



Let me tell you

„Let me tell you... Un apel la iluzie, pentru ca Europa golită și seniorii să se simtă parte a secolului XXI prin formarea în domeniul competențelor digitale”

2022-1-ES01-KA220-ADU-000086623



Co-funded by
the European Union



Ten dokument powstał na licencji Creative Commons:
Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

Cały tekst lub jego fragmenty mogą być wykorzystywane, kopiowane, publikowane pod warunkiem, że zostanie podane źródło, treść nie będzie modyfikowana, a materiał nie będzie wykorzystany w celach komercyjnych.

Toate drepturile rezervate.

© Copyright 2023 Let me Tell you

Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie tu wyrażone są jedynie poglądami autorów i niekoniecznie odzwierciedlają podglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



INFORMAȚII

Proiect

„Let me tell you ... Un apel la iluzie, pentru ca Europa goliță și seniorii să se simtă parte a secolului XXI prin formarea în domeniul competențelor digitale”

Nr. proiect

2022-1-ES01-KA220-ADU-000086623

Pachet de lucru

3 – GHID METODOLOGIC „LET ME TELL YOU”

Data

13/07/2024

Tip de document

Ghid

Limba

Română

Autori

Formative Footprint, Diputación de Valladolid & E-School

CONSORȚIU



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



STOWARZYSZENIE SZUKAMY POLSKI





TABEL DE CONȚINUT

INFORMAȚII	2
CONSORȚIU	2
TABEL DE CONȚINUT	3
1. PROLOG	4
2. REZUMAT	7
3. INTRODUCERE	8
4. CORP PRINCIPAL	11
4.1 Abordare metodologică	11
4.2 Identificarea principalelor etape	12
4.3 Identificarea activităților aferente fiecărei etape în ordine secvențială	13
4.3.a ACTIVITATEA 1: Formare „New digital tourism is possible”	13
4.3.b ACTIVITATEA 2: Crearea conținutului videoclipurilor	15
4.3.c ACTIVITATEA 3: Crearea suportului tehnologic	19
5. CONCLUZII	20



1. PROLOG

Europa se confruntă cu o realitate dură: îmbătrânește. În perioada 2019–2100, se preconizează că ponderea populației de vârstă activă va scădea, în timp ce ponderea vârstnicilor din totalul populației va crește: persoanele în vârstă de minim 65 de ani vor reprezenta 31,3% din populația UE-27 în 2100, comparativ cu 20,2% în 2019. Ca urmare a mișcării populației între grupele de vârstă, se preconizează că rata de dependență a vârstnicilor din UE-27 aproape se va dubla, de la 31,4 % în 2019 la 57,1 % în 2100, iar rata de dependență totală va crește de la 54,9 % în 2019 la 82,6 % în 2100 (Eurostat).

Fundația Vodafone indică faptul că, deși 79% dintre persoanele cu vârste cuprinse între 16 și 55 de ani utilizează internetul, procentul de utilizatori scade semnificativ odată cu vârsta. Astfel, în grupul de vârstă 56–70 de ani, nivelurile de acces scad la 29%, iar în grupul de vârstă 71–80 de ani, la 5%.

Decalajul digital este un fapt, tehnologia avansează, dar este dificil pentru persoanele în vârstă să avanseze în același ritm, ceea ce le îngreunează viața, deoarece nu pot îndeplini sarcinile zilnice care se realizează online; un lucru esențial, deoarece multe persoane în vârstă trăiesc departe de centrele mari și fără servicii. Până în 2021/27, Comisia Europeană a stabilit un obiectiv de creștere a numărului de cetățeni cu competențe digitale de bază la 70% până în 2025. Conform Indicelui economiei și societății digitale (DESI) din 2021, toate țările au făcut progrese, dar rezultatul este inegal: în timp ce Danemarca și Suedia au valori >60%, România are 30%, ocupând ultima poziție, Grecia 37%, Polonia 40%, iar Spania, deși într-o situație mai bună, nu atinge 60%. Conform acestor cifre și luând în considerare faptul că speranța de viață este în creștere, cum vor continua aceste persoane să fie incluse în societate?



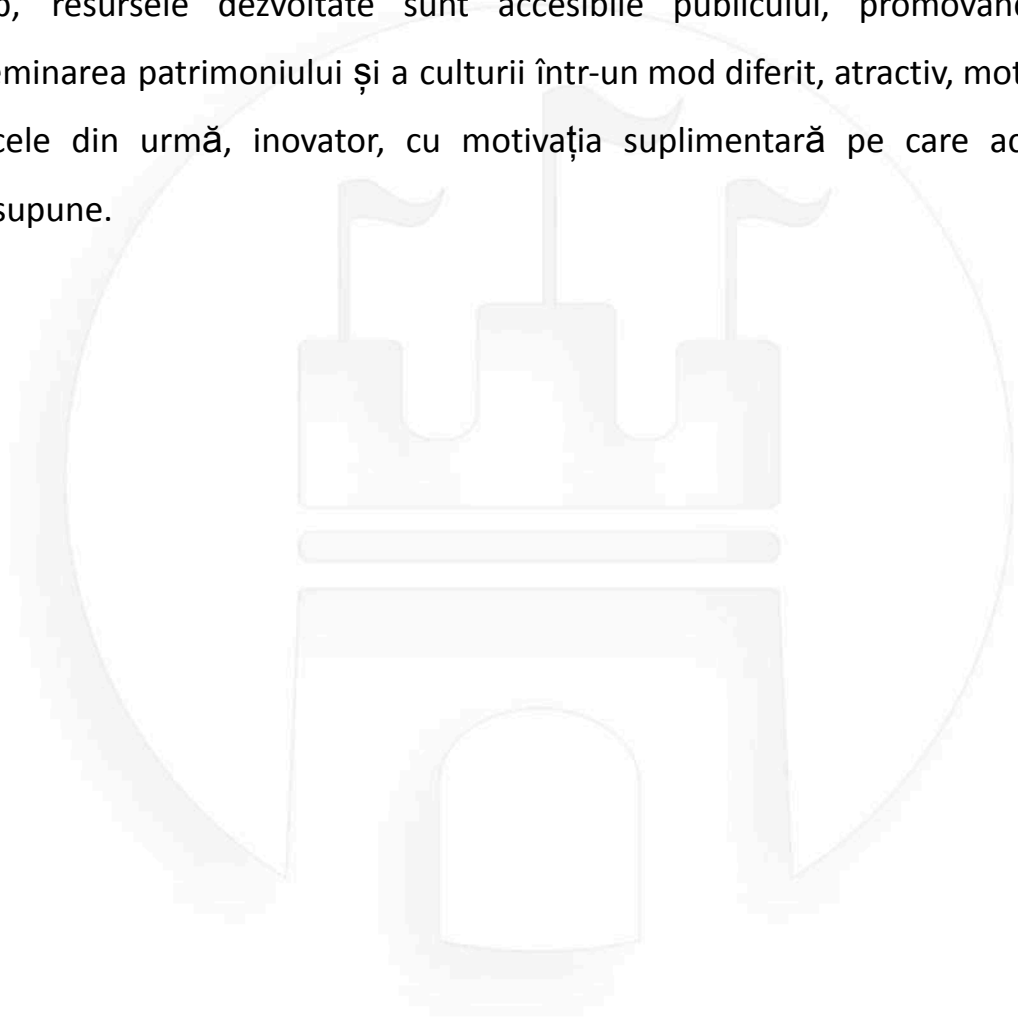
Principala noastră motivație pentru acest proiect a fost întotdeauna grupul țintă în sine: persoanele în vârstă. Mulți dintre membrii consorțiului locuiesc în zone rurale și sunt familiarizați cu provocările cu care se confruntă zilnic persoanele în vârstă din satele lor. Acestea sunt probleme simple pentru majoritatea, dar foarte complicate pentru generația lor. Acesta este motivul pentru care ne-am concentrat pe creșterea competențelor digitale ale persoanelor vârstnice și pe asigurarea faptului că se simt o parte activă a societății, precum și pe îmbunătățirea ofertei turistice în aceste zone defavorizate, învățând în același timp să valorificăm patrimoniul nostru european bogat (tangibil și intangibil).

Proiectul a constat în crearea de către persoanele vârstnice din satele noastre, care sunt situate în zone depopulate și care au devenit parte a ceea ce cunoaștem cu toții ca o Europă goală (o altă mare provocare cu care ne confruntăm împreună cu îmbătrânirea populației), a unor videoclipuri în care explicau patrimoniul local. Aceste videoclipuri sunt găzduite pe o platformă comună cu acces liber. În plus, un cod QR a fost amplasat în locurile descrise în videoclipuri, astfel încât atât vizitatorii, cât și locuitorii acestor municipalități să le poată viziona și savura. „Let me tell you” a fost conceput ca o modalitate de a implica toți cetățenii, astfel încât mediul „protagoniștilor” să dorească să facă parte din acest proiect, creând o bogăție interioară enormă și neprețuită pentru toată lumea. Scopul a fost ca gradul de satisfacție pe care acest proiect îl va aduce tuturor persoanelor care au participat la el să fie extrem de valoros și să compenseze mai mult decât suficient toată munca depusă.

Când ne-am propus să realizăm un proiect de această amploare, ne-am gândit să implementăm o idee inovatoare, diferită și atractivă. După identificarea corectă a nevoilor, au fost explorate diferite opțiuni prin accesarea mai multor



surse de soluții create în acest sens, dar nu au fost identificate alternative care să ducă la îndeplinirea obiectivelor noastre. În urma acestui proces, am dat formă proiectului „Let me tell you”, un proiect inovator, deoarece învățarea combină activități în contact cu patrimoniul și cultura; învățarea competențelor digitale și dezvoltarea tehnologiei pentru utilizarea acestora. În acest fel, participanții pot învăța în timp ce proiectează conținutul și, în același timp, resursele dezvoltate sunt accesibile publicului, promovând astfel diseminarea patrimoniului și a culturii într-un mod diferit, atractiv, motivant și, în cele din urmă, inovator, cu motivația suplimentară pe care aceasta o presupune.





2. REZUMAT

Următorul ghid este o sinteză a activității desfășurate de consorțiu pe parcursul a doi ani de cooperare, în care contextualizăm analiza situației europene în ceea ce privește depopularea, îmbătrânirea populației și lipsa competențelor digitale ale persoanelor în vârstă, o analiză de la care am început să dezvoltăm proiectul pentru a înțelege obiectivele pe care ne-am propus să le atingem.

Include toate fazele în care proiectul a fost dezvoltat, de la apariția ideii până la impactul obținut, inclusiv o analiză a nevoilor, motivațiilor și rezultatelor. Detaliază toate etapele și fiecare dintre activitățile în care au fost împărțite acestea, explicând, de asemenea, persoanele implicate în fiecare dintre ele, oferind îndrumările necesare pentru punerea în aplicare a unui proiect similar în orice zonă a Europei, în special în mediul rural.



3. INTRODUCERE

Sub titlul „*Let me tell you... Un apel la iluzie pentru ca Europa pustie și seniorii să se simtă parte a secolului XXI prin formarea în domeniul competențelor digitale*”, prezentăm această idee cu scopul principal de a crește competențele digitale ale seniorilor și de a-i face să se simtă parte activă a societății; în plus față de îmbunătățirea ofertei turistice a zonelor rurale, sporind în același timp valoarea patrimoniului nostru european bogat. Proiectul constă în crearea de videoclipuri de către persoanele în vârstă din satele noastre, situate în zone depopulate, în care aceștia explică patrimoniul local. Aceste videoclipuri au fost găzduite pe o platformă comună cu acces liber. Un cod QR a fost amplasat în locurile descrise în videoclipuri, astfel încât atât vizitatorii, cât și cetățenii să le poată viziona.

În ceea ce privește cadrul în care se implementează „*Let me tell you*”, am pornit de la o analiză a nevoilor în context european care ne-a condus la constatarea lipsei de competențe digitale ale persoanelor în vârstă: decalajul digital este o realitate, tehnologia avansează, dar seniorilor le este greu să se adapteze în același timp, ceea ce le îngreunează viața de zi cu zi, deoarece nu sunt capabili să îndeplinească sarcinile zilnice care se realizează în prezent online, cum ar fi o programare la medic sau efectuarea unei tranzacții bancare, operațiuni esențiale, deoarece majoritatea seniorilor locuiesc în zone îndepărtate de marile centre, iar orașele lor au din ce în ce mai puține servicii de bază pe zi ce trece.

În plus, accesul la patrimoniu și cultură într-un mod atractiv este limitat: nu există o ofertă clară, bine definită și adaptată la contextul actual în ceea ce privește cunoașterea patrimoniului și culturii noastre. Atunci când vizităm un sat, informațiile despre resursele sale turistice sunt puține și neatractive. În



acest sens, crearea de videoclipuri explicative de către localnici, care pot fi accesate prin intermediul unui simplu cod QR, este o modalitate diferită, originală și extrem de inovatoare de a atrage atenția vizitatorului și, la rândul său, de a atrage turismul, de care vor beneficia toate sectoarele economice ale zonei.

Prin urmare, obiectivele urmărite au fost:

1. Creșterea competențelor digitale
2. Adaptarea turismului la „era digitală”
3. Promovarea culturii și a patrimoniului

În acest fel, adulții vârstnici își pot îmbunătăți cunoștințele despre noile tehnologii, devenind astfel cetățeni autonomi integrați pe deplin în realitatea secolului XXI în Europa, unde analfabetismul digital nu își are locul. Videoclipurile au pus Europa goală pe hartă, deoarece zonele care se confruntă cu provocarea demografică au puține resurse, iar cele care există nu sunt suficient de atractive pentru a atrage atenția turiștilor, ceea ce va realiza această inițiativă inovatoare, atrăgând în același timp locuitorii acestor zone, atrași de curiozitatea de a vedea cum își explică vecinii propriile resurse turistice. Scopul a fost de a evidenția valoarea patrimoniului nostru bogat și încă necunoscut pentru cetățenii UE, care adesea nu sunt conștienți de ceea ce îi înconjoară și care, datorită acestui proiect, se pot simți parte a unei societăți diverse, unite de un patrimoniu de o valoare incalculabilă.

Activitățile desfășurate s-au axat pe crearea unei platforme comune cu acces deschis intitulată „NEW DIGITAL TURISM IS POSSIBLE”, care include, printre altele, proiectarea conținutului pentru formarea în domeniul competențelor digitale și al turismului, care dă naștere activității ce permite înregistrarea



videoclipurilor – accesate printr-un cod QR – de către seniorii care participă la formare și, ulterior, crearea suportului tehnologic pentru găzduirea sa: o platformă web. Proiectul culminează cu elaborarea unui GHID METODOLOGIC care explică procesul și care poate servi drept model pentru formatorii specializați în educația adulților (și a oricăror alte părți interesate), astfel încât aceștia să poată pune în practică acest proiect și să genereze propriile materiale.

Principalele rezultate așteptate au fost creșterea competențelor digitale ale persoanelor în vârstă, ceea ce le va ajuta să se simtă o parte activă a unei societăți care adesea uită de ele, deoarece multe dintre aceste persoane locuiesc în localități îndepărtate de marile orașe, cu un sistem slab de comunicație și fără servicii de bază. Vom acorda locul care li se cuvine acelor zone care fac parte dintr-o Europă goală și asistă momentan la o pierdere constantă de populație și care vor vedea cum numărul de turiști pe care îi primesc începe să crească, cu beneficiile care decurg din acest lucru. În cele din urmă, vom spori în mod eficient și tangibil valoarea bogatului nostru patrimoniu cultural, care este în mare parte necunoscut și care, odată cu punerea în aplicare a acestui proiect, va deveni o sursă de mândrie pentru satele implicate. O nouă resursă turistică care, cu siguranță, va continua să fie pusă în aplicare în toate zonele rurale care au posibilitatea de a implementa această inițiativă și care poate fi extrapolată în orice parte a Europei, astfel încât atât domeniul de aplicare, cât și impactul preconizat al acestui proiect să poată marca un „înainte” și un „după” în viața, economia și coeziunea regiunilor în care poate fi exportat modelul nostru.



4. CORP PRINCIPAL

Vom trece acum la partea cheie a acestei lucrări, respectiv, la a oferi o abordare a metodologiei pe care ne-am bazat, detaliind diferenții participanții la proces, apoi identificând etapele dezvoltate și analizând fiecare dintre aceste etape în detaliu.

4.1 Abordare metodologică

Proiectul a fost dezvoltat dintr-o abordare metodologică care combină teoria și practica, acordând o mai mare importanță celei din urmă, în special ca metodă de testare a asimilării conținutului. În acest fel, cursurile teoretice au fost puse în practică prin înregistrarea și editarea de videoclipuri promoționale despre patrimoniu și turism. Totul a fost rezultatul unei planificări atente din partea echipei de management, în care toate părțile interesate au fost implicate de la început până la sfârșit:

● Adulții în vârstă:

Profilul lor este bine definit, sunt persoane în vârstă din zone depopulate, cu puține resurse turistice și care nu utilizează TIC. Se caută 20 de participanți plus 5 persoane de rezervă pe grup. În cadrul grupului de vârstă mai înaintată, am constatat că femeile întâmpină și mai multe dificultăți cu utilizarea instrumentelor tehnologice, așa că ne-am propus ca cel puțin jumătate dintre participanții la formare să fie de sex feminin.

● Formatorii responsabili de furnizarea instruirii:

Sunt specializați în educația adulților, cu formare în competențe digitale și cu un număr egal de bărbați și femei. Există doi pentru fiecare grup



participant. Aceștia vor fi responsabili de însoțirea participanților de-a lungul procesului creativ, motivându-i și sprijinindu-i în toate aspectele activității lor.

- **Focus grup:**

Format din 10 persoane. Participanții sunt persoane asociate cu educația adulților (directori de școli, profesori, manageri...) și părți interesate din sectorul turismului. Scopul este de a analiza nevoile publicului țintă în materie de competențe digitale și de a vedea cum le putem aborda. După ce rezultatele focus-grupului au fost colectate, se ia o decizie cu privire la indicele de formare, care va fi ulterior prevăzut cu conținut.

- **Test pilot:**

Format din cel puțin 10 persoane, inclusiv participanți și turiști, pentru a vedea *la fața locului* funcționarea, calitatea și gradul de interes al videoclipurilor realizate. Modul în care se realizează acest lucru este la latitudinea organizatorului.

4.2 Identificarea principalelor etape

Proiectul „Let me tell you” este alcătuit din următoarele activități și sarcini care vor fi detaliate mai jos:

- **ACTIVITATEA 1: Formare „New digital turism is possible”**

- * Focus grup cu părțile interesate.
- * Proiectarea indexului de formare.
- * Proiectarea conținutului pentru formarea în domeniul competențelor digitale și al turismului.



* Implementarea formării în fiecare țară participantă.

- **ACTIVITATEA 2: Crearea conținutului videoclipurilor**

* Realizarea videoclipurilor accesate prin intermediul unui cod QR de către adulții în vârstă care participă la formare.

* Test pilot: vizită turistică pentru validarea rezultatelor.

- **ACTIVITATEA 3: Crearea suportului tehnologic de găzduire a videoclipurilor.**

4.3 Identificarea activităților aferente fiecărei etape în ordine secvențială

Diversele activități ale proiectului enumerate mai sus, precum și sarcinile în care este împărțită fiecare, sunt explicate cronologic mai jos:

4.3.a ACTIVITATEA 1: Formare „New digital tourism is possible”

- Este vorba despre proiectarea conținutului pentru formarea în domeniul competențelor digitale și al turismului.
- Acesta este un conținut unic scris în limba engleză și tradus în limbile fiecăruia dintre parteneri pentru a facilita munca formatorilor.
- Activitatea este împărțită în trei sarcini:
 - Sarcina 1/Focus grup: s-a elaborat un cuprins care include toate domeniile în care a fost oferită formarea pentru îmbunătățirea competențelor participanților în utilizarea instrumentelor digitale prin producția unei serii de videoclipuri informative. Conținutul formării se bazează pe contribuțiile aduse de focus grupuri, pentru a corela nevoile cu caracteristicile procesului de învățare, cu participarea experților în educație și tehnologie și a părților interesate din sectorul turismului, ale



căror contribuții facilitează proiectarea indexului și a conținutului pentru formarea în domeniul competențelor digitale și al turismului.



- Sarcina 2/ Proiectarea indexului de formare datorită contribuțiilor aduse de focus grupuri.
- Sarcina 3/ Proiectarea conținutului pentru formarea în domeniul competențelor digitale și al turismului: document constând dintr-un cuprins și o serie de module în limba engleză și tradus în limbile partenerilor. Fiecare grup cu care veți lucra poate avea nevoi și deficiențe



de învățare diferite și va trebui să acordați o atenție deosebită acestora pentru fundamentarea conținutului formării.

- Sarcina 4/ Implementarea formării în fiecare țară participantă de către cei doi formatori însărcinați cu îndrumarea participanților. Durata formării va depinde de o serie de factori, cum ar fi orele alocate formării, interesul sau capacitatea de învățare a participanților.



4.3.b ACTIVITATEA 2: Crearea conținutului videoclipurilor

- După activitățile dezvoltate în prima etapă, trecem la rezultatul preconizat, respectiv la realizarea videoclipurilor de către cei 20 de studenți seniori din fiecare țară care participă la formare.
- Ideea este că aceste sarcini le vor permite să dobândească fluență în utilizarea instrumentelor digitale, vor fi „pretextul” pentru ca ei să iasă din zona lor de confort și să dobândească într-un mod distractiv cunoștințe pe care le pot pune în practică prin rezolvarea nevoilor lor zilnice.
- Se vor realiza în total 5 videoclipuri pe grup și tot atâtea coduri QR vor fi amplasate în locațiile acoperite de videoclipuri. Ulterior, videoclipurile vor fi



subtitrate în limba engleză și în limbile locale pentru a le face mai ușor de înțeles pentru persoanele cu deficiențe de auz.

- Activitatea este împărțită în două sarcini:
 - Sarcina 1/ Realizarea videoclipurilor accesate prin intermediul unui cod QR de către adulții în vârstă care participă la formare. După identificarea locurilor și zonelor turistice de interes cu vizibilitate turistică redusă, participanții pregătesc scenariile, realizează înregistrările și editează videoclipurile sub îndrumarea educatorilor. După finalizarea videoclipurilor, este creat un canal pe YouTube unde sunt încărcate





videoclipurile. După cum am mai spus, videoclipurile sunt subtitrate în limba engleză și în limba locală pentru a facilita vizionarea de către persoanele cu deficiențe de auz.

- Sarcina 2/ Test pilot: vizită turistică pentru validarea rezultatelor. Se creează un cod QR pentru fiecare videoclip și se confecționează plăcuțe (în care se inserează codurile QR pentru scanare și informații relevante despre proiect - titlu, cod, logouri etc.). Fiecare grup alege tipul de suport în funcție de caracteristicile locului în care se află și organizează o vizită în locurile în care sunt amplasate plăcuțele cu coduri QR pentru a verifica *la fața locului* modul în care funcționează videoclipurile și pentru a evalua recepția videoclipurilor în ceea ce privește conținutul, calitatea și informațiile pe care le oferă.







4.3.c ACTIVITATEA 3: Crearea suportului tehnologic

- Crearea suportului tehnologic pentru găzduirea videoclipurilor este ultima activitate pe care o propunem, dar este opțională, deoarece videoclipurile vor fi deja încărcate pe canalul Youtube creat în etapa anterioară.
- Este o platformă web cu acces liber unde sunt găzduite înregistrările video, precum și restul documentelor generate în timpul formării.
- În acest fel, videoclipurile sunt accesibile online prin intermediul web-ului și al codului QR la locația fizică.

Acesta este site-ul web al proiectului „Let me tell you”:

➔ <https://letem.eu/>





5. CONCLUZII

Bilanțul activității desfășurate până în prezent depășește așteptările noastre inițiale, atât în ceea ce privește numărul de participanți la diferitele faze ale proiectului, cât și în ceea ce privește calitatea și impactul rezultatelor (atractivitatea videoclipurilor și difuzarea acestora) și gradul de satisfacție al organizațiilor care alcătuiesc acest consorțiu european.

Participanții la formare, pe lângă faptul că și-au sporit competențele digitale prin realizarea videoclipurilor, și-au exprimat satisfacția cu privire la dezvoltarea formării și la caracterul adecvat al conținutului și și-au sporit, de asemenea, motivația văzând cât de bine au fost primite videoclipurile, care până în prezent depășesc 5.000 de vizualizări în total.

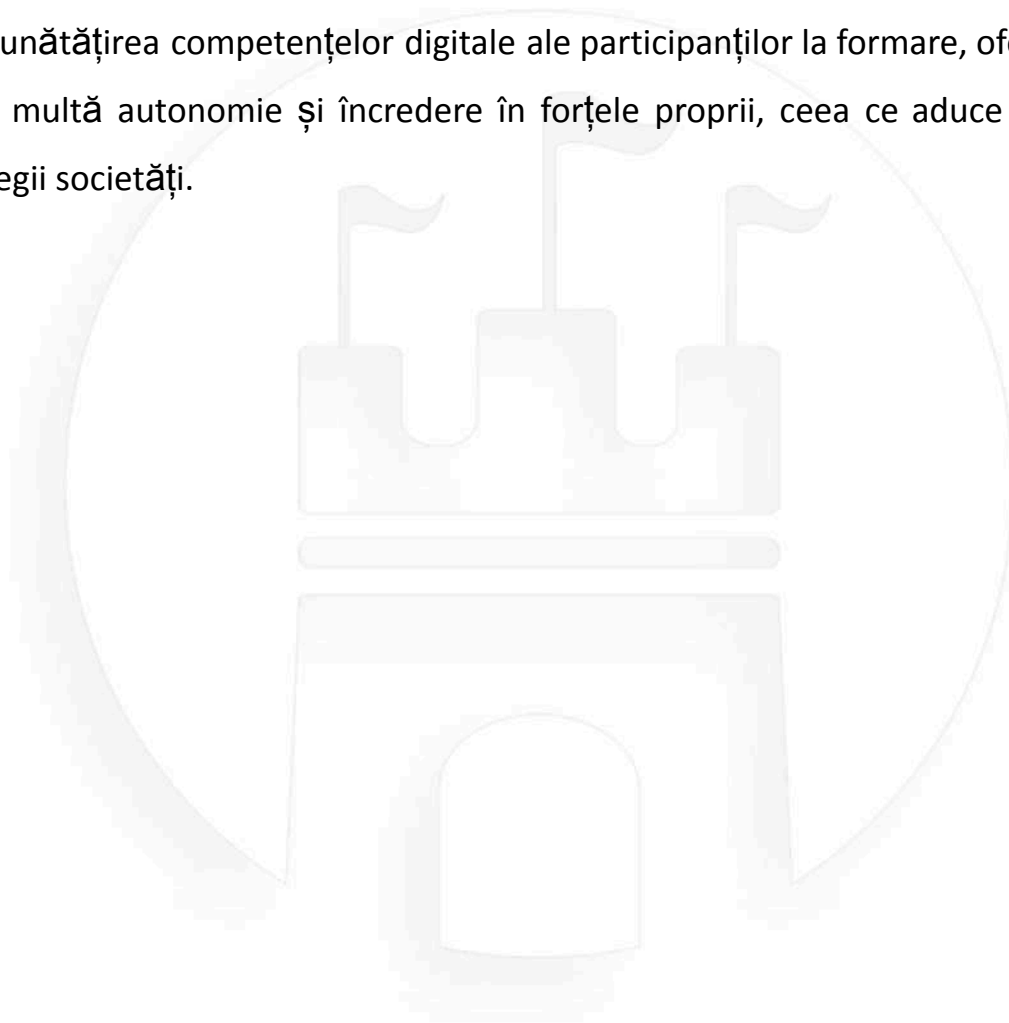
Acesta este un motiv de mândrie atât pentru autorii videoclipurilor, cât și pentru formatorii responsabili de instruirea în domeniul competențelor digitale și al turismului, care vor pune în aplicare metodologia dezvoltată în următoarele lor activități de formare ca mijloc de creștere a competențelor digitale ale elevilor lor. Organizațiile participante și-au extins rețeaua de contacte și vor disemina rezultatele în contextele de colaborare în care își desfășoară activitatea.

Reprezentanții municipalităților în care sunt amplasate plăcuțele cu coduri QR pot vedea deja rezultatele în ceea ce privește atracția turistică și impactul acestei inițiative, deoarece au observat o creștere a turismului în aceste zone, primind mai multe vizite de la persoane care au călătorit în sate și care, după ce au accesat resursa noastră, au devenit interesate să afle mai multe despre istoria și tradițiile locale, întrebând localnicii despre acestea, ceea ce reprezintă o sursă de mândrie pentru ei.



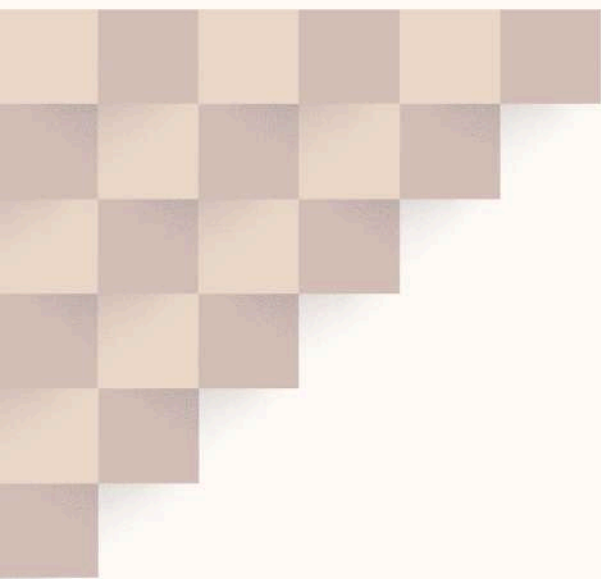
În ceea ce privește mediatizarea, proiectul „Let me tell you” a stârnit interesul mass-mediei, care a raportat rezultatele obținute până acum de proiect, contribuind la diseminarea acestora în sferile lor de influență prin intermediul presei, radioului, televiziunii și rețelelor sociale.

Pe scurt, acest proiect a dus la crearea unei noi resurse turistice care nu numai că ajută la revitalizarea acestor zone rurale afectate de depopulare, dar și la îmbunătățirea competențelor digitale ale participanților la formare, oferindu-le mai multă autonomie și încredere în forțele proprii, ceea ce aduce beneficii întregii societăți.





Let me tell you



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.



Co-funded by
the European Union