



Co-funded by  
the European Union



**F A V E T**  
FACILITATION FOR VET  
TRAINERS AND TEACHERS



**F A V E T**

FACILITATION FOR VET  
TRAINERS AND TEACHERS

2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

# Ghidul facilitatorului FaVET

## Modele de inginerie online

Versiunea în limba română



ps://ww



# CUPRINS

Despre proiect .....	2
Obiectivele proiectului .....	3
Publicul țintă .....	4
Cele 6 competențe: E-pathway .....	4
Resurse și materiale .....	10
Activități de învățare .....	11
• Cum să organizezi o clasă online	
• Pagina web FaVET	
Evaluarea .....	13
Impactul estimat .....	13

# Despre proiecti

"FaVET: Facilitare pentru formatori și profesori VET" este un proiect în domeniul educației și formării profesionale, care își propune să ajute profesorii/formatorii care trebuie să își adapteze metodele de predare la folosirea tehnologiei și a instrumentelor digitale, să dezvolte cele 6 competențe incluse în cadrul de competențe pentru formatorul/facilitatorul în era digitală.

Focarul de COVID-19 a provocat perturbări semnificative în ceea ce privește furnizarea de oportunități de educație/formare/mobilitate pentru cursanți, profesori și educatori din întreaga Uniune Europeană. Toate instituțiile au trebuit să se adapteze pentru a putea oferi formare și educație și au apelat la formarea online. Furnizorii de formare trebuie să se adapteze în continuare la punerea în aplicare a formării în cadrul sistemelor hibride (învățare mixtă combinată, care combină învățarea față în față și la distanță) sau a învățării complet deschise/de la distanță (ODL) și, prin urmare, să își formeze formatorii pentru a asigura furnizarea acesteia. Acest proiect va oferi profesorilor/formatorilor o metodologie care să le permită să creeze un mediu de învățare favorabil pentru cursanții la distanță; aceștia vor învăța cum să îmbunătățească furnizarea de conținuturi online, să organizeze munca de grup la distanță și ritmul și tipul de interacțiuni cu cursanții, să dezvolte munca colaborativă la distanță, să mențină legăturile sociale chiar dacă cursanții studiază la distanță, să îi facă pe cursanți să ia inițiative în ceea ce privește procesul de învățare, să dezvolte o abordare de construire a cunoștințelor și a provocărilor.

# Obiectivele proiectului

Trecerea la predarea online aduce atât oportunități, cât și provocări. În calitate de facilitator online, jucați un rol esențial în crearea unui mediu de învățare virtual favorabil care să încurajeze interacțiunea, colaborarea și dezvoltarea competențelor.

Acest ghid vă oferă strategii practice, sfaturi și resurse pentru a vă îmbunătăți abilitățile de predare online și pentru a maximiza implicarea cursanților.

"FaVET: Facilitarea pentru formatori și profesori în învățământul profesional și tehnic" este un proiect de învățământ profesional și tehnic (VET) care își propune să ajute profesorii/formatorii care trebuie să-și adapteze metodele de predare la utilizarea tehnologiei și instrumentelor digitale pentru a dezvolta cele 6 competențe incluse în cadrul de competențe pentru formator-facilitator în era digitală, pe baza următoarelor obiective de proiect:

- Pentru a acoperi lacunele referitoare la noile competențe necesare formatorilor/profesorilor
- Pentru a-i ajuta să se adapteze la un nou mediu de învățământ profesional și tehnic și la relațiile noi cu cursanții
- Pentru a susține cursanții în procesul lor de învățare, cu echipe calificate și furnizarea de instruire de înaltă calitate
- Pentru a dezvolta Resurse Educaționale Deschise (OER) cu noi metode și instrumente pentru a oferi educație și formare de calitate și incluzivă prin intermediul mijloacelor online și virtuale.

# Publicul țintă

Publicul nostru țintă sunt cadrele didactice și formatorii VET din diverse sisteme și sectoare educaționale care doresc să își îmbunătățească cele 6 competențe pentru a transmite cunoștințele lor cursanților.

Dorim să furnizăm profesorilor/formatorilor o metodologie care să le permită să creeze un mediu de învățare favorabil pentru cursanții la distanță; aceștia vor învăța cum să îmbunătățească livrarea conținuturilor online, să organizeze activități de grup la distanță și să ajusteze ritmul și tipul interacțiunilor cu cursanții, să dezvolte activități colaborative la distanță, să mențină legături sociale chiar și atunci când cursanții studiază de la distanță, să încurajeze cursanții să inițieze procesul de învățare și să adopte o abordare de construire a cunoștințelor.

## Cele 6 competențe: E-pathway

Bazele activității noastre vor consta în dezvoltarea unui modul pentru fiecare competență transversală ca element de inovare. Fiecare modul va avea 10 micromodule în care se vor găsi activități de învățare pentru a acoperi cunoștințele/abilitățile și competențele identificate anterior.

Am dezvoltat un E-pathway care conține toate competențele și micromodulele sale.

<p><b>Creativitatea în predarea online: cheia pentru implicarea cursanților</b></p> <p>Faceți ca orele dvs. online să fie mai creative și ca învățarea digitală să fie mai ușoară și mai atractivă. Folosiți diferite instrumente care fac diferența pentru toți cursanții dumneavoastră.</p>	<p><b>Facilitarea</b></p> <p>Dobândiți competențele necesare pentru a proiecta, organiza, implica și gestiona sesiuni de învățare digitală, abordând potențialele bariere și comportamente provocatoare pentru o facilitare online eficientă.</p>	<p><b>Inteligența colectivă</b></p> <p>Inteligența colectivă nu poate fi realizată decât în cadrul unui grup de indivizi. În cadrul acestei competențe, veți dobândi cunoștințe despre cum să gestionați eficient grupurile online și veți aplica diverse tehnici pentru a crește inteligența colectivă a echipelor dumneavoastră.</p>
<p><b>Comunicarea de înaltă calitate</b></p> <p>În cadrul acestui modul, veți dobândi abilitățile necesare pentru a promova o comunicare eficientă în cadrul relațiilor cursant-profesor, precum și între cursanți. Scopul este de a crea un mediu care nu numai că promovează interacțiunea, ci și îmbunătățește experiența de învățare online și de lucru în colaborare.</p>	<p><b>Leadership Participativ</b></p> <p>Învățați să promovați un mediu colaborativ în clasele online, în care autoritatea este distribuită între toți cursanții, împuterniciți cursanții cu autonomie, responsabilitate și implicați-i în luarea deciziilor. Încurajați-i să se implice activ, să ia inițiative, să contribuie la învățare și să dea dovadă de calități de lider.</p>	<p><b>Interactivitatea la distanță</b></p> <p>Aflați care sunt cerințele tehnice pentru predarea la distanță sau supravegherea necesară, ce trebuie să luați în considerare atunci când planificați învățarea la distanță sau meditațiile. În plus, veți afla care sunt diferitele instrumente pe care le puteți utiliza în activitatea dumneavoastră.</p>

## Instrumente educaționale bazate pe jocuri: Escape Game & Serious Game

Pentru a completa și varia oferta de formare concepută anterior, alcătuită din 6 module, am dezvoltat materiale educaționale bazate pe jocuri.

Obiectivul nostru este de a lărgi gama de conținuturi propuse, astfel încât să creăm materiale suplimentare care să se concentreze mai mult pe situații practice și să le permită beneficiarilor să pună în practică ceea ce au învățat prin intermediul parcursului electronic.

Astfel, ei vor dezvolta competențe transversale legate de facilitare. Am optat pentru o abordare bazată pe jocuri, deoarece considerăm că gamificarea poate reprezenta un stimulent interesant și poate motiva formatorii/profesorii să se perfecționeze pe această temă.

Cursanții sunt activi și participă la activitate, de obicei se simt bine și este recunoscut științific faptul că abilitățile de memorare ale indivizilor sunt mult mai importante atunci când activitatea generează un anumit tip de emoții, în acest caz, datorită divertismentului și învățării în echipă.

Am conceput jocuri de tip escape game și "serious game" care vor completa cele 6 module.

Escape game și serious game vor fi instrumente de sensibilizare cu privire la acest subiect și vor aborda concepte și situații de bază.



Instrumentul digital este accesibil pe site-ul web al proiectului și încorporat în platformă.

## Serious Game

Este o platformă digitală dezvoltată în cadrul proiectului FaVET pentru a testa cunoștințele profesorilor instruiți prin intermediul programului, oferind o experiență gamificată. Veți oferi asistență și veți încerca să fiți asistentul lui Amy, super-profesoara, răspunzând la întrebări în diferite nivele ale jocului. După finalizarea Serious Game, participantului i se va acorda un certificat.



## Escape Game



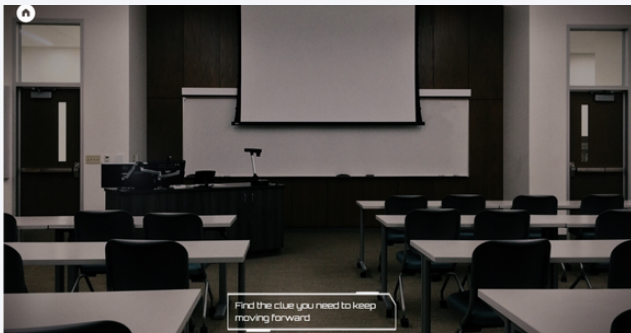
Escape Game FaVET este una dintre cele două instrumente dezvoltate în cadrul abordării educaționale bazate pe jocuri a proiectului (gamificare, învățare prin joacă).

Scopul acestui joc este de a aborda perfecționarea în domeniul planificării și execuției proceselor de învățare online a profesorilor VET, precum și a tuturor persoanelor interesate în acest domeniu.



Scopul general al jocului este să te distrezi jucând și, în același timp, să înveți informații noi și utile despre facilitarea învățării online.

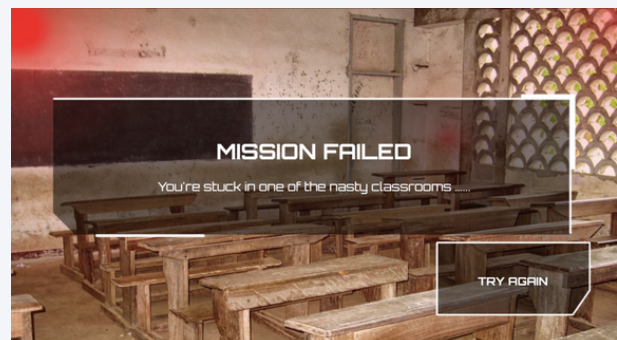
**Scenariu:** Vă întâlniți cu domnul Facil Itator, care este directorul școlii FaVET. Ultimii doi ani au fost dificili din cauza combinării unui blocaj pandemic și a crizei economice, iar școala a fost forțată să treacă la predarea online, un lucru despre care profesorii aveau puține sau chiar deloc cunoștințe.



DI Itator caută un director adjunct, care va fi responsabil de facilitarea în școala sa. A stabilit o întâlnire cu dumneavoastră și... acolo începeți jocul.

**Misiunea:** Urmați harta jocului, care vă va ghida prin diferite părți ale incintei școlii, găsiți hotspot-uri, rezolvați ghicitorile, dați răspunsuri la întrebări, dar în primul rând... PĂRĂSIȚI CLĂDIREA!

Cerințe tehnice: Escape Game este disponibil online și a fost dezvoltat folosind tehnologia platformei Genially,



care oferă instrumente și cadre multimedia, inclusiv jocuri de evadare, pentru a preda și a învăța prin intermediul materialelor de învățare interactive. Aplicarea soluției platformei Genially face posibilă utilizarea jocului atât pe calculatoare personale, cât și pe dispozitive mobile (smartphone-uri sau tablete), pe toate browserele web. Cu toate acestea, pentru a vă bucura de toate aspectele grafice ale jocului, se recomandă utilizarea unui computer sau a unei tablete.

**Ghid pentru utilizarea în clasă:** Jocul de tip " Escape game " FaVET este în primul rând un instrument care poate fi jucat online, atât ca parte a procesului de învățare în clasă, cât și ca parte a procesului de învățare mixtă.

Motivele pentru care a fost aleasă această opțiune au fost multiple, unul dintre motivele principale fiind accesul general și facil la resursele sale 24 de ore din 24, 7 zile din 7. În plus, dezvoltarea jocului pe baza cadrului deschis Genially a fost intenționată, deoarece permite formatorilor și facilitatorilor să îl adapteze și să îl dezvolte în funcție de nevoile lor.



# Resurse și materiale

Fiecare modul aparține unei competențe și fiecare competență are aproximativ 10 micromodule în care fiecare micromodul conține o activitate de învățare.

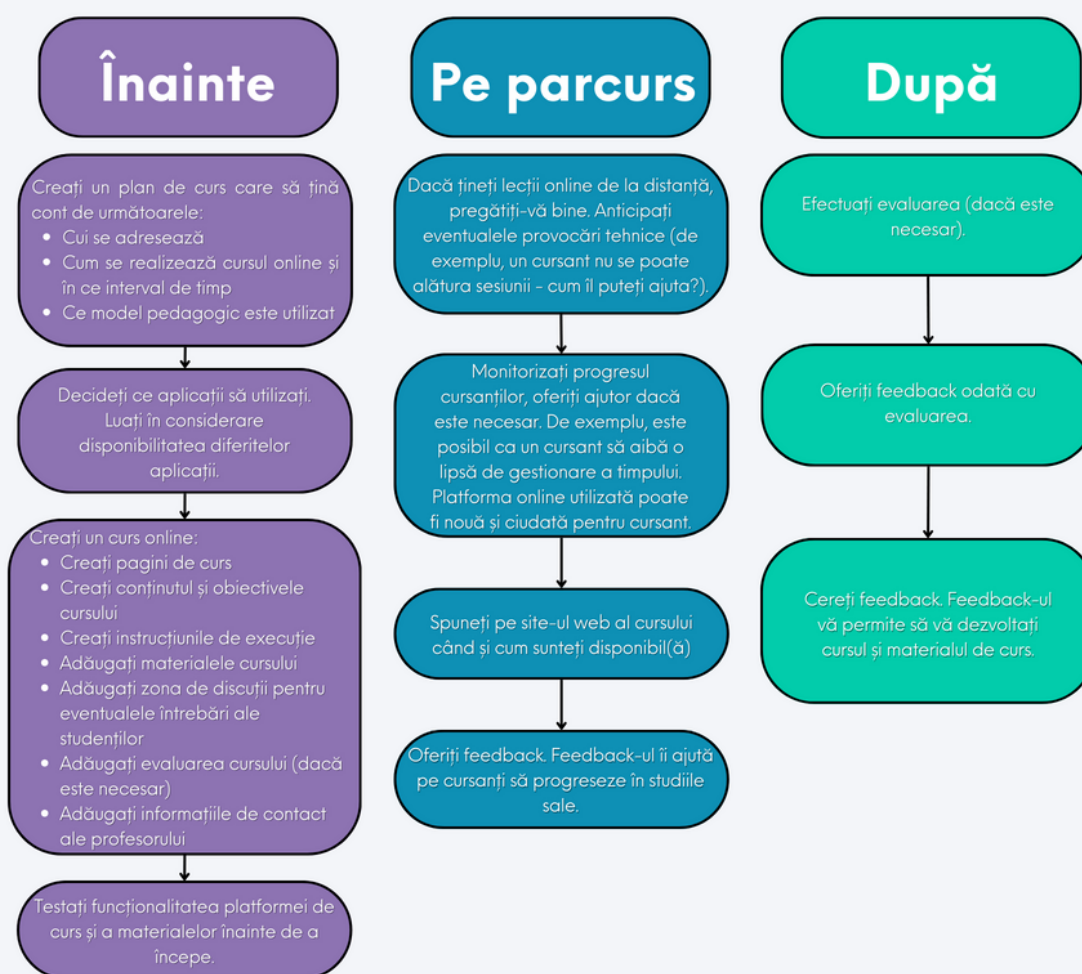
În tabelul de mai jos puteți găsi câteva exemple de activități de învățare și planurile de lecție aferente:

<p><b>Transformă-ți prezentarea într-un joc!</b></p> <p>Aflați cum să vă faceți predarea online mai atractivă cu Genially.</p>	<p><b>Modelul ABCD</b></p> <p>Manage to create your own learning objectives using the ABCD model.</p>	<p><b>Învăță Kanbanflow</b></p> <p>Kanbanflow is an online tool that manages group tasks. Very useful for team development.</p>
<p><b>Semnificația conștiinței de sine în comunicare</b></p> <p>Descoperiți cum să îi învățați pe cursanți despre autocunoaștere.</p>	<p><b>Implementarea leadershipului participativ în echipe</b></p> <p>Înțelegeți conceptul și beneficiile leadershipului participativ și învățați cum să depășiți provocările și să îl implementați în contextul dumneavoastră.</p>	<p><b>Învăță Mentimeter</b></p> <p>Învățați cum să utilizați un instrument pentru a crea prezentări și a primi feedback.</p>

# Activități de învățare

## Cum să organizezi o clasă online

### Cum să organizezi o clasă online

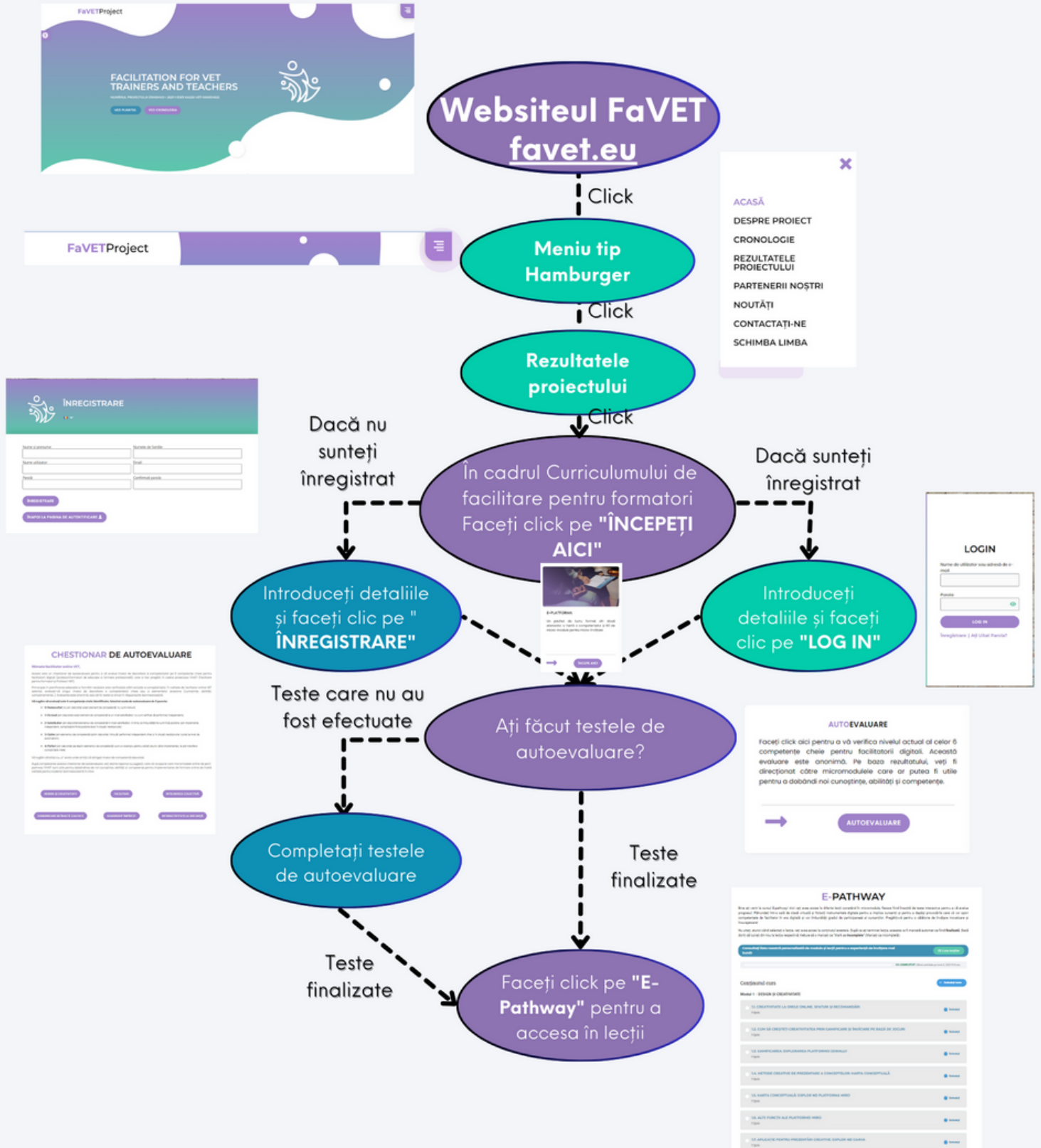


## Pagina web FaVET

Următorul cod QR duce la pagina web FaVET. Înainte de a consulta materialele pentru fiecare competență, trebuie să vă înregistrați pe platformă.



# Accesarea websiteului FaVET



# Evaluarea

Înainte de a începe E-pathway, trebuie să completați un chestionar de evaluare pentru a afla care sunt competențele în care trebuie să vă îmbunătățiți abilitățile și cunoștințele.

După completarea acestui chestionar de autoevaluare, veți obține un raport cu sugestii cu privire la micromodulele online din cadrul E-pathway FaVET care vă vor fi utile pentru a dobândi noi cunoștințe, abilități și competențe pentru a oferi în viitor formare online de calitate cursanților dumneavoastră.

Fiecare modul și micromodul au propriile chestionare de evaluare. După ce ați completat toate chestionarele, se va crea un certificat.





# Impactul estimat

Cursanții își vor îmbunătăți metodele de formare, prin utilizarea tehnicilor de facilitare în timpul sesiunilor de formare online, promovate de E-pathway.

Acestea vor avea, de asemenea, o mai bună adaptabilitate și un răspuns mai adecvat în ceea ce privește învățarea hibridă și online.

Toți participanții vor dispune de o mai bună utilizare a instrumentelor digitale de colaborare pentru a crește interactivitatea grupului online de către formatori, care trebuie să se adapteze la rolul de mediator al învățării.

Acest lucru va crea o mai mare satisfacție profesională pentru profesori și formatori și un nou impuls motivațional în activitatea lor. Ca urmare, bunăstarea, motivația și dezvoltarea cursanților vor fi îmbunătățite.





Co-funded by  
the European Union



**F A V E T**

FACILITATION FOR VET  
TRAINERS AND TEACHERS

2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

Result 3. Online Engineering Models



36,6 CC  
Competence  
Centre  
based in Lodz, Poland



## CONTACT



[www.favet.eu](http://www.favet.eu)



[favet2022@gmail.com](mailto:favet2022@gmail.com)



[@favetprojecteu](https://www.facebook.com/favetprojecteu)

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.