

Titlul proiectului: DigitalCRAFT: Enhancing Vocational Skills Through Design Thinking and Graphic Design" [DigitalCRAFT: Îmbunătățirea competențelor profesionale prin intermediul principiilor de design thinking și al designului grafic"]

Proiect nr. 2023-1-RO01-KA210-VET-000166913

Proiect implementat de Sindicatul Liber din Învățământul Județului Bacău (SLI BACĂU) în parteneriat cu UN-LAB -Italia

AGENDA

PROGRAMULUI DE FORMARE pentru abilitare funcțională

„DigitalCRAFT: Inovație și creativitate prin Design Thinking și instrumente digitale în educație”

30 ore: 15 ore [față în față] și 15 ore [online asincron]

ZIUA 1 (față în față):

❖ **MODULUL 1: INTRODUCERE ÎN PROIECTUL DIGITALCRAFT: OBIECTIVE, ACTIVITĂȚI, REZULTATE AȘTEPTATE – 1 ORĂ**

❖ **MODULUL 2: PRINCIPII ȘI METODOLOGII AFERENTE DESIGN THINKING-ULUI ȘI INTRODUCEREA ACESTUIA ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT – 4 ORE**

2.1. Conceptul de DESIGN THINKING

2.2. Relevanța PRINCIPIILOR DE DESIGN THINKING în educație

2.3. Etapele DESIGN THINKING în context educational

ACTIVITĂȚI ȘI DISCUȚII

ZIUA 2 (față în față):

❖ **MODULUL 3: CREAREA DE RESURSE VIZUALE EDUCATIVE - 2 ORE**

3.1. Prezentarea generală a platformei Canva

3.2. Crearea de postere și Infografice educaționale

3.3. Crearea de prezentări Interactive în Canva

3.4. Colaborarea și proiectele de grup în Canva

❖ **MODULUL 4: CREAREA DE LINII TEMPORALE INTERACTIVE – 3 ORE**

4.1. Introducere în utilizarea liniilor temporale în educație

4.2. Prezentarea platformelor de tip timeline și funcțiile lor

4.3. Crearea de linii temporale pentru lecții de istorie, științe sau literatură

4.4. Integrarea resurselor multimedia în liniile temporale

4.5. Prezentarea și evaluarea liniilor temporale

ACTIVITĂȚI ȘI DISCUȚII

ZIUA 3 (față în față):**❖ MODULUL 5: CREAREA ȘI EDITAREA DE VIDEO-URI EDUCATIVE – 2 ORE**

- 5.1. Introducerea în editarea video și aplicația CapCut
- 5.2. Tehnici de editare video pentru crearea de lecții vizuale
- 5.3. Utilizarea efectelor vizuale și audio pentru îmbunătățirea videoclipurilor
- 5.4. Crearea de lecții video și integrarea lor în procesul didactic

❖ MODULUL 6: INTEGRAREA DESIGN THINKING ÎN PROIECTELE EDUCAȚIONALE– 3 ORE

- 6.1. Introducerea în integrarea design thinking în educație
- 6.2. Planificarea unui proiect educațional folosind Design Thinking
- 6.3. Crearea materialelor vizuale și interactive pentru proiect

ACTIVITĂȚI ȘI DISCUȚII**❖ ZIUA 4 (studiu individual): APROFUNDAREA DESIGN THINKING ȘI A UTILIZĂRII INSTRUMENTELOR DIGITALE - 8 ORE**

1. Crearea de resurse vizuale cu Canva
2. Crearea unei linii temporale interactive cu TIMELINE
3. Reflecție: utilizarea instrumentelor digitale în propria practică didactică

❖ ZIUA 5 (studiu individual): DEZVOLTAREA ȘI EDITAREA VIDEOCLIPURILOR EDUCAȚIONALE CU CAPCUT: 7 ORE

1. Aprofundarea informațiilor privind aplicația CAPCUT
2. Crearea unui videoclip educațional
3. Îmbunătățirea videoclipului și reflectare

❖ EVALUARE FINALĂ ȘI ELIBERAREA CERTIFICATELOR DE PARTICIPARE