

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

CAMPANIE DE SENSIBILIZARE IN CADRUL PROIECTULUI DIGITALCRAFT: OBIECTIVE ȘI REZULTE AȘTEPTATE

1. INTRODUCERE

Campania de sensibilizare DigitalCraft a fost dezvoltată ca o inițiativă-cheie de comunicare și diseminare pentru a sublinia importanța integrării gândirii creative și a designului grafic în educația și formarea profesională (VET). Campania a urmărit să ajungă la profesori, formatori și instituții de învățământ, echipându-i cu cunoștințe și motivație pentru a adopta metodologii moderne în practicile lor didactice.

Elementul central al acestei campanii a fost un videoclip de sensibilizare, conceput pentru a comunica în mod eficient beneficiile, impactul și aplicațiile din lumea reală ale proiectului DigitalCraft.

Acest document prezintă obiectivele principale și rezultatele preconizate ale campaniei, oferind un cadru structurat pentru măsurarea succesului acesteia.

2. OBIECTIVELE CAMPANIEI DE SENSIBILIZARE

Obiectivul principal al campaniei a fost de a crește gradul de conștientizare, de implicare și de adoptare a metodologiilor Design Thinking și Design grafic în rândul profesorilor VET și al instituțiilor de învățământ.

Campania urmărește în mod specific:

1. Să crească gradul de conștientizare cu privire la rolul Design Thinking și al instrumentelor digitale în educația VET

- Să informeze profesorii și administratorii școlari cu privire la modul în care Design Thinking sporește implicarea elevilor și rezultatele învățării.

- Să sublinieze importanța comunicării vizuale și a alfabetizării digitale în formarea profesională modernă.
2. Să prezinte rezultatele și impactul proiectului DigitalCraft
- Să demonstreze aplicarea practică a metodologiilor Design Thinking și Graphic Design prin experiențe reale ale profesorilor.
 - -Să prezinte date privind participarea la formarea profesorilor, implicarea elevilor și adoptarea de către școală.
3. Inspiră și încurajează educatorii să integreze aceste metodologii
- Să ofere exemple clare despre modul în care instrumente precum Canva, TimelineJS și CapCut pot fi utilizate în diverse materii.
 - Să împărtășească mărturii ale profesorilor instruiți care prezintă succesul acestor metode în clasele lor.
4. Extindeți aria de acoperire și implicarea proiectului prin diseminare digitală și fizică
- Să se asigure că videoclipul ajunge la un public larg prin intermediul social media, al evenimentelor educaționale și al distribuirii directe în școli.
 - Să asigure implicarea părților interesate, cum ar fi instituțiile VET, conducerea școlilor și factorii de decizie politică în discuții privind modernizarea învățământului profesional.
5. Consolidarea impactului pe termen lung al DigitalCraft prin încurajarea angajamentului continuu
- Să încurajeze profesorii să participe la sesiunile de formare ulterioare și să integreze metodologiile DigitalCraft în practica lor obișnuită.
 - Să stabilească o comunitate profesională în care educatorii pot împărtăși experiențe, perspective și aplicații inovatoare ale Design Thinking.

3. MESAJELE-CHEIE ALE CAMPANIEI

Campania a fost structurată în jurul următoarelor mesaje-cheie pentru a asigura claritatea, coerența și impactul:

- „ Design Thinking transformă educația”.

Profesorii și elevii beneficiază de o abordare a învățării mai interactivă, creativă și bazată pe rezolvarea problemelor.

- „Instrumentele digitale fac învățarea mai atractivă și mai eficientă”.

- Canva, TimelineJS și CapCut îmbunătățesc lecțiile făcând conținutul vizual, interactiv și centrat pe elev.

- „Profesorii pot conduce schimbarea”.

Prin adoptarea Design Thinking și a instrumentelor digitale, profesorii pregătesc elevii pentru piața muncii și economia digitală în continuă evoluție.

- „Alăturați-vă mișcării DigitalCraft!”

Profesorii pot deveni parte a unei comunități didactice inovatoare și pot beneficia de formare continuă și resurse.

4. PUBLIC ȚINTĂ

Campania s-a axat pe un public pe mai multe niveluri pentru a se asigura că mesajul proiectului ajunge la părțile interesate cheie și le influențează:

Publicul primar:

- Profesori, formatori și educatori VET interesați de instrumentele digitale și de noile metode pedagogice.

Publicul secundar:

- Administratori de școli, factori de decizie politică și proiectanți de programe VET care influențează politicile educaționale și implementarea acestora.

Audiență extinsă:

- Elevii, părinții și rețelele de învățământ profesional pentru a crește gradul de conștientizare a noilor oportunități de învățare.

5. REZULTATE DORITE ȘI INDICATORI DE SUCCES

Pentru a măsura eficacitatea campaniei, am stabilit indicatori de succes clari și cuantificabili:

- Videoclipul să fie prezentat la cel puțin 3 evenimente majore, ajungând la cel puțin 50 de cadre didactice

- Creșterea gradului de conștientizare a profesorilor cu privire la Design Thinking cu cel puțin 50%
- Asigurarea faptului că cel puțin 50% dintre profesorii instruiți se angajează să utilizeze aceste metodologii în clasele lor
- Asigurarea interesului din partea a cel puțin 30% dintre participanți pentru formare sau ateliere suplimentare
- Încurajarea partajării înregistrărilor video în cadrul rețelelor de profesori pentru a extinde aria de acoperire dincolo de diseminarea inițială