



EDUCAȚIE DIGITALĂ

EDUCAȚIE DIGITALĂ PENTRU VIITOR

DE CE LANSĂM ACEASTĂ PROVOCARE



Proiectul propus de noi este la intersecția dintre educație și tehnologie.



Compania noastră lucrează de peste 13 ani cu Skillsoft (www.skillsoft.com) și astfel putem oferi educație digitală asincronă de cea mai bună calitate, prin programe realizate în SUA și traduse prin subtitrare în limba română, oferite comunității de afaceri și societății civile din țara noastră.

Programele noastre acoperă domenii de competențe de comunicare, productivitate personală, management și leadership, transformare digitală, competențe căutate de companiile private sau cu capital de stat, de ONG-uri și de instituții din alte domenii de activitate.

În contextul anului 2020 educația tradițională în sala de clasă (ILT = instructor led training) a fost înlocuită masiv de VILT (virtual instructor led training) și de programe de educație digitală asincronă (sau on-demand) cum sunt programele oferite de compania noastră. Toate echipele participante la acest proiect vor avea acces la platforma de cursuri în cauză și vor avea acces la întâlniri virtuale cu membrii echipei noastre.

OBIECTIVUL

În cadrul acestui proiect dorim să lansăm următoarea provocare elevilor participanți: Învățământul digital asincron (sau on-demand, precum cel oferit de compania noastră) completează deja oferta educațională în mediul preuniversitar, universitar și în companii.

Dintre avantajele cele mai frecvente ale acestei modalități de educație sunt considerate accesul oricând, oriunde și de pe orice dispozitiv dotat cu browser de internet, economiile considerabile de costuri și de timp, accesul în ritmul și stilul de învățare a fiecărui elev sau cursant.

Invităm echipele participante să propună cele mai eficiente și simple metode pentru învățarea de tip VILT și învățarea digitală asincronă – pentru maxim de rezultate pentru elevi/studenti.

SECȚIUNE PROPUȘĂ
DE SOCIETATEA

E-LEARNING
company

1/2



PREMIILE CFAC
EDIȚIA A VII-A

CFAC@CFAC.RO



EDUCAȚIE DIGITALĂ

EDUCAȚIE DIGITALĂ PENTRU VIITOR

Formarea echipelor:



Recomandăm **echipe de 5-6 elevi** coordonate de un cadru didactic interesat de folosirea tehnologiei în educație.

Criterii de jurizare (structură punctaj maxim 100 puncte):

15 p. | Originalitate

15 p. | Creativitate

15 p. | Spirit de echipă

15 p. | Au fost acoperite integral cerințele

20 p. | Redactarea documentației cu care se prezintă rezultatele

20 p. | Prezentarea propriu-zisă a proiectului

Structura proiectului final:

- Echipetele pot alege formatul pe care îl consideră cel mai potrivit pentru a sumariza ideile analizei și recomandările pe care le face fiecare proiect.
- Recomandarea este să se folosească formate de tip powerpoint sau prezi, cu inserții de secvențe video sau animație care să ilustreze procesul de analiză parcurs de fiecare echipă și concluziile și recomandările făcute.
- Susținerea acestei prezentări de către fiecare echipă ar trebui să se încadreze în 8-10 minute.



SECȚIUNE PROPUȘĂ
DE SOCIETATEA

E-LEARNING
company

2/2



PREMIILE CFAC
EDIȚIA A VII-A

CFAC@CFAC.RO