

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

ANUNȚ DEMARARE PROCES DE ÎNSCRIERE LA PROGRAMUL DE FORMARE pentru abilitare funcțională „DigitalCRAFT: Inovație și creativitate prin Design Thinking și instrumente digitale în educație”

-organizat de Sindicatul Liber din Învățământul Județului Bacău (SLI BACĂU) în parteneriat cu UN-LAB -Italia, în cadrul proiectului ERASMUS+ „DigitalCRAFT: Enhancing Vocational Skills Through Design Thinking and Graphic Design” -

1. INFORMAȚII GENERALE:

OBIECTIVUL PRINCIPAL AL PROIECTULUI constă în îmbunătățirea, în mod măsurabil, a calității și relevanței educației și formării profesionale în domeniul designului, al inovării, precum și în domeniul designului grafic, în perioada de implementare a proiectului de 14 luni, prin încurajarea colaborării internaționale, dezvoltarea și implementarea unui curriculum comun și abilitarea a minimum 50 de profesori/formatori VET din Italia și România, având ca scop final îmbunătățirea capacității de inserție profesională și a perspectivelor de carieră ale elevilor VET pe piața dinamică a locurilor de muncă.

OBIECTIVELE SPECIFICE ALE PROIECTULUI sunt:

- Promovarea colaborării și a schimbului de cunoștințe între UN-LAB -Italia și SINDICATUL LIBER DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL JUDEȚULUI BACĂU (SLI BACĂU) pentru îmbunătățirea educației și formării profesionale, precum și a metodelor de formare profesională în domeniul designului, inovației și designului grafic.
- Îmbunătățirea capacității profesorilor/ formatorilor și a instituțiilor de formare profesională de a forma eficient elevii, cu competențe relevante pentru viitoarea piață a muncii, prin crearea unui curriculum comun care să integreze metodologiile de design thinking și tehnici de design grafic în procesul educațional.
- Consolidarea dezvoltării profesionale a cadrelor didactice/formatorilor și a instituțiilor din învățământul VET, prin asigurarea accesului acestora la ateliere de lucru și sesiuni de formare cu prezență fizică și online, concepute pentru a le îmbunătăți înțelegerea și implementarea noului curriculum, a metodelor de predare și a instrumentelor de design grafic.
- Creșterea vizibilității și a gradului de înțelegere a noului curriculum în rândul profesorilor/formatorilor din școli VET, prin proiectarea și derularea unei campanii de sensibilizare, care va utiliza un scurt videoclip

pentru a comunica în mod eficient beneficiile încorporarea metodologiilor de design thinking și a tehnicilor de design grafic în educația VET.

- Îmbunătățirea capacității de inserție profesională și a perspectivelor de carieră ale elevilor din învățământul VET, oferind, prin noul curriculum care încorporează metodologii de design thinking și tehnici de design grafic, competențe relevante pentru industrie, asigurându-le pregătirea pentru cerințele dinamice ale pieței muncii.

REZULTATE AȘTEPTATE:

- ✚ **ELABORAREA UNUI CURRICULUM** care să încorporeze metodologii de design thinking și tehnici de design grafic, conceput pentru învățământul VET și axat pe diverse sectoare, cum ar fi publicitatea, brandingul și media digitală.
- ✚ **ORGANIZAREA DE ATELIERE DE LUCRU PENTRU PROFESORI ȘI FORMATORI** [atelier de lucru și sesiuni de formare virtuale și cu prezență fizică] pentru profesorii din învățământul VET și formatori, pentru a-i familiariza cu noul curriculum, cu metodele de predare și cu instrumentele de design grafic.
- ✚ **DERULAREA UNEI CAMPANII DE SENSIBILIZARE ÎN ȘCOLI**, prin producerea unor scurte videoclipuri pentru promovarea noului curriculum și a beneficiilor integrării metodologiilor de design thinking și a tehnicilor de design grafic în învățământul VET.

2. PROGRAMUL DE FORMARE „DigitalCRAFT: Inovație și creativitate prin Design Thinking și instrumente digitale în educație”

A. SCOPUL PROGRAMULUI: dezvoltarea competențelor cadrelor didactice în utilizarea metodei **Design Thinking** și a **design-ului grafic**, pentru a îmbunătăți procesul de predare și pentru a facilita gândirea creativă și rezolvarea de probleme în rândul elevilor.

Pe parcursul cursului, profesorii vor învăța să utilizeze instrumente digitale precum **Canva** (design grafic și prezentări), **TimelineJS** (linii temporale interactive) și **CapCut** (editare video), pentru a crea materiale didactice inovatoare.

B. OBIECTIVE SPECIFICE:

1. Înțelegerea etapelor fundamentale ale procesului de **DESIGN THINKING: empatizarea, definirea problemei, generarea de idei, prototiparea, testarea.**
2. Adaptarea acestor etape pentru a rezolva probleme specifice procesului de învățare și predare.

3. Exersarea abilităților de gândire colaborativă și creativă în identificarea soluțiilor inovatoare pentru provocările din educație.

C. DURATA: 30 ore: **15 ore [față în față] și 15 ore [online asincron]**

Programul de formare include activități teoretice, ateliere practice și sesiuni de feedback pentru a asigura învățarea aplicată a conceptelor.

La finalul activității de formare, se vor elibera participanților certificate de absolvire, în cadrul cărora vor fi menționate competențele generale și specifice dobândite de aceștia, în urma parcurgerii programului de formare.

D. STRUCTURA PROGRAMULUI DE FORMARE:

❖ **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

❖ **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.

❖ **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

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

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

E. GRUPUL ȚINTĂ:

- profesori din unitățile de învățământ preuniversitar Colegiul Tehnic "Dimitrie Ghica" Comănești, Colegiul Economic "Ion Ghica" Bacău, respectiv Colegiul Tehnic "Gheorghe Asachi" Onești, precum și alți profesori interesați din alte școli tehnice și VET din județul Bacău.

F. LOCUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚILOR DE FORMARE:

- unitatea de învățământ preuniversitar Colegiul Tehnic "Dimitrie Ghica" Comănești;
- unitatea de învățământ preuniversitar Colegiul Economic "Ion Ghica" Bacău;
- unitatea de învățământ preuniversitar Colegiul Tehnic "Gheorghe Asachi" Onești

G. CRITERII DE SELECȚIE:

- a) Sunt cadre didactice la unitățile de învățământ preuniversitar Colegiul Tehnic "Dimitrie Ghica" Comănești, Colegiul Economic "Ion Ghica" Bacău, respectiv Colegiul Tehnic "Gheorghe Asachi" Onești, precum și la alte școli tehnice și VET din județul Bacău;
- b) Manifestă interes pentru încorporarea principiilor design thinking-ului și a celor de design grafic în activitatea de predare.
- c) Își exprimă angajamentul de a respecta cerințele și termenele prevăzute de implementarea proiectului, de a participa la întreaga activitate de formare, de a parcurge și finaliza temele asociate, respectiv de a asigura diseminarea experiențelor și cunoștințelor dobândite cu colegii din unitatea școlară din care provine

G. PROCEDURA DE ÎNSCRIERE:

Persoanele interesate în participarea la activitatea de formare vor depune la formatorii din unitățile de învățământ preuniversitar nominalizate - Colegiul Tehnic "Dimitrie Ghica" Comănești, Colegiul Economic "Ion Ghica" Bacău, respectiv Colegiul Tehnic "Gheorghe Asachi" Onești – formularul de înregistrare completat (v. anexa la prezenta).

Perioada de înscriere: 10 -26 septembrie 2024.

Etape:

- a) completarea formularelor de înregistrare de către persoanele interesate și transmiterea acestora către formatorii din unitățile de învățământ preuniversitar nominalizate - Colegiul Tehnic "Dimitrie Ghica" Comănești, Colegiul Economic "Ion Ghica" Bacău, respectiv Colegiul Tehnic "Gheorghe Asachi" Onești;
- b) verificarea completitudinii informațiilor din formularele depuse de către membrii comisiei de selecție.
- c) anunțarea rezultatelor selecției.

ANEXĂ

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

FORMULARUL DE ÎNREGISTRARE LA ACTIVITATEA DE FORMARE, organizată în cadrul proiectului „DigitalCRAFT: Enhancing Vocational Skills Through Design Thinking and Graphic Design”, finanțat prin Programul ERASMUS+

[ACTIVITATEA A5. FORMARE NAȚIONALĂ ÎN ROMÂNIA]

1. DATE PERSONALE	
NUME	
PRENUME	
CNP	
TELEFON	
E-MAIL	
ADRESA	
2. EXPERIENȚĂ DE CADRU DIDACTIC	
UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT DE PROVENIENȚĂ	
LOCALITATE/JUDEȚ	
DISCIPLINA	
3. COMPETENȚE DIGITALE	
PROGRAME CUNOSCUTE	
4. MANIFESTARE INTERES	
Sunt interesat/ă de dobândirea de cunoștințe, competențe și abilități pentru încorporarea principiilor de design thinking și a celor de design grafic în procesul de predare.	DA <input type="checkbox"/> NU <input type="checkbox"/>

Mă angajez să respect cerințele și termenele prevăzute de implementarea proiectului, să particip la întreaga activitate de formare la care m-am înscris, să parcurg și să finalizez temele asociate și să asigur diseminarea experiențelor și cunoștințelor dobândite cu colegii din unitatea școlară din care provin.

DA
NU

5. ACORD GDPR

Prin prezenta, îmi exprim acordul cu privire la colectarea, utilizarea și prelucrarea datelor mele cu caracter personal de către SLI BACĂU, conform prevederilor prevederile Regulamentului (UE) 2018/1725 al Parlamentului European și al Consiliului din 22 octombrie 2018 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal de către instituțiile, organele, oficiile și agențiile Uniunii și privind libera circulație a acestor date, în cadrul proiectului ERASMUS+ cu titlul „DigitalCRAFT: Enhancing Vocational Skills Through Design Thinking and Graphic Design”.

Înțeleg că, în cadrul activităților de formare la care voi participa, fotografiile/ capturile de ecran și/ sau înregistrările video vor fi preluate pentru a fi utilizate de către SLI BACĂU în scopuri legate de promovarea și diseminarea rezultatelor proiectelor finanțate prin programul Erasmus+.

Declar că informațiile furnizate în prezentul formular de înregistrare sunt complete și corecte în fiecare detaliu.

Nume, prenume: _____

Semnătura _____

Data _____,