



MANUAL METODOLOGIC



i-Treasure

**Vânătoare de comori pe internet pentru îmbunătățirea atractivității
învățării pentru seniori**

Număr proiect : 539334 - LLP - 1 - 2013 - 1- ES - GRUNDTVIG - GMP

Program de finanțare: LLP – Grundtvig



VÂNĂTOARE DE COMORI PE INTERNET PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA ATRACTIVITĂȚII ÎNVĂȚĂRII PENTRU SENIORI

MANUAL METODOLOGIC

WP3 – Partener lider: Tecnalia



Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.



COPYRIGHT

@ copyright 2014 Consorțiul i-Treasure

Compus din:

- Tecnalia Research & Innovation (Tecnalia)
- Volkshochschule im Landkreis Cham e.V. (VHS Cham)
- Asociația pentru Educație Permanentă în Mediul Rural (AEPMR)
- Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi (AHE)
- IDEC S.A. (IDEC)
- İzmir Valiliği (Izmir Governorship)

Acest document nu poate fi copiat, reprodus, sau modificat în totalitate sau parțial în niciun scop, fără acordul scris al Consorțiului i-Treasure. În plus, trebuie menționat în mod clar recunoașterea autorilor documentului precum și toate porțiunile aplicabile privind drepturile de autor.

Toate drepturile rezervate.



CONTEXT

COPYRIGHT	3
CONTEXT	5
1. INTRODUCERE	7
2. CURSANȚII ADULȚI/SENIORI	12
2.1 Cine este grupul de cursanți adulți?	12
2.2 Care sunt caracteristicile învățării de succes?	17
2.3 Motivația.....	19
2.4 Rezultatele învățării	21
3. PREDAREA ÎN CAZUL CURSANȚILOR ADULȚI/SENIORI	24
3.1 Oportunități moderne de învățare și predare legate de TIC	24
3.2 Cum să predăm pentru a sprijini o învățare de succes?	25
3.3 Cum să motivăm cursanții adulți/seniori?.....	28
4. CONTEXTUL METODOLOGIE i-TREASURE.....	30
4.1 Oportunități pentru folosirea WebQuest-urilor în educație și formare.....	31
4.2 Amenințări pentru folosirea WebQuest-urilor în educație și formare.....	32
5. METODOLOGIA i-TREASURE	33
5.1 Platforma web pentru exerciții practice	35
6. CONCEPTUL EXERCIȚIILOR PRACTICE	38
6.1 Exercițiile de bază	38
EXERCIȚIUL 1	39
EXERCIȚIUL 2	41
EXERCIȚIUL 3	44
EXERCIȚIUL 4	46
EXERCIȚIUL 5	49
6.2 Exercițiile avansate.....	52
EXERCIȚIUL 1	53
EXERCIȚIUL 2	57
EXERCIȚIUL 3	59
EXERCIȚIUL 4	62
EXERCIȚIUL 5	64
6.3 Povestea	66
PARTEA DE BAZĂ.....	68



MANUAL METODOLOGIC



PARTEA AVANSATĂ.....	69
EXERCIȚIUL 1	69
EXERCIȚIUL 2	71
EXERCIȚIUL 3	74
EXERCIȚIUL 4	75
EXERCIȚIUL 5	76
6.4 Rolurile din joc.....	78
6.5 Sarcinile formatorilor înainte de a începe	78
7. Concluzie	80
8. Anexă.....	82
8.1 Alte legături utile și bune practici legate de subiecte similare din diferite țări europene	82
8.2 Bibliografie.....	86



1. INTRODUCERE

“Este foarte complicat să realizăm unele sarcini în zilele noastre fără să nu întâlnim o formă de tehnologie. Apelurile telefonice conduc la meniuri automate, cumpărăturile pot implica înregistrarea computerizată a cadourilor iar menținerea contactului cu rudele implică adesea folosirea email-ului și a paginilor web personale. Însă există (...) o generație de adulți care a încercat să evite boom-ul tehnologiei și în multe cazuri a reușit. Aceste persoane încă realizează operațiunile bancare prin funcționarii de la ghișeu, scriu scrisori de mână și închid telefonul oricând aud un robot.

Problema este că această strategie de evadare nu va funcționa mereu. Tehnologia se infiltrează în toate aspectele vieții și în cele din urmă până și persoanele cele mai reticente față de tehnologie vor trebui să învețe bazele acesteia. Între timp, adulții mai în vârstă se confruntă cu două dezavantaje: tind să aibă puțină experiență în utilizarea tehnologiei, și până și cei foarte sănătoși înregistrează declinuri ale funcțiilor cognitive și motorii, ceea ce poate afecta abilitatea de a folosi tehnologiile.”¹

Statisticile actuale arată că numărul de utilizatori de TIC și Internet este în creștere pentru toate vârstele. Cu toate acestea, așa-numiții "surferi de argint" sunt mai puțin reprezentați decât alte grupe de vârstă. Mai mult, ratele de participare la utilizarea internetului sunt diferite în țările din Europa. Pentru Germania, rata pentru anul 2010 este de 41%, media europeană este de 28%, în timp ce ratele din Spania, Grecia și România variază de la aproximativ trei la doisprezece la sută.

“Cât de pricepuți sunt europenii în folosirea calculatoarelor și a Internetului”, studiu publicat de Eurostat, măsoară “Nivelul de competențe de bază al persoanelor în folosirea calculatorului” și a celor cu vârste între 55 și 65 de ani. 55% declară că “nu au deloc competențe în folosirea calculatorului”. Acest procent crește la 78% pentru persoanele cu vârste între 65 și 75 de ani. Mai mult, procentele persoanelor care nu folosesc deloc calculatorul sau Internetul cresc odată cu vârsta și nivelul de educație. Cel mai mare procent al celor care nu folosesc internetul în mod regulat se regăsește în rândul celor cu vârste cuprinse între 55 și 74 de ani, cu un nivel mai scăzut și 79% dintre aceștia recunosc că nu folosesc niciodată calculatorul.”²

¹ AZAR Beth: Ajutorarea adulților în accesarea tehnologiei, O echipă de cercetători își folosește talentul pentru a înțelege mai bine cum poate fi creată tehnologia pentru a răspunde mai bine nevoilor adulților în vârstă. (Martie 2002, Vol 33, Nr. 3, Versiunea tipărită: pagina 28), Asociația Americană de Psihologie, Accesat la <http://www.apa.org/monitor/mar02/helpingold.aspx>, 5 Noiembrie, 2014

² DEMUNTER Christophe, Cât de pricepuți sunt europenii în folosirea calculatoarelor și a Internetului, Statistici în Focus Eurostat, 17/2006, Accesat la http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-NP-06-017/EN/KS-NP-06-017-EN.PDF, 5 Noiembrie, 2014



Aceste constatări demonstrează faptul că “elevii” seniori, pe de o parte au nevoi speciale pentru a lucra cu TIC, iar pe de altă parte trebuie să fie motivați pentru a se implica în TIC, deoarece TIC va fi o competență cheie pentru incluziunea socială în viitor.

În aceste condiții, proiectul i-Treasure încearcă să faciliteze contactul adulților cu tehnologia, prin intermediul metodologiei inovative pe care a dezvoltat-o. Acest proiect a fost realizat de un consorțiu de parteneri din diferite instituții: centre de educație a adulților, universități și centre de cercetare TIC din mai multe țări europene: Spania, Germania, România, Polonia, Grecia și Turcia. Principalele produse realizate se bazează pe nevoile seniorilor, precum și pe așteptările acestora, care au fost descoperite în prima fază a proiectului prin intermediul unor sondaje în toate țările partenere.

I-TREASURE oferă o nouă abordare pentru deprinderea competențelor digitale prin intermediul **unei metodologii inovative** pentru învățarea tehnologiilor, prin exerciții practice, sprijinită de jocul “Vânătoare de comori”: unele indicii sunt ascunse în website-uri și dispozitive. Utilizatorul va trebui să descopere toate indiciile folosind toate aceste tehnologii. **Cursurile** de formare și **exercițiile practice** se vor axa pe predarea tehnologiilor la nivel de bază și avansat.

Obiectivele proiectului i-TREASURE se axează pe două grupuri țintă, adulți (cursanți seniori) și formatori din centrele pentru educația adulților pentru a:

- extinde învățarea pe tot parcursul vieții;
- crește participarea adulților/seniorilor la procesul de învățare;
- îmbunătățirea competențele cheie (TIC) ale seniorilor;
- răspunde la nevoile populației în proces de îmbătrânire;
- crește interesul față de cursuri TIC, promovând în același timp învățarea TIC în țări cu probleme similare;
- rămân activi în societate;
- acordă atenție nevoilor individuale sociale și personale ale seniorilor, pentru a facilita incluziunea lor totală în era digitală;
- încorporează o metodă inovativă de predare în învățarea pentru adulți/seniori, pentru formatori dar și pentru furnizorii de educație pentru adulți;
- sprijină metode moderne de predare pentru formatori la nivel european;
- îmbunătățește calitatea predării.

i-TREASURE își propune să schimbe stadiul curent al competențelor TIC și învățării TIC, oferind o nouă abordare pentru dobândirea competențelor digitale pentru formatorii din centrele pentru educația adulților, permițându-le să aplice metodologia inovativă și către alte grupuri țintă. Proiectul unifică cele mai noi tehnologii web și dispozitive cu o metodologie inovatoare de predare. Toate acestea sunt disponibile pe o platformă de învățare corespunzătoare, ce are rol de instrument de sprijin.

i-TREASURE a realizat aceste scopuri prin următoarele activități:

- A început cu o cercetare pe bază de chestionar în fiecare din țările partenere pentru a cunoaște gradul de cunoaștere a tehnologiilor comune de către adulții



de peste 55 de ani, tehnologii precum: Google Apps, Facebook, Wikipedia, Skype, dispozitive, etc. Nevoile acestui grup țintă au stat la baza exercițiilor practice, care includ și un instrument de auto-diagnosticare.

- Cursuri de formare și materiale de formare pentru cursanți începători și avansați.
- Conținutul și infrastructura pentru metodologia « Vânătoare de comori » (exerciții practice), pe baza studiilor precedente și conținutului cursurilor de formare.
- Dezvoltarea unei platforme web pentru a sprijini procesul de învățare, cu exerciții practice (nivel de bază și avansat) după cursurile de formare.
- Axarea pe noile tehnologii, dezvoltarea unui Mediu de Învățare Personal pentru cursanți, cu scurte instrucțiuni.
- O platformă de colaborare online pentru a permite schimbul de experiențe între centre, parteneri, adulți și alți utilizatori finali.

Obiectivul proiectului i-TREASURE este ușor de măsurat pe baza rezultatelor seniorilor la exercițiile practice. Seniorii vor fi acumulat suficientă încredere pentru a folosi tehnologia în mod independent și individual. Pe de altă parte, acest proiect va oferi formatorilor o metodologie de predare modernă. Obiectivele sunt realizabile, consorțiul se bazează pe centre de adulți și experți TIC iar toți au suficientă experiență, resurse umane și economice pentru a realiza acest proiect.

Pentru a afla mai multe despre grupurile țintă specifice în țările partenere, primul punct de reper al proiectului i-TREASURE a constat într-un studiu de cercetare care a implicat un număr de 439 seniori și 146 formatori.

Conform rezultatelor studiului cu privire la interesele și nevoile seniorilor, subiectele acoperite de platforma web pentru exercițiile de bază și practice includ folosirea de bază a calculatorului (inclusiv folosirea mouse-ului, tastaturii, copiere și lipire, fișiere și dosare, descărcare și salvare), Google, Gmail, Știri, Facebook, lucrul cu fotografiile, Skype și folosirea tabletei.

Proiectul acordă o atenție specială instrumentelor disponibile în mod gratuit. Astfel, utilizatorul nu trebuie să investească în software special care poate reprezenta o constrângere financiară.

Au existat anumite concluzii și necesități extrase din chestionare pe care metodologia i-Treasure le-a luat în considerare în mod special, precum sprijin din partea profesorului sau formatorului, ritm de învățare încet, intensitate redusă a procesului de formare, precum și instrucțiuni vizuale clare și explicite.

Mai mult, rezultatele detaliate ale cercetării scot în evidență aspecte cheie cu privire la învățarea de către seniori, care au fost deja evidențiate în formularul de aplicare pentru proiect și care au fost luate în considerare în fazele următoare de lucru:

- Posibilitatea de a repeta exercițiile ori de câte ori se dorește
- Posibilitatea de a repeta exercițiile de acasă



- Pisibilitatea de a exersa cu tehnologii reale oriunde
- Răspuns la problemele seniorilor cu ochii, urechile și coordonarea
- Conexiune cu viața de zi cu zi
- Evitarea limbilor străine / limbajului tehnic (engleză)
- Structură a învățării pas cu pas
- Instrucțiuni metodologice pentru profesorii care lucrează cu grupul țintă al seniorilor.

Rezultatele interesante din sondajele realizate în faza de cercetare au reprezentat baza pentru dezvoltarea produselor din următoarele faze ale proiectului I-TREASURE. Un sumar executiv al cercetării poate fi găsit la adresa <http://www.i-treasure.eu/documents2/work-package-2-research-executive-summary-0> fiind disponibil nu doar în engleză, ci și în spaniolă, germană, poloneză, greacă și turcă.

Cercetarea a scos în evidență faptul că procentul segmentului de populație de peste 55 de ani reprezintă acum o parte importantă a societății în toate țările partenere (cea ce reflectă necesitatea de a menține această populație activă în viața de zi cu zi modernă, care este foarte mult relaționată cu TIC. Acest lucru este respectat și de legislațiile, recomandările guvernamentale și programele legate de seniori și educația acestora din țările partenere. Majoritatea seniorilor reprezentați în cercetare au avut vârste între 60 și 70 de ani. Grupul de formatori de TIC demonstrează o experiență de lungă durată în predarea de cursuri TIC pentru seniori.³

Următorul pas în proiect a fost realizarea unui instrument de auto-diagnosticare pentru a evalua nivelul de cunoștințe al seniorilor (Google Apps, Facebook, Wikipedia, Skype, dispozitive, etc.). În acest moment, rezultatele provizorii arată că nivelul de cunoștințe al seniorilor este unul de bază, și doar un mic grup dintre aceștia ar putea face față nivelului avansat, fără o pregătire anterioară. Pe de altă parte, platforma web pentru exerciții practice (nivel de bază și avansat), precum și manualul tehnic și cel metodologic pentru formatori vor fi dezvoltate și testate pentru ambele nivele, pentru a le permite seniorilor care sunt la un nivel de bază să poată urma procesul de învățare până la nivelul avansat, pentru a dobândi competențele cheie axate pe viitor necesare pentru societatea modernă.

³ I-TREASURE: Îmbunătățirea atractivității învățării pentru seniori, Faza de lucru 2 – Cercetare, Sumar executiv, accesat la http://www.itreasure.eu/sites/i_treasure.drupal.pulsartecnalialia.com/files/documents/itreasure_wp2_executivesummary_0.pdf



”Proliferarea a creat o multitudine de oportunități de învățare pentru (...) adulți. Din ce în ce mai mulți adulți caută să dobândească cunoștințe prin învățarea formală și informală (...). Deoarece învățarea asistată de calculator implică pentru cursant să învețe atât sistemul de livrare a conținutului cât și conținutul, mulți adulți sunt (...) frustrați de sistemul de învățare din cauza unei lipse de experiență anterioară cu tehnologia și lipsei de sprijin din partea formatorilor (...). Pregătirea acestora să folosească tehnologia într-un context non-amenințător care să le permită să reușească este critică pentru a încuraja o atitudine pozitivă a adulților față de tehnologie și învățare.”⁴

⁴ JOHNSON Menko, San Jose State University: Cursanții adulți și tehnologia: Cum să livrăm instrucțiuni eficiente și să depășim barierele în învățare, Abstract; Accesat la <http://www.umsl.edu/~wilmarthp/modla-links-2011/Adult-Learners-And-Technology.pdf> , 5 Noiembrie, 2014



2. CURSANȚII ADULȚI/SENIORI

2.1 Cine este grupul de cursanți adulți?

Cursanții adulți au fost selectați ca principalul grup țintă al proiectului I-TREASURE. Conform definiției terminologiei Cedefop (2008), educația adulților trebuie înțeleasă ca

“Educația generală sau vocațională oferită adulților după educația inițială și formarea pentru scopuri profesionale și/sau personale, care are ca scop:

- să ofere educație generală pentru adulți pe subiecte de interes pentru ei (ex. în universități deschise);
- să ofere învățare compensatorie pentru competențe de bază pe care persoanele este posibil să nu le fi dobândit în educația sau formarea inițială (precum alfabetizare, numeratie) și astfel să;
- ofere acces la calificări nedobândite, din diferite motive, în sistemul de educație și formare inițială;
- să dobândească, să îmbunătățească sau să actualizeze cunoștințe, abilități sau competențe într-un domeniu anume: aceasta este educație sau formare continuă.”⁵

Acest lucru înseamnă că educația adulților nu este legată de învățarea inițială și nici de învățarea vocațională, deși oferă competențe cheie și abilități de bază.

“Oricine încetează să învețe este bătrân, fie la douăzeci sau la optzeci de ani. Oricine continuă să învețe rămâne tânăr.” (Henry Ford, 1863-1947)⁶

Henry Ford susține că învățarea la orice vârstă nu este doar un subiect al educației moderne, ci a fost un aspect cheie de-a lungul secolelor. Aspectul educației pe tot parcursul vieții care este considerat a fi unul dintre cele mai relevante aspecte ale politicilor educaționale în Europa, precum și aspectul îmbătrânirii populației la nivel european – pentru educația viitoare a adulților precum și pentru orice fel de formare pentru seniori va deveni din ce în ce mai importantă și în același timp relevantă pentru societate.

Astfel proiectul i-TREASURE se axează în mod special pe seniori pentru a-i echipa cu competențe TIC pentru a putea participa activ la o societate modernă, orientată spre viitor.

⁵ CEDEFOP (Centrul European pentru Dezvoltarea Formării Vocaționale): Terminologia educației europene și politici de formare profesională, O selecție de 100 de termeni cheie (2008), ISBN 92-896-0472-7

⁶ <http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/h/henryford103927.html>



Datorită diferitelor vârste de pensionare în țările partenere Spania, Germania, Polonia, România, Grecia și Turcia dar și afinităților față de TIC ale acestor grupuri, ne-am decis să ne axăm pe grupul de vârstă 55+ și a celor care nu au mai lucrat cu TIC sau nu au mai folosit aceste abilități de mult timp.

Există diferite tipuri de educație și învățare:

1. **Învățarea formală:**

“Învățarea formală (sau educația inițială sau educația universitară) oferită în școli, colegii, universități și alte instituții educaționale formale care în mod normal reprezintă o “scară” continuă de educație cu normă întreagă pentru copii și tineri, începută de obicei între vârstele de cinci și șapte ani și continuată până la 20 sau 25 de ani. În unele țări, părțile superioare ale acestei “scări” sunt reprezentate de programe organizate de angajare cu jumătate de normă și participare cu jumătate de normă în sistemul de școală sau universitate: astfel de programe au ajuns să fie cunoscute precum « sistemul dual » sau alți termeni echivalenți în aceste țări.”⁷

2. **Învățarea non-formală**

Orice activități educaționale organizate și susținute care nu corespund în totalitate definiției de mai sus a educației formale. Educația non-formală poate astfel să aibă loc atât în cadrul cât și în afara instituțiilor educaționale și poate deservi persoane de toate vârstele. În funcție de contextul din fiecare țară, aceasta poate acoperi programe educaționale de alfabetizare a adulților, educație de bază pentru copiii din afara sistemului de educație, competențe pentru viață, competențe pentru locul de muncă și cultură generală. Programele de educație non-formală nu urmează în mod necesar sistemul “scării” și pot avea durate diferite.”⁸

3. **Învățarea informală**

“Învățarea informală este definită ca “...învățarea intenționată, dar este mai puțin organizată și mai puțin structurată și poate include de exemplu evenimente (activități de învățare) care au loc în cadrul familiei, la locul de muncă și în viața de zi cu zi a unei persoane, auto-dirijată, dirijată de familie sau de mediul social.”⁹

Grupul persoanelor de peste 55 de ani nu va fi experimentat învățarea formală în domeniul TIC, decât în cazuri excepționale, deoarece această materie a fost inclusă în sistemele de educație formală doar în ultimii ani. Învățarea non-formală este destul de comună pentru a dobândi competențe TIC deoarece poate avea loc în centre de educație a adulților. Totuși, unele cursuri oferite în astfel de centre conduc și la obținerea unui

⁷ ISCED 97 glosar: Accesat la http://www.unesco.org/education/information/nfsunesco/doc/isced_1997.htm, Nov 6, 2014

⁸ ISCED 97 glosar: Accesat la http://www.unesco.org/education/information/nfsunesco/doc/isced_1997.htm, Nov 6, 2014

⁹ Eurostat: Raport al grupului de lucru despre sondajul cu privire la educația adulților, pagina 23, accesat la http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-CC-05-005/EN/KS-CC-05-005-EN.PDF, Nov 6, 2014



certificat formal. Învățarea informală este foarte comună în contextul TIC. Mulți participanți, în special adulți, dobândesc cunoștințe, abilități și competențe de la copiii sau nepoții lor.

Cursul i-TREASURE este conceput pentru a fi organizat într-un centru de educație a adulților în contextul învățării non-formale. Totuși lucrând cu instrumentele i-TREASURE și de acasă, cursanții vor fi implicați și în procesul de învățare informală.

Mulți participanți din grupul de vârstă de peste 55 de ani au experimentat învățarea în contexte precedente, de exemplu în educația formală, ca un proces pasiv. Se obișnuia foarte mult în trecut ca învățarea să fie asociată cu sala de curs și să fie foarte mult orientată înspre profesor. Cursanții trebuiau să urmeze instrucțiunile profesorului/formatorului – contribuțiile lor active și independente nu erau apreciate așa cum se întâmplă în zilele noastre. În metodele moderne de învățare și predare participanții sunt adesea implicați în mod activ.¹⁰ Totuși, participanții seniori care sunt grupul țintă al proiectului i-TREASURE nu sunt nici forțați să participe la curs de către un sistem formal, și nici nu trebuie să participe la un curs planificat de angajator (formare profesională). Acest lucru va influența gradul lor de implicare deoarece aceștia vor decide când, unde și cât de des vor lucra cu materialele și vor fi interesați de subiecte doar dacă vor vedea conexiunea cu viața lor reală. Va fi foarte important să facem ca învățarea să fie valoroasă pentru viața de zi cu zi a seniorilor.

Într-un studiu complex, realizat în anii nouăzeci, Josef Schrader a detectat deja cinci tipuri de cursanți/participanți la procesul de învățare în rândul adulților.¹¹

1. Cursantul “teoretician”

O persoană care este interesată de conținutul învățării dar și de contextul mai larg.

2. Cursantul “orientat pe aplicare”

O persoană care este foarte mult interesată de folosirea practică a conținuturilor învățării în viața sa de zi cu zi. Acest tip de cursant este motivat de realizarea exercițiilor practice.

3. Studentul model

O persoană care este nerăbdătoare să învețe, însă preferă învățarea dirijată de formator, față de învățarea prin practică.

4. Cursantul “nepreocupat”

O persoană căreia îi lipsește motivația personală și care va învăța doar cât este necesar.

¹⁰ Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung / Deutscher Volkshochschul-Verband: In Zukunft alt? (2014) Accesat la: <http://www.vhs-bw.de/abteilung/gesundheit/broschuere-in-zukunft-alt.pdf>, November 6, 2014

¹¹ SCHRADER Josef, BERZBACH Franz, Empirische Lernforschung in der Erwachsenenbildung/Weiterbildung, Deutsches Institut für Erwachsenenbildung, August 2005, Accesat la http://www.die-bonn.de/esprid/dokumente/doc-2005/schrader05_01.pdf, November 6, 2014



5. Cursantul “încercărilor”

O persoană căreia îi este frică de învățare și care are nevoie de o anumită presiune, precum și o înțelegere a procesului de învățare, pentru a începe. El/ea crede că vor exista obstacole în timp ce învață.

În ceea ce privește abordarea i-TREASURE, ne așteptăm ca majoritatea participanților să aparțină tipurilor 1, 2 sau 3. Acest lucru se bazează pe faptul că participanții seniori la procesul de învățare pe tot parcursul vieții sunt responsabili în mod individual pentru realizările lor în procesul de învățare și vor învăța doar pentru propriul beneficiu – astfel că participanții «nepreocupați» sau «ai încercărilor» vor fi mai degrabă preocupați să evite acest tip de învățare.

Astfel, metodologia i-TREASURE va încerca să răspundă nevoilor tipurilor 1, 2 și 3. În practică, pentru formatorii de educație a adulților acest lucru va însemna, în legătură cu metodologia i-TREASURE, ca

Tipul 1 - Cursantul “teoretician”

Trebuie oferite mai multe sarcini în procesul de învățare și nu este suficient doar să i se explice detaliile, ci trebuie să i se explice și contextul mai larg.

Tipul 2 - Cursantul “orientat pe aplicare”

Exercițiile, dar și formatorii, în procesul de învățare și predare i-TREASURE, vor trebui să scoată în evidență, la fiecare punct, legătura cu viața reală și aplicabilitatea practică în viața de zi cu zi a cursantului senior.

Tipul 3 – Studentul model

Din faza de cercetare a proiectului i-TREASURE a reieșit că participanții seniori sunt adesea orientați pe profesor/formator. Acest lucru poate avea legătură cu stilurile anterioare de învățare sau cu stilul de învățare care a fost dezvoltat de-a lungul vieții. Ne așteptăm de asemenea ca seniorii să fie foarte motivați și astfel vor încerca să-și dea toată silința în procesul de învățare. Formatorul de educație a adulților care aplica metodologia i-TREASURE trebuie să fie conștient/ă de rolul său crucial în acest proces și trebuie să ofere cât mai multe activități care vor ajuta cursanții să obțină cele mai bune rezultate.

Ca urmare a rezultatelor cercetării, presupunem că seniorii care iau parte la experiența i-Treasure nu sunt obligați să învețe din cauza unor factori externi (ca de exemplu învățarea formală, angajator, etc.). Totuși, din punctul de vedere al neuro-didacticii, care sunt factorii cheie care pot sprijini învățarea și care dintre aceștia sunt în mod special



relevanți pentru seniori? Datorită descoperirilor din neuro-didactică, există o serie de fapte care influențează învățarea în general și în special în cazul seniorilor:¹²

- Practic, **să înveți din nou** este posibil la orice vârstă, deoarece creierul este capabil să creeze noi neuroni. Totuși, dacă nu sunt folosite toate părțile creierului în mod regulat, neuronii vor scădea în toate secțiunile creierului. Acest lucru poate avea impact asupra funcțiilor creierului, precum o scădere a complexității propozițiilor și o memorie de lucru de mai scurtă durată.
- “Factorii de învățare precum motivația, forma informației și **contextul educațional** sunt mai importanți decât vârsta.”¹³ Abilitatea de învățare corespunde volumului de cunoștințe dobândite în anii trecuți. O persoană în jurul vârstei de 80 de ani care a învățat deja ceva poate învăța mai bine decât o persoană de 30 de ani nemotivată care nu a mai făcut nimic de la 18 ani.
- **Emoțiile** sunt importante:
 - Participanții vor învăța mai ușor un anumit conținut care este încorporat într-o poveste, decât prin prezentarea datelor individuale. Acest lucru a determinat ca metodologia i-Treasure, în special jocul “vânătoare de comori” să conțină o poveste care să implice cursantul în mod personal.
 - Un formator empatic și dedicat are o influență pozitivă asupra învățării.
- Cu cât creierul acordă mai multă **atenție** unui subiect, cu atât este mai eficientă învățarea. Totuși, există un interval maxim de atenție de aproximativ 10 minute. Acest lucru înseamnă că după această perioadă trebuie să se întâmple ceva nou pentru a recâștiga atenția participanților, acest lucru poate fi o activitate nouă, lucrul cu altă tehnologie, împachetarea subiectului într-o poveste, etc.
- Pentru a “salva” informațiile noi, creierul uman are nevoie de **pauze**, precum și de **repetare**. Repetarea poate fi variată – ceea ce este și mai eficient. Metodologia i-Treasure include un curs care este planificat pentru maxim trei lecții pe zi, nu mai mult de trei zile pe săptămână, cu pauze suficiente între lecții. De asemenea, include repetarea anumitor activități (de exemplu trimiterea unui email) de mai multe ori în cadrul jocului « Vânătoare de comori ».
- **Învățarea cu toate simțurile** – un aspect crucial în timpul învățării, ceea ce înseamnă că învățarea este îmbunătățită folosind simultan mai mult de un simț. Metodologia i-Treasure răspunde acestui aspect în felul următor:
 - Vedere: Conținutul învățării este prezentat la videoproiector; cursanții au calculatoare cu monitoare;
 - Auz: Formatorii explică informațiile;
 - Atingere: Seniorii lucrează cu calculatorul (e.g. mouse, tastatură).

¹² PD Dr. phil. habil. GREIN Marion, Johannes Gutenberg University Mainz, Curs „Bazele învățării / Învățarea la seniori” on Feb 27, 2013

¹³ RAZ 2009: 411; OBLER et al. 2010:114



Totuși, nu este suficient să identificăm și să răspundem nevoilor diferitelor tipuri de învățare. Există de asemenea un set de caracteristici pentru procesele de învățare motivată care influențează impactul învățării. Următoare secțiune va trata aceste aspect.

2.2 Care sunt caracteristicile învățării de succes?

În 2006, Horst Siebert de la University din Hanover a specificat următoarele criterii ca fiind cele mai relevante atunci când este vorba de influențarea și stimularea învățării:¹⁴

1. Funcția de asociere

Conținutul are impact asupra învățării motivate atunci când poate fi asociat experienței biografice, învățării anterioare sau experienței personale.

2. Noutate

Creierul uman este interesat de conținut nou de învățare pentru a deveni foarte activ pentru învățare.

3. Relevanță

Creierul uman va prefera conținutul de învățare care este relevant pentru persoană, acest lucru poate să implice nu doar aplicabilitatea în viața practică, dar poate avea ca rezultat și o stare de bine indusă în mod subiectiv.

4. Emoționalitate

Emoțiile sunt cele mai relevante pentru învățare – fără emoție pozitivă față de învățare nu va exista un succes sustenabil al învățării.

5. Situație

Învățarea trebuie inclusă în acțiuni concrete – o învățare pur teoretică nu va obține același nivel de sustenabilitate.

6. Dimensiunea fizică

Corpul și mintea trebuie să fie într-un echilibru – pentru a ne simți bine. Învățarea va fi adecvată doar când această condiție este îndeplinită.

7. Reformularea

În procesul de învățare, creierul uman va asocia învățarea nouă cu experiența anterioară (“reformulare”). Acesta este un proces inconștient pentru cursant, totuși, ar putea fi sprijinit de metodologia de predare.

8. Învățarea cu toate simțurile

Pentru o învățare adecvată este relevant să fie implicate diferite simțuri.

¹⁴ SIEBERT Horst, Lernmotivation und Bildungsbeteiligung, Hrg. Das Deutsche Institut für Erwachsenenbildung (DIE) Bonn, W. Bertelsmann Verlag GmbH & Co. KG, ISBN 3-7639-1931-7, Accesat la <http://www.die-bonn.de/doks/2006-weiterbildungsmotivation-01.pdf>, Noiembrie 6, 2014



9. Perturbarea

Creierul uman poate fi perturbat primind informații noi neașteptate, de exemplu detectarea faptului că alte persoane observă diferite lucruri, iar acest lucru este important pentru o învățare sustenabilă, însă trebuie limitat oarecum pentru a evita confuzia.

10. Co-evoluția

Învățarea într-un grup implică nu doar procese individuale de învățare, ci există și un proces de învățare de grup care trebuie respectat.

Aceste constatări cheie din teoria învățării ar trebui luate în considerare de formatorii din educația adulților pentru a permite realizarea de procese sustenabile de învățare. În afară de aceste caracteristici cruciale pentru toți cursanții adulți, grupul de cursanți de peste 55 de ani poate avea nevoi speciale ce trebuie luate în considerare în procesul de învățare. Învață aceste persoane în mod diferit? Noile cercetări științifice arată că participanții seniori nu sunt mai puțin capabili să învețe, ci doar învață în alt mod.

Restricțiile legate de vârstă sunt adesea compensate de alte avantaje precum experiența lor de viață și simțul de răspundere. Există două caracteristici cognitive principale care sunt relevante pentru învățare, așa numita inteligență “fluidă” și “cristalizată”. Inteligența fluidă include procesarea de bază a informației și rezolvarea problemei. Acest lucru implică și aspect de coordonare a proceselor cognitive, exactitate și orientare în situații noi. Inteligența fluidă se dezvoltă foarte diferit de la o persoană la alta; totuși aceasta descrește odată cu vârsta. În timp ce inteligența cristalizată înseamnă abilitatea de a implica diferite cunoștințe/experiențe și planuri clare de acțiune pentru a rezolva probleme.¹⁵

O reducere a inteligenței fluide poate fi motivul pentru care mulți seniori au nevoie să repete activitățile și sarcinile de învățare de mai multe ori. În plus, acest tip de memorizare ar putea avea legătură cu metodologiile anterioare de predare care adesea au implicat învățarea pe de rost. Așa cum am menționat mai sus, metodologia i-TREASURE va asigura posibilitatea repetării exercițiilor de câte ori este necesar, inclusiv de acasă.

Mai mult, formatorii de educație a adulților ce susțin cursuri TIC pentru seniori care au fost implicați în grupurile consultative ale proiectului i-TREASURE în țările partenere au menționat posibile restricții care pot fi cauzate de probleme individuale de sănătate legate de ochi, urechi și coordonare. Vom explica în capitolul 3 cum pot fi depășite în cel mai eficient mod aceste provocări pentru formatorii din domeniul educației adulților.

Se spune de asemenea că seniorii preferă o structură de tip pas cu pas care va fi de asemenea oferită de exercițiile i-TREASURE care se vor baza unul pe celălalt. Unele

¹⁵ BÖRSCH-SUPRAN Axel, DÜZGÜN Ismail, WEISS Matthias: Altern und Produktivität, Zum Stand der Forschung, Mannheim Research Institute for the Economics of Aging (MEA),(2005) Pagina 4, Accesat la http://www.mea.mpsoc.mpg.de/uploads/user_mea_discussionpapers/eav29m3ka608x80a_73-2005.pdf, Noiembrie 6, 2014



conținuturi vor fi necesare de mai multe ori, astfel încât să existe și procesul de repetare atunci când sunt rezolvate exercițiile.

O alta recomandare obținută de la membrii grupurilor consultativ și menționată și în răspunsurile seniorilor în faza de cercetare a proiectului i-TREASURE se referă la faptul că mulți seniori nu au deloc cunoștințe de limba engleză sau au doar cunoștințe de bază. De aceea orice terminologie în limba engleză ar trebui evitată, acolo unde este posibil. Mai mult, faptul că experiența i-TREASURE poate reprezenta prima dată când seniorii iau contact cu TIC înseamnă că termenii tehnici trebuie reduși la minim. Pentru utilizatorii de bază termeni precum mouse, tastatura, ecran și card de memorie reprezintă vocabular nou cu care trebuie să lucreze pentru prima dată.

Pentru a asigura o abordare care este adecvată pentru grupul țintă al seniorilor, partenerii proiectului i-TREASURE recomandă cu ardoare profesorilor/formatorilor să urmeze acest manual metodologic, dar și instrucțiunile incluse în manualul tehnic al proiectului.

2.3 Motivația

Pentru profesori/formatori nu este doar crucial să cunoască informații despre grupul de cursanți și procesul de învățare, ci este de asemenea foarte important să fie conștienți de motivele pentru care acele persoane au decis să aleagă ofertele de educație a adulților pentru un anumit subiect.

Din punct de vedere științific, există cinci motivații principale pentru educația adulților:¹⁶

- A. o înțelegere a faptului că propriile calificări nu mai sunt suficiente pentru a face față provocărilor de la locul de muncă
- B. o funcție nouă;
- C. o experiență cheie în viața personală;
- D. intervenții din partea contactelor din rețeaua socială personală;
- E. dorința individuală de educație culturală sau politică, pentru comunicare socială și schimb de interese comune.

Chiar dacă această cercetare îi cuprinde pe toți cursanții din educația adulților, ea se axează pe grupul de participanți. În timpul fazei de cercetare a proiectului i-TREASURE, motivațiile pentru participarea la un curs TIC au inclus următoarele comentarii din partea grupului țintă:

¹⁶ BASTIAN Hannelore, MEISEL Klaus, NUISSL Ekkehard, REIN von Antje: Kursleitung an Volkshochschulen, Das Deutsche Institut für Erwachsenenbildung (DIE) 2004, page 36, Accesat la <http://www.die-bonn.de/doks/2004-kursleiter-01.pdf>, November 7, 2014



1. “Aș vrea să mă simt mai bine în activitățile mele curente prin mai bune cunoștințe de TIC”: 188 răspunsuri, 43%
2. “Aș dori să rezolv lucruri legate de birou, doctor, etc. fără să trebuiască să plec de acasă (planificare vizite, căutare de numere de contact, orare, completarea de formulare ...)”: 172 răspunsuri, 39%
3. “Aș vrea să verific orarul la tren/tramvai/autobuz”: 171 răspunsuri, 39%
4. “Aș dori să-mi îmbunătățesc calitatea vieții prin folosirea TIC”: 166 răspunsuri, 38%
5. “Aș dori să verific vremea”: 160 răspunsuri, 36%
6. “Mă interesează să nu fiu exclus în ceea ce privește TIC”: 153 răspunsuri, 35%
7. “Aș dori să am ceva în comun cu generația tânără pentru a îmbunătăți relațiile dintre noi”: 153 răspunsuri, 35%

Aceste rezultate arată că grupul țintă a celor de peste 55 de ani, în toate țările partenere, este conștient de faptul că viitoarele provocări ale societății moderne se axează pe digital.

Faptul de a nu putea lucra cu TIC face ca acele persoane să depindă de alții și îi împiedică pe seniori să ducă o viață independentă. Astfel, aceștia „s-ar simți mai bine în activitățile lor curente” cu mai multe cunoștințe, abilități și competențe TIC. Această motivație care a fost indicată de 45% dintre participanți poate fi legată de motivul A menționat de Bastian: Există o înțelegere a faptului că propriile calificări nu mai sunt suficiente pentru a face față provocărilor de la locul de muncă– în cazul TIC-ului în prezent există o suprapunere mare nu doar cu viața profesională ci și cu viața personală.

A doua alegere cu un procent de 30%, “îmi place să fac lucrurile fără să plec de acasă” arată că această generație este conștientă de faptul că mobilitatea fizică ar putea scădea. Totuși, aceștia preferă să nu depindă de alte persoane.

Varianta “Aș dori să-mi îmbunătățesc calitatea vieții prin folosirea TIC” care a fost votată de 38%, precum și “Mă interesează să nu fiu exclus în ceea ce privește TIC” cu 35% demonstrează o legătură între TIC și calitatea vieții, respectiv o excludere socială. Acestea sunt motivații foarte puternice care ar putea fi corelate cu motivul E din lista de pe pagina precedentă. În plus, pe baza cercetărilor din domeniul educației adulților, când nu mai există alți factori externi care să forțeze adulții să participe la cursuri iar aceștia iau o decizie conștientă de a participa la un curs, atunci motivația este și mai mare.

În cele din urmă dar nu în ultimul rând, remarca “Aș dori să am ceva în comun cu generația tânără pentru a îmbunătăți relațiile dintre noi” selectată de 35% dintre participanți face evident faptul că pot exista și „intervenții din partea contactelor din rețeaua socială personală” – fapt ce a fost menționat ca motivul D pe lista din pagina anterioară.



2.4 Rezultatele învățării

Proiectul i-Treasure își propune să instruiască seniorii să lucreze cu tehnologii utile în viața de zi cu zi. Nevoile și preferințele grupului țintă care pot fi sprijinite de tehnologie au fost specificate în chestionare. Astfel, cursurile de formare i-Treasure și exercițiile practice iau în considerare acest aspect pentru a-l învăța cum să folosească instrumentele și tehnologiile.

Potrivit recomandării Parlamentului European și a Consiliului privind instituirea unui cadru european al calificărilor pentru învățarea pe tot parcursul vieții, așa numitele rezultate ale învățării pot fi descrise precum: “Rezultatele învățării sunt afirmații cu privire la ceea ce un cursant știe, înțelege și este capabil să facă la terminarea unui proces de învățare. Rezultatele învățării sunt definite în termeni de cunoștințe, abilități și competențe”

Cunoștințele înseamnă ansamblul faptelor, principiilor, teoriilor și practicilor legate de un domeniu de lucru sau studiu. Ele sunt descrise precum cunoștințe teoretice și/sau factice;

Abilitățile se referă la a putea aplica acele cunoștințe și a folosi know-how-ul pentru a realiza sarcini și a rezolva probleme. Acestea sunt descrise precum cognitive (logice, intuitive și gândire creativă) sau practice (implicând dexteritate manuală sau folosirea de metode, materiale, instrumente);

Competența înseamnă abilitatea dovedită de a folosi cunoștințele și abilitățile, inclusiv cele personale, sociale și metodologice la locul de muncă sau în situații de studiu, în dezvoltarea profesională și personală. Aceasta este descrisă în termeni de responsabilitate și autonomie.”¹⁷

Deși descrierea rezultatelor învățării este larg răspândită în prezent, mai ales în contextul educației vocaționale, este de asemenea un mod adecvat de a descrie rezultatele învățării în educația adulților. “Natura procesului de învățare și metoda de învățare în sine nu sunt relevante pentru descrierea rezultatelor învățării.”¹⁸

¹⁷ Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului privind instituirea unui cadru european al calificărilor pentru învățare pe tot parcursul vieții, 2008, <http://www.eucen.eu/EQFpro/GeneralDocs/FilesFeb09/GLOSSARY.pdf>

¹⁸ Nationale Koordinierungsstelle ECVET: “Îndrumări pentru descrierea unităților rezultatelor învățării”, http://www.ecvet-info.de/_media/Guidelines_for_describing_units_of_learning_outcomes.pdf



Nivel de bază	Cunoștințe	Abilități	Competențe
Folosirea de bază a calculatoarelor	El/ea poate identifica dispozitivele de bază în TIC.	El/ea este capabil/ă să lucreze cu dispozitivele de bază pentru a interacționa cu calculatoarele, precum tastatura, mouse-ul, monitorul, etc.	El/ea poate folosi dispozitivele de bază relevante în orice context.
Dosare și fișiere, stocare	El/ea poate distinge între fișiere și dosare.	El/ea este capabil/ă să organizeze informațiile din calculator într-o structură comună, precum și să recupereze documente (text, fișiere, foto, video, etc.)	El/ea poate crea propriile fișiere și le poate aranja individual.
Copiere & lipire	El/ea știe când să folosească funcția “copiere și lipire”.	El/ea este capabil/ă să folosească instrumentul foarte util și ușor pentru a lucra cu informații, în special atunci când editează documente.	El/ea poate folosi funcția “copiere și lipire” în orice context TIC.
Descărcarea fișierelor	El/ea poate identifica fișierele care pot fi descărcate.	El/ea este capabil/ă să descarce documente de pe internet și să le salveze pe propriul calculator.	El/ea poate folosi funcția de descărcare în orice context TIC pentru a salva documente de pe internet în propriul calculator.
Internet & navigator	El/ea poate identifica un navigator de internet pe calculator.	El/ea este capabil/ă să folosească un navigator pentru a naviga pe internet.	El/ea este conștient/ă de posibilitățile oferite de navigarea pe internet.
USB	El/ea poate identifica un stick USB.	El/ea este capabil/ă să salveze documente pe un stick USB și de asemenea să salveze documente de pe un stick USB pe calculator.	El/ea poate lucra cu dispozitive de memorie portabile pentru a transfera informații dintr-un calculator în altul.



Nivel avansat	Cunoștințe	Abilități	Competențe
Căutare Google	El/ea poate numi diferite funcții ale Google.	El/ea este capabil/ă să găsească informații pe Google.	El/ea poate căuta orice informații pe Google.
Gmail	El/ea poate identifica funcțiile de bază ale sistemului de email Gmail.	El/ea este capabil/ă să trimită și să primească mesaje pe email pentru a face schimb de informații cu alte persoane.	El/ea poate folosi propriul cont de email pentru a comunica.
Hărți Google	El/ea poate identifica funcțiile de bază ale Hărților Google.	El/ea este capabil/ă să lucreze cu hărțile Google pentru a găsi locații.	El/ea poate să folosească hărțile Google în diferite contexte.
Traducere Google	El/ea poate să identifice funcțiile de bază ale Traducerii Google.	El/ea este capabil/ă să lucreze cu traducerea Google pentru a traduce cuvinte sau propoziții.	El/ea poate să folosească funcția de traducere pentru diferite limbi și pentru a traduce expresii din limba engleză legate de TIC.
Wikipedia	El/ea poate să identifice funcțiile de bază ale Wikipedia.	El/ea este capabil/ă să He/she is able to work with Wikipedia in order to research for key words.	El/ea poate He/she is able to use Wikipedia to know more about persons, technology, books, places and any other kind of information.
Skype	El/ea poate să identifice funcțiile de bază ale Skype.	El/ea este capabil/ă să lucreze cu funcțiile de bază ale Skype.	El/ea poate să folosească Skype pentru a contacta alte persoane din țară sau din străinătate.
Tablete	El/ea poate identifica avantajele unei tablete față de calculator.	El/ea este capabil/ă să lucreze cu tableta precum un instrument comun pentru a realize aceleași lucruri ca pe un calculator.	El/ea știe când este mai bine să folosească un calculator și când este mai bine să folosească o tabletă.
Facebook	El/ea poate să identifice funcțiile de bază ale Facebook.	El/ea este capabil/ă să lucreze cu funcțiile de bază ale Facebook.	El/ea poate să folosească Facebook pentru a contacta și a interacționa cu alte persoane din țară sau din străinătate.



3. PREDAREA ÎN CAZUL CURSANȚILOR ADULȚI/SENIORI

3.1 Oportunități moderne de învățare și predare legate de TIC

În zilele noastre, există o gamă variată de oportunități legate de TIC și învățare. “E-learning” este un termen tehnic care este adesea menționat în legătură cu aceste subiecte. Poate fi definit foarte general ca “sprijin în procesul de învățare prin folosirea TIC”.¹⁹

Unele dintre oportunitățile cele mai comune includ:²⁰

- **Formarea asistată de calculator (CD-Rom/DVD)**
Aceasta este o formare asistată de calculator pe CD sau DVD. A fost una dintre primele posibilități de a combina TIC cu învățarea, însă nu mai este practică la scară largă în Europa.
- **Curs online pe Internet**
Este o formare pe bază de web, în care conținuturile sunt oferite pe internet. În prezent aceste formări pot fi combinate cu funcții ale clasei virtuale și apreciere din partea tutorelui.
- **Învățarea combinată**
Este o combinație de curs în clasă (față în față) și activități e-learning. Combinația permite o învățare mai flexibilă deoarece cursanții pot decide când și unde să realizeze activitățile e-learning.
- **Învățarea mobilă**
Folosind tabletele și telefoanele inteligente, participanții la procesul de învățare pot decide când și unde să învețe, deoarece conținutul va fi mereu disponibil.
- **Jocurile serioase**
Jocurile serioase includ conținuturi clare de învățare, totuși, acestea sunt oferite sub formă de joc. Acestea sunt concepute pentru a sprijini gândirea complexă și relaționarea.
- **Social Media**
Cursanții pot face schimb de conținuturi și comentarii cu privire la conținuturile de învățare cu ajutorul mediilor digitale și instrumentelor acestora. Rețelele sociale, blogurile și wiki-urile sunt câteva dintre cele mai comune exemple.

Care dintre aceste tehnici vor fi folosite în cadrul proiectului i-Treasure?

¹⁹ Springer Gabler Verlag (Herausgeber), Gabler Wirtschaftslexikon, Stichwort: E-Learning, online im Internet: <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/82225/e-learning-v7.html>, Accesat pe 7 Noiembrie, 2014

²⁰ STIFTUNG WARENTEST: E-Learning, Leitfaden Weiterbildung August 2011, Accesat la http://www.wissweit.de/pdf/StiftungWarentest_Leitfaden%20E-Learning%202011.pdf, 7 Noiembrie, 2014



O abordare de tip învățare combinată asigură că toți cursanții pot combina formarea față în față cu e-learning-ul. Acest lucru înseamnă că vor putea să acceseze materialele i-TREASURE nu doar la centrul pentru educația adulților, ci și de acasă și folosind chiar tablete (aspect al învățării mobile). Cursanții pot accesa resursele de învățare de oriunde și oricând. Cursanții pot de asemenea să-și aleagă propria viteză de învățare și pot repeta exercițiile de câte ori doresc, ceea ce a fost menționat ca fiind crucial pentru cursanții seniori.

Totuși, orice formare e-learning necesită un nivel înalt de auto-disciplină deoarece cursanții trebuie să-și organizeze singuri unele procese de învățare. Acest lucru arată că o abordare doar e-learning nu este adecvată pentru acest grup țintă al seniorilor care apreciază învățarea în cadrul unui grup de persoane cu vârste similare²¹ și cu sprijinul personal al formatorului (care a fost apreciat de seniori în faza de cercetare a proiectului i-TREASURE). Mai mult, este evident faptul că participanții la cursul pentru nivelul de bază care își vor dezvolta primele abilități TIC în timpul cursului, nu vor putea începe abordarea e-learning din primul moment.

3.2 Cum să predăm pentru a sprijini o învățare de succes?

În primul rând, orice formator din educația adulților trebuie să fie conștient de faptul că într-un curs de formare – indiferent de vârsta participanților, grupul de participanți nu va fi omogen. Vor exista diferite tipuri de cursanți precum și diferite moduri și motivații pentru a învăța, care au fost descrise în Capitolul 2.

Chiar dacă abordarea i-TREASURE este concepută pentru persoanele de peste 55 de ani, membrii grupului consultativ au menționat faptul că pot exista diferențe mari între grupul cu vârste cuprinse între 55 și 70 de ani și grupul celor de peste 70 de ani. Totuși, acest lucru nu poate fi afirmat în general, deoarece capacitățile fizice și mentale pot diferi de la o persoană la alta.

Mai mult, formatorii trebuie să fie deschiși în ceea ce privește propriul mod de gândire. Aspectul vârstei nu aparține doar cursanților, ci și formatorilor. Nu doar cursanții aparțin unui grup de vârstă, ci și formatorii. Aceștia trebuie să fie conștienți de faptul că participanții la curs, în afara faptului că sunt mai tineri sau mai în vârstă decât formatorul, le poate reprezenta grupul de vârstă. Astfel că tehnicile lor de rezolvare a problemelor pot fi diferite față de ceea ce formatorul ar aștepta, din punctul său de vedere.²²

²¹i-TREASURE: Faza de lucru 2 – Cercetare, Sumar executiv, pagina 8, accesat la http://www.i-treasure.eu/sites/i_treasure.drupal.pulsartecnia.com/files/documents/itreasure_wp2_executivesummary_0.pdf, 7 Noiembrie, 2014

²² NEIDHART Heike, Wenn jüngere und ältere Erwachsene gemeinsam lernen ...Altersintegrative Erwachsenenbildung, Deutsches Institut für Erwachsenenbildung (2008), pagina 23, Accesat la <http://www.die-bonn.de/doks/neidhardt0801.pdf>, 7 Noiembrie, 2014



În contextul cursanților de peste 55 de ani, formatorul trebuie să ia în considerare zonele de potențial care vor îngreuna performanța, ca de exemplu restricțiile fizice și psihologice:

- de a lucra cu mouse-ul
 - Dacă lucrul cu mouse-ul calculatorului este dificil pentru cursanți, funcția de atingere a ecranului, ca de exemplu în cazul tabletei, îi poate ajuta să-și atingă scopurile. Acest lucru va permite cursantului senior să atingă ecranul direct cu vârful degetelor, ceea ce necesită mai puține capacități motorii decât în cazul folosirii mouse-ului. De asemenea, seniorii pot primi avertizări pe ecran prin semnale acustice.
- de a vedea/citi pe ecranul calculatorului
 - Ecranul calculatorului poate fi ajustat în funcție de necesitățile utilizatorilor. Pentru cursanții cu probleme de vedere ar putea fi adecvat un ecran mai mare, față de un ecran de laptop sau tabletă. Dimensiunea imaginii poate fi modificată în funcție de nevoile cursantului prin diferite programe, direct din meniul de start sau folosind combinația de taste CTRL și + sau derularea cu ajutorul mouse-ului va permite funcția de zoom (de exemplu în Internet Explorer, Mozilla, Google Hărți). O altă posibilitate este de a schimba culorile de pe ecran pentru a avea un contrast bun lumină-întuneric. În cele din urmă dar nu în ultimul rând, în unele cazuri, ca de exemplu pe anumite website-uri, există funcția de redare vocală.
- de a vedea/citi pe ecranul mare (videoproiector)
 - De obicei în cadrul unui curs TIC se va folosi un videoproiector/un ecran mare atunci când formatorii arată activități specifice sau funcții. Ecranul mare ar trebui să fie adecvat mărimii sălii. Am aflat de la membrii grupurilor consultative ale proiectului i-TREASURE că ar trebui evitată lumina directă a soarelui, deci se recomandă să se tragă draperiile și să se aprindă lumina. Dacă este posibil, toți cursanții ar trebui încurajați să stea în primul rând, ceea ce le va permite nu doar să vadă mai bine, ci și să audă mai bine.
- de a înțelege instrucțiunile formatorului (acustic)
 - Așa cum am menționat mai sus, cursanții sunt încurajați să stea în față. Dacă există cursanți cu dificultăți de auz, formatorul îi poate sugera o evaluare a auzului pentru a vedea dacă l-ar ajuta un anumit dispozitiv de facilitare a auzului. De asemenea, ar putea verifica dacă problema se referă doar la o ureche sau la ambele. Dacă aceasta este situația, cursanții nu aud bine cu o ureche, atunci aceștia pot alege un loc mai potrivit.
- concentrare îndelungată
 - Păstrarea concentrării pentru o perioadă îndelungată este dificilă pentru toate grupurile de vârstă și diferă de la o persoană la alta. Astfel, se



recomandă întreruperea perioadelor de învățare intensivă cu alte activități precum jocurile sau exerciții de spargere a gheții. Poate exista și o schimbare de perspectivă de la instrucția orientată pe formator la activitatea individuală orientată pe cursant. Mai mult, este important să menținem să vizualizăm structura lecției și să oferim aprecieri din când în când cursanților cu privire la ce au învățat până acum și până unde vor merge până la sfârșitul lecției / cursului. Pentru a încheia fiecare realizare majoră a lecției, o scurtă pauză va sprijini înțelegerea și procesul de învățare.

- de a revizui conținuturi din lecțiile precedente
 - Pentru a începe predarea unei lecții noi trebuie ca participanții la curs să fie duși unde s-a oprit lecția precedentă. În fiecare caz acest lucru include o concluzie a ultimelor subiecte și o explicare a cadrului. În cazul seniorilor, este de asemenea important să se repete anumite activități din când în când deoarece aceștia tind să uite noile abilități atunci când nu repetă în mod regulat – acest efect este adesea numit “folosește sau uită”. Acest lucru a fost menționat și de către seniori în faza de cercetare a proiectului i-TREASURE ca fiind un punct critic despre cursurile de TIC la care au participat anterior.

Mai mult, recomandările experților cu privire la cum pot fi făcute mai prietenoase website-urile pentru seniori și materialele printate ar trebui mereu respectate de către formator atunci când pregătește un curs.

În ceea ce privește materialele printate, recomandările majore se referă la următoarele:²³

- folosirea unui fond minim de 10
- selectarea fonturilor clare
- lăsarea de spațiu suficient între cuvinte, rânduri și între coloane
- folosirea unui contrast puternic lumină-întuneric
- folosirea de propoziții scurte și vocabular comun.

Pentru website-uri, recomandările majore se referă la următoarele:²⁴

- includerea unei funcții de căutare
- legăturile să fie ușor de identificat
- navigarea să fie ușoară
- conținut bine structurat
- minimizarea numărului de termeni tehnici și abrevieri

²³ BAGSO: Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen: Lesen ohne Grenzen! Retrieved from http://www.bagso.de/fileadmin/Aktuell/Publikationen/Checklisten/checkliste_printmedien_flyer.pdf, November 7, 2014

²⁴ BAGSO: Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen: Surfen ohne Grenzen! Retrieved from http://www.bagso.de/fileadmin/Aktuell/InternetWoche/BAGSO_Checkliste_Nutzerfreundliche_Internetseiten.pdf, November 7, 2014



- separare clară între conținut și reclame

Proiectul i-TREASURE încearcă să respecte aceste recomandări, atunci când este posibil.

Cum am menționat anterior, (vezi Capitolul 2) se recomandă evitarea tuturor termenilor tehnici în procesul de predare, în special dacă acești termeni nu sunt similari cu cei din limba nativă a cursanților. Totuși, trebuie să ne asigurăm că participanții, după terminarea cursului TIC, pot urmări subiectul, ceea ce poate include un anumit volum de termeni tehnici.

3.3 Cum să motivăm cursanții adulți/seniori?

Capitolul 2.3 identifică diferite motivații pentru care persoanele adulte participă la cursuri. Pentru a menține motivația și a evita frustrarea în timpul cursului, formatorul trebuie să fie conștient de propriul rol cheie în procesul de învățare.

Potrivit lui R M Harden și J R Crosby²⁵ rolul profesorului cuprinde cel puțin șase roluri diferite: facilitator, model, furnizor de informații, dezvoltator de resurse, planificator și evaluator. Pentru predare TIC pentru adulți și seniori cele mai importante sunt rolurile de dezvoltator de resurse, furnizor de informații și facilitator – deși ar putea fi adăugat și rolul de moderator.

Ce înseamnă acest lucru pentru procesul de predare?

1. Dezvoltator de resurse

Formatorul va trebui să dezvolte sau să selecteze resurse adecvate pentru grupul țintă specific care:

- să fie adecvate nivelului cursanților;
- să urmărească scopurile cursului;
- să aibă legătură cu interesele și nevoile cursanților (vezi Capitol 3.2);
- să ajute cursanții să stabilească legături între învățare și folosirea practică în viața de zi cu zi (vezi Capitol 2.3);
- să construiască o metodologie pas cu pas.

2. Furnizor de informații

Formatorul TIC în educația adulților, în cursurile cu seniorii:

²⁵ R M Harden and J R Crosby: Un bun profesor este mai mult decât un lector: cele douășărezece roluri ale profesorului

Un sumar extins al AMEE Medical Education Guide Nr. 20, Publicat în Medical Teacher (2000) 22, 4, pp 334-347, Accesat la

http://www.medev.ac.uk/resources/extended_summaries_of_amee_guide/guide20_summary/, 7 Noiembrie, 2014



- va prezenta informații actuale cu privire la hardware și software;
- va trebuie să rezolve eventuale probleme legate de conținuturile de învățare;
- va trebui să repete anumite activități pentru a asigura învățarea (vezi capitol 3.2)
- va trebui să asiste seniorii care au dificultăți de învățare (vezi capitol 3.2);
- va trebui să prezinte informații într-un context care este adecvat pentru grupul țintă (vezi capitol 3.2).

3. Facilitator

Rolul de facilitator include o relație individuală cu fiecare participant din grup, dar și cu grupul ca un întreg. Fiecare cursant poate învăța diferit în ceea ce privește viteza, abilitățile cognitive, experiențele de învățare anterioare. Facilitatorul va:

- descoperi nevoile individuale ale fiecărui cursant și va răspunde acestora;
- include diferite activități în curs care să satisfacă nevoile tuturor cursanților: nici prea ușoare dar nici prea grele – pentru fiecare nivel;
- acționa ca un mentor pentru fiecare cursant.

În faza de cercetare a proiectului i-TREASURE a fost scos în evidență, de către formatori și cursanți, faptul că relația personală dintre cursant și formator este crucială pentru o învățare de succes. Cursanții au nevoie să se simtă suficient de confortabili pentru a pune întrebări și a discuta despre dificultățile de învățare cu care se confruntă. Recomandarea grupului consultativ al proiectului i-TREASURE accentuează faptul că în cazul cursurilor de formare TIC pentru începători empatia formatorului față de cursanți este mai importantă decât abilitățile sale profunde de TIC.

4. Motivator

Cursanții vor începe orice curs de educație a adulților cu o serie de așteptări, dar și cu un nivel înalt de motivație (vezi Capitolul 2.3). Pentru a evita frustrarea, este o sarcină cheie a formatorului să păstreze motivația cursanților. Așa cum am menționat pentru partea de facilitator, acest lucru va necesita motivare individuală a anumitor cursanți dar și motivare a întregului grup. În afară de celelalte roluri, formatorul ar trebui să fie atent la orice proces din dinamica grupului sau la orice eveniment frustrant care poate apare. Depinde de fiecare situație, însă acestea pot fi niște trucuri simple pentru a remotiva cursanții:

- repetați activitățile pentru a asigura învățarea (vezi Capitol 3.2);
- reflectați asupra propriului stil de predare, fiți autentici și includeți elemente de umor pentru a îndepărta stresul participanților (de exemplu unii profesori ar spune o glumă, alții ar arăta un website distractiv sau un joc scurt);
- includeți activități de grup, deoarece învățarea de la egal la egal va ajuta cursanții;
- rămâneți deschiși la orice întrebare.

În cele din urmă dar nu în ultimul rând, ca un formator în educația adulților nu uitați niciodată că spiritul formatorului se va reflecta asupra grupului. Astfel, dacă formatorul este frustrat sau demotivat, acest lucru va afecta și cursanții.



4. CONTEXTUL METODOLOGIE I-TREASURE

Conceptul pe care se bazează metodologia i-Treasure, împreună cu jocul “Vânătoare de comori” se numește WebQuest.

De când a fost dezvoltat pentru prima oară în 1995 de către Bernie Dodge împreună cu Tom March²⁶, modelul WebQuest a fost încorporat în sute de cursuri educaționale și eforturi de dezvoltare a personalului în întreaga lume. WebQuest, potrivit lui Bernie Dodge, este “o activitate orientată pe investigație în care o parte din sau toate informațiile cu care cursanții interacționează provin din resurse de pe internet”²⁷ “Activitățile WebQuest sunt atrăgătoare deoarece oferă structură și ghidare atât pentru cursanți cât și pentru profesori. Idealul declarat de a angrena abilități de gândire de înalt nivel – folosind în același timp în mod util accesul limitat la calculator – pare să rezoneze cu mulți educatori.”²⁸

WebQuest-ul precum căutare bazată pe internet permite profesorilor sau formatorilor să preseleccioneze sursele de informații, ceea ce este și cazul jocului Vânătoare de comori i-Treasure.

Un WebQuest are șase părți esențiale: introducere, sarcină, proces, resurse, evaluare și concluzie.²⁹ Mai jos puteți găsi informații pentru fiecare dintre aceste părți.

1. INTRODUCERE

Această parte prezintă informația cadru, precum oferirea unui rol în joc. În cazul metodologiei i-Treasure cu jocul “Vânătoare de comori” acest lucru este realizat prin inventarea descrierii rolului “Aventurierului” pentru cursant (vei Capitol 6).

2. SARCINĂ

Din punctul de vedere al conceptului WebQuest, partea de sarcină este “descrierea formală a ceea ce cursanții vor fi realizat până la sfârșitul WebQuest-ului”.³⁰ Se recomandă crearea sarcinii într-un mod care este semnificativ cu privire la noul conținut de învățare și de asemenea atractiv pentru cursant. Cu cât sarcina este mai atractivă, cu atât mai mult timp și mai multă motivație vor dedica participanții iar consecința este că învățarea va deveni mai eficientă (vezi de asemenea Capitolul 2.1). Sarcina “Vânătoare de comori” i-Treasure se referă la găsirea de informații cu privire la harta descoperită în bibliotecă (vezi Capitol 6).

²⁶ DODGE Bernie: Ce este un WebQuest?:

<http://webquest.org/>

²⁷ DODGE Bernie: Câteva gânduri despre WebQuest:

<http://mennta.hi.is/vefir/danska/webquest1/Some%20Thoughts%20About%20WebQuests.htm>

²⁸ DODGE Bernie: Cinci reguli pentru scrierea unui WebQuest minunat,

<http://webquest.sdsu.edu/focus/focus.pdf>

²⁹ http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index_sub3.html

³⁰ http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index_sub3.html



3. PROCES

Această parte este concepută pentru a oferi cursanților informații cu privire la pașii pe care trebuie să-i îndeplinească pentru a realiza cu succes sarcina. În cadrul jocului “Vânătoare de comori” i-Treasure această parte se referă la setul de sarcini care trebuie realizat de către cursanți pentru a ajunge la indiciul final.

4. RESURSE

Partea de “resurse” cuprinde toate resursele pe care cursanții trebuie să le folosească atunci când realizează sarcinile. Se recomandă, atunci când se concepe un WebQuest, să se includă legăturile respective în proces, deoarece acest lucru poate facilita sarcina pentru cursanți. Jocul “Vânătoare de comori” i-Treasure va încorpora resursele în instrucțiuni concrete despre cum poate fi rezolvată sarcina curentă. Totuși, partea de resurse nu se referă doar la resursele online, ci poate include și resurse offline pentru formatori.

5. EVALUARE

Cursanții vor primi un fel de apreciere care le va evalua performanța. În cadrul jocului “Vânătoare de comori” i-Treasure acest lucru va fi realizat pentru fiecare sarcină. Participanții pot continua jocul numai atunci când ultimul răspuns este corect. Odată ce a fost rezolvată și ultima sarcină, seniorul va primi un certificat “Vânătoare de comori” cu privire la contextul poveștii create.

6. CONCLUZIA

Partea de concluzie trebuie să lase timp de reflecție și discuție. În cadrul jocului “Vânătoare de comori” i-Treasure acest lucru va fi realizat în timpul și la sfârșitul activității cursului.

4.1 Oportunități pentru folosirea WebQuest-urilor în educație și formare

Formatorii din cadrul cursurilor oferite în toate sectoarele educației, de asemenea în educația adulților, pot folosi WebQuest-urile pentru:

- a oferi cursanților o cale de realizare a rezultatelor învățării așteptate. Deoarece resursele pot fi preselectate – cum este cazul în cadrul “Vânătorii de comori” i-Treasure – cursanții se pot concentra cu adevărat pe folosirea informațiilor care sunt importante pentru învățare, decât să piardă timp căutând informațiile relevante;
- a încuraja și motiva cursanții;
- a încuraja cursanții să adopte un rol mai activ, pe măsură ce dvs., ca formator, deveniți mai pasiv și adoptați rolul unui antrenor.



4.2 Amenințări pentru folosirea WebQuest-urilor în educație și formare

Așa cum am menționat anterior, o învățare de succes și eficientă, cu un nivel ridicat de atenție (vezi Capitol 2.1), nu trebuie să se axeze doar pe o activitate sau pe un tip de media. De aceea se recomandă să se folosească WebQuest-urile doar ca un instrument, și nu precum singurul instrument. Acest lucru este valabil și în cazul proiectului i-Treasure unde WebQuest-urile sunt încorporate doar în jocul “Vânătorii de comori”.



5. METODOLOGIA i-TREASURE

Metodologia “Vânătoare de comori” se bazează pe WebQuest, însă au fost făcute anumite schimbări pentru a o adapta la procesul de învățare pentru adulți, inclusiv partea de poveste pentru a face procesul de învățare mai ușor de înțeles și mai natural (vezi capitol 6).

Metodologia nu a fost realizată de la zero, iar WebQuest-urile au fost luate în considerare datorită aspectului practic și simplității, și mai ales datorită aspectului jocului tradițional, cunoscut sub numele de vânătoare de comori.

Metodologia “Vânătoare de comori” care a fost explorată anterior își demonstrează eficiența ca tehnologie de predare. De exemplu, au fost luate în considerare următoarele resurse:

- “Folosirea înlocuirii modalității pentru a facilita comunicarea între persoanele cu deficiențe de vedere și de auz”³¹, arată cum poate fi aplicată metodologia vânătoare de comori cu acest grup țintă.
- “Un model de vânătoare de comori pentru învățarea pe bază de căutare în dezvoltarea unui sistem de sprijinire a învățării bazate pe web”³², arată modul în care jocurile de învățare care oferă provocări și distracție pot stimula motivația cursanților de a învăța.

Domeniul Web 2.0 pentru seniori a fost explorat și în alte proiecte europene, precum:

- “RĂSPUNS LA NEVOILE SOCIALE ALE SENIORILOR PRIN TEHNOLOGII WEB 2.0” (ref: 510727-LLP-1-2010-1-IE-GRUNDTVIG-GMP) care a avut ca scop să ușureze viața seniorilor prin folosirea tehnologiilor Web 2.0, axându-se pe nevoile sociale și personale pentru a facilita incluziunea totală în era digitală.
- “RELAȚIONARE SOCIALĂ PENTRU CETĂȚENII SENIORI (LATERLIFE)” (ref: 503096-LLP-1-2009-1-IE-GRUNDTVIG-GMP) se axează pe formare, relevanță și accesibilitate.

Combinarea metodologiei eficiente “Vânătoare de comori” pentru predarea TIC cu tehnologii aplicate pentru Web 2.0 și cele mai recente dispozitive tehnologice inovatoare. Fiecare senior va găsi un nivel adecvat pentru a începe, conform competențelor sale TIC, printr-o oportunitate alternativă de a accesa educația adulților. Subiectele din cadrul

³¹ Moustakas, K., Tzovaras, D., Dybkjaer, L., Bernsen, N. O., & Aran, O. (2011). Folosirea înlocuirii modalității pentru a facilita comunicarea între persoanele cu deficiențe de vedere și de auz. *MultiMedia, IEEE, 18(2)*, 26-37.

³² Kim, D. W., & Yao, J. (2010). Un model de vânătoare de comori pentru învățarea pe bază de căutare în dezvoltarea unui sistem de sprijinire a învățării bazate pe web. *J. UCS, 16(14)*, 1853-1881.



metodologiei i-TREASURE au legătură cu viața de zi cu zi a seniorilor, precum trimiterea de emailuri, rețele sociale, etc. Metodologia a fost concepută pentru a face viața seniorilor mai ușoară și pentru a le oferi mai multă independență, asigurând participarea acestora activă în societate. Pentru a realiza acest lucru, consorțiul a urmat următoarea metodologie:

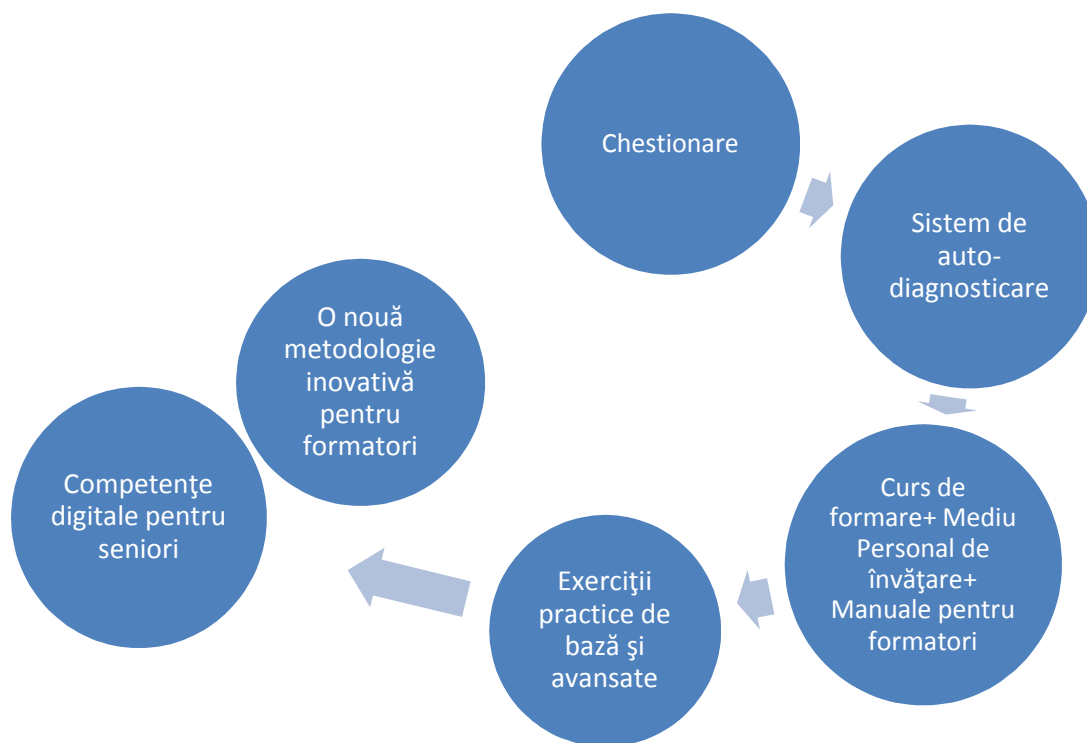


Figure 1: Schema metodologiei i-Treasure

În primul rând, parteneriatul a colectat informații cu privire la **nevoile și necesitățile** adulților, precum și cu privire la **experiențele formatorilor**, cu ajutorul unui chestionar. După aceea, și luând în considerare rezultatele, parteneriatul a selectat o **listă redusă de tehnologii** pe care urma să se axeze. Acestea sunt împărțite în două niveluri de dificultate: nivel de bază și nivel avansat (vezi de asemenea Introducerea și Capitolul 2.4).

Cursanții adulți de peste 55 de ani au primit informații despre nivelul lor de cunoștințe cu privire la aceste tehnologii prin intermediul **unui sistem de auto-diagnosticare** constând în 30 de întrebări, pentru a stabili dacă utilizatorul poate fi considerat începător sau avansat. Astfel, este posibil să cunoaștem ce nivel i se potrivește mai bine fiecărui adult.

Criteriile de clasificare a seniorilor pentru nivel începător sau avansat este disponibil pe website-ul i-Treasure (www.i-treasure.eu) ca document PDF pe care orice formator îl poate descărca și folosi în scopuri proprii. Criteriile pot fi modificate de formatori, pentru a corespunde mai bine propriilor circumstanțe sau nevoi.

Având în vedere informațiile precedente și primele rezultate ale chestionarelor de auto-diagnosticare din toate țările partenere, parteneriatul a decis cum să creeze **exercițiile**



practice (incluzând jocul Vânătoare de comori pe baza WebQuest-urilor) și cum să adapteze, în mod corespunzător, gradul de dificultate. Exercițiile practice sunt împărțite în curs pentru începători și curs pentru avansați și sunt explicate în următorul capitol al manualului. Diferitele stadii ale jocului Vânătoare de comori vor dezvălui informații specifice care vor conduce utilizatorul către următorul indiciu, urmând să treacă la stadiul următor. Cu fiecare stadiu, seniorii vor descoperi indicii ascunse în diferite tehnologii, precum căutare Google, Facebook, Skype și cele mai recente dispozitive precum tabletele.

Conform conceptului WebQuest, toate exercițiile Vânătoare de comori sunt incluse într-o poveste, pentru a le inter-conecta, dar și pentru a face procesul de învățare mai ușor de înțeles și mai natural.

Durata propusă a exercițiilor practice, pentru fiecare nivel, este de cinci zile, cu o durată de două-trei ore pe zi. În funcție de necesitățile de formare ale fiecărei instituții, această durată poate fi prelungită, iar fiecare instituție poate adapta procesul de învățare conform ritmului propriilor cursanți.

Procesul de învățare pentru adulți trebuie adaptat în funcție de abilitățile utilizatorilor. De exemplu, următorii factori pot fi personalizați:

- fiecare stadiu (începător și avansat), unele sarcini pot fi repetate de mai multe ori;
- stadiile pot fi cât mai simple
- în fiecare zi, una sau două tehnologii vor fi folosite, pentru a încerca să nu se ofere stadii foarte complicate. În ultima zi, stadiile vor combina toate tehnologiile oferite, încercând să se testeze competența globală a participanților;
- sesiune scurte în fiecare zi (cel mult 3h);
- Formatorul 1) își pregătește lecțiile individual (dar împărțind informații cu ceilalți formatori din proiect, de exemplu folosind platforma colaborativă), 2) monitorizează procesul, și 3) oferă ajutor atunci când este necesar.

5.1 Platforma web pentru exerciții practice

Platform web pentru exerciții practice este o infrastructură tehnică pentru a sprijini procesul de învățare; este mediul în care se joacă jocul iar toți utilizatorii trebuie să interacționeze pentru a răspunde la întrebările descrise în exercițiile practice și pentru a rezolva provocările propuse de consorțiu.

Aleagerea finală a fost una prietenoasă cu utilizatorul, online și accesibilă, bazată pe software-ul Moodle. "Moodle este o platformă de învățare concepută pentru a oferi



educatorilor, administratorilor și cursanților un sistem unic, sigur și integrat pentru a crea medii de învățare personalizate.”³³

Design-ul și dezvoltarea platformei Moodle sunt ghidate de o “pedagogie social construcționistă”³⁴. Au existat mai multe motive pentru a alege această platformă în locul altora, mai jos prezentăm câteva din acestea, enumerate conform cerințelor proiectului și nevoilor seniorilor și persoanelor fără experiență în folosirea unor astfel de instrumente:³⁵

- O platformă integrată care oferă cel mai flexibil set de instrumente pentru a sprijini atât învățare combinată cât și cursurile online.
- Dovedită și de încredere la nivel mondial, este folosită cu încredere de instituții precum și de organizații mici și medii.
- Capabilitățile multilingvistice ale Moodle asigură că nu există limitări lingvistice pentru a învăța online în diferite țări
- Moodle este oferit în mod gratuit, ca un software de tip sursă deschisă (open source), sub o Licență Generală Publică GNU.³⁶

Există două roluri de jucat în acest joc. Primul este cel al aventurierului și “eroului” poveștii noastre care va fi cursantul care va participa la curs și care este responsabil pentru obținerea certificatului final prin intermediul tuturor testelor. Celălalt personaj va fi bibliotecarul, care este asistentul cursantului. Formatorul va juca acest rol, oferind conturile pentru seniori (Gmail, Facebook și Skype) de-a lungul exercițiilor și folosind răspunsuri automate (răspunsuri predefinite) pentru a oferi indicii și informații.

Așa cum am menționat anterior, seniorii trebuie să acceseze platforma Moodle, pentru a avea posibilitatea de a citi instrucțiunile și de a termina jocul. În acest scop, seniorii vor merge mai întâi la principala pagină de logare a platformei Moodle, care este localizată la următoarea legătură:

<http://itreasurepracticalexercisess.bitnamiapp.com/moodle/login/index.php>

Următorul pas va fi crearea unui cont nou pe platforma Moodle, pentru a conecta utilizatorul cu propriul curs, care este specific fiecărei țări. Toate aceste instrucțiuni sunt incluse în Manualul Tehnologic, conceput pentru a ajuta formatorii cu problemele care pot apărea în legătură cu instrumentele jocului.

După ce seniorii au realizat pasul anterior, pot începe să citească prima parte (Secțiunea 1, Introducerea) pentru a cunoaște povestea iar apoi pentru a participa la cursul corespunzător (împărțit în mai multe părți), alegere ce trebuie să fi fost făcută deja prin intermediul Instrumentului de Auto-dagnosticare. În funcție de nivelul fiecăruia (începător/de bază sau avansat), utilizatorii trebuie să înceapă jocul cu perioada de formare (Secțiunea 2, Perioada de formare, Exercițiile de la 1 la 5) pentru începători, sau cu aventura (Secțiunea 3, Aventura!, Părțile de la 1 la 5) pentru utilizatorii experimentați.

³³ https://docs.moodle.org/28/en/About_Moodle

³⁴ <https://docs.moodle.org/24/en/Philosophy>

³⁵ https://docs.moodle.org/28/en/About_Moodle

³⁶ https://docs.moodle.org/28/en/About_Moodle



MANUAL METODOLOGIC



Partea de formare a fost concepută luând în considerare faptul că utilizatorul trebuie să realizeze mai multe exerciții explicate în fiecare caz, cu instrucțiuni pentru a realiza activități cu calculatorul pentru a învăța sau a-și aminti concepte. După terminarea fiecărui bloc, cursanții vor trebui să bifeze căsuța cu răspunsul corespunzător, în partea dreaptă a ecranului.

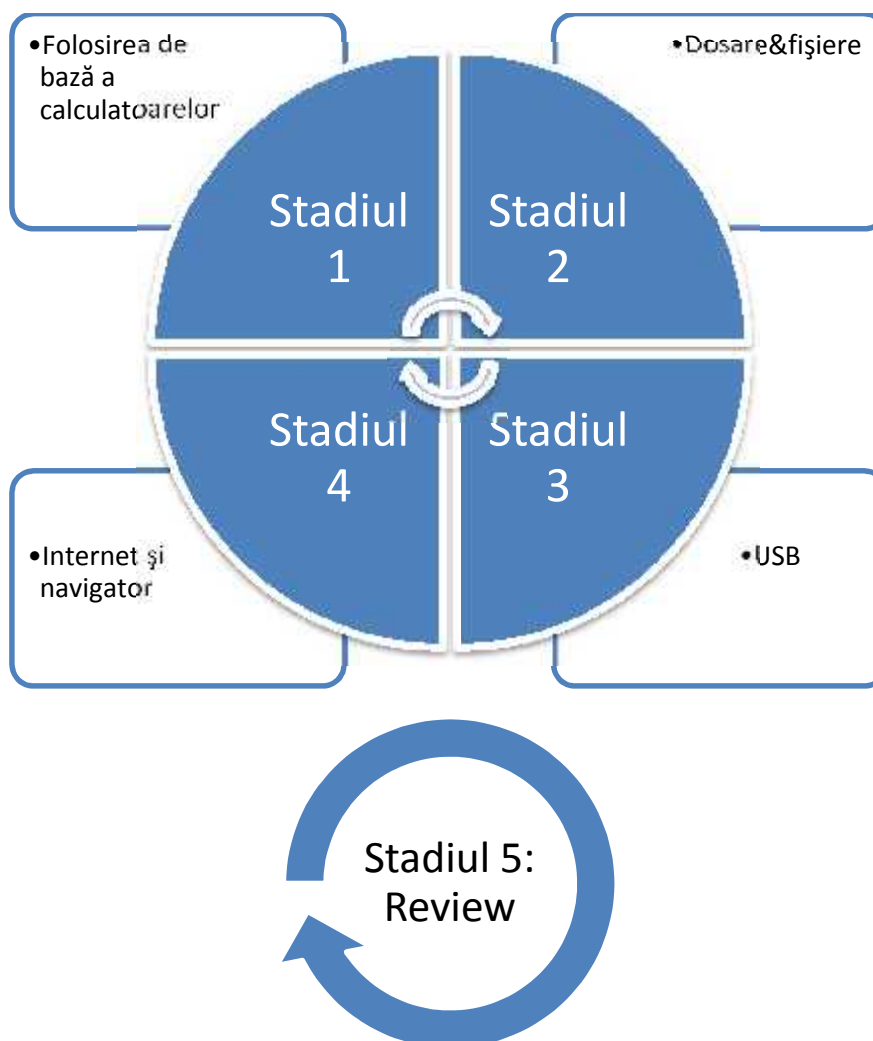
Pe de altă parte, partea avansată a fost împărțită în indicii, cea mai mare parte dintre ele conținând o întrebare legată de poveste. Cursanții senior trebuie să citească toate instrucțiunile și să răspundă la aceste întrebări, folosind tehnologiile menționate anterior, pentru a avansa la următorul indice și, în final, pentru a obține certificatul care marchează sfârșitul poveștii. Formatorii trebuie să fie foarte activi în această parte, sprijinind cursanții oricând au nevoie și realizând sarcinile descrise în celălalt manual.



6. CONCEPTUL EXERCIȚIILOR PRACTICE

6.1 Exercițiile de bază

Exercițiile sunt împărțite în cinci stadii (câte un stadiu pe zi), iar fiecare stadiu este format din mai multe blocuri cu instrucțiuni.



Sarcinile din fiecare stadiu acoperă concepte de bază tipice și activități de lucru cu calculatorul. Acestea sunt utile pentru seniori în viața de zi cu zi și sunt explicate în cel mai ușor mod cu putință. Tutorele va acorda sprijinul necesar.

Subiectele propuse sunt:

- 1. Folosirea de bază a calculatorului (ex. mouse, tastatură)**



2. **Lucrul cu dosarele și fișierele**
3. **Lucrul cu funcția de copiere&lipire**
4. **Navigare pe Internet**
5. **Descărcarea fișierelor**
6. **Stocarea fișierelor**
7. **Folosirea USB-urilor**

În cadrul exercițiilor, unele subiecte sunt evidențiate pentru ca formatorii să poată specifica anumite instrucțiuni sau ajustări. Totuși, li se recomandă formatorilor să respecte informațiile din Capitolele 2 și 3 al acestui manual, pentru a face procesul de formare cât mai eficient.

Notă pentru formator:

Deoarece seniorul poate lucra cu TIC pentru prima dată atunci când participă la acest curs, vă rugăm să evitați orice termen în engleză (=limbă străină) sau limbajul tehnic.

EXERCIȚIUL 1

Titlu: Stadiul 1- *i-TREASURE* introducere & folosirea de bază a calculatoarelor

Durață: Prima zi (aprox. 2h 45')

Prezentarea sesiunii: În prima zi, exercițiul practic de bază începe cu o simplă prezentare a proiectului *i-TREASURE*, scopul său și caracterul inovativ care face ca acest curs să fie deosebit față de altele. Ulterior, se va prezenta gestionarea de bază a calculatorului și câteva sarcini de bază și utile, ușor de învățat. Se estimează că sarcinile vor acoperi două ore de practică, dar în unele cazuri cursanții pot termina mai repede, caz în care pot repeta anumite blocuri pentru a-și sedimenta cunoștințele și competențele.

Obiective de învățare: Subiect 1

Tehnologii ce vor fi folosite (posibilele tehnologii asistive nu sunt incluse): Calculatorul formatorului, Videoproiector, Calculatoarele pentru participanți / opțional: arătător laser



Structură

Durață	Conținut/uri	Metodă/e	Interacțiune	Material	Subiecte adresate/obiectiv
5'	Spargere a gheții	Discurs	În grup	-	Cunoașterea participanților
5'	Prezentarea proiectului	Discurs	Formator	Manual metodologic	Împărtășirea scopului și obiectivelor proiectului
5'	Prezentarea exercițiului de formare	Discurs	Formator	Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Scop și obiective ale formării
45'	Bloc 1	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Prima întâlnire față în față
45'	Bloc 2	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Lucrul cu diferite programe deschise (ferestre)
10'	Pauză				
45'	Bloc 3	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Lucrul cu "Calculatorul"
5'	Concluzii /recapitulare	Discurs	În grup	Notițele din cadrul Exercițiului 1	Evaluarea cunoștințelor acumulate Primirea unei aprecieri

BLOC 1: prima întâlnire față în față

- Porniți calculatorul
- Opriți calculatorul
- Prezentarea mouse-ului și tastaturii
- Deschideți fișierul "fisierulmeu.txt" cu Notepad



Notă pentru formator:

Va trebui să creați acest fișier pe desktop-ul fiecărui calculator, vă rugăm sa consultați Manualul Tehnic.

- Adaugați/editați acest text în cadrul fișierului “fișierulmeu.txt”: numele, prenumele dvs. și numele orasului/satului dvs., fiecare element pe un rând diferit.
- Închideți Notepad
- Re-porniți calculatorul

BLOC 2: lucrul cu diferitele programe deschise (ferestre)

- Deschideți fișierul “fișierulmeu.txt”
- Deschideți programul “Paint”
- Deschideți “Calculatorul meu”
- Deschideți “Internet Explorer” (IE)
- Mergeți la fereastra “Calculatorul meu” (este minimizata)
- Mergeți la fereastra “Paint” (este minimizata)
- Minimizați “Paint”
- Mergeți la “fișierulmeu.txt”
- Inchideți IE
- Mergeți la desktop / arătare ecran

BLOC 3: lucrul cu “Calculatorul meu”

- Mergeți la “Calculatorul meu”
- Explorați conținutul: partiția C, partiția D, unitatea CD, etc.



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.

EXERCIȚIUL 2

Titlu: Stadiul 2 – Lucrul cu dosarele și fișierele

Durată: A doua zi (aprox. 2h 50')

Prezentarea sesiunii: Pentru a doua zi, exercițiile practice de bază iau în considerare sarcini de bază cu fișiere și dosare și acțiunile comune asociate acestora, precum copiere-tăiere-



lipire. Acțiunile pot fi realizate cu mouse-ul sau cu tastatura. Se estimează că sarcinile vor acoperi două ore de practică, dar în unele cazuri cursanții pot termina mai repede, caz în care pot repeta anumite blocuri pentru a-și sedimenta cunoștințele.

Obiective de învățare: Subiecte 1, 2, 3, 6

Tehnologii ce vor fi folosite (posibilele tehnologii asistive nu sunt incluse) Calculatorul formatorului, Videoproiector, Calculatoarele pentru participanți / opțional: arătător laser

Structură:

Durată	Conținut/uri	Metodă/e	Interacțiune	Material	Subiecte adresate/ obiectiv
5'	Prezentarea exercițiului de formare	Discurs	Formator	Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Scopul și obiectivele formării
45'	Bloc 1	Sesiunea practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Dosare implicite
45'	Bloc 2	Sesiunea practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Primul contact cu dosare și fișiere
10'	Pauză				
1h	Bloc 3	Sesiunea practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Primul contact cu funcția de copiere&lipire
5'	Concluzii /recapitulare	Discurs	În grup	Notițele din timpul exercițiului 2	Evaluarea cunoștințelor acumulate Primirea unei aprecieri

BLOC 1: dosare implicite

- Mergeți la Start --> Biblioteca mea
- Vedeți dosarele "Documente", "Poze", "Video" și "Muzica"
- Deschideți dosarul "Muzica" → deschideți "cantec.mp3" (cu Windows Player) → închideți programul Windows Player



Notă pentru formator:

Va trebui să creați acest fișier pe fiecare calculator și să-l denumiți “cântec.mp3”, vă rugăm să consultați Manualul Tehnic.

- Deschideți dosarul “Poze/Imagini” → deschideți “imaginea1.jpg” (folosind Windows Picture Viewer) --> vizionați 5 imagini în mod prezentare → închideți programul Windows Picture Viewer

Notă pentru formator:

Va trebui să creați aceste 5 fișiere pe fiecare calculator și să le denumiți “imaginea1.jpg”, “imaginea2.jpg”, “imaginea3.jpg”, “imaginea4.jpg”, “imaginea5.jpg”, vă rugăm să consultați Manualul Tehnic.

- Deschideți dosarul “Video” → deschideți “video.avi” (cu programul Windows Player) → urmăriți videoclipul → închideți programul Windows Player

Notă pentru formator:

Va trebui să creați acest fișier pe fiecare calculator și să-l denumiți “video.avi”, vă rugăm să consultați Manualul Tehnic.

BLOC 2: primul contact cu dosarele și fișierele

- Start → Programe → Accesorii → Notepad
- Scrieți un text scurt

Notă pentru formator:

Va trebui să oferiți un text scurt pentru seniori, în cazul în care nu știu ce să scrie.

- Salvați fișierul pe desktop cu numele “primulmeufisier.txt”
- Creați un dosar/folder numit “Lucrurile mele” pe desktop
- Mutați fișierul creat recent “primulmeufisier.txt” în dosarul “Lucrurile mele”

BLOC 3: Primul contact cu funcția de copiere&lipire

- Mergeți la Start → Biblioteci → Documente
- Creați un dosar numit “Dosarul meu”
- Mergeți la dosarul “Imagini”, copiați “imaginea1.jpg”, și lipiți-o în “Dosarul meu”



Notă pentru formator:

Această activitate trebuie realizată cu **mouse-ul**: click dreapta și copiere + click dreapta și lipire.

- Mergeți la dosarul “Muzică”, copiați “cântec.mp3”, și lipiți în “Dosarul meu”

Notă pentru formator:

Această activitate trebuie realizată cu **tastatura**: CTRL+C și CTRL + V

- Mergeți la dosarul “Videoclipuri”, tăiați “video1.avi”, și lipiți în “Dosarul meu”

Notă pentru formator:

Această activitate trebuie realizată cu **mouse-ul**: click dreapta și tăiere + click dreapta și lipire.

- Mergeți la dosarul “Lucrurile mele” de pe desktop, și redenumiți fișierul “primulmeufisier.txt” precum “primulmeufisier_new.txt”



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.

EXERCIȚIUL 3

Titlu: Stadiul 3 – *Lucrul cu USB-urile*

Durață: A treia zi (aprox. 2h 5')

Prezentarea sesiunii: Pentru a treia zi, exercițiile practice de bază iau în considerare sarcini de bază cu USB-urile și icoana “Calculatorul meu” și acțiuni comune asociate acestora, precum copier-tăiere-lipire. Acțiunile pot fi realizate cu mouse-ul sau cu tastatura. Se estimează că sarcinile vor acoperi două ore de practică, dar în unele cazuri cursanții pot termina mai repede, caz în care pot repeta anumite blocuri pentru a-și sedimenta cunoștințele.

Obiective de învățare: Subiecte 2, 3, 7



Tehnologii ce vor fi folosite (posibilele tehnologii asistive nu sunt incluse): Calculatorul formatorului, Videoproiector, Calculatoarele pentru participanți / opțional: arătător laser

Structură:

Durată	Conținut/uri	Metodă/e	Interacțiune	Material	Subiecte adresate/obiectiv
5'	Prezentarea exercițiului de formare	Discurs	Formator	Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Scopul și obiectivele formării
45'	Bloc 1	Sesiunea practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Conectare și explorare
10'	Pauză				
1h	Bloc 2	Sesiunea practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Cunoașterea "Calculatorului meu" și realizarea de acțiuni cu USB
5'	Concluzii /recapitulare	Discurs	În grup	Notițele din timpul exercițiului 3	Evaluarea cunoștințelor acumulate Primirea unei aprecieri

BLOC 1: conectare și explorare

- Conectați USB-ul la calculator
- Dați clic pe "Deschide dosar pentru a vizualiza fișiere", și observați conținutul

Notă pentru formator:

Atunci când se conectează un USB, se pot întâmpla două acțiuni:

- 1- O fereastră cu opțiuni apare în mod automat
- 2- Nu se întâmplă nimic și atunci este necesar să mergeți la "Calculatorul meu".

- Deschideți fișierul numit "știri.txt" cu Notepad
- Copiați "știri.txt" în dosarul "Lucrurile mele" de pe desktop

Notă pentru formator:

Această acțiune trebuie realizată cu **tastatura**: CTRL+C și CTRL + V.



- Scoateți USB-ul → “Înlăturați în siguranță dispozitivul de stocare USB”

BLOC 2: cunoașterea “calculatorului” și realizarea de acțiuni cu USB-ul

- Start → Calculatorul meu
- Vizualizați diferitele partiții (C, D, etc.) și încercați să le înțelegeți
- Creați un fișier numit “spațiu.txt” pe desktop, și scrieți în el cât spațiu liber există pe partiția C (în GB)
- Mutați fișierul "spațiu.txt" în dosarul "Lucrurile mele"
- Creați dosarul "Dosarul meu2" pe USB
- Copiați fișierul "spațiu.txt" din dosarul "Lucrurile mele" în dosarul "Dosarul meu2"

Notă pentru formator:

Această acțiune trebuie realizată cu **mouse-ul**: clic dreapta și tăiere + clic dreapta și lipire.



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.

EXERCIȚIUL 4

Titlu: Stadiu 4 - Internet Explorer și Internetul

Durață: A patra zi (aprox. 2h 35')

Prezentarea sesiunii: Pentru a patra zi, exercițiile practice de bază iau în considerare sarcini de bază, navigatorul Internet Explorer și acțiunile comune asociate, precum deschiderea a mai multor taburi, folosirea Google, etc. Acțiunile pot fi realizate cu mouse-ul sau cu tastatura. Se estimează că sarcinile vor acoperi două ore de practică, dar în unele cazuri cursanții pot termina mai repede, caz în care pot repeta anumite blocuri pentru a-și sedimenta cunoștințele.

Obiective de învățare: Subiecte 1, 2, 3, 4

Tehnologii ce vor fi folosite (posibilele tehnologii asistive nu sunt incluse): Calculatorul formatorului, Videoproiector, Calculatoarele pentru participanți / opțional: arătător laser

**Structură:**

Durață	Conținut/uri	Metodă/e	Interacțiune	Material	Subiecte adresate/obiectiv
5'	Prezentarea exercițiului de formare	Discurs	Formator	Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Scopul și obiectivele formării
45'	Bloc 1	Sesiunea practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Primul contact cu Internet Explorer
10'	Pauză				
45'	Bloc 2	Sesiunea practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Scurtă combinație de sarcini
45'	Bloc 3	Sesiunea practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Lucrul cu taburile
5'	Concluzii /recapitulare	Discurs	În grup	Notițele din timpul exercițiului 4	Evaluarea cunoștințelor acumulate Primirea unei aprecieri

BLOC 1: primul contact cu Internet Explorer

- Deschideți Internet Explorer (IE) din Start → Toate programele
- În "Bara de adrese" scrieți www.google.com
- În spațiul de căutare al Google scrieți "vremea" și vedeți ce informații apar
- În spațiul de căutare al Google scrieți numele țării dvs.
- Folosiți secțiunea "Știri" și selectați prima știre pentru a o citi
- Când sunteți în interiorul știrii, printați-o
- Închideți IE

BLOC 2: scurtă combinație de sarcini

- Deschideți Internet Explorer (IE) din Start → Toate programele
- Deschideți Google din meniul de tras în jos



Notă pentru formator:

Cursantul trebuie să realizeze că a mai folosit anterior www.google.com iar acum îl poate accesa ușor din meniul de tras în jos al navigatorului de internet.

- În interiorul căutării Google, scrieți “țara dvs. Wikipedia”

Notă pentru formator:

[țara dvs.] trebuie schimbată cu țara cursantului.

- Deschideți prima legătură pe care Google o oferă
- Selectați primul paragraf al website-ului, în care se vorbește probabil despre țara dvs.
- Copiați paragraful

Notă pentru formator:

Această acțiune trebuie realizată cu **tastatura**: CTRL+C.

- Deschideți "primulmeușier_nou.txt" din dosarul "Lucrurile mele" (de pe desktop)
- Selectați textul existent și ștergeți-l
- Copiați textul din Wikipedia

Notă pentru formator:

Această acțiune trebuie realizată cu **mouse-ul**: clic dreapta și copiere

- Salvați schimbările în Notepad
- Închideți IE

BLOC 3: lucrul cu Tab-urile

- Deschideți Internet Explorer (IE) din Start → Toate programele
- Deschideți Google din meniul de tras în jos
- În interiorul căutării Google, scrieți “țara dvs.”

Notă pentru formator:

[țara dvs.] trebuie schimbată cu țara cursantului.

- Folosiți secțiunea “Imagini”
- Deschideți un nou tab (tab 2)
- Deschideți Google din meniul de tras în jos
- În interiorul căutării Google, scrieți “i-treasure.eu”



- Deschideți un nou tab (tab 3)
- Deschideți Google din meniul de tras în jos
- În interiorul căutării Google, scrieți “[țare dvs.]”
- Folosiți secțiunea “Videoclipuri”
- Mergeți de la tab 3 la tab 2, și de la tab 2 la tab 1
- Închideți toate taburile
- Închideți IE



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.

EXERCIȚIUL 5

Titlu: Stadiu 5 - Revizuire

Durață: A cincea zi (aprox. 2h)

Prezentarea sesiunii: În a cincea zi, exercițiile practice de bază iau în considerare toate sarcinile precedente. Acțiunile pot fi realizate cu mouse-ul sau cu tastatura. Se estimează că sarcinile vor acoperi două ore de practică, dar în unele cazuri cursanții pot termina mai repede, caz în care pot repeta anumite blocuri pentru a-și sedimenta cunoștințele.

Obiective de învățare: Subiectele 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Tehnologii ce vor fi folosite (posibilele tehnologii asistive nu sunt incluse): Calculatorul formatorului, Videoproiector, Calculatoarele pentru participanți / opțional: arătător laser

**Structură:**

Durată	Conținut/uri	Metodă/e	Interacțiune	Material	Subiecte adresate/ obiectiv
5'	Prezentarea exercițiului de formare	Discurs	Formator	Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Scopul și obiectivele formării
50'	Bloc 1	Sesiunea practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Punerea în practică a tuturor cunoștințelor acumulate
10'	Pauză				
50'	Bloc 1	Sesiunea practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Punerea în practică a tuturor cunoștințelor acumulate
5'	Concluzii /recapitulare	Discurs	În grup	Notițele din timpul exercițiului 4	Evaluarea cunoștințelor acumulate Primirea unei aprecieri

BLOC 1: Punerea în practică a tuturor cunoștințelor acumulate

- Deschideți Internet Explorer (IE) din Start → Toate programele
- Deschideți Google din meniul de tras în jos
- În interiorul căutării Google, scrieți "i-treasure.eu"
- Deschideți primul rezultat afișat de Google pentru a intra pe website-ul proiectului
- Salvați imaginea care apare pe pagina acasă, și salvați imaginea precum "itreasure.jpg" în dosarul "Calculatorul meu → Imagini"

Notă pentru formator:

Clic dreapta și opțiunea "salvați imaginea ca"

- În interiorul website-ului "i-treasure.eu", mergeți la secțiunea "Documente și publicații"
- Salvați fișierul "brochure_EN.pdf" în dosarul "Lucrurile mele" de pe desktop
- Deschideți fișierul "brochure_EN.pdf" pentru a vedea cum arată un fișier PDF
- Copiați "brochure_EN.pdf"



Notă pentru formator:

Această acțiune trebuie realizată cu **tastatura**: CTRL+C.

- Conectați USB-ul
- Creați un dosar numit “Temp” pe USB
- Copiați fișierul “brochure_EN.pdf” în dosarul “Temp”

Notă pentru formator:

Această acțiune trebuie realizată cu **mouse-ul**: clic dreapta și lipire



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.

După terminarea exercițiului, ca o revizuire a “Conceptului de exerciții practice”, trebuie accentuate rezultatele învățării pentru cursant, fiind astfel necesar să citiți capitolul 2.4 –Rezultatele învățării. În tabelul principal sunt explicate abilitățile pe care trebuie să le dobândească seniorii.

Un alt punct relevant este faptul că acești pași au descris un scenariu pentru a urma jocul, însă puteți adăuga orice alte resurse sau instrumente pentru a facilita cursul. Formatorii își pot realiza propriile scenarii sau pot folosi orice resurse gratuite, precum cele găzduite în Mediul Personal de Învățare.³⁷

Mai jos găsiți o listă cu câteva exemple de resurse ce pot fi folosite ca introducere pentru curs:

- Să învățăm să lucrăm cu mouse-ul³⁸
- Să învățăm să lucrăm cu tastatura³⁹
- Primii pași cu sistemul de operare (Windows)⁴⁰
- Lucrul cu dosarele și fișierele⁴¹
- Copierea și lipirea unui fișier⁴²
- Salvarea imaginilor dintr-un navigator web⁴³

³⁷ <http://www.pearltrees.com/itreasure>

³⁸ <http://www.minimouse.us/>

³⁹ http://www.learninggamesforkids.com/keyboarding_games.html

⁴⁰ <http://windows.microsoft.com/en-ca/windows/tutorial>

⁴¹ <http://windows.microsoft.com/en-us/windows/working-with-files-folders#1TC=windows-7>

⁴² <http://lifehacker.com/5801525/help-new-pc-users-learn-how-to-copy-cut-and-paste>

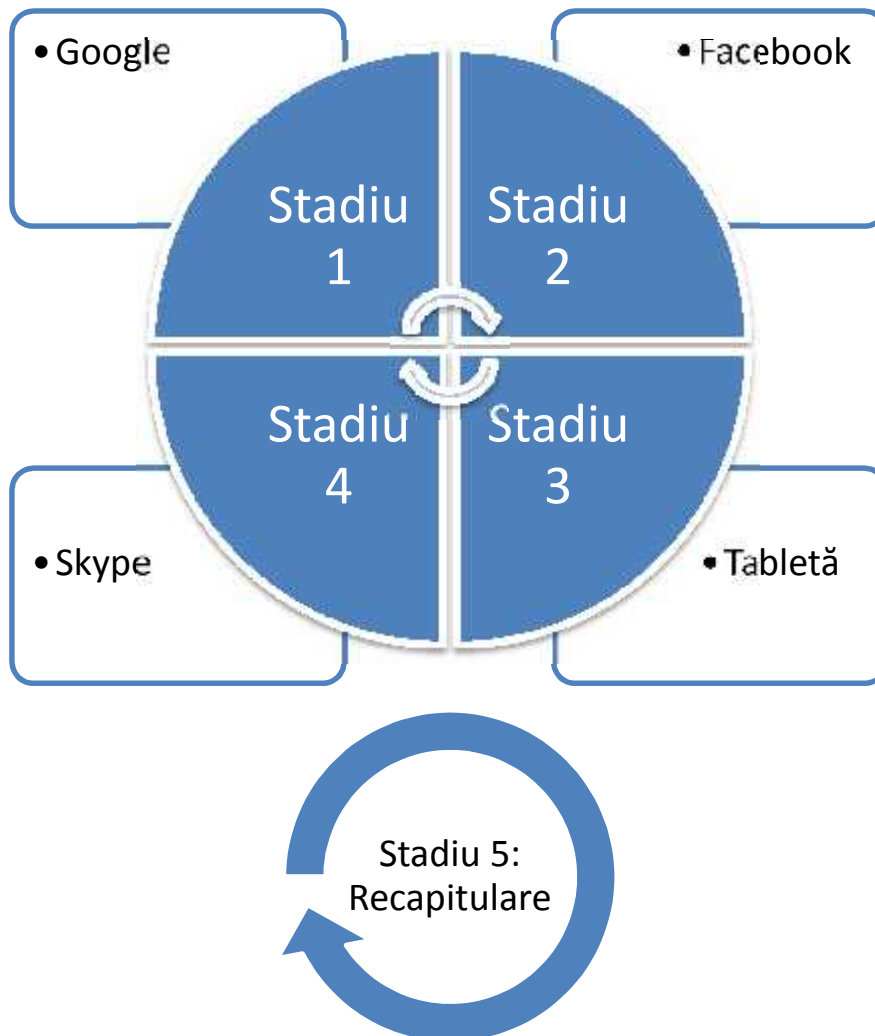


- ...

6.2 Exercițiile avansate

Exercițiile practice avansate au fost planificate pentru a fi terminate în cinci zile, câte două ore pe zi (vedeți comentariile din Secțiunea 3 despre flexibilitatea duratei cursurilor). În fiecare zi va fi abordat un grup diferit de tehnologii, iar puțin câte puțin nivelul de dificultate al exercițiilor va crește.

Exercițiul este împărțit în cinci stadii (câte un stadiu pe zi) iar fiecare stadiu este format din mai multe blocuri cu instrucțiuni.



⁴³ <http://www.janetelizabeth.org.uk/U3A/SaveWebImage.pdf>



Sarcinile din fiecare stadiu acoperă concepte de bază tipice și diferite activități de lucru. Acestea sunt utile pentru seniori în viața de zi cu zi și sunt explicate în cel mai ușor mod cu putință. Tutorele va acorda sprijinul necesar.

Subiectele propuse sunt:

- **Google**
- **Facebook**
- **Tablete**
- **Skype**

Exercițiile practice avansate iau în considerare sarcini de bază cu privire la cele mai comune și utile tehnologii pentru seniori și se bazează pe metodologia de vânătoare de comori i-TREASURE.

EXERCIȚIUL 1

Titlu: Stadiu 1 - Google

Durață: Prima zi (aprox. 2h 50')

Prezentarea sesiunii: Pentru prima zi, exercițiile practice avansate încep cu sarcini simple privind tehnologiile Google, cum ar fi căutare, videoclipuri, imagini, hărți, știri, traducere și Gmail. Se estimează că sarcinile vor acoperi două ore de practică, dar în unele cazuri cursanții pot termina mai repede, caz în care pot repeta anumite blocuri pentru a-și sedimenta cunoștințele.

Obiective de învățare: Subiect 1

Tehnologii ce vor fi folosite (posibilele tehnologii asistive nu sunt incluse): Calculatorul formatorului, Videoproiector, Calculatoarele pentru participanți / opțional: arătător laser



Structură:

Durată	Conținut/uri	Metodă/e	Interacțiune	Material	Subiecte adresate/obiectiv
5'	Spargere a gheții	Discurs	În grup	-	Cunoașterea participanților
5'	Prezentarea proiectului	Discurs	Trainer	Manual metodologic	Împărtășirea scopului și obiectivelor proiectului
5'	Prezentarea exercițiului de formare	Discurs	Trainer	Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Scopul și obiectivele formării
20'	Bloc 1	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Căutare Google
1h 30'	Bloc 2	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Gmail
10'	Pauză				
30'	Bloc 3	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Combinăție și Google Traducere
5'	Concluzii /recapitulare	Discurs	În grup	Notițele din timpul exercițiului 1	Evaluarea cunoștințelor acumulate Primirea unei aprecieri

BLOC 1: Căutare Google

- Folosind **Căutarea Google**, va trebui să căutați data de naștere a lui Leonardo Da Vinci. Alegeți răspunsul corect (format: zz/ll/aaaa) pentru a continua jocul

SOLUȚIE: 15/04/1452



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.

BLOC 2: Gmail

- Trebuie să creați un cont de **Gmail**

Notă pentru formator:

După cum este explicat în Manualul Tehnic, formatorii trebuie să creeze un cont de Gmail cu răspunsuri predefinite pentru a oferi indicii seniorilor. Formatorii și seniorii trebuie să păstreze numele de utilizator și parola într-un loc sigur, pentru a le putea consulta, atunci când au nevoie.

- Va trebui să adugați acest cont (“Contactul proiectului” de acum) în lista dvs. de contacte: itreasureAG@gmail.com

Notă pentru formator:

Formatorul va oferi seniorilor detaliile contului său.

Vă rugăm să nu uitați că emailul bibliotecarei (**itreasureAG@gmail.com**) este doar un exemplu. Adresa de email va fi diferită în fiecare țară (fiecare formator va trebui să creeze un cont pentru sesiunea sa de formare), acesta este doar un exemplu pentru a explica procesul în acest document. Limbile sunt diferite (de exemplu în câmpul pentru subiect) iar instrucțiunile trebuie înțelese de toți cursanții din fiecare țară. Vedeți Manualul Tehnic.

- Trimiteți un email “Contactului proiectului”, cu subiectul “**i-Treasure: primul indiciu**”
- Veți primi un email de la “Contactul proiectului” cu un fișier atașat, în care veți găsi mai multe instrucțiuni. Va trebuie să folosiți **Google Hărți** pentru a găsi soluția.

Notă pentru formator:

Formatorii vor trebui să configureze un răspuns predefinit (vezi Manual Tehnic). Aici seniorii vor găsi în coporul mesajului coordonatele poziției unei locații: 48.871631, 2.300445



- Cărei țară îi aparțin acestea? După ce găsiți soluția, va trebui să traduceți numele țării în engleză (folosind **Google Traducere**), și să alegeți numele corect al țării.

SOLUȚIE: France

- Imaginațivă că trebuie să mergeți din acea locație (indicată în fișierul text) către “La Bastilla” cu metrourl. Folosind **Google Hărți**, ce linie ați alege?

SOLUȚIE: M1



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.

BLOC 3: Combinație și Google Traducere

- Trimiteți un email către “Contactul proiectului” cu subiectul “**i-Treasure: La Bastilla**”, și veți primi un email cu mai multe instrucțiuni.
- După aceea veți primi un email cu o imagine atașată, în care vi se va preciza că imaginea arată următoarea locație către care va trebuie să călătoriți.

Notă pentru formator:

Aici seniorii vor găsi atașată o imagine precum aceasta:



- Alegeți numele orașului în care se află acest obiectiv (nu uitați că trebuie să scrieți numele în limba engleză, puteți folosi **Google Traducere** cum ați mai procedat anterior).

SOLUȚIE: London



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.



EXERCIȚIUL 2

Titlu: Stadiu 2 - Facebook

Durată: A doua zi (aprox. 2h 50')

Prezentarea sesiunii: Pentru a doua zi, exercițiile practice avansate încep cu sarcini simple legate de Facebook, precum adăugarea unui contact, trimiterea de mesaje, atașarea de imagini, etc. Se estimează că sarcinile vor acoperi două ore de practică, dar în unele cazuri cursanții pot termina mai repede, caz în care pot repeta anumite blocuri pentru a-și sedimenta cunoștințele.

Obiective de învățare: Subiect 2

Tehnologii ce vor fi folosite (posibilele tehnologii asistive nu sunt incluse): Calculatorul formatorului, Videoproiector, Calculatoarele pentru participanți / opțional: arătător laser

Structură:

Durată	Conținut/uri	Metodă/e	Interacțiune	Material	Subiecte adresate/ obiectiv
5'	Prezentarea exercițiului de formare	Discurs	Formator	Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Scopul și obiectivele formării
1h 30'	Bloc 1	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Bazele Facebook
10'	Pauză				
1h	Bloc 2	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Mai multe trăsături
5'	Concluzii /recapitulare	Discurs	În grup	Notițele din timpul exercițiului 1	Evaluarea cunoștințelor acumulate Primirea unei aprecieri

BLOC 1: Bazele Facebook

- Va trebui să creai un cont de **Facebook**. Puteți folosi contul de Gmail creat anterior.



- Va trebui să adăugați “Contactul proiectului” la lista dvs. de contacte.

Notă pentru formator:

Formatorul va trebui să ofere seniorilor detaliile contului său. În acest mod seniorii vor putea găsi contactul și-l vor putea adăuga.

- Câte imagine are pe peretele său “Contactul proiectului”?

SOLUȚIE: 3

Notă pentru formator:

Formatorul va trebui să încarce 3 imagini pe profilul său de Facebook.

- În ce țară este orașul în care trăiește “Contactul proiectului”?

SOLUȚIE: Italia

Notă pentru formator:

Formatorul va trebui să își seteze profilul de Facebook astfel încât să afișeze că locuiește în Roma (Italia).



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.

BLOC 2: Mai multe trăsături

- Trimiteți un email “Contactul proiectului” cu subiectul “iTreasure: Facebook”. Imediat veți primi un răspuns pe email cu o imagine atașată.

Notă pentru formator:

Formatorii vor trebui să configureze un răspuns predefinit (vezi Manual Tehnic).

Aici seniorii vor găsi următorul fișier atașat mesajului:





- Realizați că această imagine conține cuvântul unui monument. Pentru a afla mai multe despre al doilea cuvânt al monumentului, trebuie să verificați una din notițele sale de pe Facebook. Alegeți numele complet al monumentului:
SOLUȚIE: The Coliseum
- Trimiteți contactului Facebook un mesaj privat cu o imagine atașată. Pentru a descărca o imagine cu monumentul, folosiți Google Imagini. În cele din urmă, încărcați acea imagine pe peretele dvs. de pe Facebook.



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.

EXERCIȚIUL 3

Titlu: Stadiu 3 - Tablete

Durată: A treia zi (aprox. 2h 20')

Prezentarea sesiunii: Pentru a treia zi, exercițiile practice avansate încep cu sarcini simple legate de tablete, precum configurare, Facebook pe tabletă, etc. Se estimează că sarcinile vor acoperi două ore de practică, dar în unele cazuri cursanții pot termina mai repede, caz în care pot repeta anumite blocuri pentru a-și sedimenta cunoștințele.

Obiective de învățare: Subiect 3

Tehnologii ce vor fi folosite (posibilele tehnologii asistive nu sunt incluse): Calculatorul formatorului, Videoproiector, Calculatoarele pentru participanți / opțional: arătător laser

**Structură:**

Durăță	Conținut/uri	Metodă/e	Interacțiune	Material	Subiecte adresate/obiectiv
5'	Prezentarea exercițiului de formare	Discurs	Formator	Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Scopul și obiectivele formării
1h	Bloc 1	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Bazele Tabletei
10'	Pauză				
1h	Bloc 2	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Mai multe trăsături
5'	Concluzii /recapitulare	Discurs	În grup	Notițele din timpul exercițiului 3	Evaluarea cunoștințelor acumulate Primirea unei aprecieri

BLOC 1: Bazele tabletei

- Deschideți și închideți tableta
- Activați WIFI și conectați tableta la rețeaua locală
- Schimbați mărimea fontului
- Aflați stadiul bateriei
- Aflați spațiul de memorie liber de pe tabletă
- Testați camera foto a tabletei
- Trimiteți un email "Contactului proiectului" cu subiectul "iTreasure: Tabletă". Veți primi un email cu o imagine atașată.
- Alegeți numele monumentului de mai jos (nu uitați că trebuie să-l scrieți în limba engleză, puteți folosi **Google Traducere** cum ați mai procedat anterior)

SOLUȚIE: Parthenon



Notă pentru formator:

Formatorii vor trebui să configureze un răspuns predefinit (vezi Manual Tehnic).

Aici seniorii vor găsi un fișier atașat mesajului:



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.

BLOC 2: Mai multe trăsături

- Instalați aplicația **Facebook** pentru tablet folosind **Google Play**.
- Faceți-vă o poză (selfie) și încărcați-o pe peretele dvs. de pe Facebook.
- Trimiteți un email “Contactului proiectului” cu subiectul “**iTreasure: Video**”. Veți primi o legătură pe care să o deschideți cu **YouTube**. Care este titlul cântecului?

SOLUȚIE: *Imagine*

Notă pentru formator:

Acesta este un moment bun pentru a încerca să dați mai tare și mai încet volumul

- Mergeți la www.i-treasure.eu. La secțiunea “Documente și publicații”, veți găsi documentul **PDF** “brochure_en.pdf”. Descărcați-l și deschideți-l.
- Care este primul cuvânt, cu portocaliu, pe care îl vedeți în document?

SOLUȚIE: *Consortium*



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.



EXERCIȚIUL 4

Titlu: Stadiu 4 - Skype

Durată: A patra zi (aprox. 2h 10')

Prezentarea sesiunii: Pentru a patra zi, exercițiile practice avansate încep cu sarcini simple legate de Skype, precum crearea unui cont, realizarea de apeluri, etc. Se estimează că sarcinile vor acoperi două ore de practică, dar în unele cazuri cursanții pot termina mai repede, caz în care pot repeta anumite blocuri pentru a-și sedimenta cunoștințele.

Obiective de învățare: Subiect 4

Tehnologii ce vor fi folosite (posibilele tehnologii asistive nu sunt incluse): Calculatorul formatorului, Videoproiector, Calculatoarele pentru participanți / opțional: arătător laser

Structură:

Durată	Conținut/uri	Metodă/e	Interacțiune	Material	Subiecte adresate/ obiectiv
5'	Prezentarea exercițiului de formare	Discurs	Formator	Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Scopul și obiectivele formării
1h	Bloc 1	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Skype pe Tabletă
10'	Pauză				
1h	Bloc 2	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Skype pe Tabletă
5'	Concluzii /recapitulare	Discurs	În grup	Notițele din timpul exercițiului 4	Evaluarea cunoștințelor acumulate Primirea unei aprecieri

BLOC 1: Skype pe tabletă

- Instalați aplicația pentru tablet folosind **Google Play**.



Notă pentru formator:

Asigurați-vă că Skype nu este deja instalat pe tabletă

- Va trebui să creați un nou cont de Skype. Puteți folosi emailul Google pentru a vă înregistra.
- Adăugați formatorul la contacte pe Skype.

Notă pentru formator:

Formatorul va oferi seniorilor detalii despre contul său.

- Sunați-vă formatorul folosind Skype (nu apel video)

Notă pentru formator:

Formatorul trebuie să se asigure că primește toate apelurile și mesajele de la seniori. Formatorul poate gestiona modul în care seniorii îl sună: de exemplu poate stabili pe o lista ordinea apelurilor.

- Trimiteți un mesaj text formatorului dvs.
- Care este data de naștere a contactului (formatorului) dvs.?
SOLUȚIE: 15/04/1944

Notă pentru formator:

Formatorul trebuie să își seteze această dată de naștere în profilul

- Sunați tutorele folosind Skype (nu folosind apel video).



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.



EXERCIȚIUL 5

Titlu: Stadiu 5 - Recapitulare

Durată: A cincea zi (aprox. 3h)

Prezentarea sesiunii: Pentru a cincea zi, exercițiile practice avansate încep cu sarcini simple legate de toate stadiile anterioare. Se estimează că sarcinile vor acoperi două ore de practică, dar în unele cazuri cursanții pot termina mai repede, caz în care pot repeta anumite blocuri pentru a-și sedimenta cunoștințele.

Obiective de învățare: Subiect 1, 2, 3, 4

Tehnologii ce vor fi folosite (posibilele tehnologii asistive nu sunt incluse): Calculatorul formatorului, Videoproiector, Calculatoarele pentru participanți / opțional: arătător laser

Structură:

Durăță	Conținut/uri	Metodă/e	Interacțiune	Material	Subiecte adresate/ obiectiv
5'	Prezentarea exercițiului de formare	Discurs	Formator	Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Scopul și obiectivele formării
1h 20'	Bloc 1	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Combinăție
10'	Pauză				
1h 20'	Bloc 2	Sesiune practică	În grup	Manual metodologic, Manual tehnic, Conceptul exercițiilor practice	Skype pe Tabletă
5'	Concluzii /recapitulare	Discurs	În grup	Notițele din timpul exercițiului 4	Evaluarea cunoștințelor acumulate Primirea unei aprecieri

BLOC 1: Combinăție

- Folosind **Gmail**, trimiteți un email "Contactului proiectului" cu subiectul "**iTreasure: Da Vinci**". Veți primi un email cu o întrebare. Va trebui să răspundeți la aceea întrebare folosind **Wikipedia**.



Notă pentru formator:

Formatorii vor trebui să configureze un răspuns predefinit (vezi Manual tehnic).
Seniorii primesc un mesaj cu această întrebare în corpul mesajului:
În ce sat s-a născut Leonardo Da Vinci?

SOLUȚIE: Vinci

- Veți primi un email cu coordonatele unei locații. Folosiți aceste coordonate în **Google Hărți** și vă vor conduce către un oraș celebru. Alegeți numele corect al orașului căruia îi aparține muzeul (nu uitați că trebuie să-l scrieți în limba engleză, puteți folosi **Google Traducere**, cum ați mai procedat anterior).

SOLUȚIE: Milan

Notă pentru formator:

Coordonatorul trebuie să scrie aceste coordonate pe peretele său Facebook:
45.463003, 9.170937



Fiecare bloc poate fi repetat de câte ori este nevoie pentru ca participantul să dobândească abilitatea.

Cum a mai fost explicat anterior cu privire la Conceptul exercițiilor practice, trebuie accentuate rezultatele învățării pentru cursant și în Partea Avansată, fiind astfel necesar să citiți capitolul 2.4 –Rezultatele învățării. În tabelul principal sunt explicate abilitățile pe care trebuie să le dobândească seniorii.

În plus, formatorii pot adăuga orice alte informații pe care le au pentru dezvoltarea cursului, precum:

- Cum să folosim Facebook: Ghid & Sfaturi pentru utilizatori ⁴⁴
- Cum să folosim Căutarea Google⁴⁵
- Ghidul Începătorilor pentru Gmail ⁴⁶
- Cum să folosim noul Google Hărți: Îndrumări ⁴⁷

⁴⁴ <http://www.mahalo.com/how-to-use-facebook/>

⁴⁵ <http://searchengineland.com/guide/how-to-use-google-to-search>

⁴⁶ <http://www.makeuseof.com/tag/ultimate-guide-to-gmail/>

⁴⁷ <https://youtu.be/wtXFWU4r9FQ>



- Cum să folosim o tabletă Android ⁴⁸
- Învățând bazele Skype ⁴⁹
- ...

6.3 Povestea

Povestirea este modalitatea pe care i-Treasure o folosește pentru a împacheta exercițiile practice într-o poveste care ar trebui să facă procesul de învățare mai ușor de înțeles și mai natural. Cursantul va juca rolul aventurierului, iar formatorul va juca rolul bibliotecarei. Prezentăm mai jos textul care este inclus pe platforma de învățare, repetând anumite conținuturi (în principal întrebări și răspunsuri) prezentate deja în Conceptele de Bază și Avansat.

Salutare dragă aventurierule, bine ai venit la provocarea i-Treasure!



Figura 1 Fotograful ⁵⁰

Sunteți un călător experimentat și un cercetător al terenului, cu ani de experiență în vizitarea locurilor frumoase din toată lumea, dar în urmă cu ceva timp ați renunțat la această viață plină de stres și ați început o nouă viață în orașul în care v-ați născut. Acum vă bucurați de citirea unei cărți în locul dvs. preferat: biblioteca.



Figura 2 Colegiul Lafayette⁵¹

⁴⁸ <http://www.wikihow.com/Use-an-Android-Tablet>

⁴⁹ <http://www.gcflearnfree.org/skype>

⁵⁰ [Poster] At: <https://www.flickr.com/photos/japoksee/4428262825/in/photostream/>



În timp ce vă uitați rapid la o carte în secțiunea de istorie, deodată o foaie de hârtie cade din carte.

Figura 3 Harta ⁵²

În mod surprinzător, descoperiți că bucata de hârtie este de fapt o hartă veche ciudată. Pare să conțină anumite instrucțiuni, probabil pentru a găsi o comoară sau ceva similar, dar nu puteți descoperi indiciile.

Figura 4 Comoara ⁵³

Această situație vă trezește imediat simțul de aventură și vă hotărâți să cereți mai multe informații bibliotecarei (care vă este prietenă de ani de zile). Ea este de profesie istoric și expert în manuscrise vechi. Dar din păcate nu se află în bibliotecă.

Figura 5 Bibliotecare ⁵⁴

Știți că această căutare v-ar putea lua prea mult timp și efort. Cu ani în urmă ați fi avut competențele necesare pentru a găsi comoara, dar nu acum. Astfel, pentru a vă

⁵¹ [Poster] At: http://en.wikipedia.org/wiki/Lafayette_College#mediaviewer/File:Lafayette_College_Easton_PA_25_Library_with_tall_shelves.jpg

⁵² [Poster] At: <http://pixabay.com/es/mapa-del-tesoro-caza-del-tesoro-153425/>

⁵³ [Poster] At: <http://pixabay.com/es/pecho-tesoro-cuadro-contenedor-145753/>

⁵⁴ [Poster] At: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:LIBRARIAN_AT_THE_CARD_FILES_AT_SENIOR_HIGH_SCHOOL_IN_NEW_ULM_MINNESOTA_THE_TOWN_IS_A_COUNTY_SEAT_TRADING_CENTER_OF..._-_NARA_-_558218.jpg



îmbunătăți competențele și pentru a descoperi ultimele tehnologii de cercetare, vă decideți să mergeți la centrul de pregătire din localitatea dvs. și să dobândiți cunoștințe de bază.



Figura 6 Căutare ⁵⁵

PARTEA DE BAZĂ

În timp ce dobândiți cele 5 abilități cerute, centrul de formare vă va acorda insigna corespunzătoare:

1. Folosirea de bază a calculatoarelor



Figura 7 ⁵⁶

2. Dosare și fișiere



Figura 8 ⁵⁷

3. Navigare pe Internet



Figura 9 ⁵⁸

4. Folosirea USB-urilor



Figura 10 ⁵⁹

⁵⁵ [Poster] At: <http://pixabay.com/es/lupa-globo-mundo-continentes-68204/>

⁵⁶ [Poster] At: http://www.freepik.es/iconos-gratis/el-equipo-de-pc-con-monitor_737455.htm

⁵⁷ [Poster] At: http://www.freepik.es/iconos-gratis/cartera-de-servicios_755551.htm

⁵⁸ [Poster] At: http://www.freepik.es/iconos-gratis/herramienta-de-lupa-en-el-globo-de-la-tierra_737414.htm

⁵⁹ [Poster] At: http://www.freepik.es/iconos-gratis/usb_694794.htm



5. Recapitulare



Figura 11 ⁶⁰

Apoi veți putea începe aventura, pentru a găsi comoara.

PARTEA AVANSATĂ

Acum că aveți abilitățile de bază pentru a face față provocării, vă decideți să începeți căutarea misterioasă pe cont propriu, dar bazându-vă mai târziu pe prietena dvs. bibliotecara.

EXERCIȚIUL 1

Bloc 1

Descoperiți că harta aparține lui Leonardo Da Vinci, cel mai faimos inventator al antichității, un erudit al Renașterii. Ați dori să aflați data nașterii lui Leonardo, pentru a ști cât de veche este harta. În acest scop, utilizați **căutarea Google**. Alegeți răspunsul corect de mai jos (format: zz/ll/aaaa):

- a. 25/04/1980
- b. 15/04/1542
- c. **15/04/1452**
- d. 05/04/2014

Bloc 2

Trebuie să vă contactați prietena bibliotecară cât mai repede deoarece sunteți confuz/ă și aveți nevoie de un indiciu să începeți căutarea. Vă hotărâți să îi trimiteți un email prietenei bibliotecare, dar înainte de a face acest lucru trebuie să creați un cont de **Gmail**.

Apoi, trebuie să vă adăugați prietena bibliotecară precum contact Gmail.

⁶⁰ [Poster] At: <http://www.freepik.es/iconos-gratis/medalla-con-la-estrella-y-la-cinta> 695511.htm



Dupa acest pas, trimiteți-i un email cu subiectul “iTreasure: primul indiciu”.

Imediat veți primi un email de la prietena bibliotecară cu indiciul: este locația primului loc în care va trebui să călătoriți. Această locație este specificată cu coordonatele GPS și trebuie să folosiți **Hărțile Google** pentru a descifra țara în care se află.

INDICIU ÎN RĂSPUNSUL AUTOMAT: 48.871631, 2.300445

Alegeți numele corect al țării în limba engleză. Pentru a traduce numele în engleză puteți folosi Google Traducere.

- a. Spain
- b. France**
- c. Belgium
- d. Poland

În prezent vă aflați în locația specificată de coordonatele GPS, când deodată primiți un telefon de la prietena bibliotecară care vă spune că trebuie să mergeți la “Place de *la Bastille*” cu metroul pentru a găsi o “cheie”. Nu înțelegeți foarte bine ce vrea să spună, dar sunteți de acord să faceți ce vă sugerează. Vă recomandă să folosiți **Hărțile Google** pentru a afla care linie de metrou vă duce la locație mai rapid. Alegeți răspunsul corect.

- a. M4
- b. C2
- c. M1**
- d. K1

Bloc 3

Ajungeți la “Place de *la Bastille*”, însă acolo trebuie să contactați prietena bibliotecară din nou pentru a afla mai multe despre cheia misterioasă, astfel că trebuie să îi trimiteți un email cu subiectul “i-Treasure: La Bastille”.

Imediat un mesager vă aduce un plic cu o cheie ciudată înăuntru.



Figura 12 Cheia ⁶¹

⁶¹ [Poster] At: http://www.freepik.es/vector-gratis/clave_518461.htm



După aceea primiți un email cu o imagine atașată precizându-vă că imaginea reprezintă urmatorul loc în care trebuie să călătoriți.

INDICIUL DIN RĂSPUNSUL AUTOMAT:

Figura 13 Big Ben ⁶²

Alegeți numele orașului în care se află această locație (nu uitați că trebuie să scrieți în limba engleză, puteți folosi **Google Traduceri** cum ați făcut anterior).

- a. Brussels
- b. London
- c. Prague
- d. Geneva

SFÂRȘITUL EXERCIȚIULUI, ACORDAREA INSIGNEI

FigurA 14 ⁶³

EXERCIȚIUL 2**Bloc 1**

Biblioteca vă avertizează că în următoarele zile nu îi va funcționa contul de email, astfel vă sugerează să folosiți **Facebook** ca mijloc de comunicare. De aceea trebuie să vă creați un profil de Facebook (pentru a vă înregistra folosiți contul de email creat pe Gmail anterior).

⁶² [Poster] At: <http://www.geograph.org.uk/photo/2571661>

⁶³ [Poster] At: http://www.freepik.es/iconos-gratis/sobre-en-papel-negro-con-una-letra-de-la-hoja-blanca-en-el-interior_742882.htm



Apoi, adăugați prietena bibliotecară la contacte, folosind de exemplu contul său de Gmail.

Uitându-vă la calea de pe hartă, încercați să vă dați seama care este următorul pas și realizați că harta are o furculiță și multe alte obiecte desenate: calea din stânga este aproape de un grup de copaci, pe când calea din dreapta este aproape de un grup de roci. Fiind confuz, vă decideți să întrebați prietena bibliotecară iar ea vă răspunde că drumul cel bun are un număr de obiecte desenate egal cu numărul pozelor sale din profilul Facebook.



Figura 15 Bifurcație ⁶⁴

Alegeți numărul corect de obiecte:

- a. 2
- b. 4
- c. 3
- d. 1

Apoi trebuie să întrebați bibliotecara în ce țară va trebui să călătoriți cât de curând. Ea vă răspunde că orașul în care s-a născut aparține acelei țări și că puteți găsi această informație în profilul său de Facebook

Alegeți numele țării (nu uitați că trebuie să-l scrieți în engleză, puteți folosi Google Traduceri ca anterior):

- a. Sevilla
- b. Lisbon
- c. Italy
- d. Bucharest

⁶⁴ [Poster] At: <https://www.flickr.com/photos/transitomedellin/7678556992/in/photolist-8QtVWD-fptbNy-4xJciR-jZzJ7M-bPM7qk-2RnNfS-4WeECT-ibkKv-8fYeGq-7WMfzZ-boDfER-qjX3CX-494RWs-etQeu-4QJp2-aG34oT-f9M4kL-nwZ2LY-bUH33k-24P3oB-24P2h2-kAnphM-hqPUGF-hXPse5-nSJbVo-kGUy1R-byuGnH-kAikFX-byuEa4-ebU9So-ebXtKB-5qGcUK-deXZeq-cw7GHG-99uSWr-aoMyys-eeQwRb-4Fxssk-7ntSns-7oc6Pe-dbgHBu-77GktN-4yC7as-6rh8ar-4mT8ro-cGwBrm-cGwBpf-cGwBw9-cGwBtE-qxFU87>

**Bloc 2**

Biblioteca vă avertizează că din nou contul de email nu îi va merge în următoarele zile, așa că profitați de ocazie pentru a-i trimite un email pentru următorul indiciu, cu textul "i-Treasure: Facebook". Veți primi imediat răspunsul său pe email cu o poză atașată.

INDICIU ÎN RĂSPUNSUL AUTOMAT:Figura 16 ⁶⁵

Vă dați seama că această poză conține un cuvânt și că reprezintă primul cuvânt al unui monument celebru din Europa.

Pentru a ști mai multe despre al doilea cuvânt al monumentului, biblioteca vă spune să verificați una din notițele sale de pe Facebook. Alegeți numele complet al monumentului:

- a. The Brandenburg Gate
- b. The Hanging Bridge
- c. **The Coliseum**
- d. The Eiffel Tower

Ați descoperit deja numele monumentului și vă hotărâți să îi trimiteți bibliotecarei un mesaj privat pe Facebook, cu o imagine atașată. Pentru a descărca o imagine cu monumentul, utilizați **Google Imagini**.

În cele din urmă, încărcați imaginea pe peretele dvs. de pe Facebook.

SFÂRȘITUL EXERCIȚIULUI, ACORDAREA INSIGNEIFigura 17 ⁶⁶

⁶⁵ [Poster] At: http://www.clipartpanda.com/clipart_images/the-video-is-a-sight-word-song-47071241

⁶⁶ [Poster] At: http://www.freepik.es/iconos-gratis/pulgar-hacia-arriba-signo-en-placa-circular_718905.htm



EXERCIȚIUL 3

Bloc 1

Până acum, ați avut acces cu ușurință la un calculator, însă acum călătoriți cu trenul și doar tableta vă poate ajuta să continuați provocarea. Trebuie să o customizați pentru a răspunde nevoilor dvs., iar apoi veți putea comunica cu prietena bibliotecară și veți putea continua să căutați informații. Este necesar să urmați următorii pași:

- Deschideți și închideți tableta
- Activați WIFI și conectați tableta la rețeaua locală
- Schimbați mărimea fontului
- Aflați stadiul bateriei
- Aflați spațiul de memorie liber de pe tabletă
- Testați camera foto a tabletei

Vă decideți să scrieți un email bibliotecarei pentru a obține mai multe indicii. Subiectul emailului trebuie să fie "iTreasure: Tabletă". Imediat veți primi un răspuns cu o imagine atașată a unui cunoscut monument european. Alegeți numele monumentului mai jos (nu uitați că trebuie să scrieți în engleză, puteți folosi Google Traduceri cum ați făcut anterior):

- a. Leaning Tower of Pisa
- b. Big Ben
- c. Parthenon
- d. Saint Basil's Cathedral

Bloc 2

Bibliotecare vă avertizează că în următoarele zile nu îi va merge contul de email, astfel vă sugerează să folosiți iar **Facebook** ca mijloc de comunicare. Acest lucru vă obligă să instalați aplicația Facebook pentru tablete folosind **Google Play Store**.

Bibliotecara vă spune că se îndoiește că sunteți cu adevărat dvs., crezând că poate sunteți un spion sau un agent acoperit, și înainte de a vă oferi mai multe indicii, vrea să fie sigură că sunteți cu adevărat cine spuneți că sunteți. Astfel, vă cere să faceți două lucruri:

1. Faceți-vă o poză (selfie) și încărcați-o pe peretele de pe Facebook.
2. Trimiteți un email bibliotecarei cu subiectul "iTreasure: Video". Imediat veți primi un alt email cu o legătură către un videoclip pe Youtube. Deschideți legătura și aflați titlul cântecului.



Alegeți titlul cântecului:

- a. Winds of love
- b. Singing
- c. **Imagine**
- d. Shouting

Odată ce identitatea dvs. a fost lămurita, bibliotecara vă dă următorul indiciu. Vă spune că îl puteți găsi pe website-ul www.i-treasure.eu . Dacă mergeți la secțiunea “Documente și publicații” și deschideți documentul “brochure_en.pdf”, veți descoperi că primul cuvânt din document (cel scris cu portocaliu) este numele unei societăți secrete ai cărei membri încearcă să rezerve cunoștințele și Patrimoniul Mondial.

Alegeți numele societății secrete:

- a. i-Treasure
- b. Tecnalia
- c. **Consortium**
- d. Partnership

SFÂRȘITUL EXERCIȚIULUI, ACORDAREA INSIGNEI



Figura 18⁶⁷

EXERCIȚIUL 4

Bloc 1

Ultimul indiciu arată ca un puzzle și vă decideți că trebuie să vorbiți urgent cu bibliotecara, însă nu mai aveți deloc baterie la telefon, așa că ultima șansă este să folosiți din nou tableta. Pentru a face acest lucru vă hotărâți să instalați aplicația **Skype** folosind **Google Play Store**.

Apoi este necesar să vă creați un cont de Skype. Folosiți contul de Gmail pentru a vă înregistra. Adăugați bibliotecara la contacte în Skype, folosind contul său de Gmail.

⁶⁷ [Poster] At: http://www.freepik.es/iconos-gratis/pantalla-tactil-de-la-mano-de-la-tableta_720727.htm



Acum puteți s-o sunați pe bibliotecară, însă nu folosiți Skype cu opțiunea video, ci folosiți-l ca pe un telefon mobil obișnuit.

Dupa ce ați discutat cu ea despre ultimul indiciu, vă hotărâți să îi trimiteți un mesaj de tip text prin Skype, cerându-i un nou indiciu.

Ea vă cere să aflați data ei de naștere verificând informațiile din profilul său Skype.

Alegeți data corectă de naștere:

- a. 15/04/1452
- b. 15/04/1870
- c. **15/04/1944**
- d. 25/05/1935

Vă dați seama că data de naștere a bibliotecarei coincide cu data de naștere a lui Leonardo da Vinci. E cam ciudat, nu-i așa? Nu poate fi o simplă coincidență. Vă hotărâți să vorbiți cu bibliotecara folosind Skype, însă acum preferați să folosiți opțiunea video pentru a-i vedea în față.

SFÂRȘITUL EXERCIȚIULUI, ACORDAREA INSIGNEI



Figura 19⁶⁸

EXERCIȚIUL 5

Bloc 1

Îi cereți bibliotecarei un nou indiciu, trimițându-i un email folosind tableta, cu subiectul "iTreasure: Da Vinci". Imediat veți primi un email cu o întrebare și va trebui să găsiți răspunsul folosind **Wikipedia**.

ÎNTREBARE: În ce sat s-a născut Leonardo Da Vinci?

Alegeți răspunsul mai jos:

- a. Venice

⁶⁸ [Poster] At: http://www.freepik.com/free-icon/telephone_754542.htm



- b. Paris
- c. **Vinci**
- d. Rome

Biblioteca știe că vânătoarea dvs. de comori este pe drumul cel bun și se hotărăște să vă dea încă un indiciu. Vă încurajează să verificați iar peretele său de pe Facebook și acolo să căutați câteva coordonate GPS ale unui loc interesant.

INDICIU: 45.463003, 9.170937

Dacă folosiți aceste coordonate în **Hărțile Google**, vă dați seama că vă îndrumă către un muzeu, unde veți găsi un obiect misterios.

Alegeți numele corect al orașului căruia îi aparține muzeul (nu uitați că trebuie să scrieți răspunsul în engleză, puteți folosi Traducatorul Google, cum ați făcut anterior).

- a. Vinci
- b. Napoli
- c. **Milan**
- d. Rome

Dupa ce ați mers prin muzeu toată ziua, găsiți un cutăr vechi separat de celelalte relicve, cu un lacăt la care să se potrivească perfect cheia găsită anterior. Folosiți cheia și în mod surprinzător cutărul se deschide și vedeți un mic manuscris pe pergament înăuntru. Îl scoateți rapid și citiți:

“Salutare prietene aventurier, sunt eu prietena ta biblioteca. Fac parte din societatea secretă numită “Consortium” ce are ca scop rezervarea cunoștințelor și Patrimoniului Mondial, în acest caz pe cel al lui Leonardo da Vinci. După ce ți-am verificat abilitățile de călător și vânător de comori folosind ultimele tehnologii, credem că meriți să te alături societății noastre și am dori să contăm pe tine în viitor, dacă și tu îți dorești. Bun venit!”



Figura 20 Consortium ⁶⁹

⁶⁹ [Poster] At: <http://pixabay.com/es/oficina-negocios-negocio-227746/>

**SFÂRȘITUL EXERCIȚIULUI, ACORDAREA INSIGNEI**Figura 21 Community ⁷⁰

6.4 Rolurile din joc

Formatorul joacă rolul **bibliotecarei** în timpul jocului, oferind informații relevante și implicând **aventurierul/jucătorul (seniorii)**. Participarea formatorului este aproape în totalitate automată deoarece este sprijinită de răspunsurile automate din email (a se vedea “răspunsuri automate” în Manualul Tehnic). Formatorii vor trebui doar să le ofere informații seniorilor cu privire la conturile lor (Gmail, Facebook și Skype) pe măsură ce acestea sunt cerute în cadrul poveștii, așa cum a fost explicat în secțiunea anterioară.

6.5 Sarcinile formatorilor înainte de a începe

Formatorii trebuie să pregătească următoarele sarcini pentru a oferi indiciile corespunzătoare seniorilor, în mod automat (în limba lor nativă):

- Să predea cursurile (nivel de bază și avansat) pe baza conținuturilor i-Treasure și urmând îndrumările din ghidul metodologic.
- Să creeze răspunsurile automate pe email (“răspunsuri predefinite”) pe Gmail, urmând îndrumările din ghidul tehnic:
 - Să configureze un răspuns automat (“răspuns predefinit”) în contul său de Gmail cu subiectul “iTreasure: primul indiciu”, incluzând în textul mesajului indiciul “48.871631, 2.300445”.
 - Să configureze un răspuns automat (“răspuns predefinit”) în contul său de Gmail cu subiectul “i-Treasure: La Bastille”, atașând o fotografie din Londra:

Figura 22 Big Ben ⁷¹

⁷⁰ [Poster] At: http://www.freepik.com/free-icon/communities_755576.htm



- Să configureze un răspuns automat (“răspuns predefinit”) în contul său de Gmail cu subiectul “i-Treasure: Facebook”, atașând o fotografie cu “the”:



Figura 23 ⁷²

- Să configureze un răspuns automat (“răspuns predefinit”) în contul său de Gmail cu subiectul “iTreasure: Tabletă”, atașând o fotografie Parthenonul:



Figure 24 Parthenon ⁷³

- Să configureze un răspuns automat (“răspuns predefinit”) în contul său de Gmail cu subiectul “iTreasure: Video”, incluzând acest link în conținut:

<http://www.youtube.com/watch?v=DVg2EJvVf8>

- Să configureze un răspuns automat (“răspuns predefinit”) în contul său de Gmail cu subiectul “iTreasure: Da Vinci”, incluzând această întrebare în conținut:

În ce sat s-a născut Leonardo Da Vinci?

- Sa creeze un cont pentru următoarele tehnologii:
 - Gmail,
 - Facebook: cu 3 fotografii pe profilul formatorului, cu Roma ca oraș în care locuiește, cu o notiță cu cuvântul “Colosseum”, și cu coordonatele “45.463003, 9.170937” pe perete
 - Skype: cu data de naștere “15/04/1944” în profil.

⁷¹ [Poster] At: <http://www.geograph.org.uk/photo/2571661>

⁷² [Poster] At: http://www.clipartpanda.com/clipart_images/the-video-is-a-sight-word-song-47071241

⁷³ [Poster] At: http://en.wikipedia.org/wiki/Parthenon#mediaviewer/File:The_Parthenon_in_Athens.jpg



7. Concluzie

În urma implementării acestei metodologii, explicate în acest document, precum și în urma rezultatelor pilotării realizate de partenerii din proiect, redăm mai jos aprecierile seniorilor, formatorilor și altor agenți implicați, precum și posibile soluții la preocupările acestora.

După acest rezumat, sunt descrise o serie de recomandări pentru o mai bună implementare a metodologiei în viitor, incluzând posibilitatea de a adăuga noi exerciții și subiecte cerute, îmbunătățirea platformei Moodle și interacțiunea cu utilizatorii:

- Formatorii trebuie să pregătească o listă cu conturile și parolele folosite de seniori în timpul cursului (Gmail, Facebook, Moodle, ...), pentru ca seniorii să poată termina întregul joc. Se recomandă ca formatorii să încurajeze seniorii să aibă lista salvată ca fișier text, pentru a avea o copie de rezervă a tuturor parolelor.
- Conform experiențelor din pilotare, seniorii se îngrijorează atunci când trebuie să furnizeze date personale pentru orice serviciu de Internet (în special în cadrul rețelelor sociale), de aceea formatorul ar trebui să explice riscurile și oportunitățile folosirii Internetului în cadrul fiecărui subiect, accentuând posibilitatea de a realiza setări de siguranță, precum și informând despre politicile de confidențialitate pe care companiile trebuie să le respecte, conform legilor în vigoare. Este posibil ca seniorii să aibă deja alte conturi de email; în acest caz le pot folosi și nu sunt obligați să creeze un nou cont și să furnizeze datele private.
- Uneori este dificil pentru seniori să țină minte toate link-urile și subiectele. De aceea se recomandă să se lucreze cu funcția de copiere și lipire pentru a scrie corect subiectul email-urilor. Un alt lucru util pentru seniori este să folosească tab-urile.
- Uneori este dificil să-și amintească ce conține fiecare tab iar seniorii ajung să închida programul Moodle. Astfel, formatorii ar trebui să scoată în evidență funcția tab-urilor și să acorde atenție deosebită tab-ului cu Moodle, deoarece utilizatorii vor trebui să lucreze cu acesta.
- Manualul precizează că pentru toate exercițiile seniorii trebuie să folosească conturi de Gmail. Aceasta este doar o recomandare, seniorii pot folosi conturi de email de la diferiți furnizori, dacă vor sau dacă au deja un cont.
- În ceea ce privește infrastructura, pentru acele rețele care nu permit vizitarea anumitor pagini web sau aplicații, precum Facebook, Skype, din cauza unor restricții, sfătuim să se folosească alte rețele opționale pentru a implementa cursul în mod corespunzător sau să fie cerute permisiuni de la administratorul rețelei.



- Odată seniorii au terminat cursul (terminând sau nu toate exercițiile), aceștia pot lucra individual la joc iar formatorii îi vor sprijini cu răspunsurile cerute de bibliotecară și le vor acord asistența necesară.
- Se recomandă ca formatorii să își noteze întrebările din joc la care majoritatea participanților cer sprijin, pentru ca la următoarele cursuri să poată trata aceste subiecte mai în detaliu.
- Pilotarea a relevat faptul ca seniorilor le-a plăcut partea cu tabletele – formatorii pot intensifica și îmbunătăți această parte. Tableta este o alternativă la prețuri accesibile, incluzând cameră, internet, etc., față de un calculator/laptop.
- Este posibil ca acest curs să necesite mai mult timp, în special partea pentru avansați. De asemenea, se recomandă formatorilor să folosească mai mult timp decât cel prevăzut, în special atunci când se lucrează cu începători sau cu un grup țintă format din persoane de peste 70 de ani, într-un curs pentru începători.



8. Anexă

8.1 Alte legături utile și bune practici legate de subiecte similare din diferite țări europene

Următoarea secțiune oferă informații despre proiecte și inițiative similare proiectului i-Treasure la nivel european. În multe cazuri, acestea reprezintă legături specific stabilite în cadrul proiectului i-Treasure (Programul Învățare pe tot parcursul vieții) cu scopul de a facilita sarcinile proiectului sau de a crește vizibilitatea și impactul proiectului. În alte cazuri este vorba de inițiative care tratează subiecte relaționate cu proiectul I-Treasure.

BAGSO – Die Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen

BAGSO – Asociația Federală a Organizațiilor de cetățeni seniori e.V. este organizația de lobby a vârstnicilor din Germania. Aceasta este organizația umbrelă pentru peste 100 de organizații și are peste 13 milioane de membri în rândul seniorilor. BAGSO le reprezintă interesele în politică, economie și societate, având în același timp în vedere interesul de a ține pasul cu generațiile mai tinere. În plus, BAGSO își propune să prezinte căi alternative pentru un proces de îmbătrânire sănătos și competent prin intermediul publicațiilor și evenimentelor sale. BAGSO este finanțată de Ministerul German Federal al Familiei, Cetățenilor Seniori, Femeilor și Tinerilor.

<http://www.bagso.de/>

AWAKE – Îmbătrânire cu Cunoștințe și Experiențe Active

Proiectul a fost parte din Programul Învățare pe tot parcursul vieții – LLP 2007-2013 și a fost finanțat în totalitate de Uniunea Europeană (de la 1 August 2011 până la 31 Iulie 2013) și a fost implementat de Centrul pentru Inițiativele Cetățenilor Seniori din Poznań, Polonia.

Scopul comun al proiectului a fost de a îmbunătăți formarea și metodele de învățare ale persoanelor de peste 50 de ani, pe baza unor metode europene verificate de educare și activare a vârstnicilor.

http://centrumis.pl/awake_eng.html

TIC pentru Seniori – Învățarea la vârstă înaintată: Studenți pentru Cetățenii Seniori: TIC și comunicare intergenerațională

Proiectul a fost parte din Programul Învățare pe tot parcursul vieții – LLP 2007-2013 și a fost finanțat în totalitate de Uniunea Europeană (2007 - 2009) și a fost implementat de Wojewódzka Biblioteka Publiczna (Biblioteca Publică de Stat), Cracovia, Polonia.

Proiectul a fost conceput pentru cetățenii seniori care au dificultăți cu folosirea TIC și/sau cei care doresc să-și îmbunătățească abilitățile, să învețe mai multe despre viața în diferite țări



și despre tehnologiile moderne. Proiectul și-a propus să ofere acces la TIC cetățenilor seniori și să-l ajute să depășească barierele din acest domeniu, să-i stimuleze să lucreze și să învețe pe cont propriu, să facă schimb de experiențe și să-și extindă cunoștințele.

<http://www.eseniors.eu/>

RETRO (Elemente Relaționale ale Rolului de Predare)

Proiectul a fost parte din Programul Învățare pe tot parcursul vieții – LLP 2007-2013 și a fost finanțat în totalitate de Uniunea Europeană (August 2009 – Iulie 2011). Proiectul a fost implementat de Academia Plenitudinea Vieții, Cracovia, Polonia.

Proiectul a avut ca scop sprijinirea dezvoltării practicii reflective în educația adulților. Au fost identificate strategii reale, practice pe care educatorii le pot folosi pentru a-l ajuta să gestioneze elementele relaționale ale rolului de predare.

<http://www.apz.org.pl/pokaz/zrealizowane>

MENTA+ – Să Învățăm să luăm măsuri pentru sănătate mintală și bunăstare la vârstă înaintată

Proiectul a fost parte din Programul Învățare pe tot parcursul vieții – LLP 2007-2013 și a fost finanțat în totalitate de Uniunea Europeană (de la 1 Decembrie 2012 până la 30 Noiembrie 2014). Proiectul a fost coordonat de Universitatea din Malaga, Spania.

Scopul principal al proiectului a fost de a răspunde provocărilor societății în proces de îmbătrânire prin promovarea implicării active a vârstnicilor, oferindu-le un cadru suport și dezvoltând materiale care reflectă o abordare holistică în oferirea de soluții.

<http://www.menta50plus.eu/>

SeniorTics - Cetățenii Seniori Învățând și Călătorind prin Spațiu și Timp cu Noile Tehnologii

Proiectul a fost parte din Programul Învățare pe tot parcursul vieții – LLP 2007-2013 și a fost finanțat de Uniunea Europeană (de la 1 Noiembrie 2007 până la 30 Aprilie 2009) – realizat de Consiliul Local din Lugo, Spania.

Scopul proiectului a fost de a încuraja dobândirea de competențe de bază în noile TIC de către beneficiari. De asemenea, scopul a fost de a reflecta, la nivel european, asupra noilor metodologii și potențialul lor pentru a îmbunătăți modul în care seniorii învață și își petrec timpul liber, precum și de a încuraja dialogul intergenerațional și de a recupera memoria istorică.

<http://www.senior-tics.eu/>

Proiectul Vintage– Valorizarea tehnologiilor interactive pentru înaintare în vârstă în Europa (Nr. ref. 518135-LLP-1-2011-1-IT-GRUNDTVIG-GP)

Proiectul V.IN.T.AG.E a avut ca scop să propună soluții inovative pentru a face TIC mai accesibile și atractive, promovând beneficiile calității vieții și independenței vârstnicilor față de TIC.



Principalul scop al proiectului VINTAGE a fost de a oferi vârstnicilor competențele necesare pentru a face față schimbărilor și a rămâne activi în societate. În acest scop a fost dezvoltat un software de tip sursă deschisă, pe baza nevoilor exprimate ale grupului țintă. Datorită acestui software, aproximativ 300 de vârstnici au fost formați în țările partenere din Europa: Grecia, Italia, Portugalia, România, Turcia și Regatul Unit.

<http://www.vintageproject.eu>

ACTing – Agenții Sociale Promovează Îmbătrânirea Activă prin TIC

Proiectul ACTing se axează pe consolidarea abilităților și capacităților agenților sociali care lucrează în domeniul îmbătrânirii active prin intermediul Tehnologiilor Informației și Comunicațiilor (TIC).

Proiectul se bazează pe o metodologie adaptabilă și transferabilă de consolidare a capacității pentru agenții sociali. Această metodologie încurajează agenții sociali să lucreze cu comunități de vârstnici și să-i asiste pentru a participa și a contribui la Societatea Cunoașterii și Informației din prezent.

www.acting4elderly.eu

LISA – Învățare la Vârsta Senioratului: “LISA – Învățare la Vârsta Senioratului” și-a propus să extindă rețelele existente din Regiunile de Învățare care se axează pe învățarea la vârsta a treia. Proiectul LISA a fost derulat între Decembrie 2002 și Mai 2004 și a fost continuat de proiectul LENA (Octombrie 2004 – Septembrie 2006). LENA este urmat de LARA. LISA a fost finanțat de Comisia Europeană, Ministerul Federal Austriac al Securității Sociale, Generațiilor și Protecției Consumatorului și de guvernul din Stiria.

<http://www.bia-net.org/de/lisa.html>

LENA (Învățare în faza post-profesională) este o continuare a proiectului LISA (*Învățare la Vârsta Senioratului*) care a fost implementat în cadrul Liniei de Acțiune Europeană R3L. În timpul proiectului LISA, au fost stabilite rețele educaționale formate din reprezentanți din diferite organizații și grupuri de interese din domeniul educației, cetățenilor seniori, politiciii sociale, sănătății, femeilor și TIC. Proiectul a fost finanțat de Comisia Europeană și Ministerul Federal Austriac al Securității Sociale, Generațiilor și Protecției Consumatorului.

<http://www.bia-net.org/lena.html>

LARA: Învățarea unui răspuns la procesul de îmbătrânire. Este un proiect Grundtvig multilateral finanțat de Comisia Europeană în cadrul programului Învățare pe tot Parcursul Vieții. Proiectul a fost derulat din Decembrie 2008 până în Noiembrie 2010. Scopul său a fost de a dezvolta un program de formare pentru educatorii din educația adulților pe tema îmbătrânirii și învățării.

<http://www.laraproject.net/>

IKT packen – De a atrage și forma seniorii în folosirea TIC, NetComputer lernen g.e.V., Berlin,



<http://www.netcomputer-lernen.de/index.html>

MCoachSen – Seniorii pregătesc alți seniori din cartier în domeniul TIC Neukirchener Erziehungsverein/Altenhilfeverband, Neukirchen-Vluyn

http://www.google.de/url?url=http://www.mtidw.de/service-und-terminen/publikationen/senioren-technik-botschafter/at_download/pdf&rct=j&frm=1&q=&esrc=s&sa=U&ei=DPNcVImmLM7MOMvHgcgE&ved=0CBQQFjAA&usg=AFQjCNFpyl7kNOJj4BIZ6QvG2NZ8M2EEsg

MIA – Competent pentru Media la vârstă înaintată, Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung in Trägerschaft des Niedersächsischen Bundes für freie Erwachsenenbildung e.V., Hanover

<http://www.aewb-nds.de/index.php?id=1144>

Silver Surf – Folosirea internetului, calculatorului și tabletei pentru seniorii din zonele rurale, Europäisches Integrationszentrum Rostock e.V.

<http://www.eiz-rostock.de/projekte/silversurfer/>

BSW/STB13 – Seniorii ambasadori tehnici în Bildungs- und Sozialwerk des Landfrauenverbands Baden-Württemberg,

<http://landfrauen-bw.de/bsw/>

STB2013 – Seniorii pregătesc alți seniori în domeniul TIC, Freunde fürs Leben e.V., Halberstadt

<http://www.wgh.de/unternehmen/aktuelle-nachrichten/272-dieses-tablet-ist-ein-tolles-ding.html>

Lernkanal – Seniorii produc videoclipuri pentru a explica folosirea programelor și dispozitivelor TIC. Problemele tipice sunt explicate în mod vizual, BSNF e.V. Würzburg

<http://lernkanal.bsnf.de/html/kontakt.html>

SIHmobil – Antrenori seniori de Internet ca ambasadori pentru social media și internet mobil, Netzwerk Senior-Internet-Initiative Baden-Württemberg, Böblingen

<http://www.netzwerk-sii-bw.de/>

ZWAR-Netz, Seniorii sunt pregătiți pentru a deveni facilitatori de cursuri TIC, cu accent pe seniorii foarte înaintați în vârstă și seniorii cu un trecut migrațional, Seniorennetz Gelsenkirchen e.V., Gelsenkirchen

<http://www.zwar-gelsenkirchen.de/html/aktivitaten.html>



8.2 Bibliografie

AZAR Beth: Ajutorarea adulților în accesarea tehnologiei, O echipa de cercetători își folosește talentul pentru a înțelege mai bine cum poate fi creată tehnologia pentru a răspunde mai bine nevoilor adulților în vârstă. (Martie 2002, Vol 33, Nr. 3, Versiunea tipărită: pagina 28), Asociația Americană de Psihologie.

BAGSO: Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen: Lesen ohne Grenzen! Retrieved from http://www.bagso.de/fileadmin/Aktuell/Publikationen/Checklisten/checkliste_printmedien_flyer.pdf,

BAGSO: Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen: Surfen ohne Grenzen! Retrieved from http://www.bagso.de/fileadmin/Aktuell/InternetWoche/BAGSO_Checkliste_Nutzerfreundliche_Internetseiten.pdf

BASTIAN Hannelore, MEISEL Klaus, NUISSL Ekkehard, REIN von Antje: Kursleitung an Volkshochschulen, Das Deutsche Institut für Erwachsenenbildung (DIE) 2004, page 36.

BÖRSCH-SUPRAN Axel, DÜZGÜN Ismail, WEISS Matthias: Altern und Produktivität, Zum Stand der Forschung, Mannheim Research Institute for The Economics of Aging (MEA), (2005) Page 4.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung / Deutscher Volkshochschul-Verband: In Zukunft alt? (2014).

CEDEFOP (Centrul European pentru Dezvoltarea Formării Vocaționale): Terminologia educației europene și politicii de formare profesională, O selecție de 100 de termeni cheie (2008), ISBN 92-896-0472-7

DEMUNTER Christophe, Cât de pricepuți sunt europenii în folosirea calculatoarelor și a Internetului, Statistici în Focus Eurostat, 17/2006.

DODGE, B. J. (1995) Câteva gânduri despre WebQuest [Online]. edWeb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_Webquests.html

DODGE Bernie: Cinci reguli pentru scrierea unui WebQuest minuat. <http://webquest.sdsu.edu/focus/focus.pdf>

Eurostat: Raport al grupului de lucru despre sondajul cu privire la educația adulților, pagina 23, accesat la http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-CC-05-005/EN/KS-CC-05-005-EN.PDF, Nov 6, 2014.



PD Dr. phil. habil. GREIN Marion, Johannes Gutenberg University Mainz, Curs „Bazele învățării / Învățarea la seniori“ on Feb 27, 2013.

R M HARDEN and J R CROSBY: Un bun profesor este mai mult decât un lector: cele douăsprezece roluri ale profesorului. Un sumar extins al AMEE Medical Education Guide Nr. 20, Publicat în Medical Teacher (2000) 22, 4, pp 334-347.

ISCED 97 glosar: Accesat la http://www.unesco.org/education/information/nfsunesco/doc/isced_1997.htm , Nov 6, 2014.

i-TREASURE: Faza 2 – Cecetare, Sumar executive, pagina 8. Accesat la http://www.i-treasure.eu/sites/i-treasure.drupal.pulsartecnalua.com/files/documents/itreature_wp2_executivesummary_0.pdf

JOHNSON Menko, San Jose State University: Cursanții adulți și tehnologia: Cum să livrăm instrucțiuni eficiente și să depășim barierele în învățare, Abstract.

KIM, D. W., & Yao, J. (2010). Un model de vânatoare de comori pentru învățarea pe bază de căutare în dezvoltarea unui sistem de sprijinire a învățării bazate pe web. *J. UCS*, 16(14), 1853-1881.

MOUSTAKAS, K., Tzovaras, D., Dybkjaer, L., Bernsen, N. O., & Aran, O. (2011). Folosirea înlocuirii modalității pentru a facilita comunicarea între persoanele cu deficiențe de vedere și de auz. *MultiMedia, IEEE*, 18(2), 26-37.

Nationale Koordinierungsstelle ECVET: “Îndrumări pentru descrierea unităților rezultatelor învățării”, http://www.ecvet-info.de/media/Guidelines_for_describing_units_of_learning_outcomes.pdf

NEIDHART Heike, Wenn jüngere und ältere Erwachsene gemeinsam lernen ...Altersintegrative Erwachsenenbildung, Deutsches Institut für Erwachsenenbildung (2008).

RAZ 2009: 411; OBLER et al. 2010:114.

Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului privind instituirea unui cadru european al calificărilor pentru învățare pe tot parcursul vieții, 2008, <http://www.eucen.eu/EQFpro/GeneralDocs/FilesFeb09/GLOSSARY.pdf>



SCHRADER Josef, BERZBACH Franz, Empirische Lernforschung in der Erwachsenenbildung/Weiterbildung, Deutsches Institut für Erwachsenenbildung, August 2005.

SIEBERT Horst, Lernmotivation und Bildungsbeteiligung, Hrg. Das Deutsche Institut für Erwachsenenbildung (DIE) Bonn, W. Bertelsmann Verlag GmbH & Co. KG, ISBN 3-7639-1931-7.

Springer Gabler Verlag (Herausgeber), Gabler Wirtschaftslexikon, Stichwort: E-Learning, online im Internet.

STIFTUNG WARENTEST: E-Learning, Leitfaden Weiterbildung August 2011.

<http://www.apa.org/monitor/mar02/helpingold.aspx>,

<http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/h/henryford103927.html>

<http://www.umsl.edu/~wilmarthp/modla-links-2011/Adult-Learners-And-Technology.pdf>

<http://www.vhs-bw.de/abteilung/gesundheit/broschuere-in-zukunft-alt.pdf>,

http://www.die-bonn.de/esprid/dokumente/doc-2005/schrader05_01.pdf

<http://www.die-bonn.de/doks/2006-weiterbildungsmotivation-01.pdf>

http://www.mea.mpisoc.mpg.de/uploads/user_mea_discussionpapers/eav29m3ka608x80a_73-2005.pdf,

<http://www.die-bonn.de/doks/2004-kursleiter-01.pdf>

<http://www.eucen.eu/EQFpro/GeneralDocs/FilesFeb09/GLOSSARY.pdf>

<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/82225/e-learning-v7.html>,

http://www.wissweit.de/pdf/StiftungWarentest_Leitfaden%20E-Learning%202011.pdf,

<http://www.die-bonn.de/doks/neidhardt0801.pdf>,

http://www.medev.ac.uk/resources/extended_summaries_of_amee_guide/guide20_summary/,

http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index_sub3.html



Programul
Învățare pe
toată durata vieții

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.