



SOCIAL CONNECTIONS: Trainers for E-social work

IO2 – Raport privind lecțiile învățate și recomandări bazate pe rezultatele etapei de pilotare a TOOL-BOXului pentru eSOCIAL-work

Project Number: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Cuprins

Introducere	2
Partea 1: Structura programului de formare teoretic.....	2
Statistici Naționale	Error! Bookmark not defined.
Partea 2: Învățare prin practică.....	5
Statistici Naționale	Error! Bookmark not defined.
Concluzii	14

Introducere

Documentul de față reprezintă un raport care compilează evaluarea, lecțiile învățate și recomandările privind pilotarea programului de formare implementat de partenerii desemnați în cadrul Rezultatului intelectual 2 (IO2), utilizând Tool-boxul pentru e-social work. Obiectivul central al acestui document este de a sprijini transferabilitatea programului de formare pentru formatorii în domeniul asistenței sociale (Social work trainers - SWT). Faza de pilotare a inclus două părți: prima parte fiind reprezentată de o formare online axată pe contribuțiile teoretice concepute în manualul dezvoltat în cadrul Rezultatului intelectual 1 (IO1) și a doua parte constând în programul de formare bazat pe învățarea prin practică.

Grupul țintă

Grupul țintă al programului de formare este alcătuit din formatori VET și C-VET, care predau cursuri legate de asistență socială/lucrări sociale. Selecția a fost făcută pe baza interesului, experienței profesionale, contextului, rolului profesional și/sau capacității acestora de a sprijini implementarea activităților proiectului și de a susține adecvarea, credibilitatea, integritatea și transferabilitatea rezultatelor.

Partea 1: Structura programului de formare teoretic

Scopul central al primei părți a cursului este de a relua conținutul manualului dezvoltat pe parcursul IO1 și de a oferi completări și clarificări atunci când este necesar. În ceea ce privește domeniul organizațional, participanții au fost rugați să citească cu atenție IO1 pentru a dobândi principiile de bază ale predării online în sectorul social înainte de începerea cursului. În consecință, a putut fi obținută maximizarea rezultatelor de învățare. Formarea cu aport teoretic a fost concepută să aibă o durată de **4 ore** și să se desfășoare **online**.

Structura programului de formare teoretic

Formarea este structurată pe **8 module**, fiecare modul având o durată de 30 de minute, conducând la un curs de formare cu o durată totală de 4 ore. Fiecare modul ar necesita o introducere de 5-7 minute bazată pe un PowerPoint și un interval de 23-25 de minute de activități.

Programul a cuprins următoarele module:

1. Angajament profesional
2. Asistența socială
3. Predare, formare și învățare
4. Resurse digitale

5. Comunicarea în mediul online
6. Încurajarea cursanților
7. Facilitarea competențelor digitale ale cursanților
8. Feedback digital

Statistici naționale

Partenerii au implementat proiectul pilot după cum urmează: Aproximar (APX) și Virtual Campus în Portugalia, Fundación INTRAS (INTRAS) în Spania, Anziani e non Solo (ANS) în Italia și SOSU Østjylland (SOSU) în Danemarca.

Portugalia

Prima parte a cursului de formare s-a desfășurat în Portugalia cu 5 profesioniști care lucrează în domeniul social. Recrutarea participanților s-a realizat prin invitarea directă a profesioniștilor care au colaborat anterior cu organizațiile partenere portugheze, în funcție de profilul și contribuțiile lor din trecut.

Formarea a fost oferită în mediul online, cu o colaborare eficientă între Aproximar și Virtual Campus în calitate de facilitatori ai sesiunilor sincrone, în cadrul cărora au fost prezentate și pilotate materialele produse de parteneri.

Formarea a fost susținută de platforma Zoom. Pentru activitățile de grup, Jamboard a fost principalul instrument digital utilizat. Pentru a îndeplini obiectivele propuse în aplicație și în cadrul parteneriatului, Aproximar și Virtual Campus au urmat planurile de sesiune definite anterior.

Spania

Prima parte a cursului de formare s-a desfășurat în Spania, cu 3 asistenți sociali profesioniști, toți lucrând la INTRAS. Participanții au fost contactați direct prin e-mail.

În plus, formarea a avut loc la sfârșitul lunii aprilie și a avut o durată de 4 ore. Sesiunea s-a desfășurat online, utilizând platforma Teams, pentru a facilita prezența participanților, întrucât cei trei locuiesc în orașe diferite. Formarea a urmat structura propusă și a utilizat materialele elaborate de consorțiu (PowerPoints și exerciții).

Manualul a fost trimis în avans participanților, astfel încât aceștia să îl poată citi înainte de formare, ceea ce a facilitat înțelegerea conținutului teoretic explicat pe scurt. În plus, un rezultat interesant a fost faptul că participanții au părut mai interesați de utilizarea instrumentelor digitale atunci când lucrează online, cum ar fi Miro.

Italia

Prima parte a cursului de formare s-a desfășurat în Italia, cu 8 participanți: 1 neuropsiholog, 1 asistent social, 2 manageri de proiect, 1 dezvoltator TIC, 2 formatori experți în asistență socială și 1 stagiar. Participanții fac parte din personalul intern al cooperativei ANS. Aceștia au fost aleși pe baza rolului lor în cadrul cooperativei, a competențelor lor și a posibilităților de dezvoltare pe această temă.

Formarea a avut loc online, la sfârșitul lunii martie și a durat 4 ore. Sesiunea a fost realizată cu ajutorul platformei Zoom. Platformele prezentate în timpul instruirii și utilizate pentru exerciții au fost: Mentimeter, Jamboard și Miro. În timpul zilei de formare, materialul nu a fost utilizat în întregime din cauza lipsei de timp. Cu toate acestea, au fost acoperite toate capitolele manualului, pur și simplu slide-urile de prezentare au fost rezumate și îmbinate.

Ca o remarcă generală, nu au fost întâmpinate dificultăți deosebite. În plus, evaluarea a arătat că participanții s-au bucurat de formare, apreciind execuția, conținutul și metodele acestora ca fiind foarte satisfăcătoare (pe o scară de la 1 la 5, toate răspunsurile sunt cuprinse între 4 și 5).

Danemarca

Prima parte a cursului de formare s-a desfășurat în Danemarca, cu 5 participanți. Profilurile profesionale ale participanților au fost următoarele: 3 ergoterapeuți, 1 fizioterapeut și 1 asistent medical. Toți participanții au fost femei, recrutate din rândul formatorilor profesioniști de asistenți sociali (asistenți sociali/de îngrijire a sănătății). Participanții au fost recrutați la un mare colegiu VET, care pregătește asistenți sociali și asistenți medicali (EQF 3+4) pentru a lucra în principal în cămine de bătrâni, în îngrijire la domiciliu și în spitale.

Formarea a fost realizată online în aprilie 2022. Din cauza complexității programului, participanților li s-a cerut să stabilească priorități în ceea ce privesc exercițiile pe care să le efectueze, deoarece nu a fost posibilă efectuarea tuturor exercițiilor în intervalul de timp propus.

Ca o observație generală, nu au fost identificate dificultăți. Toți participanții au dobândit o experiență "practică" în efectuarea exercițiilor. Feedback-ul a fost pozitiv în ceea ce privesc exercițiile efective și aspectele de care trebuie să se țină seama atunci când se oferă formare utilizatorilor finali.

Lecții învățate și recomandări

În ceea ce privește această parte a formării, faza de pilotare s-a desfășurat în Portugalia cu 5 profesioniști, în Italia cu 8 profesioniști, în Spania cu 3 profesioniști și în Danemarca cu 5 profesioniști. Toate sesiunile s-au desfășurat online și au urmat structura propusă de consorțiu pe baza materialelor elaborate în timpul IO1.

Principalele *concluzii și recomandări* propuse pentru această parte a formării au fost:

- Ca o observație generală, nu au fost întâmpinate dificultăți deosebite.
- Din punctul de vedere al unui formator, s-a observat că poate fi puțin complicat să se rezume conținutul PowerPoint-urilor în timpul alocat sesiunii.
- Participanții au părut interesați de utilizarea instrumentelor digitale atunci când lucrează online (de exemplu, Miro și Jamboard).
- Formatorii au sugerat că ar trebui să se țină cont și de utilizatorii neexperimentați în timpul desfășurării formării. Ei au întâlnit participanți care nu erau familiarizați cu unele dintre instrumentele utilizate, prin urmare, au avut nevoie de ceva mai mult timp pentru a se acomoda.
- Numărul de exerciții și timpul necesar pentru a le efectua pe toate au depășit programul de timp disponibil pentru formare. Acest aspect ar trebui luat în considerare în continuare la planificarea sesiunilor de formare.
- Feedback-ul a fost pozitiv în ceea ce privesc exercițiile puse în aplicare și aspectele de care trebuie să se țină cont atunci când se oferă formare utilizatorilor finali.
- O altă sugestie adusă de participanți, pentru a se asigura că fiecare cursant este implicat și poate participa la activități, ar fi ca numărul maxim de participanți să fie limitat la 10.
- Mărturiile participanților au subliniat: "Formatorii au fost foarte clari și au explicat în detaliu conceptele și conținutul cursului" și că "Exercițiile de grup au fost utile atât pentru schimbul creat, cât și pentru oportunitatea de a cunoaște și de a experimenta noi instrumente."

Partea 2: Învățare bazată pe practică

Partea de învățare bazată pe practică se concentrează pe o experiență de învățare prin practică. Aceasta va fi o secvență din integrările privind principiile de bază ale predării online în sectorul social. În mod specific, această parte va fi dedicată implicării participanților în co-dezvoltarea unui modul de formare privind instrumentele digitale pentru asistenții sociali (aplicarea practică a învățării teoretice IO1). Participanții și partenerii vor lucra împreună pentru a dezvolta un modul de formare privind resursa digitală selectată, sub forma unui modul combinat pe o resursă TIC pentru asistenții sociali (SW).

Principiile învățării prin practică

Învățarea prin practică este o abordare inovatoare, din ce în ce mai utilizată în învățământul profesional și tehnic, care implică cursanții "în analiza unui proiect dat și căutarea de posibile soluții". Proiectele propuse au, de obicei, probleme legate de fapte practice privind conținutul cursului propus". Aceasta implică o "explorare activă a provocărilor din lumea reală", prin conducerea participanților la elaborarea unui proiect în jurul unei "întrebări-cheie".

Gândirea critică, colaborarea și învățarea experimentală sunt caracteristici esențiale ale învățării prin practică. Caracteristicile pot fi sintetizate în cele ce urmează:

Cursanții sunt factori de decizie și proiectanți ai procesului	Cursanții sunt responsabili pentru obținerea și gestionarea informațiilor colectate
Evaluările sunt efectuate în mod continuu	Atmosferă de învățare care tolerează erorile și schimbările

Pe baza părții 1/structura teoretică, în timpul cursului de formare privind învățarea prin practică, participanților li se cere să utilizeze diferite strategii, cum ar fi cercetarea, planificarea, rezolvarea problemelor, creativitatea, pentru a livra un "produs sau o prezentare care să demonstreze învățarea" și care să fie "valoros și realist" legat de muncă.

Structura învățării prin practică

Formarea dedicată învățării prin practică este structurată în 4 module, fiecare modul fiind pilotat de către un partener:

- ➔ Învățarea prin joc (INTRAS)
- ➔ Poezie blackout digitală (ANS)
- ➔ Gerontologie narativă și povestiri digitale (APX)
- ➔ Ateliere de artă digitală (SOSU Østjylland)

Durata cursurilor este de **12 ore** și este structurată în sesiuni de predare sincronă online¹. Aceste sesiuni au creat contexte în care participanții au contact direct cu formatorii. Cu toate acestea, participanții sunt stimulați să colaboreze între sesiuni pentru a-și aprofunda cunoștințele și pentru a-și dezvolta proiectul. Cantitatea de timp și efortul depus de participanți la formatul asincron nu este contabilizabil.

Statistici naționale

Scopul prezentului raport este de a sprijini transferabilitatea formării în învățarea bazată pe practică pentru formatorii din domeniul asistenței sociale (SWT). În consecință, se va aborda fiecare modul al cursului și rezultatele obținute după faza de pilotare a acestuia.

Învățare bazată pe joc

Acest modul a fost pilotat de INTRAS în Spania. Principalele obiective ale modulului sunt:

1. Înțelegerea a ce este învățarea bazată pe joc.

¹ În Portugalia formarea s-a realizat față în față.

2. Înțelegerea modului în care învățarea bazată pe joc poate fi utilizată de către asistenții sociali care lucrează cu grupurile vulnerabile.

3. Izolarea formelor și tipurilor specifice de jocuri digitale în funcție de nevoile individuale ale diferitelor grupuri de clienți.

4. Pregătirea pentru posibile dificultăți în aplicarea practică a instrumentului și identificarea unor metode specifice pentru a depăși aceste dificultăți.

În plus, instrumentul TIC selectat și utilizat în cadrul acestui modul a fost jocul Minecraft. Minecraft este un joc video în care jucătorii explorează o lume 3D și pot descoperi și extrage materii prime, unelte și obiecte artizanale, pentru a construi structuri, terasamente și mașini simple. Acest joc promovează gândirea critică, colaborarea, abilitățile de organizare și abilitățile de rezolvare a problemelor.

Ca o scurtă prezentare generală a sesiunii, acest modul a prezentat cunoștințele de bază a ce este învățarea bazată pe joc. Durata sesiunii de formare fiind de 3 ore:

- 1 oră pentru explicații teoretice și întrebări.
- 1 oră pentru a juca individual jocul propus. În cazul în care participanții sunt obișnuiți cu jocul, formatorul poate propune să joace un joc multiplayer.
- 1 oră pentru a reflecta și a discuta în grup despre abilitățile formate cu ajutorul jocurilor digitale.

Metoda de evaluare aleasă a fost un chestionar care includea 5 întrebări simple care au permis participanților să își autoevalueze cunoștințele dobândite și potențialele abilități de utilizare a acestei tehnici. Participanții sunt întrebați dacă se simt încrezători în a introduce și chiar a livra o sesiune de învățare bazată pe jocuri unui grup de utilizatori. Evaluarea formatorilor a fost foarte pozitivă, aceștia s-au bucurat de curs și au considerat că acesta a fost bine organizat, din punct de vedere al duratei, al întâlnirii online, al atmosferei, al comunicării și al disponibilității formatorului etc. Formatorul a fost, de asemenea, evaluat pozitiv.

În ceea ce privesc conținuturile livrate, participanții au considerat că acestea sunt utile în practica lor zilnică și vor contribui la o înțelegere mai profundă a modului în care pot folosi resurse TIC pentru a-și ajuta clienții. Analizând rezultatele evaluării, putem observa o creștere a percepției "Sunt capabil să...".

Partea 1 a formării a fost mai bine cotată decât partea 2. Se pare că durata părții 2 nu a fost cea mai potrivită. Toți participanții au fost de acord că promovarea muncii în echipă a fost unul dintre cele mai bune avantaje ale utilizării co-creării, precum și a autorefecției. În orice caz, comentariile participanților au fost foarte pozitive, toți sunt de părere că ideea de co-

creare a modulului de învățare bazată pe jocuri a fost una foarte bună, chiar dacă a fost destul de dificilă pentru cei trei.

În ceea ce privesc provocările cu care s-au confruntat participanții, a fost complicat să înțeleagă ce este învățarea bazată pe jocuri, deoarece există o mulțime de termeni diferiți legați de același concept sau de unul similar: Games, Serious Games, Game-Based Learning, Gamification, etc. De asemenea, a fost o problemă să se decidă ce joc video să aleagă, deoarece niciunul dintre participanți și nici formatorul nu sunt jucători de jocuri video. Cu toate acestea, strategiile găsite pentru a depăși aceste provocări indică faptul că sfaturile experților din partea consorțiului Social Connections au ajutat la înțelegerea diferiților termeni legați de utilizarea jocurilor pentru a promova procesul de învățare și la o mai bună alegere a jocului care urmează să fie utilizat.

Participanții au recomandat, pentru acest modul, că ar fi util ca formatorii să încerce mai întâi jocul pe care urmează să îl utilizeze cu cursanții, pentru a prevedea eventualele dificultăți.

Poezie blackout digitală

Acest modul a fost pilotat de ANS în Italia. Principalele obiective de învățare ale modulului sunt:

1. Înțelegerea a ceea ce este poezia blackout
2. Înțelegerea modului în care poate fi utilizată în contextul asistenței sociale
3. A fi capabil să o interpretezi online
4. A fi capabil să adaptezi tehnica la diferite grupuri țintă și context

Următoarele instrumente au fost prezentate și utilizate pentru a le arăta participanților cum pot realiza poezia Blackout cu utilizatorii lor:

- Blackout Bard, disponibilă pentru Android și IOS - Aplicația permite crearea de artă blackout direct de pe smartphone sau tabletă cu doar câteva clicuri. Utilizatorul ar putea alege dintr-o varietate de pasaje păstrate ca mostre în aplicație sau ar putea să-și ia propriile surse de pe web, apoi să le stilizeze și să le împărtășească. Cu toate acestea, trebuie remarcat faptul că aplicația este disponibilă doar în limba engleză și necesită competențe TIC destul de avansate.
- Google Doc și Google Presentation, editoare de documente simple, online și gratuite, permit, cu câțiva pași (descriși în modulul de formare), realizarea poeziei blackout fără a descărca nicio aplicație.

În plus, formarea a fost concepută într-un format online, astfel încât este necesară o platformă de videoconferință (cum ar fi Zoom sau Teams) care să permită proiectarea de imagini și partajarea ecranului formatorului. În al doilea rând, sunt necesare prezentări ale

materialului teoretic pentru a permite formatorului să își însoțească prezentarea orală cu materiale vizuale. În cele din urmă, instrumentele digitale prezentate mai sus au avut nevoie să le arate participanților utilizarea lor în timp real.

Ca o scurtă trecere în revistă a sesiunilor, durata sesiunii de formare privind Poezia Blackout a fost de 4 ore, a inclus o primă parte de prezentare a materialului teoretic și o parte ulterioară de repetare a tehnicii propriu-zise de către participanți. Cei 2 facilitatori și-au împărțit rolurile în (1) prezentator/formator de materiale și (2) observator, ambii oferind sprijin participanților acolo unde a fost nevoie. Rolurile diferite asumate au permis două perspective diferite asupra progresului formării, astfel încât aceasta să poată fi evaluată mai obiectiv. După ce au încercat să creeze propriul poem, s-a deschis o discuție între participanți despre cum să propună această tehnică grupurilor lor țintă.

Ca metodă de evaluare, s-a ales crearea unui chestionar simplu care să permită oamenilor să își autoevalueze abilitățile cu această tehnică. Autoevaluarea a fost construită ca un instrument ușor de utilizat, permițând formatorului să își evalueze gradul de pregătire în ceea ce privește desfășurarea unei sesiuni de Poezie Blackout Digitală, capacitatea de a sprijini utilizatorii și de a adapta sesiunea la un anumit grup țintă. Evaluarea formatorilor a fost extrem de pozitivă; de fapt, 100% dintre participanți au acordat nota 4 - pe o scară de la 1 la 4 - competenței formatorilor în ceea ce privește conținutul prezentat, claritatea, comunicarea, amabilitatea și capacitatea de a crea un mediu de învățare pozitiv.

Aproape toți participanții au evaluat conținutul formării ca fiind util pentru rolul lor profesional, permițându-le să învețe mai multe despre instrumentele TIC cu care nu erau familiarizați - alegând nota 4. Doar un singur participant a ales un scor de 3 din 4 pentru toate cele trei elemente.

Întrebați cu privire la provocările întâmpinate, participanții au indicat că, în general, programul de formare s-a desfășurat bine și nu au ridicat sau manifestat nicio provocare majoră. Exercițiile și activitățile propuse au fost bine primite, iar formatorii au reușit să pună în aplicare programul așa cum a fost planificat, deși unii participanți au menționat că și-ar fi dorit să aibă mai mult timp la dispoziție și să beneficieze de o formare mai lungă. În ceea ce privește tehnica poeziei Blackout, principala problemă potențială ridicată de participanți a fost legată de faptul că metodologia în sine a fost considerată un pic dificilă pentru un public vulnerabil, utilizarea TIC adăugând un nivel de complexitate.

Strategiile propuse de participanți pentru a depăși aceste provocări sunt: organizarea sesiunilor cu utilizatorii finali în grupuri mai mici; oferirea de instrucțiuni foarte clare cursanților cu privire la modul în care trebuie să ghideze utilizatorii finali în ceea ce privesc aspectele tehnice și oferirea de exemple care pot sprijini înțelegerea procesului.

Gerontologie narativă și povestire digitală

Acest modul a fost pilotat de Aproximar în Portugalia și s-a desfășurat în format fizic. Principalele obiective de învățare ale modulului sunt:

1. Definirea conceptelor de Gerontologie narativă și Povestire digitală
2. Să crească înțelegerea modului în care aceste concepte pot fi combinate ca resurse inovatoare
3. Conștientizarea modului în care acestea pot fi utilizate în contextul asistenței sociale
4. Creșterea încrederii în aplicarea acestei resurse într-un mediu digital
5. Înțelegerea modului în care StoryJumper - un instrument TIC - poate fi o resursă utilă în implementarea activităților legate de Gerontologia narativă și Povestirea digitală

Instrumentul TIC selectat și utilizat pentru acest modul a fost StoryJumper. StoryJumper este o platformă online care permite profesorilor și elevilor să își creeze povești și să le povestească, adăugând fișiere vocale la text și imagini. Aceasta este o resursă interesantă pentru a fi utilizată în implementarea activităților legate de Gerontologia Digitală Narativă, deoarece permite crearea unei "cărți" bazate pe povestea care va fi povestită de persoanele implicate în activitate, în special de cele care sunt imobilizate la domiciliu din cauza unui handicap, a unei boli sau a unor restricții legate de COVID-19. Cu toate acestea, în cadrul sesiunilor de co-creație organizate în cadrul acestui modul, formatorii au optat pentru discuții cu participanții despre modalitățile de implementare a narațiunii gerontologice și a povestirii digitale, fără a se axa pe vreun instrument TIC. Acest instrument TIC nu este tradus în limba portugheză, astfel încât ar putea provoca un anumit disconfort și inhibiție participanților.

În ceea ce privește structura sesiunii, pentru o dezvoltare eficientă a fazei de co-creație, s-a convenit ca prima sesiune să fie mai mult teoretică, pentru a asigura că participanții sunt pe aceeași lungime de undă în ceea ce privesc cunoștințele despre Gerontologia narativă și Povestirea digitală. De asemenea, Aproximar a luat în considerare și implementarea unor exerciții care să promoveze discuții mai profunde și eficiente între participanți, pentru a avea un rezultat pozitiv. Aceste exerciții au inclus o hartă a empatiei și un exercițiu legat de "Așteptări și temeri" pentru a introduce TIC în contextul profesional.

Pentru implementarea activității legate de Gerontologia narativă și Povestirea digitală, este necesar să existe un calculator cu conexiune la internet, atât din partea profesionistului, cât și din partea beneficiarului, pentru a accesa instrumentul StoryJumper. În consecință, faza de co-creație a fost împărțită **în 4 sesiuni cu o durată de 3 ore fiecare**. Ca metodă de evaluare, s-a aplicat un chestionar pentru evaluarea sesiunilor, axat pe dimensiunile de organizare și evaluare a procesului de co-creație. În ceea ce privesc indicatorii de organizare, participanții

sunt foarte de acord cu majoritatea itemilor. Itemul referitor la durata sesiunilor a fost evaluat mai puțin decât celelalte, poate pentru că aceștia și-ar dori să aibă mai mult timp pentru a continua discuțiile fructuoase pe care le-a suscitată subiectul. În ceea ce privește satisfacția față de procesul de co-creare, se poate concluziona, de asemenea, că participanții au oferit un feedback pozitiv.

Sesiunile de co-creație au decurs fără probleme, toți participanții fiind profund implicați în dezvoltarea unui exercițiu eficient de promovare a incluziunii persoanelor vârstnice în contextul lor profesional, în legătură cu Gerontologia narativă și Povestirea digitală. În timpul sesiunilor, a fost posibil să se înțeleagă că unii participanți au implementat deja exerciții care sunt în mod clar în concordanță cu scopul acestui modul. În acest fel, principala provocare a fost să încercăm să dezvoltăm un exercițiu care să acopere toate aceste lacune identificate anterior de către ei în trecut.

Mai jos sunt enumerate exemple de situații cu care participanții s-au confruntat în trecut la implementarea unei activități similare:

- 1 participant a menționat că unele persoane în vârstă pot să nu aibă o relație apropiată cu membrii familiei sau nu sunt apropiate din punct de vedere geografic.
- 1 participant a menționat că unele subiecte sunt mai sensibile la discuții și pot deveni inconfortabile pentru persoanele în vârstă (și pentru oameni în general), mai ales atunci când îi invităm să vorbească despre propria poveste (de exemplu, de Ziua Îndrăgostiților, când oamenii sunt rugați să povestească cum și-au cunoscut partenerul, iar cineva și-a pierdut recent soția/soțul).

În funcție de situațiile cu care participanții s-au confruntat în trecut și care au fost menționate în secțiunea anterioară, acestea au fost strategiile pe care le-au găsit pentru a încerca să nu ajungă într-o situație similară, atunci când implementează acest exercițiu în viitor:

- 1 participant a menționat că este posibil ca unele persoane în vârstă să nu aibă o relație apropiată cu membrii familiei sau să nu fie apropiate din punct de vedere geografic - de aceea, exercițiul propus pentru acest modul ia în considerare diferite modalități de implicare a membrilor familiei SAU a altor persoane cheie, chiar dacă sunt apropiate sau nu din punct de vedere geografic).
- 1 participant a menționat că unele subiecte sunt mai sensibile la discuții și pot deveni inconfortabile pentru persoanele în vârstă (și pentru oameni în general), mai ales atunci când îi invităm să vorbească despre propria poveste (de exemplu, Ziua Îndrăgostiților, în care oamenii sunt rugați să povestească cum și-au cunoscut partenerul, iar cineva și-a pierdut soția/soțul recent) - în acest caz, participanții au concluzionat și au subliniat în sugestiile/ sfaturile pentru activitate, să încerce să aleagă subiecte cât mai generice și neutre, pentru ca toată lumea să se simtă confortabil să vorbească despre asta personal.

Atelier de artă digitală

Acest modul a fost pilotat de SOSU Østjylland Danemarca. Principalele obiective de învățare ale modulului sunt:

1. Înțelegerea a ce este aplicația Sketchpad
2. Înțelegerea modului în care poate fi utilizată în contextul asistenței sociale
3. Capacitatea de a utiliza instrumentul într-un cadru online sau hibrid
4. Capacitatea de a viza diferite grupuri și contexte

Instrumentul TIC selectat pentru acest modul a fost aplicația Sketchpad. Sketchpad App este o aplicație de desen online gratuită pentru toate vârstele, care face posibilă crearea, partajarea și exportul de lucrări de artă digitală în formate de imagine populare, cum ar fi JPEG, PDF, PNG etc. Aplicația este disponibilă în prezent doar în limba engleză și necesită competențe TIC de bază/medii.

Crearea atelierelor de artă digitală ar trebui planificată ca sesiuni hibride, dacă este posibil, combinând atelierelor fizice cu cele online. Pentru partea virtuală, este necesară o platformă de videoconferință online, cum ar fi Zoom sau Teams, care să permită proiectarea de prezentări și partajarea ecranului formatorului. Este necesară o prezentare PowerPoint care să includă slide-uri cu materialul teoretic, pentru ca formatorul să își însoțească prezentarea orală cu materiale vizuale. În cele din urmă, o prezentare în timp real a aplicației Sketchpad, care să arate/explice participanților caracteristicile instrumentului digital în timp real, va promova înțelegerea și experiența de utilizare.

Ca o scurtă prezentare generală a sesiunii, durata preconizată a unei sesiuni de atelier de artă digitală este de 2 ore. Înainte de curs, participanții trebuie să fie informați că participarea la atelierul de artă digitală necesită un hardware digital cu conexiune la internet - de exemplu, un laptop sau o tabletă. Primul atelier ar trebui să fie planificat ca un atelier fizic, dacă este posibil, pentru a se cunoaște reciproc și pentru a ușura facilitarea procesului pentru formator. Formatorul se folosește de prezentarea PowerPoint pentru a introduce metodologia de formare digitală. Alternativ, utilizatorii TIC mai experimentați pot viziona tutorialul realizat pentru acest modul și pot lucra individual, în ritmul propriu. După ce au fost create piesele de artă digitală, o sesiune de feedback, în care participanții sunt invitați de către facilitator să împărtășească și să comenteze rezultatele lor cu restul grupului, este o idee bună.

Metoda de evaluare aleasă este un chestionar simplu în 5 pași, permițând formatorului să își evalueze gradul de pregătire în ceea ce privește livrarea unui atelier de artă digitală, capacitatea sa de a sprijini utilizatorii și de a adapta sesiunea la un grup țintă specific. Sondajul de satisfacție a arătat că formatorii au avut o experiență "practică" în desfășurarea atelierului. Feedback-ul a fost pozitiv în ceea ce privesc etapele reale ale atelierului și aspectele de care trebuie să se țină seama atunci când se desfășoară o formare cu utilizatorii finali. Cu toate

acestea, timpul necesar pentru efectuarea exercițiilor și potențiala nevoie de asistență digitală a fost o problemă pe care toți formatorii au comentat-o ca fiind un aspect important de luat în considerare la planificarea sesiunilor de formare, în funcție de grupul țintă.

Toți formatorii au fost foarte mulțumiți de conținutul atelierului, în special de posibilitatea de a viziona un tutorial video care explică toate etapele atelierului. În cazul în care grupul țintă este omogen din punct de vedere al competențelor TIC, formatorul ar putea adapta lecțiile mai precis la nevoile utilizatorilor. Componenta unui grup țintă cu competențe digitale aproximativ egale poate fi un avantaj, atât în ceea ce privește explicațiile, cât și în ceea ce privește sprijinul, feedback-ul și ritmul procesului.

Provocările observate de participanți au fost: mărimea grupului - dacă grupul de formare este mare, discuțiile ar putea dura mai mult timp; competențele TIC ale grupului - dacă grupul are competențe TIC limitate, ar putea fi necesar să se acorde mai mult timp pentru a explica modul de implementare a procedurilor din punct de vedere digital și pentru a oferi mai multe îndrumări individuale cu privire la caracteristici specifice.

Strategiile indicate care ar putea depăși provocările au fost: stabilirea unui număr maxim de participanți la un atelier, în funcție de competențele TIC ale grupului țintă; dacă există un grup mare, se poate numi un formator asistent; acordarea de timp pentru ca utilizatorii TIC neexperimentați să se familiarizeze cu instrumentul digital - reducerea așteptărilor privind rezultatele învățării pentru a promova autoeficacitatea, progresând încet, învățând prin practică.

Lecții învățate și recomandări

În ceea ce privește cea de-a doua parte a formării, faza de pilotare s-a desfășurat în Portugalia cu 5 profesioniști, în Italia cu 8 profesioniști, în Spania cu 3 profesioniști și în Danemarca cu 5 profesioniști. Deoarece evaluarea și recomandările diferă pentru fiecare modul, acestea au fost dezvoltate în secțiunea anterioară.

Cu toate acestea, acestea sunt *câteva rezultate generale și comentarii* pentru partea a doua:

- Formatorii și structura formării au fost evaluate în mod pozitiv.
- Cei mai mulți dintre participanți au considerat conținutul formării util pentru activitățile lor de zi cu zi.
- Unii dintre participanți au sugerat că dimensiunea grupurilor a fost prea mare pentru scopul formării.
- Rezultatele indică faptul că timpul alocat pentru această parte a formării ar trebui să fie mărit.
- Deoarece mulți dintre participanți nu sunt familiarizați cu conceptele digitale utilizate în timpul sesiunilor, facilitatorii ar trebui să fie foarte clari în discursul și instrucțiunile lor.

Concluzii

După cum reiese din evaluarea și rezultatele colectate, faza de pilotare a setului de instrumente pentru munca socială electronică (IO2) a fost considerată în ansamblu un succes. Recomandările generale obținute din feedback-ul atât al formatorilor, cât și al participanților indică următoarele:

- Ar trebui să se aloce mai mult timp pentru sesiunile de formare (care să fie aplicat pentru ambele părți), deoarece formatorilor le-a fost greu să rezume toate informațiile și să includă toate materialele în intervalul de timp dat.
- Utilizarea diferitelor instrumente digitale interactive, cum ar fi Miro și Jamboard, este foarte recomandată.
- Ar trebui să se stabilească un număr maxim de participanți la sesiuni (nu mai mult de 10 cursanți), pentru a asigura participarea activă a tuturor participanților.
- Formatorul ar trebui să fie conștient de nivelul de familiarizare cu domeniul digital al fiecărui participant. În mod ideal, sesiunile ar trebui să fie organizate în funcție de nivelul participanților, dacă nu, cel puțin adaptate pentru a fi cât mai incluzive posibil.



Project Partners



Project Number: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.