



EM&M

Număr proiect: 2024-2-RO01-KA220-YOU-000293190

Predare și învățare hibridă (mixtă) în educația tinerilor - studiu comparativ

Parteneri



KAINOTOMIA



LABC



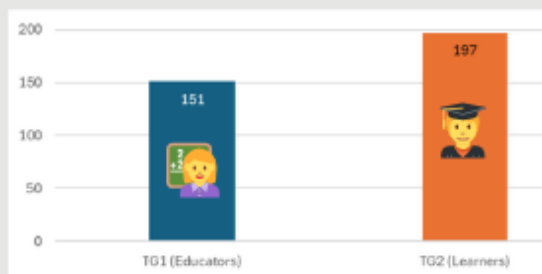
Centrum Wspierania Edukacji i Przedsiębiorczości



PRAMMER

Metodologie

6 țări

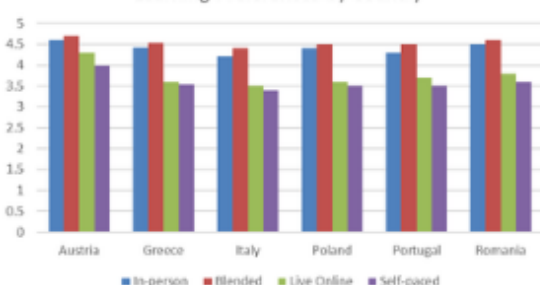


Sondaj

Colectarea datelor

Analiză comparativă

Learning Preferences by Country



Format preferat

- ✓ Hibrid = cel mai popular
- Formatori = cursuri față în față
- Tineri cursanți = învățare în ritm propriu

Instrumente și platforme digitale



TG1

(stil instituțional)



Teams



YouTube



Discord



Canva



Kahoot!



TG2

(stil interactiv)

Folosirea platformelor



Moodle

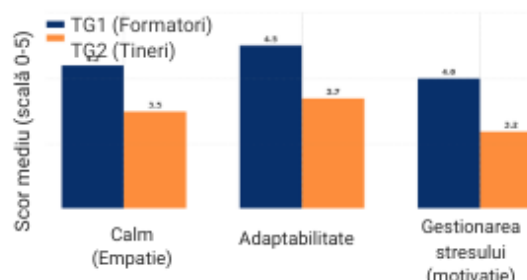


Zoom

În ordinea preferințelor, de sus în jos

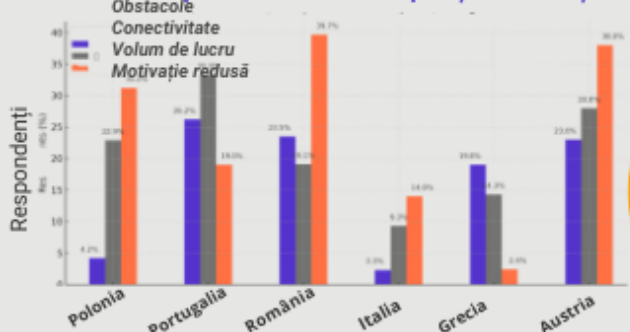
Inteligența emoțională

TG1 vs. TG2: Dimensiunile inteligenței emoționale (IE)



- TG1 (Formatori): mai calmi, mai adaptabili și mai rezistenți la stres
- TG2 (Tineri): dificultăți în gestionarea stresului și comunicare → necesită strategii emoționale
- Metode de adaptare: sprijin colegial & relaxare → IE stimulează reziliența și soluționarea problemelor

Principalele 3 obstacole per țară - învățare hibridă

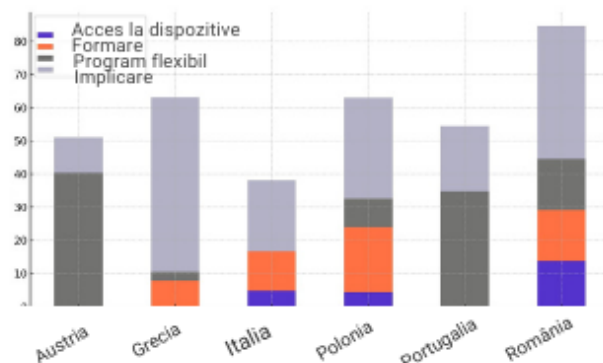


Provocări și obstacole

Obstacole principale

- Austria: 🔥 Motivație redusă (38%) + 📶 Volum de lucru (28%)
- Grecia: ⚡ Conectivitate (19%)
- Italia: 🔥 Motivație (14%) + 📶 Volum de lucru (9.3%)
- Polonia: 🔥 Motivație (31.2%) + 📶 Volum de lucru (22.9%)
- Portugalia: 📶 Volum de lucru (33.3%) + ⚡ Conectivitate (26.2%)
- România: ⚡ Conectivitate (rurală): 23.5% + 🔥 Motivație: 39.7%

Îmbunătățiri solicitate - învățare hibridă



Recomandări

Infrastructură & acces

- conectivitate,
- dispozitive,
- integrare în platforme.

Inovare pedagogică

- flexibilitate,
- interactivitate,
- dinamism,
- gamificare.

Sprijin emoțional și social

- IE integrată în formarea profesorilor,
- mentorat între colegi,
- echilibru,
- interacțiuni digitală și umană.

Trei piloni pentru învățarea hibridă

Repere de țară



Austria

- Acces rural
- Program flexibil



Grecia

- Gamificare
- Cultură



Italia

- Implicare
- Conexiune



Polonia

- Platforme centralizate



Portugalia

- Gamificare
- Integrare



România

- ONG-uri inovatoare
- Preferință pentru mobil



Cofinanțat de Uniunea Europeană

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale (ANPCDEFP). Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEFP nu pot fi făcute răspunzătoare pentru acestea.

„Învățarea mixtă este o cale sustenabilă pentru tineretul European.”

Se aliniază cu Planul de acțiune al UE pentru educația digitală 2027