu, Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni (DigComp) oferă o înțelegere comună, în întreaga UE și nu numai, a ceea ce sunt competențele digitale și, prin urmare, oferă o bază pentru elaborarea politicii privind competențele digitale, există țări fără o strategie națională valutară în ceea ce privește competențele digitale.

Chiar dacă Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor (DigCompEdu) a fost tradus, aprobat și reglementează în toate țările, în prezent nu există un cadru legal care să abordeze în mod specific cerințele competențelor digitale ale educatorilor adulților în contextul fiecărei țări. țară.

Din păcate, rezultatul acestei cercetări de birou arată lipsa unui cadru comun specific pentru îmbunătățirea competențelor digitale ale educatorilor sau formatorilor de adulți, în vederea realizării unei educații mai bune și pragmatice pentru cursanții adulți, prin utilizarea instrumentelor digitale și a educației media.

Soluțiile care ar putea reduce decalajul dintre țările de jos și cele de top ar putea fi certificarea competențelor digitale și implementarea cu succes a unor proiecte comune, schimburile de bune practici la nivelul UE în domeniile educației și formării, precum și creșterea gradului de conștientizare.

În acest context, proiectul MEAA se află așadar într-o poziție favorabilă în dezvoltarea resurselor educaționale deschise pentru sprijinirea educatorilor adulților în domeniul competențelor digitale, instrumentelor digitale și educației media.

Pornind de la abordarea Irlandei de a sprijini competențele digitale ale educatorilor, de la Cadrul comun de competențe digitale pentru profesori din Spania și folosind experiența Estoniei în reformele educației și modernizarea sistemelor educaționale și alte informații relevante din cursurile, proiectele sau cercetările adecvate, prin acest proiect ar putea fi dezvoltat într-un cadru de competențe digitale pentru educatori și formatori de adulți realist și eficient.

## 8. Încheierea MEAA\_PR1-2. National Focus Group\_Raport sumativ

Sondajul realizat prin focus grupul reprezintă o resursă importantă pentru identificarea abilităților necesare educatorilor pentru a sprijini adulții în integrarea instrumentelor digitale în contexte educaționale.

Pentru a rezuma rezultatele cercetării, putem afirma că ***adulții sunt mai motivați să învețe dacă învățarea este plasată la un nivel practic și concret, oferind cursanților un set de abilități și competențe care pot fi aplicabile imediat în viața reală, oferind valoare adăugată cunoștințele de bază pe care le aduc cu ei în procesul de învățare vizat. la îmbunătățirea condițiilor personale și de muncă.***

Într-adevăr, sondajul focus-grup a relevat că, în ciuda necesității fundamentale ca învățarea să fie practică și aplicabilă vieții reale, un aspect deloc neglijabil este caracteristica învățării care vizează îmbunătățirea personală, care afectează întreaga zonă a formării profesionale.

În ceea ce privește caracteristicile de învățare, au apărut unele specificități care trebuie luate în considerare în faza de dezvoltare pentru Rezultatul Proiectului 2, deoarece feedback-ul colectat a evidențiat cum ***învățarea trebuie să fie interactivă, cu sesiuni care nu sunt prea lungi și flexibile, pentru a permite tuturor să adapteze sesiunile de formare la diferitele nevoi ale vieții personale și profesionale.***

Sondajul focus-grupului arată că un alt element de luat în considerare este figura ***formatorul care ar trebui să fie pregătit corespunzător asupra diferitelor metodologii de învățare (de exemplu, învățarea prin practică, învățarea experiențială) și tehnicile necesare pentru a lucra cu adulții pentru a facilita comunicarea și interacțiunea, dând momentului formativ o valoare diferită de simplul transfer de conținut, atribuirea scopului și sens pentru ei.***

În acest scop, trainerul ar trebui să fie capabil să ia în considerare și să evalueze publicul de referință analizând strategiile adecvate pentru a răspunde diferitelor tipuri de inteligență și particularități cognitive, psihologice, folosind suporturi vizuale și interactive care să permită integrarea instrumentelor tehnologice în sesiunile de învățare. facilitarea și ilustrarea utilizării acestuia; planificarea unui plan de instruire care să atingă echilibrul potrivit între lecțiile față în față și online.

Pentru a integra eficient instrumentele digitale și tehnologice în procesul de învățare, participanții la acest sondaj au identificat competențele enumerate în zona tematică 5 a acestui raport (DigiComp) ca fiind esențiale. În consecință, se recomandă luarea în considerare a acestor domenii de expertiză ca punct de plecare de referință pentru elaborarea materialului de instruire al PR2 dar și extinderea gamei de acțiuni dacă se consideră necesar în sensul metodologiei și conținuturilor pe care parteneriatul va decide să utilizeze.

Deși toate competențele prezente în Cadrul DigiComp sunt necesare, **competențele identificate în mare parte ca esențiale** prin analiza efectuată în fiecare țară parteneră, ilustrată în ordinea celor mai mari voturi primite, sunt următoarele:

- 5.1. Rezolvarea problemelor tehnice
- 5.3. Folosind creativ tehnologiile digitale
- 1.1. Navigarea, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital
- 1.3. Gestionarea datelor, informațiilor și conținutului digital
- 2.2. Partajarea de informații și conținut prin tehnologii digitale
- 3.1. Dezvoltarea conținutului digital
- 4.3. Protejarea sănătății și a bunăstării.

## 9. Încheierea MEAA\_PR1-4 Validarea Cadrului

După finalizarea primei versiuni în limba engleză a Cadrului de competențe digitale pentru educatori/instrucori de adulți, consorțiul proiectului a implicat parteneri asociați și organizații cheie ale părților interesate cu obiectivul principal de a valida eficiența și eficacitatea cadrului.

Procesul de validare a fost realizat ca o combinație de focus grupuri, chestionare în persoană și, de asemenea, feedback de la distanță prin chestionare online, care conțineau o combinație de indicatori de calitate detaliați pentru a fi utilizați pentru aceste rezultate (inclusiv relevanță, ușurință în utilizare, design).

Feedback-ul asupra cadrului a fost extrem de pozitiv peste tot, doar câteva **observatii**, așa cum au fost colectate în diferite țări, au fost raportate:

- Acordați mai multă atenție Domeniului 3: Predare și învățare.
- Adăugați câteva abilități privind abordările educaționale.
- Oferiți mai multe informații legate de noile tendințe pedagogice care pot fi legate de mediul digital.
- Ar putea fi adăugate elemente practice concrete și studii de caz pentru a ilustra modul în care tehnologia poate fi integrată în diverse contexte educaționale pentru adulți.
- Trebuie să țină pasul cu tehnologia care este în continuă îmbunătățire.
- Designul ar putea fi îmbunătățit.
- Instrumente sau rubrici de autoevaluare aliniate cadrului.
- Luați în considerare furnizarea unei platforme sau a unui depozit centralizat unde educatorii pot accesa resurse suplimentare, materiale de instruire și cele mai bune practici legate de fiecare domeniu de competență prezentat în cadru. Acest lucru ar facilita dezvoltarea profesională continuă.

O mare parte din răspunsurile la aceste sugestii pentru îmbunătățirea cadrului se vor găsi în următoarele rezultate ale proiectului, PR2 „Manual – Educație media pentru adulți conștienți” și PR3 „Platformă online și material de instruire privind EDUCAȚIA MEDIA”.

Manualul va fi un instrument valid de sprijin pentru educatorii sau formatorii de adulți și va oferi cunoștințe de bază și instrumente practice de utilizat, din punct de vedere tehnic și pedagogic. Acesta va avea diferite abordări pedagogice, inclusiv cunoștințe, abilități și atitudini legate de contextul formatorului de adulți din punct de vedere pedagogic și, de asemenea, activități practice pe teme de cunoștințe, abilități și atitudini legate de rezolvarea problemelor digitale și abilități de a utiliza mass-media

Într-un mod conștient și include puține povești de succes și exemple de bune practici, pentru a motiva și inspira în continuare formatorii.

Platforma online externă, conectată la site-ul web al proiectului, va oferi educatorilor de adulți o înțelegere profundă a media digitală și o înțelegere a alfabetizării digitale și a competențelor digitale cheie, cum ar fi crearea de conținut, comunicarea online sau capacitatea de a asigura confidențialitatea digitală. Acesta va conține activități de auto-învățare sub formă de resurse digitale de învățare concepute pe baza conceptului de micro-învățare, sugestii de învățare scurte și coerente furnizate în formate multimedia cu scopul de a promova metodologii de învățare combinată. Nuggetele de învățare digitală vor include o varietate de resurse, cum ar fi jocuri interactive, podcasturi, videoclipuri e-learning, studii de caz interactive, resurse grafice informative etc. și chestionare de evaluare.

În ceea ce privește competențele privind abordările educaționale, predarea și învățarea bazată pe abilități ar trebui să aibă prioritate și să fie utilizată cu prioritate față de predarea și învățarea bazată pe cunoștințe, nu numai, ci mai ales în educația adulților, pentru a se asigura că educația își atinge scopul și pentru a crește motivația și performanța elevilor. În acest sens, în următoarele rezultate ale proiectului, toate activitățile, predare, învățare sau evaluare, vor fi dezvoltate în abordare bazată pe abilități, acesta fiind unul dintre obiectivele proiectului MEAA.

Prin tendințele emergente în pedagogie se regăsesc educația deschisă, cu resurse educaționale deschise și pedagogie deschisă, pedagogie bazată pe îngrijire, gamification sau învățarea bazată pe joc, învățarea mobilă, învățarea transformațională, învățarea adaptivă, învățarea bazată pe loc, evaluările automatizate, AI-medii de învățare alimentate, realitate augmentată (AR) și realitate virtuală (VR). În manualul și platforma care vor fi dezvoltate, vom încerca să folosim cât mai multe dintre noile instrumente și resurse digitale posibil, astfel încât educatorii sau formatorii să le poată înțelege și să le folosească mai bine și să îmbunătățească noile competențe pedagogice emergente.

## **10. Cadrul de competențe digitale pentru educatorii/formatorii de adulți (DigCompEduAdu)**

Un proces sau formare educațională inovatoare trebuie să integreze cu succes medii digitale și pedagogii inovatoare, cu o abordare bazată pe experiență și conectivism, practică și proiecte (învățare prin practică), în special în educația adulților. Potrivit The Human Journey, în Education for Our Times, combinația dintre digital și față în față, atât în conținut, cât și în activitate, este o modalitate enormă de succes de a învăța elevul, cu condiția ca personalul didactic să aibă o pregătire adecvată.

Luând ca punct de plecare rezultatele cercetărilor efectuate, precum și cele exprimate în cadrul focus-grupurilor organizate, ținând cont de diferitele cerințe educaționale de care adulții au nevoie în procesele lor de formare, și pe baza DigComp și DigCompEdu, prin acest cadru ( DigCompEduAdu), sunt prezentate și definite un set de competențe digitale necesare educatorilor sau formatorilor de adulți pentru a integra eficient instrumentele digitale și alfabetizarea media în contexte educaționale specifice adulților.

La elaborarea cadrului, au fost luate în considerare și ***Standarde profesionale (PS) ale Fundației pentru Educație și Formare:***

## PROFESIONAL **CUNOȘTINȚEȘI ÎNȚELEGERE**

Dezvoltați cunoștințe și înțelegere profunde și informate critic în teorie și practică.

- Mențineți și actualizați cunoștințele despre materia și/sau domeniul dvs. profesional.
- Mențineți și actualizați cunoștințele de cercetare educațională pentru a dezvolta practici bazate pe dovezi.
- Aplicați înțelegerea teoretică a practicii eficiente în predare, învățare și evaluare, bazându-se pe cercetare și alte dovezi.
- Evaluează-ți practica împreună cu alții și evaluează-i impactul asupra învățării.
- Gestionați și promovați un comportament pozitiv al elevului.
- **Înțelegeți** rolul de predare și profesional și responsabilitățile dvs.

## PROFESIONAL **APTITUDINI**

- Dezvoltați-vă expertiza și abilitățile pentru a asigura cele mai bune rezultate pentru cursanți.
- Motivați și inspirați cursanții să promoveze realizările și să-și dezvolte abilitățile pentru a permite progresul.
- Planificați și furnizați programe de învățare eficiente pentru diverse grupuri sau persoane într-un mediu sigur și incluziv. și sprijină cursanții în utilizarea acestuia.
- Abordați nevoile de matematică și engleză ale cursanților și lucrați creativ pentru a depăși barierele individuale din calea învățării.
- Permiteți cursanților să împărtășească responsabilitatea pentru propria lor învățare și evaluare, stabilind obiective care se întind și provoacă.
- Aplicați metode adecvate și corecte de evaluare și oferiți feedback constructiv și în timp util pentru a sprijini progresul și realizarea.
- Mențineți și actualizați-vă expertiza de predare și formare și abilitățile profesionale prin colaborarea cu angajatorii.
- Contribuiți la dezvoltarea organizațională și îmbunătățirea calității prin colaborare cu ceilalți.

## PROFESIONAL **VALORI ȘI ATRIBUTE**

Dezvoltați-vă propria judecată asupra a ceea ce funcționează și nu funcționează în predarea și formarea dumneavoastră.

- Reflectați la ceea ce funcționează cel mai bine în predarea și învățarea dvs. pentru a satisface nevoile diverse ale cursanților.
- Evaluează și provoacă practica, valorile și convingerile tale.
- Inspirați, motivați și creșteți aspirațiile cursanților prin entuziasmul și cunoștințele dvs.
- Fiți creativ și inovator în selectarea și adaptarea strategiilor pentru a ajuta cursanții să învețe.
- Valorificați și promovați diversitatea socială și culturală, egalitatea de șanse și incluziunea.
- Construiți relații pozitive și de colaborare cu colegii și cursanții.

De asemenea, a luat în considerare un exemplu de bună practică compatibil cu obiectivul proiectului nostru, un proiect Erasmus+ - Parteneriatul Strategic pentru Educația Adulților, „**Consolidarea capacității formatorilor de educație a adulților de a respecta Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor (DigCompEdu) (DIGITA)**” care implică opt entități private și publice din șapte țări: Italia, Cipru, România, Spania, Serbia, Danemarca și Grecia. Scopul principal al proiectului DIGITA este de a facilita dezvoltarea competențelor digitale ale formatorilor de educație a adulților și ale altor personal care sprijină cursanții adulți în diverse sectoare și activități, pe baza Cadrului de competențe digitale al CE.

Conform obiectivelor de învățare DIGITA din Zona 6 de competențe a DigCompEdu, Facilitarea competenței digitale a elevului, participantul va fi capabil să:

- explicați noțiunile de bază ale programării și gândirii computaționale pentru publicul tânăr
- recunoaște și ilustrează modul de înțelegere a formei și structurii informațiilor ca bază a gândirii computaționale
- să recunoaștem și să explicăm aspectele de calcul în lumea care ne înconjoară
- recunoașteți când și unde trebuie îmbunătățite sau actualizate competențele digitale ale elevilor
- să înțeleagă ce aspecte ale unei probleme pot fi rezolvate cu un instrument și adaptarea unei noi utilizări
- să colaboreze cu cursanții în definirea nevoilor lor de informații și să acceseze informații digitale
- să aplice și să sugereze instrumente și tehnici din calcul pentru a înțelege și raționa despre sistemele și procesele naturale, sociale și artificiale
- să se angajeze într-un mod nou în probleme precum programarea, gândirea computațională și rezolvarea de probleme
  
- legați conținutul digitizat la creativitatea cursanților
- să demonstreze modalități de adaptare a strategiilor de comunicare la diferențele culturale și generaționale
- monitorizează comportamentul elevilor în mediul digital pentru a le proteja bunăstarea și a acționa pentru a schimba comportamentele nesigure
- evaluează capacitatea cursanților de a evalua sursele de informații, fiabilitatea și credibilitatea acestora și de a adapta strategiile de căutare
- pledează pentru importanța protejării reputației cuiva și a trata corect identitățile digitale
- să încurajeze cursanții să se exprime prin mijloace digitale
- sprijinirea cursanților în utilizarea tehnologiilor digitale în moduri inovatoare pentru a crea cunoștințe.

Conform rezultatului primului focus grup organizat în proiectul MEAA, cele șapte competențe considerate cele mai necesare sunt definite în DigComp după cum urmează:

#### **REZOLVAREA PROBLEMELOR TEHNICE**

Pentru a identifica problemele tehnice la operarea dispozitivelor și la utilizarea mediilor digitale și pentru a le rezolva (de la depanare până la rezolvarea unor probleme mai complexe).

#### **UTILIZAREA CREATIVA TEHNOLOGIA DIGITALĂ**

Să folosească instrumente și tehnologii digitale pentru a crea cunoștințe și pentru a inova procese și produse. Să se angajeze individual și colectiv în procesarea cognitivă pentru a înțelege și rezolva probleme conceptuale și situații problematice în mediile digitale.

#### **NAVIGAREA, CĂUTAREA ȘI FILTRAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI CONȚINUTULUI DIGITAL**

Pentru a articula nevoile de informații, pentru a căuta date, informații și conținut în medii digitale, pentru a le accesa și pentru a naviga între ele. Pentru a crea și actualiza strategii personale de căutare.

#### **GESTIONAREA DATELOR, INFORMAȚIILOR ȘI A CONȚINUTULUI DIGITAL**

Pentru a organiza, stoca și prelua date, informații și conținut în medii digitale. Să le organizeze și să le proceseze într-un mediu structurat.

#### **DISTRIBUIRE PRIN TEHNOLOGII DIGITALE**

Să partajeze date, informații și conținut digital cu alții prin tehnologii digitale adecvate. Să acționeze ca intermediar, să cunoască practicile de referință și atribuire.



#### **DEZVOLTAREA CONȚINUTULUI DIGITAL**

Să creeze și să editeze conținut digital în diferite formate, să se exprime prin mijloace digitale.

#### **PROTECȚIA SĂNĂȚĂȚII ȘI BUNĂSTĂRII**

Pentru a putea evita riscurile pentru sănătate și amenințările la adresa bunăstării fizice și psihologice în timpul utilizării tehnologiilor digitale. Pentru a fi capabil să se protejeze pe sine și pe ceilalți de posibilele pericole din mediile digitale (de exemplu, hărțuirea cibernetică). Să fie conștienți de tehnologiile digitale pentru bunăstarea socială și incluziunea socială.

Prezentarea competențelor digitale ale educatorilor de adulți, definite în cadrul proiectului MEAA, împreună cu cele prevăzute în DigComp și DigCompEdu, pot fi găsite în următoarea secțiune:



<p align="center"><b>DigComp</b> <b>Domenii și competențe individuale</b></p>	<p align="center"><b>DigComp Edu</b> <b>Domeniul 6: Facilitarea competenței digitale a elevilor</b></p>	<p align="center"><b>DigCompEduAdu</b></p>
<p><b>1. Informații și alfabetizare de date</b></p> <p><b>1.1 Navigarea, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital</b> Pentru a articula nevoile de informații, pentru a căuta date, informații și conținut în medii digitale, pentru a le accesa și pentru a naviga între ele. Pentru a crea și actualiza strategii personale de căutare.</p> <p><b>1.2 Evaluarea datelor, informațiilor și conținutului digital</b> Să analizeze, să compare și să evalueze critic credibilitatea și fiabilitatea surselor de date, informații și conținut digital. Să analizeze, să interpreteze și să evalueze critic datele, informațiile și conținutul digital.</p> <p><b>1.3 Gestionarea datelor, informațiilor și conținutului digital</b> Pentru a organiza, stoca și prelua date, informații și conținut în medii digitale. Să le organizeze și să le proceseze într-un mediu structurat.</p>	<p><b>6.1. Informare și alfabetizare media</b> Să încorporeze activități de învățare, sarcini și evaluări care solicită elevilor să articuleze nevoile de informații; pentru a găsi informații și resurse în medii digitale; să organizeze, să proceseze, să analizeze și să interpreteze informații; și să compare și să evalueze critic credibilitatea și fiabilitatea informațiilor și a surselor acestora.</p> <p><i>Activități:</i> Pentru a include activități de învățare, sarcini și evaluări care încurajează și solicită cursanților:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentru a articula nevoile de informații, pentru a căuta date, informații și conținut în medii digitale, pentru a le accesa și pentru a naviga între ele.</li> <li>- Pentru a crea și actualiza strategii personale de căutare.</li> <li>- Să adapteze strategiile de căutare în funcție de calitatea informațiilor găsite.</li> <li>- Să analizeze, să compare și să evalueze critic credibilitatea și fiabilitatea surselor de date, informații și conținut digital.</li> <li>- Pentru a organiza, stoca și prelua date, informații și conținut în medii digitale.</li> <li>- Să organizeze și să proceseze informațiile într-un mediu structurat.</li> </ul>	<p><b>1. Informare și alfabetizare media</b></p> <p>Să identifice nevoile de informații, să răsfoiască și să caute resurse, date, informații și conținut în medii digitale, să le acceseze și să aleagă corect între ele; să analizeze, să compare și să interpreteze informațiile, să le prelucreze și să le organizeze, în funcție de nevoile cursanților adulți; pentru a organiza, stoca și prelua date, informații și conținut în medii digitale; să compare și să evalueze critic credibilitatea și fiabilitatea informațiilor și a surselor acestora; să creeze și să actualizeze continuu strategii personale de căutare; de a transfera toate aceste cunoștințe, abilități și valori, atribute sau atitudini către cursanții adulți, adaptate nevoilor, experienței și nivelului de cunoștințe ale fiecărui individ.</p>

<p><b>2. Comunicare și colaborare</b></p> <p><b>2.1 Interacțiunea prin tehnologii digitale</b> Să interacționeze printr-o varietate de tehnologii digitale și să înțeleagă mijloacele de comunicare digitală adecvate pentru un context dat.</p> <p><b>2.2 Partajarea prin tehnologii digitale</b> Să partajeze date, informații și conținut digital cu alții prin tehnologii digitale adecvate. Să acționeze ca intermediar, să cunoască practicile de referință și atribuire.</p> <p><b>2.3 Implicarea cetățeniei prin tehnologii digitale</b> Să participe la societate prin utilizarea serviciilor digitale publice și private. Să caute oportunități de auto-împuternicire și de cetățenie participativă prin tehnologii digitale adecvate.</p> <p><b>2.4 Colaborarea prin tehnologii digitale</b> Să utilizeze instrumente și tehnologii digitale pentru procese de colaborare și pentru co-construcție și co-creare de date, resurse și cunoștințe.</p> <p><b>2.5 Netichetă</b> Să fie conștienți de normele comportamentale și de know-how în timp ce utilizați tehnologii digitale și interacționați în medii digitale. Să adapteze strategiile de comunicare la publicul specific și să fie conștient de diversitatea culturală și generațională în mediile digitale.</p>	<p><b>6.2. Comunicare și colaborare</b> Să includă activități de învățare, sarcini și evaluări care necesită cursanților să utilizeze eficient și responsabil tehnologiile digitale pentru comunicare, colaborare și participare civică.</p> <p><i>Activități:</i> Pentru a include activități de învățare, sarcini și evaluări care încurajează și solicită cursanților:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Să interacționeze printr-o varietate de tehnologii digitale.</li> <li>- Să înțeleagă mijloacele de comunicare digitală adecvate pentru un context dat.</li> <li>- Să partajeze date, informații și conținut digital cu alții prin tehnologii digitale adecvate.</li> <li>- Să cunoască practicile de referință și atribuire.</li> <li>- Să participe la societate prin utilizarea serviciilor digitale publice și private.</li> <li>- Să caute oportunități de auto-împuternicire și de cetățenie participativă prin tehnologii digitale adecvate.</li> <li>- Să utilizeze tehnologiile digitale pentru procese colaborative și pentru co-construcție și co-creare de resurse și cunoștințe.</li> <li>- Să fie conștienți de normele comportamentale și de know-how în timpul utilizării tehnologiilor digitale și al interacțiunii în medii digitale.</li> <li>- Să adapteze strategiile de comunicare la specific</li> </ul>	<p><b>2. Comunicare și colaborare</b></p> <p>Să interacționeze printr-o varietate de tehnologii digitale și să înțeleagă mijloacele de comunicare digitală adecvate pentru un context dat; să partajeze date, informații și conținut digital cu alții prin tehnologii digitale adecvate; să acționeze ca intermediar, să cunoască practicile de referință și atribuire; să implice cetățenia, să participe în societate prin utilizarea serviciilor digitale publice și private; să caute oportunități de autoîmputernicire și de cetățenie participativă prin tehnologii digitale adecvate; să colaboreze prin tehnologii digitale, să utilizeze instrumente și tehnologii digitale pentru procese de colaborare și pentru co-construcție și co-creare de date, resurse și cunoștințe; să fie conștienți de normele comportamentale și de know-how în timp ce utilizează tehnologii digitale și interacționează în medii digitale; să adapteze strategiile de comunicare la publicul specific și să fie conștient de diversitatea culturală și generațională în mediile digitale; să creeze și să gestioneze una sau mai multe identități digitale, să-și poată proteja propria reputație, să se ocupe de datele pe care le produce prin intermediul mai multor instrumente, medii și servicii digitale; să transfere toate aceste cunoștințe, abilități și valori, attribute sau atitudini către cursanții adulți, adaptate nevoilor, experienței și nivelului fiecărui individ.</p>
---	---	--

<p><b>2.6 Gestionarea identității digitale</b> A crea și a gestiona una sau mai multe identități digitale, pentru a-și putea proteja propria reputație, pentru a face față datelor pe care le produce prin intermediul mai multor instrumente, medii și servicii digitale.</p>	<p>publicului și să fie conștienți de diversitatea culturală și generațională în mediile digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentru a crea și gestiona una sau mai multe identități digitale.</li> <li>- Pentru a-și proteja propria reputație.</li> <li>- Să se ocupe de datele pe care le produce prin intermediul mai multor tehnologii, medii și servicii digitale.</li> </ul>	<p>cunoștințe.</p>
<p><b>3. Crearea de conținut digital</b></p> <p><b>3.1 Dezvoltarea conținutului digital</b> Să creeze și să editeze conținut digital în diferite formate, să se exprime prin mijloace digitale.</p> <p><b>3.2 Integrarea și reelaborarea conținutului digital</b> Pentru a modifica, rafina și integra informații și conținut noi într-un corp de cunoștințe și resurse existente pentru a crea conținut și cunoștințe noi, originale și relevante.</p> <p><b>3.3 Drepturi de autor și licențe</b> Pentru a înțelege modul în care drepturile de autor și licențele se aplică informațiilor și conținutului digital.</p> <p><b>3.4 Programare</b> Să planifice și să dezvolte o secvență de instrucțiuni ușor de înțeles pentru un sistem de calcul pentru a rezolva o anumită problemă sau pentru a îndeplini o anumită sarcină.</p>	<p><b>6.3. Creare de conținut digital</b> Să includă activități de învățare, sarcini și evaluări care necesită cursanților să se exprime prin mijloace digitale și să modifice și să creeze conținut digital în diferite formate. Pentru a învăța cursanții cum se aplică drepturile de autor și licențele conținutului digital, cum să facă referire la surse și să atribuie licențe.</p> <p><i>Activități:</i> Pentru a include activități de învățare, sarcini și evaluări care încurajează și solicită cursanților:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentru a crea și edita conținut digital în diferite formate.</li> <li>- Să se exprime prin mijloace digitale.</li> <li>- Pentru a modifica, rafina, îmbunătăți și integra informații și conținut într-un corp de cunoștințe existent.</li> <li>- Pentru a crea conținut și cunoștințe noi, originale și relevante.</li> <li>- Pentru a înțelege cum se aplică drepturile de autor și licențele</li> </ul>	<p><b>3. Resurse digitale și creare de conținut digital</b></p> <p>Să formuleze strategii de căutare adecvate pentru a identifica resursele digitale pentru predare și învățare; să identifice, să evalueze și să selecteze resursele digitale pentru a sprijini și a îmbunătăți predarea și învățarea; să modifice și să se bazeze pe resursele existente cu licență deschisă și alte resurse acolo unde acest lucru este permis; să creeze sau să co-creeze noi resurse educaționale digitale; să evalueze utilitatea resurselor digitale, selecția, proiectarea și utilizarea acestora, conform obiectivului de învățare, a nivelurilor de competență ale cursanților adulți, precum și a abordării pedagogice alese; să organizeze conținut digital și să-l pună la dispoziția cursanților adulți, a colegilor și a altor educatori; pentru a proteja eficient conținutul digital sensibil; să respecte și să aplice corect regulile privind confidențialitatea și drepturile de autor; să înțeleagă utilizarea și crearea licențelor deschise și a resurselor educaționale deschise, inclusiv atribuirea corespunzătoare a acestora.</p>

	<p>la date, informații și conținut digital.</p> <p>- Să planifice și să dezvolte o secvență de instrucțiuni ușor de înțeles pentru un sistem de calcul pentru a rezolva o anumită problemă sau a îndeplini o anumită sarcină.</p>	<p>Să dezvolte, să creeze și să editeze conținut digital în diferite formate, să se exprime prin mijloace digitale; să modifice, să perfecționeze și să integreze informații și conținut noi într-un corp de cunoștințe și resurse existente pentru a crea conținut și cunoștințe noi, originale și relevante; pentru a înțelege modul în care drepturile de autor și licențele se aplică informațiilor și conținutului digital; să planifice și să dezvolte o secvență de instrucțiuni ușor de înțeles pentru un sistem de calcul pentru a rezolva o problemă dată sau pentru a îndeplini o anumită sarcină; de a transfera toate aceste cunoștințe, abilități și valori, atribute sau atitudini către cursanții adulți, adaptate nevoilor, experienței și nivelului de cunoștințe ale fiecărui individ.</p>
<p><b>4. Siguranță</b></p> <p><b>4.1 Dispozitive de protecție</b></p> <p>Pentru a proteja dispozitivele și conținutul digital și pentru a înțelege riscurile și amenințările din mediile digitale. Să cunoască măsurile de siguranță și securitate și să acorde o atenție deosebită fiabilității și confidențialității</p> <p><b>4.2 Protejarea datelor cu caracter personal și a confidențialității</b></p> <p>Pentru a proteja datele personale și confidențialitatea în medii digitale. Pentru a înțelege cum să utilizați și să partajați informații de identificare personală, fiind în același timp capabil să vă protejați pe sine și pe alții de daune. Pentru a înțelege că serviciile digitale folosesc o „politică de confidențialitate” pentru a informa modul în care sunt utilizate datele personale.</p>	<p><b>6.4. Utilizare responsabilă</b></p> <p>Să ia măsuri pentru a asigura bunăstarea fizică, psihologică și socială a elevilor în timpul utilizării tehnologiilor digitale. Să împuternicească cursanții să gestioneze riscurile și să utilizeze tehnologiile digitale în mod sigur și responsabil.</p> <p><b>Activități:</b></p> <p>Să transmită cursanților o atitudine pozitivă față de tehnologiile digitale, încurajând utilizarea lor creativă și critică. Pentru a permite cursanților:</p> <p>- Pentru a proteja dispozitivele și conținutul digital și pentru a înțelege riscurile și amenințările din mediile digitale.</p> <p>- Să înțeleagă măsurile de siguranță și securitate.</p>	<p><b>4. Siguranță și utilizare responsabilă</b></p> <p>Pentru a proteja dispozitivele și conținutul digital și pentru a înțelege riscurile și amenințările din mediile digitale; să înțeleagă măsurile de siguranță și securitate; pentru a proteja datele personale și confidențialitatea în medii digitale; să înțeleagă cum să utilizați și să partajați informațiile personale, fiind în același timp capabil să vă protejați pe sine și pe alții de daune; să înțeleagă că serviciile digitale folosesc o „politică de confidențialitate” cu privire la modul în care sunt utilizate datele cu caracter personal; pentru a evita riscurile pentru sănătate și amenințările la adresa bunăstării fizice și psihologice în timpul utilizării tehnologiilor digitale; pentru a se proteja pe sine și pe ceilalți de posibilele pericole din digital</p>

<p><b>4.3 Protejarea sănătății și bunăstării</b> Pentru a putea evita riscurile pentru sănătate și amenințările la adresa bunăstării fizice și psihologice în timpul utilizării tehnologiilor digitale. Pentru a fi capabil să se protejeze pe sine și pe ceilalți de posibilele pericole din mediile digitale (de exemplu, hărțuirea cibernetică). Să fie conștienți de tehnologiile digitale pentru bunăstarea socială și incluziunea socială.</p> <p><b>4.4 Protejarea mediului</b> Să fie conștienți de impactul asupra mediului al tehnologiilor digitale și utilizarea acestora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentru a proteja datele personale și confidențialitatea în medii digitale.</li> <li>- Pentru a înțelege cum să utilizați și să partajați informațiile personale, fiind în același timp capabil să vă protejați pe sine și pe alții de daune.</li> <li>- Pentru a înțelege că serviciile digitale folosesc o „politică de confidențialitate” cu privire la modul în care sunt utilizate datele cu caracter personal.</li> <li>- Pentru a evita riscurile pentru sănătate și amenințările la adresa bunăstării fizice și psihologice în timpul utilizării tehnologiilor digitale.</li> <li>- Să se protejeze pe sine și pe ceilalți de posibilele pericole din mediile digitale (de exemplu, cyberbullying).</li> <li>- Să fie conștienți de tehnologiile digitale pentru bunăstarea socială și incluziunea socială.</li> <li>- Să fie conștienți de impactul asupra mediului al tehnologiilor digitale și a utilizării acestora.</li> </ul> <p>Pentru a monitoriza comportamentul elevilor în medii digitale pentru a le proteja bunăstarea. Să reacționeze imediat și eficient atunci când bunăstarea cursanților este amenințată în medii digitale (de exemplu, hărțuirea cibernetică).</p>	<p>medii (de exemplu, cyberbullying); să fie conștienți de tehnologiile digitale pentru bunăstarea socială și incluziunea socială; să fie conștienți de impactul asupra mediului al tehnologiilor digitale și de utilizarea acestora; să transfere toate aceste cunoștințe, abilități și valori, atribute sau atitudini către cursanții adulți, adaptate nevoilor, experienței și nivelului de cunoștințe ale fiecărui individ; să ia măsuri pentru a asigura bunăstarea fizică, psihologică și socială a cursanților adulți în timpul utilizării tehnologiilor digitale; să împuternicească cursanții adulți să gestioneze riscurile și să utilizeze tehnologiile digitale în mod sigur și responsabil; să monitorizeze comportamentul cursanților adulți în medii digitale pentru a le proteja bunăstarea; să reacționeze imediat și eficient atunci când bunăstarea cursanților adulți este amenințată în medii digitale (de exemplu, hărțuirea cibernetică).</p>
<p><b>5. Rezolvarea problemelor</b></p> <p><b>5.1 Rezolvarea problemelor tehnice</b> Pentru a identifica problemele tehnice la operarea dispozitivelor și la utilizarea mediilor digitale și pentru a le rezolva (de la depanare până la rezolvarea unor probleme mai complexe).</p>	<p><b>6.5. Rezolvarea problemelor</b> Să includă activități de învățare, sarcini și evaluări care necesită cursanților să identifice și să rezolve probleme tehnice sau să transfere cunoștințele tehnologice în mod creativ în situații noi.</p>	<p><b>5. Rezolvarea problemelor</b> Pentru a identifica problemele tehnice la operarea dispozitivelor și la utilizarea mediilor digitale și pentru a le rezolva (de la depanare la rezolvarea unor probleme mai complexe) sau pentru a transfera cunoștințele tehnologice în mod creativ către noi</p>

<p><b>5.2 Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice</b> Să evalueze nevoile și să identifice, să evalueze, să selecteze și să utilizeze instrumente digitale și posibile răspunsuri tehnologice și să le rezolve. Pentru a ajusta și personaliza mediile digitale la nevoile personale (de exemplu, accesibilitatea).</p> <p><b>5.3 Utilizarea creativă a tehnologiei digitale</b> Să folosească instrumente și tehnologii digitale pentru a crea cunoștințe și pentru a inova procese și produse. Să se angajeze individual și colectiv în procesarea cognitivă pentru a înțelege și rezolva probleme conceptuale și situații problematice în mediile digitale.</p> <p><b>5.4 Identificarea lacunelor de competență digitală</b> Pentru a înțelege unde trebuie îmbunătățită sau actualizată propria competență digitală. Pentru a putea sprijini pe alții în dezvoltarea competențelor digitale. Pentru a căuta oportunități de autodezvoltare și pentru a fi la curent cu evoluția digitală.</p>	<p><b>Activități:</b> Pentru a include activități de învățare, sarcini și evaluări care încurajează și solicită cursanților:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Să identifice probleme tehnice la operarea dispozitivelor și la utilizarea mediilor digitale și să le rezolve.</li> <li>- Pentru a ajusta și personaliza mediile digitale la nevoile personale.</li> <li>- Să identifice, să evalueze, să selecteze și să utilizeze tehnologiile digitale și posibilele răspunsuri tehnologice pentru a rezolva o anumită sarcină sau problemă.</li> <li>- Să folosească tehnologiile digitale în moduri inovatoare pentru a crea cunoștințe.</li> <li>- Să înțeleagă unde trebuie îmbunătățită sau actualizată competența lor digitală.</li> <li>- Să-i sprijine pe alții în dezvoltarea competențelor digitale.</li> <li>- Să caute oportunități de autodezvoltare și să fie la curent cu evoluția digitală.</li> </ul>	<p>situații.; să evalueze nevoile și să identifice, să evalueze, să selecteze și să utilizeze instrumente digitale și posibile răspunsuri tehnologice și să rezolve o anumită sarcină sau problemă; să ajusteze și să personalizeze mediile digitale la nevoile personale și ale cursanților adulți (de exemplu, accesibilitatea); să utilizeze tehnologiile digitale în moduri inovatoare pentru a crea cunoștințe; să înțeleagă unde trebuie îmbunătățită sau actualizată competența lor digitală; să caute oportunități de autodezvoltare și să fie la curent cu evoluția digitală; să sprijine cursanții adulți în dezvoltarea sau îmbunătățirea competențelor digitale; de a transfera toate aceste cunoștințe, abilități și valori, atribute sau atitudini către cursanții adulți, adaptate nevoilor, experienței și nivelului de cunoștințe ale fiecărui individ.</p>
---	---	--

## 11. Concluzie

Competențele digitale sunt dobândite și dezvoltate continuu, în principal pe o bază de cunoștințe fundamentale. Noile tehnologii sunt cele care sunt într-o continuă transformare și asta obligă la o învățare continuă, acest lucru este posibil doar dacă există dorință și deschidere de a ieși din zona de confort. Acest lucru însă nu îl caracterizează pe adult, dimpotrivă, este dificil pentru un formator să-l convingă pe adultul care învață că aceste abilități digitale le vor face munca, viața lor mai ușoară și nu mai complicată, așa cum consideră majoritatea dintre ei. Desigur, dezvoltarea unor astfel de abilități nu este un lucru ușor de făcut, dar prin utilizarea unor activități specifice și bine gândite, cursanții adulți vor înțelege mai ușor și vor putea pune în practică, fie în context personal, fie profesional, cunoștințele pe care le au. au asimilat.

Scopul final al proiectului MEAA este de a îmbunătăți competențele digitale ale adulților prin integrarea, în orice proces de formare, a celor mai adecvate metode, mijloace și instrumente pentru atingerea scopului propus. Determinarea nivelului de competențe digitale ale adulților se poate face prin referire la indicatorii de evaluare stabiliți în cadrul DigComp.

Pentru a atinge scopul final, trebuie mai întâi îmbunătățite competențele digitale ale educatorilor de adulți care, conform cercetărilor efectuate și rezultatelor focus-grupurilor organizate în cadrul proiectului MEAA, sunt încă departe de a fi la cel mai înalt nivel. Evaluarea și monitorizarea competențelor digitale ale educatorilor, la orice nivel educațional, este descrisă și poate fi cuantificată în cadrul DigComp Edu.

Ținând cont de diferitele cerințe educaționale de care adulții au nevoie în procesele lor de formare, având în vedere experiența deja acumulată și nevoia de adaptare a abordării conținutului și a învățării, nevoia de flexibilitate, modularitate și individualizare a predării și învățării, Cadrul de competențe digitale pentru adulți Educatori/Formatori (DigCompEduAdu), dezvoltat prin proiectul MEAA, personalizează DigCompEdu, adaptând definițiile componentelor cheie ale competențelor necesare educatorilor/formatorilor de adulți. Scopul dezvoltării DigCompEduAdu este de a integra în mod eficient instrumentele digitale și alfabetizarea media în contexte educaționale specifice adulților și de a oferi și valida un cadru de referință al UE pentru dezvoltarea și evaluarea competențelor digitale. Dezvoltarea cadrului de competențe urmărește, de asemenea, să ofere o metodă eficientă de evaluare, menținere și monitorizare a cunoștințelor, abilităților și atitudinilor educatorilor de adulți în alfabetizarea digitală și media a adulților.

The **competențe digitale ale educatorilor/formatorilor de adulți**, definite în cadrul Cadrului de competențe digitale pentru educatori/formatori de adulți (DigCompEduAdu), dezvoltat prin proiectul Media Education for Aware Adults (MEAA), sunt:

- 1. Informare și alfabetizare media**
- 2. Comunicare și colaborare**
- 3. Resurse digitale și creare de conținut digital**
- 4. Siguranță și utilizare responsabilă**
- 5. Rezolvarea problemelor.**

Unele dintre **componente-cheie ale competențelor pedagogice ale educatorilor de adulți** care reiese din primele activități ale proiectului MEAA ca fiind nevoite să fie îmbunătățite și incluse în procesul de formare sunt:

- să posedă cunoștințe, abilități și atitudini care îl fac un adevărat profesionist, un expert în domeniul său, pentru a putea face față experienței uneori foarte avansate a cursanților adulți
- să creeze cele mai eficiente contexte în care trebuie să reorganizeze schemele cognitive personale care să le permită să aplice ceea ce știe într-un mod original, personal
- să aleagă strategii centrate pe elev, în special pentru cursanții adulți
- să practice o pedagogie a diferenței, ținând cont de particularitățile, interesele și valorile fiecăruia dintre cursanții adulți, de obicei foarte diferiți ca vârstă și nivel de inteligență, aparținând unor comunități etnice, culturale și religioase diferite, pentru a reuși să-i motiveze să se angajeze în procesul de învățare
- să cunoască de la bun început care sunt stilurile de învățare ale cursanților, astfel încât activitățile care urmează să fie desfășurate cu aceștia să răspundă nevoilor tuturor celor prezenți
- să proiecteze sesiunile de învățare în așa fel încât să faciliteze și să construiască pe experiențele personale ale cursanților, prin feedback reflexiv, critic și constructiv
- să transfere teoria cunoscută direct în practică, aplicațiile practice fiind esența învățării prin descoperire
- să gândească și să ofere un mod de predare cât mai clar posibil, facilitând înțelegerea și învățarea eficientă
- pentru a alterna diferite moduri de predare a cunoștințelor (auditiv, vizual, bazat pe probleme, dezbateri, brainstorming, joc de rol etc.)
- a alterna diferite tipuri de activități (individual, pereche, grup)
- a fi empatic, ceea ce implică angajament cognitiv, transpunere afectivă, dorință participativă, efort imaginativ, înțelegere a celorlalți
- să manifeste entuziasm, angajament și expresivitate, să fie pasionați de munca lor, să le pese de ce și cum predau, astfel încât să stimuleze și să inspire cursanții, atrăgându-i și motivându-i să învețe.

Acest prim rezultat al proiectului MEAA, „Cadru de competențe digitale pentru educatori/formatori adulți” (DigCompEduAdu) va sta la baza dezvoltării următorului rezultat al proiectului, „Manualul – Educația media pentru adulți conștienți”. Manualul va fi un instrument de sprijin valid pentru educatorii de adulți din întreaga Europă care lucrează cu adulții și va oferi cunoștințe de bază și instrumente practice de utilizat, din punct de vedere tehnic și pedagogic.

***„Tehnologia nu va înlocui niciodată profesorii mari,  
dar tehnologia în mâinile marilor profesori este transformatoare”.***

George Couros



## 12. Referințe

Braun A., März A., Mertens F. și Nisser A. (2020) *Regândirea educației în era digitală*. EPRS | Serviciul de Cercetare al Parlamentului European. Unitatea de previziune științifică (STOA). PE 641.528 – martie 2020

Hobbs R. (2010) *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Washington, DC: Institutul Aspen

Mallows D. (2019) Utilizarea instrumentelor digitale în educația adulților. Disponibil pe: <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/use-digital-tools-adult-education>

McDougall J., et al (2018). Predarea alfabetizării media în Europa: dovezi ale practicilor școlare eficiente în învățământul primar și secundar. Raportul NESET II. Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene. doi: 10.2766/613204

Paniagua A., Instance D. (2018) *Teachers as Designers of Learning Environments: The Importance of Innovative Pedagogies*. Cercetare și inovare educațională. Paris: Editura OCDE. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264085374-en>

Redecker, C. *Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor: DigCompEdu*. Punie, Y. (ed.). EUR 28775 EN. Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, Luxemburg, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466

Schwab K. 2019. Forumul Economic Mondial. Raportul privind competitivitatea globală. [www.weforum.org/gcr](http://www.weforum.org/gcr)

Vuorikari, R., Kluzer, S. și Punie, Y., *DigComp 2.2: Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni*, EUR 31006 EN, Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, Luxemburg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415

Comisia Europeană/EACEA/Eurydice, 2021. *Educația și formarea adulților în Europa: construirea de căi incluzive către competențe și calificări*. Raportul Eurydice. Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene.

Comisia Europeană. *Indicele economiei și societății digitale (DESI)2022*

Comisia Europeană (ianuarie 2023). *Programul de politici Deceniu Digital 2030*

Fundația pentru Educație și Formare (2019). *Ducerea învățării la nivelul următor. Cadrul profesional al predării digitale*. <https://www.et-foundation.co.uk/>

Călătoria umană. *Educație pentru vremurile noastre*. <https://humanjourney.us>

<https://digitaleducation.tdm2000.org/>