



# From social media to social informatics and back – the impact of KA3 projects on students' and teachers' (digital) competences

Laura MALIȚA<sup>1</sup>

Cătălin MARTIN<sup>2</sup>

<sup>1</sup>University of the West Timisoara, Romania

<sup>2</sup>Romanian Institute for Adult Education

For correspondence use email: [lmalita@socio.uvt.ro](mailto:lmalita@socio.uvt.ro)

## Abstract

The thirst for knowledge, as well as the increased need for information, manifested more and more acutely in any place and time, is satisfied more and more using resources or solutions offered by technology and online medium. If we were to compare the „boom.com” period from the end of the last century, we could say that nowadays we are taking part, regardless of age, nationality, educational level or cultural affiliation, to „social media boom.” The very fast growth of Facebook users in the last 2-3 years is a relevant example which, from an educational point of view, is both a source of behavioral patterns and needs expressed tacitly as well as a group which in some states manages to influence the socio-economic medium in an explicit way. People want to be up to date with everything that interests them or to share with others what they know or they would like to know, reason for which we see more and more owners of different „smart devices”. They use them on their way to work, at work and during their leisure time, even on holiday, both for personal and professional purposes.

Teachers may see the transition to online as having advantages and disadvantages. In order to maximize the benefits, they try to implement different research projects. Therefore, this article will try to present the impact of three educational projects funded by the European Commission through the Lifelong Learning Programme, transversal action KA3 ICT (Media, L@jost and Crebus), upon the working teams and the beneficiaries, which in the most of the cases are students who use online tools and software for the implementation of the project. Moreover, it will be interesting to see to what extent the project teams have developed digital skills and amended the „digital identity” and which are their pieces of advice for those who intend to undertake such projects.

*Keywords: social media, digital competence, transdisciplinarity, online management, collaboration*

## De la social media la informatică socială și înapoi – impactul proiectelor KA3 asupra competențelor (digitale) ale studenților și profesorilor

## Rezumat

Setea de cunoaștere, nevoia de informație, oriunde și oricând, pe care oamenii o manifestă din ce în ce mai acut, face apel tot mai mult în ultima perioadă la resurse sau soluții oferite de tehnologie și mediul online. Dacă ar fi să o comparăm cu „boom-ul.com” de la sfârșitul secolului trecut, am putea spune că în prezent asistăm, indiferent de vârstă, naționalitate, nivel educațional sau apartenență culturală, la „boom-ul social media”. Creșterea foarte rapidă a numărului utilizatorilor Facebook în ultimii 2-3 ani este un exemplu relevant, ceea ce din punct de vedere educațional constituie atât o sursă de modele comportamentale și nevoi exprimate în mod tacit, dar și un grup de apartenență care în unele state a reușit să influențeze și alte medii socio-economice în mod explicit. Oamenii vor să fie la curent cu tot ce îi interesează or să împărtășească și altora ceea ce cunosc sau ar vrea să cunoască, iar din acest motiv vedem tot mai des posesori de smartdevices, pe care le folosesc în drum spre serviciu, la serviciu și în afara orelor de program, chiar și în vacanțe, atât în scop personal cât și profesional.

Educatorii pot vedea tranziția spre mediul online ca având avantaje și dezavantaje. Pentru maximizarea avantajelor, ei încearcă să implementeze diferite proiecte de cercetare. Articolul de față va încerca să prezinte impactul a 3 proiecte educaționale, finanțate de Comisia Europeană prin programul Lifelong Learning, acțiunea transversală KA3 ICT (Media, Lajost și Crebus), asupra modului de lucru al echipelor, dar și asupra beneficiarilor finali, în cele mai multe cazuri studenți, care foloseau instrumente și aplicații online, software pentru implementarea proiectelor. De asemenea, va fi interesant de observat în ce măsură echipele de proiect și-au dezvoltat competențele digitale și cum a fost modificată „identitatea digitală”, precum și sfaturile pe care ei le oferă celor care intenționează să deruleze astfel de proiecte.

*Cuvinte-cheie: social media, competențe digitale, transdisciplinaritate, management online, colaborare*