



RAPORT DE VALIDARE EUROPEANĂ

DInSAd Includerea digitală a persoanelor adulte cu o pregătire scăzută Rezumat

- *Istoric: Scurtă descriere a Hărții de competențe*
- *Metoda de cercetare: Organizarea focus grupurilor (metodologie și actori interesați)*
- *Rezultatele focus grupurilor*
- *Concluzii și recomandări: modul în care aceste rezultate ar putea fi integrate în versiunea finală a Hărții de competențe*

Context: Scurtă descriere a Hărții de competențe

Harta competențelor digitale este structurată în 6 arii de învățare care acoperă:

1. Nivelul de bază / Fundația
2. Viață de zi cu zi online / participare / Colaborare online / cetățenie online
3. Extern /în aer liber
4. Cumpărături
5. Afaceri
6. Social

Primele două domenii se referă la căutarea abilităților de bază pentru o utilizare adecvată a hardware-ului și software-ului. În timp ce celelalte 4 zone se situează în zone mai conectate la o utilizare conștientă a nevoilor lor.

Metoda de cercetare: Organizarea focus grupurilor (metodologie și actori interesați)

În toate cele patru țări (**Italia, Suedia, România și Grecia**) care alcătuiesc consorțiul, focus grupul a fost realizat online, doar în Suedia a fost organizat în grupuri de două persoane simultan, în timp ce în țările rămase toți participanții s-au întâlnit împreună online.

În Italia, metoda de cercetare aplicată în focus grup a fost de a căuta, prin cea mai deschisă discuție posibilă, și de a înțelege nevoile reale ale utilizatorilor. Din acest motiv, participanții au fost toți profesori de educație pentru adulți, cu o lungă carieră în acest domeniu de activitate, astfel încât să poată surprinde evoluția pe parcursul anilor a grupurilor de studenți încredințați acestora. În **Suedia, Grecia și în România**, participanții au fost din diferite profesii, precum profesori, organizatori de studii pentru profesorii pentru adulți, conducători de studii, reprezentanți ai organizațiilor care lucrează în domeniul social, public sau corporatist.

Rezultatele din focus grupuri

În **România**, participanții nu au discutat atât de mult despre competențele conținute în Harta competențelor digitale, ci mai degrabă despre modul în care adulții pot dobândi aceste competențe și le pot folosi în viața lor profesională sau de zi cu zi. Acest lucru este într-un anumit fel de înțeles, întrucât nu sunt toți profesori, ci mai degrabă manageri ai organismelor publice sau private care se confruntă cu adulți cu un nivel scăzut din punct de vedere al nevoilor și așteptărilor.

Moderatorii au explicat că IO1 este faza de cercetare a proiectului, baza pe care va fi proiectat și elaborat următorul material de instruire.

Experții din **Grecia** au declarat că Descrierea competențelor DinSAd pare a fi foarte exactă, completă și detaliată. Este ușor de înțeles spectrele pe care le acoperă și că competențele propuse par adecvate pentru a fi învățate printr-o metodologie de tip joc.

În **Italia**, rezultatele focus grup-ului au fost două, din punctul meu de vedere, de o importanță considerabilă:

Primul se referă la interesul de a insera o metodologie precum cea a jocului pentru învățarea abilităților digitale în școală, într-un context de educație pentru adulți.

Al doilea este să remarcăm, din punct de vedere sociologic, modul în care consumul zilnic pe internet sau utilizarea obișnuită a smartphone-ului nu reprezintă o conștientizare sau o posibilitate reală de a crește din punct de vedere personal sau profesional.

Participanții (focus grup) din **Suedia** au fost mulțumiți de Descrierea hărții competențelor. Conținutul și descrierea Hărții de competențe au fost descrise în mod clar, inteligibil pentru fiecare domeniu.

Concluzii și recomandări: modul în care aceste rezultate ar putea fi integrate în versiunea finală a Hărții de competențe

Principala problemă pentru participanții din **Suedia** este că aceștia trebuie să învețe toate abilitățile necesare care sunt legate de computer și internet pe cont propriu. Prin urmare, ideea propusă de creare a unui joc este un instrument excelent care le va permite să învețe tot ceea ce nu au nevoie de unul singur, ci cu ajutorul unor materiale create care se vor concentra pe un grup țintă specific. În plus, este minunat că această pregătire va fi realizată sub forma unui joc. De asemenea, ar fi minunat dacă abilitățile dobândite ar putea fi puse în practică imediat. De asemenea, ar fi bine să existe cineva care să răspundă la întrebări și să-i ajute în cazul în care ar apărea probleme. Participanții au răspuns că ar fi interesați să își folosească compania în scopuri didactice. De asemenea, au sugerat utilizarea jocurilor față în față în învățământul preșcolar.

Principala preocupare a formatorilor din **Grecia** a fost aceea că participanții vor învăța singuri, că o să aibă ghiduri detaliate și precise despre cum să participe la joc. Experții au sugerat, de asemenea, că ar fi mai ușor de știut ce competențe sunt abordate atunci când îndeplinesc o sarcină în jocul față în față.

Pentru **Italia**, sugestia este că ar fi util să oferim o sesiune de informare pentru profesorii care doresc să testeze jocul într-o clasă pentru adulți.

În **România** proiectul a fost considerat ca un instrument bun pentru a fi inclus în oferta lor de formare, au apreciat Harta competențelor digitale ca fiind un instrument util pe care putem construi IO2 și IO3, iar un formator cu experiență dorește să lucreze la aria de învățare cumpărături din cadrul IO2.

În cele din urmă, se poate spune că harta abilităților digitale propuse a găsit o validare completă și că este o hartă bună pe baza căreia se poate construi jocul.