

Cadrul curricular al proiectului DigitalCraft

I. Prezentare generală

Planul de învățământ al proiectului DigitalCraft vizează îmbunătățirea educației și formării profesionale (VET) în domeniile design thinking și designului grafic. Acest curriculum încorporează module care cuprind aspecte cheie ale gândirii, de design, designului grafic și ale integrării instrumentelor digitale în procesele educaționale. Cadrul curricular este structurat astfel încât să ofere o foaie de parcurs clară și detaliată pentru dezvoltarea competențelor, a rezultatelor învățării și a metodelor de evaluare care se aliniază la obiectivele proiectului.

II. Obiective

- Dotarea elevilor VET cu competențe relevante pentru industrie în gândirea de design și design grafic
- Să îmbunătățească calitatea și relevanța educației VET prin metode de predare inovatoare
- Să sprijine dezvoltarea profesională a profesorilor și formatorilor VET
- Să abordeze lacunele actuale de competențe de pe piața muncii prin furnizarea unui program educațional cuprinzător

III. Competențe-cheie

- Metodologii de design thinking
- Tehnici de design grafic
- Alfabetizare digitală și cunoașterea instrumentelor
- Comunicare vizuală și storytelling
- Colaborare interdisciplinară
- Responsabilitatea culturală și socială în design

IV. Rezultatele învățării

Până la sfârșitul programului, elevii vor fi capabili să:

- Să înțeleagă și să aplice principiile gândirii conceptuale în diverse contexte.
- Utilizarea eficientă a instrumentelor digitale cheie pentru proiectare și colaborare
- Creați conținut vizual atractiv folosind tehnici de design grafic
- Să lucreze în colaborare la proiecte interdisciplinare
- Demonstrarea responsabilității culturale și sociale în practicile de proiectare
- Rămâneți la curent cu tendințele viitoare și adaptați-vă la schimbările de pe piața muncii

V. Structura modulului

- **Modulul 1:** Introducere în proiectul DigitalCraft și problemele sale
 - Prezentare generală a obiectivelor , proiectului importanța gândirii de design și a designului grafic în VET, cerințele industriei, studii de caz, competențe interdisciplinare și provocările cu care se confruntă instituțiile VET.
- **Modulul 2:** Rezumatul analizei nevoilor
 - Rezumatul analizei , nevoilor identificarea deficitelor , de competențe prioritizarea competențelor , cheie domeniile de îmbunătățire a curriculumului și strategiile de implementare.
- **Modulul 3:** de gândire a designului Metodologii
 - Principii, context , istoric etapele procesului (Empatia, Definirea, Ideea, Prototipul, Testarea), exerciții practice, aplicații din lumea reală și instrumente pentru rezolvarea problemelor.
- **Modulul 4:** Instrumente digitale pentru proiectare și colaborare
 - Introducere în instrumente precum Canva, Google Drive, CapCut, Juxtapose, KnightLab JS, alfabetizării digitale, atribuirea de proiecte și munca colaborativă.
- **Modulul 5:** Abilități de comunicare vizuală
 - Bazele designului , vizual tehnici pentru crearea de infografice și materiale de , povestiri vizuale și metode de feedback și perfecționare.marketing
- **Modulul 6:** Implementarea proiectelor interdisciplinare
 - Proiectare de proiecte, strategii de , colaborare studii de caz și bune practici pentru munca .interdisciplinară
- **Modulul 7:** Aprecieri și evaluare
 - Tehnici , de evaluare formativă și sumativă metode de , feedback criterii de și procesul de certificare.evaluare finală
- **Modulul 8:** Tendințe viitoare în design și tehnologie
 - Tendințe , emergente noi tehnologii în educație (VR, AR, AI), competențe , viitoare strategii de învățare de-a și adaptarea la schimbările din industrie.lungul vieții
- **Modulul 9:** Responsabilitatea culturală și socială în design
 - Sensibilitate , culturală impact , social considerații etice și proiecte care vizează îmbunătățirea .socială

VI. Metode de evaluare

- Evaluări :formative
 - Feedback continuu cu privire la exercițiile practice și lucrările .de proiect
 - Evaluări colegiale și evaluări .în colaborare

- Evaluări :sumative
- Prezentări de proiecte finale și prezentări .de portofolii
- Examenе scrise privind aspectele teoretice ale gândirii de design și ale designului .grafic

- Certificare:
- Criteriile pentru finalizarea a cursului cu succes includ participarea la toate modulele, finalizarea proiectelor și promovarea evaluărilor sumative.
- Certificarea va recunoaște competențele dobândite și sprijini capacitatea de inserție profesională.

VII. Calendarul punerii în aplicare

1. Evaluarea nevoilor (luna 1-2):
 - Efectuați interviuri și sondaje.
 - Analizează datele și elaborează rapoarte de .evaluare a nevoilor

2. Dezvoltarea cadrului curricular (luna 3):
 - Elaborarea și finalizarea cadrului .curricular

3. Dezvoltarea conținutului (lunile 4-6):
 - Creați conținut detaliat pentru fiecare modul.
 - Integrarea feedback-ului de la părțile interesate.

4. Implementarea pilotului (luna 7):
 - Testarea curriculumului cu școlile .VET
 - Colectați feedback și perfecționați programa.

5. Traducere și finalizare (lunile 7-8):
 - Traducerea curriculumului în română și italiană.
 - Finalizarea și proiectarea curriculumului pentru publicare.

6. Diseminare (lunile 9-14):
 - Încărcați programa școlară pe site-urile .partenere
 - Împărtășirea cu școlile VET și părțile interesate.

VIII. Monitorizare și evaluare

- Evaluări :periodice
- Urmăriți progresul prin intermediul indicatorilor-cheie .de performanță
- Ajustați strategiile pe baza feedback-ului și a datelor .privind performanța

- Feedback-ul :părților interesate
- Colectarea și analiza feedback-ului de la profesorii , VETstudenți și profesioniști .din industrie

- Utilizarea cunoștințelor pentru îmbunătățirea continuă a curriculumului.
 - Evaluare :finală
- Evaluarea impactului general al curriculumului asupra educației VET și a capacității de inserție profesională. a elevilor
- Raportați constatările și recomandările pentru îmbunătățiri .viitoare