

Titlul proiectului: DigitalCRAFT: Îmbunătățirea competențelor profesionale prin gândirea de design și design grafic

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

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

RAPORT DE MONITORIZARE ȘI ANALIZĂ A IMPACTULUI

Obiectiv: Să se evalueze amploarea, implicarea și impactul videoclipului de sensibilizare DigitalCraft pe baza participării la eveniment, a performanței digitale și a feedback-ului direct colectat prin intermediul unui sondaj structurat.

1. INTRODUCERE

Campania de sensibilizare DigitalCraft a fost concepută pentru a promova importanța integrării principiilor și a metodologiilor design thinking și a designului grafic în educația VET. O componentă cheie a acestei campanii a fost distribuirea unui videoclip de informare și sensibilizare, conceput pentru:

- Demonstra beneficiile utilizării gândirii de design și a designului în grafic educație;
- Prezenta rezultatele proiectului și a impactului asupra acestora profesorilor și elevilor;
- Motiva profesorii și instituțiile să adopte metodologii digitale moderne.

Acest raport oferă o evaluare detaliată a extinderii, implicării și impactului general al campaniei, pe baza datelor colectate de la evenimente, digitale platforme și interacțiuni cu publicul.

Pentru a evalua eficacitatea acestei inițiative, SLI Bacău și UN-LAB au realizat un sondaj de evaluare a impactului, colectând feedback de la profesori și părți interesate pentru a măsura percepția, aplicabilitatea și difuzarea conținutului video. Acest raport oferă o evaluare detaliată a extinderii, implicării și eficacității generale a campaniei, integrând rezultatele cantitative și calitative ale sondajului.

2. PRODUȚIE ȘI STRATEGIE VIDEO

Pentru a asigura succesul campaniei, a o cuprinzătoare materialelor videofost elaborată strategie de producție și difuzare a videoclipului, care a inclus:

A. Obiective definite și rezultate așteptate:

- articularea clară a obiectivelor campaniei de sensibilizare
- Identificarea publicului țintă principal (profesori, formatori VET, instituții VET de învățământ)

B. Dezvoltarea conceptului și a scenariului:

- Crearea unui scenariu video structurat care să includă mesaje cheie, mărturii și elemente vizuale
- Includerea de animații convingătoare și exemple din viața reală pentru a ilustra beneficiile curriculumului DigitalCraft

C. Strategia de distribuție:

- Identificarea celor mai relevante canale de difuzare a materialelor video
- Implicarea părților interesate, a instituțiilor VET, a profesorilor pentru promovarea videoclipului
- Încurajarea partajării rețelelor sociale și integrarea acestora în sesiunile de formare

3. SONDAJ DE EVALUARE PRIVIND IMPACTUL VIDEOCLIPULUI**METODOLOGIA SONDAJULUI:**

- Respondenți cadre didactice și profesori din învățământul profesional și tehnic din județul Bacău: 85 de cadre didactice și profesioniști din domeniul educației din instituțiile VET din județul Bacău
- Perioada de colectare a datelor: Noiembrie - decembrie 2024
- Distribuirea chestionarelor de evaluare: în cadrul evenimentelor de diseminare

PRINCIPALELE ÎNTREBĂRI ȘI REZULTATE ALE SONDAJULUI:

<u>ÎNTREBARE</u>	<u>OPȚIUNI DE RĂSPUNS</u>	<u>REZULTATE (%)</u>
Cât de relevant vi se pare conținutul videoclipului pentru învățământul VET?	Foarte relevant / Oarecum relevant / Nu este relevant	<u>82% - Foarte relevant</u> <u>15% - Oarecum relevant</u> <u>3% - Nu este relevant</u>
Videoclipul v-a să făcut înțelegeți mai bine Design Thinking și designul grafic în educație?	Da / Nu / Nu sunt sigur	<u>89% - Da</u> <u>8% - Nu sunt sigur</u> <u>3% - Nu</u>

<u>ÎNTREBARE</u>	<u>OPȚIUNI DE RĂSPUNS</u>	<u>REZULTATE (%)</u>
Cât de aplicabil vi se pare conținutul videoclipului în activitatea dumneavoastră didactică?	Foarte aplicabil / Destul de aplicabil / Nu se aplică	<u>78% - Foarte aplicabil</u> <u>18% - Destul de aplicabil</u> <u>4% - Nu se aplică</u>
Intenționați să distribuiți videoclipul cu colegii sau elevii?	Da / Nu	<u>74% - Da</u> <u>26% - Nu</u>
Ce parte a videoclipului a avut cel mai mare impact pentru dvs.?	Testimoniale / vizuale Exemple / Narațiuni explicativă	<u>45% - Testimoniale</u> <u>35% - exemple vizuale</u> <u>20% - Narațiuni explicativă</u>
Ce resurse suplimentare v-ar ajuta să implementați aceste metodologii?	Instruire, onlineTutoriale , Planuri de lecții, Altele	<u>48% - Formare</u> <u>32% - Tutoriale online</u> <u>20% - Planuri de lecții</u>

Pentru a evalua eficiența campaniei de sensibilizare DigitalCraft în ceea ce privește sensibilizarea cadrelor didactice cu privire la integrarea gândirii creative și a designului grafic în învățământul VET, a fost introdus un indicator cu privire la gradul de sensibilizare și implicare a cadrelor didactice:

❖ Indicator: Conștientizarea și dorința profesorilor de a implementa metodologiile DigitalCraft

Acest indicator măsoară măsura în care profesorii:

1. Înțeleg relevanța Design a Thinking și instrumentelor digitale în educație
2. Recunosc beneficiile integrării acestor metodologii în practicile lor didactice
3. Își exprimă dorința de a adopta și experimenta aceste instrumente

Rezultatele sondajului referitoare la sensibilizarea și implicarea profesorilor

<u>Întrebare</u>	<u>Opțiuni de răspuns</u>	<u>Rezultate (%)</u>
<u>Cât de conștient erati de Design Thinking înainte de videoclip?</u>	<u>Deloc / Puțin / Oarecum / Foarte conștient</u>	<u>61% - Deloc</u> <u>24% - Puțin</u> <u>10% - Oarecum</u> <u>5% - Foarte conștient</u>
<u>Cum v-a influențat videoclipul percepția asupra gândirii de design în educație?</u>	<u>Nicio schimbare / Oarecum influențat / Foarte influențat</u>	<u>75% - Foarte influențat</u> <u>20% - Puțin influențat</u> <u>5% - Nici o schimbare</u>
<u>Vă gândiți să integrați Design Thinking și instrumentele digitale în predarea dumneavoastră?</u>	<u>Da / Nu / Poate</u>	<u>68% - Da</u> <u>22% - Poate</u> <u>10% - Nu</u>
<u>Ați fi interesat de formare suplimentară privind aceste metodologii?</u>	<u>Da / Nu</u>	<u>84% - Da</u> <u>16% - Nu</u>

Principalele concluzii ale analizei indicatorilor

- ❖ Relevanță percepută ridicată: 97% dintre respondenți au considerat videoclipul relevant sau foarte relevant pentru educația VET.
- ❖ Îmbunătățirea înțelegerii: Videoclipul a fost eficient în clarificarea importanței gândirii de design și a designului în grafic predare.
- ❖ Aplicabilitate puternică: 78% au considerat că conținutul este foarte aplicabil în practica , lor didactică consolidând astfel sa valoarea practică.
- ❖ Potențial de diseminare: Trei sferturi dintre respondenți intenționează să distribuie videoclipul, sporindu-i raza de acțiune.
- ❖ Mărturiile au avut cel mai mare impact: Profesorii au rezonat cel mai mult cu poveștile de succes din viața reală, demonstrând că experiențele personale influențează ratele de adopție.
- ❖ Nevoia de sprijin ulterior: Mulți profesori au solicitat formare suplimentară, tutoriale și planuri de lecții gata de utilizare pentru a facilita implementarea practică.

- ❖ O schimbare a semnificativă gradului de conștientizare - Înainte de campanie, 61% dintre profesori nu aveau cunoștințe anterioare despre Design Thinking, ceea ce arată că videoclipul a jucat un rol esențial în creșterea gradului de conștientizare.
- ❖ Schimbare pozitivă a percepției - 95% dintre respondenți au recunoscut că videoclipul le-a influențat percepția, subliniind eficiența mesajului.
- ❖ potențial ridicat de implementare - 68% dintre profesori s-au declarat pregătiți să aplice aceste metodologii, ceea ce potențial de arată un adoptare puternic .
- ❖ Cererea de formare - 84% suplimentară au solicitat formare , suplimentară demonstrând o nevoie de sprijin susținut și oportunități de învățare.

Pașii următori pentru a spori implicarea profesorilor

- ❖ Asigurați o formare de monitorizare structurată pentru a consolida încrederea în implementare.
- ❖ Dezvoltarea unei platforme a comunității profesorilor pentru schimbul de bune practici.
- ❖ să creeze ghiduri și tutoriale scurte și practice pentru a facilita aplicarea practică.

4. ACOPERIREA ȘI RAZA DE ACȚIUNE A VIDEOCLIPULUI DE SENSIBILIZARE

A. Evenimente fizice și implicare directă

Videoclipul a fost prezentat la trei evenimente cheie, ajungând la 102 profesori din peste 35 de școli din județul Bacău:

<u>Data</u>	<u>Locație</u>	<u>Tip eveniment</u>	<u>Participanți</u>
<u>26 noiembrie 2024</u>	<u>Colegiul "D. Ghika", Comănești Tehnic</u>	<u>Reuniunea - digitală cercului metodic Educație</u>	<u>25</u>
<u>19 decembrie 2024</u>	<u>Onești</u>	<u>Întâlnire cu liderii sindicali din domeniul educației</u>	<u>45</u>
<u>20 decembrie 2024</u>	<u>Colegiul "Anghel Saligny", Bacău</u>	<u>Întâlnire cu profesori și lideri sindicali</u>	<u>32</u>

- În ședința din data de 26 noiembrie 2024, la Colegiul Tehnic "D. Ghika" din Comănești, a avut loc ședința Cercului metodic al Catedrei de limba și literatura română, cu tema centrală "Utilizarea platformelor digitale în activitatea de învățare" (25 participanți).

Evenimentul a oferit un cadru excelent pentru explorarea beneficiilor educației digitale și au fost prezentate rezultatele a trei dintre profesorii participanți la programul de formare Erasmus+ DigitalCraft. Trei dintre profesorii participanți la formarea de la Colegiul Tehnic "D. Ghika" din Comănești și-au împărtășit experiența și au demonstrat beneficiile utilizării platformelor Canva și TimelineJS în activitatea lor didactică. Ei au subliniat modul în care aceste instrumente digitale contribuie la creșterea atractivității procesului de predare-învățare, stimularea implicării elevilor și îmbunătățirea calității actului educațional. În cadrul evenimentului, cei 3 participanți au prezentat, de asemenea, videoclipul creat de partenerul UN -lab Italia și modul în care lecțiile învățate din activitățile de formare și din campanie pot fi utilizate pentru a rafina și îmbunătăți viitoarele activități de sensibilizare și pentru a asigura succesul pe termen lung al proiectului.

- În 19 decembrie 2024, la Onești, a avut loc întâlnirea cu liderii de sindicat la nivel de școală, la care au participat 45 de persoane. La eveniment a fost prezent și domnul George Purcaru, manager de proiect, care a prezentat videoclipul realizat, principalele rezultate ale proiectului și impactul activităților de formare. De asemenea, doamna Bianca Varvareanu, formator în cadrul proiectului, a prezentat videoclipul realizat și principalele teme abordate în cadrul activităților de formare. Totodată, doamna Varvareanu a încurajat profesorii să distribuie videoclipul elevilor, profesorilor din școlile lor, crescând astfel acestuia acoperirea și promovând proiectul la un public mai larg.
- În data de 20.12.2024, la Colegiul "Anghel Saligny" din Bacău întâlnirea cu cadrele didactice ale școlii, dar și cu alte cadre didactice, lideri de sindicat la nivel de școală din județul Bacău, fiind prezente 32 de persoane. La eveniment a participat domnul George Purcaru, manager de proiect, care a prezentat videoclipul realizat, principalele rezultate ale proiectului și impactul activităților de formare din cadrul proiectului DigitalCraft.

B. PRINCIPALELE CONCLUZII ALE EVENIMENTELOR FIZICE:

- Videoclipul a stârnit discuții privind integrarea platformelor digitale în predare.
- Profesorii și-au exprimat interesul puternic pentru utilizarea unor instrumente precum Canva și TimelineJS pentru îmbunătățirea învățării.
- Participanții au fost încurajați să disemineze videoclipul în rândul colegilor și studenților lor.

- Cadrele didactice au manifestat un activ interes pentru încorporarea conceptului "Design Thinking" în planificarea lecțiilor.
- Demonstrațiile Canva și TimelineJS au stârnit imediat idei de aplicații.
- Reprezentanții sindicatelor s-au angajat să disemineze videoclipul în cadrul instituțiilor lor.

D. Distribuție digitală și acoperire online

Videoclipul a fost distribuit pe mai multe platforme online, cum ar fi Facebook, Instagram, site-ul proiectului

E. Analiza angajamentului și a interacțiunii

- Participarea activă la discuții privind instrumentele digitale și metodologiile Design Thinking.
- Feedback puternic din partea profesorilor care au recunoscut valoarea metodologiilor prezentate.
- Încurajarea din partea formatorilor de proiect pentru ca profesorii să continue să integreze instrumentele de învățare bazate pe video.

5. impactuluiEvaluarea

Indicatori de impact

<u>Indicator</u>	<u>Țintă</u>	<u>Realizat</u>	<u>Statut</u>
<u>Profesori instruiți</u>	<u>50</u>	<u>112</u>	<u>Depășit</u>
<u>Școli contactate</u>	<u>10+</u>	<u>35+</u>	<u>Depășit</u>

Observații calitative privind impactul:

- Profesorii s-au arătat foarte interesați de integrarea instrumentelor digitale în clasele lor.
- Videoclipul a consolidat cu succes importanța gândirii conceptuale în educație.
- Creșterea gradului de conștientizare a proiectului în rândul instituțiilor de învățământ și al responsabililor politici.
- Niveluri ridicate de colaborare și relaționare între profesorii VET.
- Potențial ridicat pentru diseminarea ulterioară: 74% dintre profesori intenționează să distribuie videoclipul.

- Influențarea metodelor de predare: Peste 75% au declarat că doresc să integreze aceste metodologii în predarea lor.

Feedback din interesate: partea părților

- "Această inițiativă este o radicală schimbare pentru VET educația !" - Profesor, Comănești
- "Văd o valoare reală în utilizarea acestor instrumente în clasa mea." – lider de sindicat, Onești
- "Videoclipul surprinde esența educației moderne - captivant, dinamic și interactiv." - Profesor VET, Bacău
- "Acest videoclip a clarificat modul în care Design Thinking îmi poate transforma predarea. Văzând exemple reale de la colegi, a devenit și mai convingător." - Profesor VET, Bacău

DURABILITATE ȘI ETAPELE URMĂTOARE

- ❖ Formare ulterioară: Deoarece profesorii și-au exprimat nevoia de formare suplimentară, organizarea de ateliere structurate ar spori impactul. Având în vedere cererea puternică de formare suplimentară, ar trebui organizate ateliere pe teme proiectului: Canva, TimelineJS și CapCut.
- ❖ Crearea unui centru de resurse: O platformă centralizată cu modele de lecții, studii de caz și tutoriale video ar sprijini profesorii în implementare.
- ❖ Resurse pentru planuri de lecții: Furnizarea de modele de lecții folosind Canva și TimelineJS ar facilita adoptarea mai rapidă.
- ❖ Monitorizarea adoptării pe termen lung: Un sondaj de monitorizare peste șase luni ar putea evalua modul în care profesorii au implementat aceste metodologii și ar putea identifica domeniile care necesită sprijin suplimentar.

6. CONCLUZII ȘI RECOMANDĂRI

- ❖ Campania și-a atins și depășit obiectivele, în special în ceea ce privește implicarea profesorilor
- ❖ Videoclipul s-a dovedit a fi un instrument de comunicare eficient pentru promovarea metodologiilor DigitalCraft
- ❖ Campania a promovat discuții active și noi colaborări în cadrul sectorului educațional

Domenii de îmbunătățire:

- ❖ Intensificarea eforturilor de promovare localizată pentru a crește gradul de conștientizare dincolo de regiunile inițiale.
- ❖ Încurajați alte mărturii ale profesorilor pentru a spori credibilitatea și impactul.
- ❖ Explorarea unor canale suplimentare de diseminare, inclusiv conferințe educaționale și forumuri politice.

Campania de sensibilizare DigitalCraft și difuzarea videoclipului au avut succes, depășind așteptările inițiale în ceea ce privește implicarea profesorilor, participarea școlilor și impactul digital. Metodologiile proiectului sunt acum recunoscute pe scară largă, iar se așteaptă ca impulsul generat de această campanie să determine schimbări viitoare în VETeducația .

Anexă: VIDEO DE CONȘTIENTIZARE DIGITALCRAFT - SONDAJ PRIVIND IMPACTUL ASUPRA PROFESORILOR

Public țintă: cadre didactice și profesori din învățământul profesional și tehnic din județul Bacău:

Profesori și cadre didactice din instituțiile de învățământ profesional din județul Bacău

Total respondenți: 85

ÎNTREBĂRI ȘI SONDAJULUI REZULTATE ALE

1. CUNOAȘTEREA PRINCIPILOR DE DESIGN THINKING ÎNAINTE DE VIZIONAREA VIDEOCLIPULUI

Obiectiv: Măsurarea nivelului inițial de cunoștințe în rândul cadrelor didactice.

Întrebare: Cât de conștient erați de Design Thinking înainte de a viziona videoclipul?

Opțiuni de răspuns	Rezultate (%)
Nu știu deloc	61%
Un pic conștient	24%
Oarecum conștient	10%
Foarte conștient	5%

Analiză: Majoritatea respondenților (61%) nu aveau cunoștințe anterioare despre Design Thinking, în timp ce doar 15% aveau un anumit nivel de cunoaștere înainte de a se angaja în materialul video.

2. INFLUENȚA VIDEO ASUPRA PERCEPȚIEI GÂNDIRII DESIGNULUI ÎN EDUCAȚIE

Obiectiv: Evaluarea eficacității videoclipului în schimbarea percepțiilor.

Întrebare: Cum v-a influențat videoclipul percepția asupra Design Thinking în educație?

Opțiuni de răspuns	Rezultate (%)
Nicio modificare	5%
Oarecum influențat	20%

Opțiuni de răspuns	Rezultate (%)
Puternic influențat	75%

Analiză: Un procent combinat de 95% dintre respondenți au raportat o schimbare pozitivă în ceea ce privește înțelegerea conceptului Design Thinking, demonstrând eficiența videoclipului în creșterea gradului de conștientizare.

3. RELEVANȚA VIDEOCLIPULUI PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL VETERINAR

Obiectiv: Să se evalueze dacă conținutul video corespunde nevoilor profesorilor.

Întrebare: *Cât de relevant vi se pare conținutul pentru VETvideoclipului educația ?*

Opțiuni de răspuns	Rezultate (%)
Foarte relevant	82%
Oarecum relevant	15%
Nu este relevant	3%

Analiză: Majoritatea covârșitoare (97%) a profesorilor au considerat videoclipul relevant sau foarte relevant pentru educația VET, consolidând aplicabilitatea acestuia în predare.

4. APLICABILITATEA CONȚINUTULUI VIDEOCLIPULUI ÎN PRACTICA DIDACTICĂ

Obiectiv: Evaluarea valorii practice a informațiilor prezentate.

Întrebare: *Cât de aplicabil vi se pare conținutul în videoclipului activitatea dumneavoastră didactică?*

Opțiuni de răspuns	Rezultate (%)
Foarte aplicabil	78%
Oarecum aplicabil	18%

Opțiuni de răspuns	Rezultate (%)
Nu se aplică	4%

Analiză: 78% dintre profesori au considerat că conținutul video este direct aplicabil în clasa lor, ceea ce un arată potențial puternic de implementare.

5. DORINȚA DE A ÎMPĂRTĂȘI VIDEOCLIPUL CU COLEGII ȘI STUDENȚII

Obiectiv: Măsurarea potențialului de diseminare organică a videoclipului.

Întrebare: *Ați împărtășit sau intenționați să împărtășiți videoclipul cu colegii sau elevii?*

Opțiuni de răspuns	Rezultate (%)
Da	74%
Nu	26%

Analiză: Un procent ridicat (74%) de profesori au distribuit în mod activ sau intenționau să distribuie videoclipul, sporind astfel raza de acțiune a acestuia și potențialul de adoptare în școli.

6. CELE MAI DE IMPACT ELEMENTE ALE VIDEOCLIPULUI

Obiectiv: Să se determine care aspecte ale clipului video au rezonat cel mai mult cu profesorii.

Întrebare: *Ce parte a videoclipului a cel mai avut dvs mare impact pentru .?*

Opțiuni de răspuns	Rezultate (%)
Mărturii de la profesori	45%
Exemple vizuale de digitaleinstrumente	35%
Narațiuni explicativă și concepte	20%

Analiză: Profesorii au considerat că mărturiile din viața reală ale colegilor educatori sunt cele mai convingătoare, consolidând importanța învățării practice, bazate pe experiență.

7. INTERES PENTRU FORMARE SUPLIMENTARĂ PRIVIND GÂNDIREA DE DESIGN ȘI INSTRUMENTELE DIGITALE

Obiectiv: Evaluarea cererii de dezvoltare profesională continuă.

Întrebare: *Ați fi interesat de formare suplimentară privind aceste metodologii?*

Opțiuni de răspuns	Rezultate (%)
Da	84%
Nu	16%

Analiză: Un procent de 84% covârșitor dintre respondenți și-au exprimat dorința puternică de formare suplimentară, subliniind necesitatea unor programe în acest sens.

8. DORINȚA DE A INTEGRA GÂNDIREA DE PROIECTARE ȘI INSTRUMENTELE DIGITALE ÎN PREDARE

Obiectiv: Pentru a evalua potențialul de adoptare în lumea reală.

Întrebare: *Vă gândiți să integrați Design Thinking și instrumentele digitale în predarea dumneavoastră?*

Opțiuni de răspuns	Rezultate (%)
Da	68%
Poate	22%
Nu	10%

Analiză: Majoritatea (68%) cadrelor didactice au arătat un angajament clar față de punerea în aplicare a acestor metodologii, în timp ce suplimentar un procent de 22% au fost dispuși să exploreze această posibilitate.

CONCLUZII GENERALE ALE STUDIULUI

- ❖ Videoclipul a fost foarte eficient în creșterea cunoștințelor despre Design Thinking, 75% dintre respondenți fiind puternic influențați de conținutul acestuia
- ❖ 97% dintre profesori au recunoscut importanța acestuia în educația VET, iar 78% l-au considerat foarte aplicabil în predarea lor.
- ❖ 74% dintre respondenți intenționează să distribuie videoclipul în cercurile lor profesionale, extinzând astfel aria de acoperire a acestuia
- ❖ 84% dintre profesori au solicitat oportunități suplimentare de formare, subliniind nevoia de ateliere structurate, tutoriale și ghiduri practice de implementare
- ❖ 68% dintre profesori și-au exprimat intenția fermă de a integra Design Thinking și instrumentele digitale, demonstrând o cale clară de adaptare la societatea actuală.