

IO3: Programul & Manualul de Instruire continua



Cuprins

Introducere	3
Modulul 1 - Sfaturi pentru a învăța pe seniori	5
Resursa R.M.1.1.....	5
Resursa R.M.1.2.....	6
Resursa R.M.1.3.....	8
Abilitatea 6 – Abilitati de retea.....	39
Resurse R.M3.1	75
Resurse R.M3.2	76
Resurse R.M3.3	76
PPTM3.1.....	77
Resurse RM4.1.....	79
Resurse RM4.2.....	79
Resurse RM4.3.....	80
Resurse RM4.4.....	80
PPT RM4.1 Parole https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/	81
PPT RM4.2 Anonimatul pe Internet: o soluție cu browser-ul TOR https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/	81
PPT RM4.3 Cumpărarea pe Internet: Sfaturi https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/	81
PPT RM4.4 Gestionati-vă reputația online https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/	81
Resurse RM5.1.....	83
Resurse RM5.2.....	84
Resurse RM5.3.....	84
PPT RM5.1 Model de afaceri Canvas https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/	85

Program de instruire continua

Introducere

Programul de formare continuă urmărește să furnizeze educatorilor adulți competențe specifice care să le permită să furnizeze Grupului țintă principal al proiectului, lucrătorilor în vârstă, Curriculumul Cercetătorului Social (IO1) și Instrumentul pentru Competențe Digitale (IO2), pentru a-i ajuta să rămână activi în forța de muncă.

În particular, prezentul manual se referă la sprijinirea educatorilor adulților:

- 1) să furnizeze curriculum-ul cercetătorului social și resursele individuale de competență digitală;
- 2) de a lucra confortabil cu noile resurse și de a fi instruiți corespunzător, astfel încât aceștia să poată oferi instruire într-un mediu de învățare combinat;
- 3) să fie integral cumpărat de beneficiile pe care învățarea on-line le poate aduce și totuși pe deplin conștiente de riscurile care apar în mediile on-line;
- 4) să fie capabil să protejeze împotriva eventualelor factori negativi on-line;
- 5) să fie suficient de bine familiarizat cu problemele de dezvoltare a afacerii și de planificare pentru a putea sprijini tranziția lucrătorilor mai în vârstă de la ocuparea forței de muncă la o activitate independentă, dacă aceasta este ruta aleasă.

Pentru a selecta cele mai relevante abilități, o consultare pregătitoare (Analiza Nevoilor de Formare) a fost condusă de partenerii proiectului, care au cerut membrilor comitetelor lor consultative locale să aleagă cele mai importante 10 competențe (pe o listă definită) în programul de instruire în cadrul serviciului.

Cele 10 abilități sunt următoarele:

- Abilități de facilitare
- Aptitudini practice (managementul timpului, abilități organizaționale etc.)
- Gândire critică
- Abilități creative
- Abilități de comunicare și lingvistică
- Crearea de rețele (externe și printre participanți)
- Conștientizarea interculturală
- Rezolvarea conflictului
- Abilități interpersonale
- Abilități de motivare

Structura și durata programului de formare continuă

Luând în considerare obiectivele și abilitățile enumerate mai sus, în acest manual sunt prezentate următoarele module:

- Modulul 1 - Sfaturi pentru a învăța seniori (2h): Cum să interacționați cu grupul țintă al proiectului
- Modulul 2 - Competențe (38h => 3,5h pe competență): Cele 10 abilități de a furniza IO1 și IO2
- Modulul 3 - Pro / Contra de e-learning (2 ore)
- Modulul 4 - Procesele de securitate online, conștienți de amenințarea la Internet (4 ore)
- Modulul 5 - Introducere în panza de afaceri (4 ore)

Durata totală a programului este de 50 de ore, formată din 25 de ore de formare față-în-față și 25 de ore de învățare online pentru a promova o abordare de învățare mixtă.

Cum să utilizați acest Manual

Fiecare dintre modulele de mai sus este compus din diferite elemente care permit completarea programului de formare atât online, cât și față în față. Aceste instrumente sunt:

Secțiunile sau competențele pentru modulul "Competențe": indicând orele de învățare (față în față și on-line) și furnizând indicații tutorilor despre activitățile propuse, sfaturile și resursele și materialele necesare pentru a furniza o clasă. Fiecare resursă menționată în Secțiuni / Abilități corespunde unui cod Activitate care face legătura cu resursele de utilizat în fiecare modul.

Resursele: ele pot fi instrumente academice care să susțină clasele de tutori (adică prezentări PowerPoint) sau instrucțiuni practice privind modul de desfășurare a activităților și modul de evaluare a acestora. Acestea sunt completate cu un paragraf "Referințe / Citire suplimentară", care oferă legături relevante la Internet, permițând instructorilor să finalizeze modulele de formare online, pe baza metodologiei de e-learning. Fiecare resursă are un cod de activitate (adică R5.1) pentru a face legătura cu secțiunile și abilitățile menționate mai sus.

Modulele de învățare

Următoarea secțiune oferă modulele de învățare, resursele și abilitățile aferente pentru ca tutorii să furnizeze Curriculumul pentru Cercetătorul Social (IO1) și Instrumentul pentru Competența Digitală (IO2).

Este împărțită în 5 module:

- Modulul 1 (2h): Sfaturi pentru a preda seniori
- Modulul 2 (38h): 10 abilități necesare pentru livrarea IO1 și IO2
- Modulul 3 (2h): Pro și Contra de e-learning
- Modulul 4 (4h): Procesele de securitate online
- Modul 5 (5h): Introducere în panza de afaceri

Modulul 1 - Sfaturi pentru a învăța pe seniori

Modulul 1: Cum să-i antrenezi pe seniori			
Ore de invatare: 2h		Fata-in-Fata: 1h	Studii online: 1h
Rezultatele învățării		La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: ➤ Identificați principalele provocări pe care le pot confrunța cu persoanele în vârstă ➤ Lucrați asupra punctelor slabe și consolidați abilitățile de predare	
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
10mn	Șnur cu bile	<i>Gheață de rupere: Web omului</i> Prezentarea participanților: obiectivul activității este ca grupul să se cunoască mai bine pentru a crea o atmosferă prietenoasă	RM1.1
30mn	Lectura	<i>Sfaturi pentru a instrui seniori</i> Educatorul va introduce cadrul teoretic al specificității populației țintă folosind orientarea R1.2.	RM1.2
20mn		<i>Se pronunță clar</i> Formatorul va introduce jocul Salată de fructe pentru a demonstra importanța unei enunțuri clare.	RM1.3

Resursa R.M.1.1

Codul activității	Titlu
R.M.1.1	Icebreaker: plasă umană
Prezentare generală	



❖ <i>Scop:</i> Scopul acestei activități este să demonstreze participanților faptul că toți au ceva în comun, sporind sentimentul de coeziune.
❖ <i>Durata:</i> 10mn
Instrucțiuni
N/R
Detaliile activității
Cereți participanților să vorbească cu ceilalți pe parcursul a 10 minute; apoi luați o minge de șir și plasați participanții într-un cerc. La rândul său, fiecare se va prezenta și apoi va trece mingea la persoana pe care o alege, păstrând în același timp sfârșitul șirului. Apoi explică legătura care îl unește cu persoana pe care a ales-o (o legătură profesională sau personală). Participantul cu mingea din mâinile sale începe din nou. Continuați până când toți participanții sunt conectați între ei cu șirul de caractere. Mesajul care trebuie transmis la sfârșitul exercițiului este interesant: suntem cu toții legați între noi.
Evaluarea activității
N/R
Referințe / Citire ulterioară
N/R

Resursa R.M.1.2

Codul activității	Titlu
R.M.1.2	Sfaturi pentru a instrui seniori
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> Obiectivul propus al activității este de a oferi concepte-cheie pentru formatori pentru a-și adapta abilitățile de predare la specificul grupului țintă.	
❖ <i>Durata:</i> 30mn	
Instrucțiuni	
Formatorul va ține o scurtă prelegere pentru a instrui participanții să predea la seniori.	
Detaliile activității	
Sfaturi pentru formatori Cum să abordați persoanele în vârstă Dimensiunea grupului: Păstrați mărimea grupului mic. Acest lucru permite oferirea unei pregătiri personalizate, bazată pe nevoile cursanților. De asemenea, permite efectuarea de formare cu un grup eterogen. Echipament (când este necesar): - Recomandăm participanților să își aducă propriul material (de exemplu, PC-ul), deoarece utilizatorii sunt obișnuiți să interacționeze cu dispozitivele lor. Dar este de asemenea important ca formatorii să ofere dispozitive pentru participanții care nu	

dețin nici unul. Este important ca participanții să facă lucruri.

- **Sisteme de exploatare (în cazul ICT):**

Recomandăm ca participanții să lucreze la același sistem de exploatare pentru a asigura omogenitatea formării. Dacă nu, un antrenor suplimentar este necesar pentru a ajuta pe cei care lucrează la un alt sistem. În cazul în care un participant nu deține încă un instrument ICT, recomandăm ca formatorul să recomande Android / Windows, deoarece este mult mai accesibil.

- **Recrutare:**

Ar fi bine dacă grupul are mai mult sau mai puțin același nivel. Titlul / conținutul atelierului ar trebui să fie atractiv și legat de preocupările / hobby-urile / punctele de interes. Pentru a face acest lucru, încercați să găsiți subiecte pe care utilizatorii le simt apropiate. Nivelul minim de participare la formare trebuie clarificat înainte ca participanții să se poată înregistra. Participanții ar trebui să fie disponibili pentru întregul antrenament care să nu se piardă după aceea, dacă aceștia pierd o sesiune.

- **Evaluarea participanților la nivelul TIC (când lucrează la instrumentele ICT):**

Un chestionar online poate fi creat - nu este obligatoriu - pentru a evalua grupul. Vă recomandăm următoarele întrebări:

- Dumneavoastră dețineți un instrument TIC?
- Câte ori pe săptămână îl folosiți?
- Care este activitatea principală pe care o desfășurați cu TIC?
- Care este dispozitivul dvs. preferat? (smartphone, tabletă, laptop etc.)
- Folosiți rețele sociale?...

Programul ar trebui să fie flexibil pe baza competențelor și cunoștințelor cursanților și, dacă este necesar, să fie readaptat.

- **Abordarea predării**

Abordarea didactică ar trebui individualizată. De exemplu, dacă unul dintre participanți este mai lent decât restul grupului, antrenorul trebuie să se concentreze asupra acestuia și să lase grupul să testeze ceea ce sa menționat anterior. Este nevoie de timp și informația trebuie repetată de mai multe ori pentru a vă asigura că a fost înțeleasă de toată lumea. De aceea, formatorii trebuie să fie răbdători și atenți. Este, de asemenea, necesar să se enunțe clar. Instruirea ar trebui să fie orientată practic și legată de situațiile de zi cu zi. Evitați jargonul tehnic. Asigurați-vă că oferiți prezentări digitale a ceea ce au învățat pentru a permite participanților să se antreneze acasă și să-și practice noile cunoștințe / abilități. De asemenea, puteți adăuga, în site-urile preferate, legăturile utile. Asigurați-vă că sunteți la dispoziție pentru orice întrebare care ar putea crește, participanții ar trebui să se simtă suficient de confortabil pentru a vă întreba ceva legat de conținutul cursului (de exemplu, nu există o întrebare stupidă).

- **Documente justificative:**

Asigurați-vă că aveți documentele corespunzătoare conținutului sesiunii

- **Motivație:**

- Nu ezitați să introduceți foști participanți care au efectuat antrenamentul anterior.



Asigurați-vă că progresele realizate de participanți pot fi măsurabile (încearcă să predați o nouă calificare de fiecare dată). Participanții ar trebui să știe că pot deveni ei înșiși instructori; ei pot învăța grupului o nouă abilitate pe care o au. Dați-vă ocazia să organizați evenimente speciale pentru a motiva grupul dvs. Formatorul poate oferi un certificat, la sfârșitul întregului curs de formare, pentru a certifica finalizarea instruirii de către participant.

- **Implicarea participanților:**

Participanții ar trebui să aibă un instrument dedicat pentru a-și împărtăși opiniile / sentimentele legate de formare. Poate fi doar un document care trebuie completat la sfârșitul fiecărei sesiuni, întrebându-i ce le-a plăcut cel mai mult, cel puțin și ceea ce ar dori să-și îmbunătățească.

Evaluarea activității

N/R

Referințe / Citire ulterioară

Cum să predați tehnologie persoanelor în vârstă: <https://www.joinpapa.com/how-to-teach-technology-to-seniors/>

Educația pentru adulți mai în vârstă: o nouă pedagogie publică: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1082526.pdf>

Resursa R.M.1.3

Codul activitatii	Titlu
R.M.1.3	Expune clar: Salata de fructe
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Obiectivul activității propuse demonstrează importanța unei elociuni clare, în special a persoanelor care ar putea avea deficiențe de auz. ❖ <i>Durata:</i> 20mn	
Instructiuni	
Acesta este, în general, un joc în care jucătorii stau într-un cerc cu un jucător în picioare în mijloc.	
Detaliile activității	
Jucătorii au fost desemnați fiecare ca un tip de fructe. Jucătorul de mijloc cheamă un fruct și toți jucătorii cărora le-a fost atribuit acel fruct trebuie să se grăbească să schimbe locurile în timp ce jucătorul de mijloc încearcă să-și ia unul dintre scaune. Periodic pot numi "salata de fructe!", iar apoi toată lumea trebuie să schimbe locurile. În loc să folosești numele de fructe, poți desemna cuvinte care conțin perechi minime la grupuri de elevi și poate alege un alt cuvânt pentru comanda "salata de fructe!". De exemplu, pe măsură ce elevii stau în cerc, ei se numără unul câte unul în jurul cercului cu: "mazăre", "albină", "pin", "bin". Apoi persoana de la mijloc va suna "pin!" sau un alt cuvânt dat pentru a-și face colegii să ruleze în jur.	
Evaluarea activității	
N/R	
Referințe / Citire ulterioară	



Cum să predați tehnologie persoanelor în vârstă: <https://www.joinpapa.com/how-to-teach-technology-to-seniors/>

Educația pentru adulți mai în vârstă: o nouă pedagogie publică:

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1082526.pdf>

Modulul 2 - Competențe

Abilitatea 1 - Abilități de facilitare

COMPETENȚA 1: Abilități de facilitare			
Ore de învățare: 2h	Fata-in-Fata: 1h	Studii online: 1h	
Rezultatele învățării	La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: - Acționați ca un grup - Cunoașteți calitățile unui facilitator - Aveți sfaturi pentru a organiza un atelier		
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
5mn	cartonul markerii	<i>Introducere</i> Formatorul va cere participanților să folosească un cuvânt pentru a descrie rolul facilitatorului într-un atelier. El / ea va scrie apoi cuvintele pe un carton și va păstra aceste cuvinte în viziunea participanților pe toată durata sesiunii.	
20mn	N/R	<i>Cum să vorbești în public</i> Pentru a fi un facilitator, ar trebui să poți vorbi în public. Iată un exercițiu pentru a vă spori încrederea și pentru a vă ajuta să vorbiți în public. Acesta va fi, de asemenea, folosit ca un spărgător de gheață pentru grup. Formatorul va efectua activitatea propusă în R1.1. care solicită fiecărui participant din grup să se prezinte.	R1.1
15mn	PC Video proiector	<i>Sugestii pentru a planifica un atelier</i> Afișați PPT și furnizați prezentarea grupului. Apoi cereți întrebări.	PPTS1.1



10mn	Smartphone Aplicația WhatsApp	<i>Cum să încurajezi participarea: să creezi coeziune</i> Întrebați-i pe participanți dacă ar dori să aibă un spațiu dedicat unde să se poată exprima. Apoi, întrebați-i dacă dețin un smartphone și oferă pentru a crea un grup WhatsApp. Fa-o, găsiți un nume de grup rece precum "Războinicii RESET" și adăugați participanții. Apoi, ca antrenor, asigurați-vă că postați în mod regulat grupul pentru a-l menține activ și distractiv.	
10mn		<i>Concluzie</i> Formatorul va explica participanților că conceptele pe care le-au prezentat la începutul sesiunii vor fi explicate în cursul formării RESET (de exemplu, programul de 10 competențe)	

Resource R1.1

Codul activitatii	Titlu
R.1.1	Prezentați-vă și vorbiți în public
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Activitatea propusă are următoarele obiective: - Obțineți grupul să se cunoască reciproc - Să poți vorbi în public - Stimulează respectul de sine ❖ <i>Durata:</i> 15mn	
Instructiuni	
Cereți participantului să intre într-un cerc. Apoi explicați fiecărui participant că va trebui să se prezinte. Persoana imediat după cel care s-a prezentat se va repeta, înainte de a se introduce, în legătură cu el. Exemplu: - "Bună ziua, numele meu, Jane, sunt mama a 2 copii care sunt 6 și 4. Am studiat arhitectura și muncesc 10 ani înainte de a-mi avea copiii. Apoi soțul meu, David, a fost relocat în Singapore pentru munca lui, așa că am adăugat să renunț la a mea pentru a urmări. Povestea scurtă, am încetat să lucrez timp de 10 ani și acum aș vrea să lucrez din nou, de aceea particip la acest atelier, pentru a obține noi abilități". - Ok, deci a fost Jane; Jane a lucrat ca arhitect și sa oprit. Acum vrea să lucreze din nou. Numele meu este John și am 46 de ani, blablabla" Formatorul ar trebui să înceapă activitatea.	
Detaliile activitatii	
N/R	
Evaluarea activitatii	
La sfârșitul activității, grupul trebuie să-și amintească numele tuturor și o coeziune ar fi trebuit să se ridice printre participanți.	
Referințe / Citire ulterioară	
Abilități de facilitare (literatură generală): https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/leadership/group-facilitation/facilitation-skills/main	



<https://thetrainingclinic.com/articles/what-is-a-facilitator>
<https://www.mindtools.com/pages/article/RoleofAFacilitator.htm>
 Sfaturi pentru a fi un bun facilitator:
<http://www.thedesigngym.com/top-11-skills-effective-facilitator/>
<https://www.youtube.com/watch?v=ZxOAYfRWAQ>
<https://www.seedsforchange.org.uk/facilitatingworkshops>
<https://www.seedsforchange.org.uk/facilwsh.pdf>
 Vorbitul în public:
<https://www.youtube.com/watch?v=szMy1-3mKkM>
https://www.youtube.com/watch?v=tShavGuo0_E
<https://www.youtube.com/watch?v=-FOcMAww28>

PPT S1.1

Sfaturi pentru a pregăti un atelier

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>

Abilitatea 2 - Abilități practice

COMPETENȚA 2: Abilități practice			
Ore de învățare: 4h	Fata-in-Fata: 2h		Studii online: 2h
Rezultatele învățării	La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: ➤ Organizați timpul de lucru într-un mod eficient ➤ Prioritizarea activităților în funcție de importanța acestora ➤ Identificați riscurile de presiune ➤ Planificați munca lor eficient ➤ Lucrul pe abilitățile lor de multitasking ➤ Identificați principalele faze ale unei vieți de proiect ➤ Defalcarea unui proiect în sarcinile și sarcinile principale		
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
5mn	Flipchart stand, foi și markeri pentru antrenor. Scaunele pentru școală sunt așezate într-un semicerc	Introducere Introducere în clasă Tutorul introduce subiectul solicitând participanților să furnizeze cuvinte-cheie care, în conformitate cu acestea, sunt legate de gestionarea timpului. Tutorul scrie aceste cuvinte pe un flipchart. Tutorul discută pe scurt cuvintele-cheie cu participanții.	



20mn	Proiector PC Prezentare PowerPoint;	- Tutorele explică faptul că va vorbi pe scurt despre abilitățile practice, cum ar fi gestionarea timpului. - Participanții sunt invitați să vizioneze ppt - Apoi Tutor le cere să noteze principalele concepte care ies și le compară cu cuvintele cheie pe care le-au propus cursanții. - Tutorul încurajează participanții să noteze.	R 2.1 PPTS2.1
30mn	Cameră de instruire cu scaune așezate într-un semicerc. Anexa 2, Model Kanban, tipărită pe foi de hârtie pentru a susține activitatea Foaie, pixuri și materiale de notare pentru toți cursanții.	Planul cu 5 pași Tutorul informează studenții despre durata activității și scoate modelul Kanban. Tutorul explică faptul că această metodă îi ajută să-și prioritizeze sarcinile. Apoi tutorele explică modul de desfășurare a activității și cere participanților să înceapă. Tutorul încurajează studenții să pună întrebări cu privire la activitatea și modelul Kanban.	R2.2
30mn	Proiector PC	<i>Lucrați pe capacitatea dvs. de multitasking</i> - <i>Exercițiul cu crampoane</i> Afișați participanților acest videoclip: https://www.youtube.com/watch?v=gjesfzWozo4 - <i>Exercițiul Cantor</i> Afișați videoclipul (de la 1:49) https://www.youtube.com/watch?v=FfjKi_QP1nQ <i>Discuție</i> - <i>Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității.</i> - <i>Care este distracția lor?</i>	R2.3
30mn	Proiector PC	Participanții sunt separați în două grupuri și li se cere să creeze într-un minut, pe hârtie flipchart un	R2.4 PPTS2.1



	Cameră de instruire cu scaune aranjate într-un semicerc. Un jurnal cursant pentru luarea de note Pixuri și materiale de notare pentru toți elevii. Hârtie flipchart, stilouri colorate și autocolante sau forme colorate și / sau O colecție de reviste vechi, cărți poștale, carduri de ziua de naștere etc., foarfece și lipici.	design în care toate culorile curcubeului apar de două ori, cu excepția culorii roșii. Ca variație, li se poate solicita, de asemenea, să creeze un colaj, în loc de desen, în două minute. Tutorul oferă 10 minute de brainstorming în grup înainte de a-și îndeplini sarcina, pentru a-și defini strategia. <i>Discuție</i> - Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității. - Care părți ale Ppt au fost utile pentru ei? - Care este distracția lor?	
5mn	cartonul markerii	<i>Discuție</i> - Cereți voluntarilor să împărtășească o propoziție despre ceea ce au învățat sau despre ce credeau că au fost de mare ajutor / și-au deschis ochii. - Amintiți-le ce a fost despre acest modul și întrebați ce rezultate au fost obținute	

Resurse R2.1

Codul activitatii	Titlu
R2.1	Aptitudini practice în teorie
Prezentare generala	
❖ Scop:	
-Organizează timpul de lucru într-un mod eficient -Prioritizarea activităților în funcție de importanța acestora - Identificați riscurile de presiune	



- Planificați-le eficient ❖ <i>Resursă necesară:</i> PPTS2.1 ❖ <i>Durata:</i> 30 minutes
Instructiuni
- Tutorele explică faptul că va vorbi pe scurt despre abilitățile practice, cum ar fi gestionarea timpului. - Participanții sunt invitați să urmărească prezentarea PowerPoint - Apoi Tutor le cere să noteze principalele concepte care ies și le compară cu cuvintele cheie pe care le-au propus cursanții. Tutorul încurajează participanții să noteze.
Detaliile activității
Activitate de reflexie
Evaluarea activității
N/A
Referințe / Citire ulterioară
Mai multe sfaturi pentru gestionarea timpului https://www.skillsyouneed.com/ps/time-management.html
Gestionarea timpului video https://study.com/academy/lesson/what-is-time-management-definition-examples-studies.html
20 sfaturi pentru managementul timpului de la Forbes https://www.forbes.com/sites/johnrampton/2018/05/01/manipulate-time-with-these-powerful-20-time-management-tips/#1e76301557ab
Cum puteți prioritiza sarcinile https://www.liquidplanner.com/blog/how-to-prioritize-work-when-everythings-1/
Prioritizarea sarcinilor video https://www.youtube.com/watch?v=kDAYUN92i70
Formatul listei eficiente de efectuat http://www.dansilvestre.com/effective-to-do-list-format/
Setarea priorităților video https://www.youtube.com/watch?v=4QL-cZieolk

Resurse R2.2

Codul activității	Titlu
R2.2	Modelul Kanban.
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> - Organizarea timpului de lucru într-un mod eficient - Prioritizarea activităților în funcție de importanța acestora - Identificați riscurile de presiune - Planificați-le eficient ❖ <i>Resurse necesare:</i> https://kanbantool.com/kanban-examples ❖ <i>Durata:</i> 30 minute	
Instructiuni	



Planul cu 5 pași.
 Tutorul informează studenții despre durata activității și scoate modelul Kanban.
 Tutorul explică faptul că această metodă îi ajută să-și prioritizeze sarcinile.
 El / ea explică modul de desfășurare a activității și cere participanților să înceapă.
 Tutorul încurajează studenții să pună întrebări cu privire la activitatea și modelul Kanban.

Detaliile activității

Practica și activitatea de reflecție

Evaluarea activității

N/A

Referințe / Citire ulterioară

Ce este un model Kanban

<https://en.wikipedia.org/wiki/Kanban>

Jocuri de gestionare a timpului online

<https://www.bigfishgames.com/online-games/genres/25/time-management.html>

Activități de gestionare a timpului

<https://www.officeoxygen.com/content/time-management.pdf>

Resurse R2.3

Codul activității	Titlu
R2.3	Abilități de multitasking
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> - Creșterea abilităților de concentrare - Lucrați pe abilitățile lor de multitasking ❖ <i>Resurse necesare:</i> - <i>Exercițiul cu crampoane</i> https://www.youtube.com/watch?v=gjesfzWozo4 ❖ - <i>Exercițiul Cantor (video începând cu ora 1:49)</i> https://www.youtube.com/watch?v=FfjKi_QP1nQ ❖ <i>Durata:</i> 30 minute	
Instructiuni	
Lucrați pe capacitatea dvs. de multitasking Exercițiul cu buzunare Afișați participanților acest videoclip: https://www.youtube.com/watch?v=gjesfzWozo4 - Exercițiul Cantor Afișați videoclipul (de la 1:49) https://www.youtube.com/watch?v=FfjKi_QP1nQ Discuție Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității. Care este îndepărtarea lor?	
Detaliile activității	
Activitatea video și reflexie	

**Evaluarea activității**

N/A

Referințe / Citire ulterioară

https://www.youtube.com/watch?v=_aqNjEzHgVg : TedX vorbesc despre abilitatea de a lucra sub presiune.

Cum se efectuează sub presiune: Știința de a face tot ce este mai bun atunci când contează cel mai mult, Hendrie Weisinger & J.P. Pawliw-Fry

<https://www.youtube.com/watch?v=aDIQ4EE8EG8> : Sfatul medicului JP Pawliw-Fry de a lucra sub presiune

<https://www.youtube.com/watch?v=cPxyGeagKwg> : Neuropsihologia performanței sub presiune

<https://www.youtube.com/watch?v=GBF9xXhSFRc> : Modificați stimulii de la presiune și stres la excitare

<https://www.scienceabc.com/humans/what-happens-in-your-brain-when-youre-stressed.html> : Despre stresul din creier

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/you-illuminated/201104/under-pressure-your-brain-conflict> : De ce drama este rău pentru creier

https://www.huffingtonpost.com/2014/11/18/brain-stress_n_6148470.html?guccounter=1 : modul în care stresul schimbă creierul

<http://successunderpressure.com/2018/01/24/effects-stress-brain/> : efectele stresului asupra creierului nostru

<https://www.youtube.com/watch?v=iB-YzBKsMM0> : măriți încrederea dvs. la locul de muncă

<https://www.entrepreneur.com/article/224943>: how your brain works when multitasking

Resurse R2.4

Codul activității	Titlu
R2.4	Culorile curcubeului
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> pentru a înțelege mai bine importanța -Organizarea timpului de lucru într-un mod eficient -Prioritizarea activităților în funcție de importanța acestora -Procedarea unui proiect în sarcinile și sarcinile principale ❖ <i>Resurse necesare:</i> PPTS2.1 ❖ <i>Durata:</i> 30 minute	
Instructiuni	
- Participanții sunt separați în două grupuri și li se cere să creeze într-un minut, pe hârtie flipchart un design în care toate culorile curcubeului apar de două ori, cu excepția culorii roșii. - Ca variație, li se poate cere să creeze un colaj, în loc de desen, în două minute. - Tutorul permite 10 minute de brainstorming de grup înainte de a-și îndeplini sarcina, pentru a-și defini strategia. - Apoi cele două grupuri studiază conținutul ppt. Discuție - Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității. - Care părți ale Ppt au fost utile pentru a descrie și a gândi la atitudinea lor în timpul activității?	



- Care este distracția lor?
Detaliile activității
Realizarea și activitatea de reflecție
Evaluarea activității
N/A
Referințe / Citire ulterioară
Prioritizarea sarcinilor video https://www.youtube.com/watch?v=kDAYUN92i70
Formatul listei eficiente de efectuat http://www.dansilvestre.com/effective-to-do-list-format/
Setarea priorităților video https://www.youtube.com/watch?v=4QL-cZieolk
Stabilirea obiectivelor și dezvoltarea unor obiective specifice, măsurabile, realizabile, relevante și legate de timp, SAMHSA Native Connection. https://www.samhsa.gov/sites/default/files/nc-smart-goals-fact-sheet.pdf
Utilizați obiectivele S.M.A.R.T. pentru lansarea managementului prin planul de obiective https://www.techrepublic.com/article/use-smart-goals-to-launch-management-by-objectives-plan/
Diagramă Gantt https://www.youtube.com/watch?v=cGkHjby1xKM https://www.gantt.com/creating-gantt-charts.htm
Alocarea resurselor https://teamdeck.io/project-management/resource-allocation-for-project-managers/ https://www.timecamp.com/blog/2018/04/resource-allocation-project-management/ https://www.projectmanager.com/blog/resource-allocation
Lista de sarcini https://zapier.com/learn/project-management/kanban-board/
Managementul echipei: https://www.youtube.com/watch?v=PWmhl6rzVpM https://www.youtube.com/watch?v=H0_yKBitO8M https://www.youtube.com/watch?v=B0w-ASaOb94
Cum se creează o cultură de înaltă performanță: https://www.youtube.com/watch?v=BAdeFHIhKi4
Cum se elaborează KPIs: https://www.youtube.com/watch?v=2tuWjtc2Ifk https://www.youtube.com/watch?v=f_szFzBjfFg https://www.youtube.com/watch?v=91SKwBX419k https://www.optimizesmart.com/understanding-key-performance-indicators-kpis-just-like-that/ https://www.mindtools.com/pages/article/newTMM_87.htm

PPTS2.1

Abilitati practice

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>

Abilitatea 3 - Gândirea critică

COMPETENȚA 3: Gândirea critică - rezolvarea problemelor			
Ore de invatare: 4h	Fata-in-Fata: 2h	Studii online: 2h	
Rezultatele invatarii	La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: ❖ Dezvoltarea înțelegerii și toleranței persoanelor în vârstă pentru comunitate și dorința de a învăța de la cei pentru care doresc să facă un proiect comunitar de învățare comunitară. ❖ Descrieți importanța comunității pentru succesul unui proiect de învățare bazat pe comunitate. ❖ Definirea învățării bazate pe comunitate. ❖ Faceți distincția între învățarea în folosul comunității și serviciul comunitar. ❖ Empatie și respect față de diferitele grupuri din comunitate (inteligentă socială) ❖ Demonstrați deschiderea spre implicarea comunității prin intermediul proiectelor de învățare bazate pe comunitate (lucrul în echipă).		
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
5mn	Cameră de instruire cu scaune aranjate în cerc	<i>Introducere</i> Notă: de această dată îi ajută pe oameni să se simtă confortabil, pregătiți pentru o întâlnire și să înțeleagă ce așteptări pot avea în următoarele două ore. Pregătirea: Așezați scaunele într-un cerc. În timp ce participanții sosesc, îi invităm să își ia locurile și să împărtășească experiențele lor din săptămâna trecută. Odată ce au ajuns, prezentați titlul întâlnirii de astăzi în câteva minute: "În cizmele comunității".	R3.1
80mn	Anexă "Betowens", cartele de hârtie (40 bucăți), clei (4), rigle, foarfece (4), creioane (6) Acest joc necesită două camere în care vor funcționa cele două echipe. Într-una dintre acestea, trebuie să existe materialele necesare pentru	Betowens Notă: Acest joc atrage atenția asupra comunicării și adaptabilității interculturale, dar oferă, de asemenea, lecții importante despre învățarea în folosul comunității. În joc, inginerii merg la Betowens cu dorința de a ajuta, dar succesul lor depinde doar de capacitatea lor de a învăța din comunitatea Betowen și de a se adapta la particularitățile lor culturale. Indiferent de succesul echipei în îndeplinirea sarcinii, acest exercițiu este menit să stimuleze discuția despre serviciul comunității: nevoia de a învăța din comunitatea pe care o ajutați, transformarea personală și adaptarea care are loc ca rezultat al colaborării și învățării reciproce ; cum o abordare deschisă, modestă și respectabilă, cu dorința de a învăța dintr-o	R3.2

	construirea podului (a se vedea lista materialelor). În ambele camere trebuie să fie două scaune sau mese la o distanță de un metru, simbolizând valea peste care va fi construit podul. Ca facilitator, trebuie să fii strict la timp pentru a te asigura că jocul funcționează eficient și se termină cu promptitudine. Timpul recomandat, alocat fiecărei etape a jocului, este: - Pentru explicații și formare de grup: 5 minute - Pentru antrenamente individuale: 10 minute - Prima călătorie la Betowens a unei echipe de doi ingineri (prima interacțiune): 5 minute - Timp de pregătire suplimentar pentru grupuri: 5 minute - Cum se construiește podul: 10 minute	comunitate și de a afla exact problemele acesteia, duce la o schimbare reală și la o durată mult mai lungă decât un proiect comunitar simplu. Acest joc este o simulare a interacțiunii dintre două culturi diferite, unde un grup de ingineri merge în altă localitate (din Betowens) pentru a preda derby-ul cum să construiască poduri. Betowens este o țară săracă cu multe probleme în comunitate, iar inginerii percep acțiunea lor ca o șansă de a-și ajuta și de a-și folosi expertiza într-un mod pozitiv. Cu toate acestea, pentru a reuși abordarea lor, ei trebuie să identifice și să descifreze elementele-cheie ale comportamentului lui Betowen. În funcție de dimensiunea grupului, 4-8 participanți vor juca rolul de ingineri, care vor învăța derby-ul cum să construiască poduri. Dați acestui grup instrucțiuni și trimiteți-le în încăperea unde sunt pregătite materialele necesare pentru construirea podului. Ceilalți participanți vor fi Betowen. Dați instrucțiuni și spuneți-le să rămână în camera principală pentru a-și practica practicile culturale. Dacă grupul este prea mare (mai mult de 16), unii dintre participanți vor juca rolul de observatori; aceștia pot doar să urmărească și să ia note în timpul jocului, apoi să participe la procesul final de dezbateri. Observatorii nu ar trebui să știe instrucțiunile lui Betowens în fața inginerilor, deci spuneți-le să părăsească camera principală odată cu grupul de ingineri. - Care a fost sarcina fiecărui grup? - Ce emoții ați încercat în timpul jocului? - Ai reușit să-ți termini misiunea? Dacă nu, de ce nu? - Crezi că, în viitor, Betowens va reuși să construiască un pod? Dacă nu, de ce nu? - Care a fost răspunsul Betowens la planul inițial al inginerilor? - Ce ajustări au făcut inginerii la planul lor, pe baza răspunsului lui Betowen? - Ce a fost frustrant în legătură cu această activitate? - Care ar fi fost cheia succesului pentru această activitate? - Ce lecții putem învăța din acest joc?	
--	---	--	--



	După finalizarea activității, aveți o discuție de procesare / dezbateră cu întregul grup de participanți, concentrați-vă pe învățarea în folosul comunității. Puteți folosi întrebări ulterioare pentru asta	- Ce ne învață acest joc despre serviciul în folosul comunității? - Care este rolul pe care îl joci comunitatea în învățarea bazată pe comunitate? - Cum credeți că acest mod de abordare a comunității afectează comunitatea?	
30mn	Scaune în cerc	<i>Proiecte de învățare conduse de comunitate</i> Scopul acestei activități este de a ajuta participanții să-și consolideze înțelegerea proiectelor de învățare conduse de comunitate. Formare și facilitare: Formați un cerc cu toți participanții pentru o scurtă discuție despre învățarea în folosul comunității. Reamintește definiția lor de învățare a serviciilor în folosul comunității (la începutul acestei întâlniri). Adresați-le următoarele întrebări: - De ce credeți că este atât de important să fiți dispus să învățați din comunitatea pe care doriți să o serviți? - Cum simțiți respectul printr-o atitudine de învățare? - În mod specific, ce elemente practice pot fi învățate prin intermediul proiectelor de învățare bazate pe comunitate? Dați-le timp pentru răspunsuri și ridica nivelul entuziasmului participanților, spunându-le că în curând își vor începe munca și vor învăța cu primul lor proiect! Discuție - Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității. - Care este distracția lor?	R3.3
5mn	cartonul markerii	<i>Discuție</i> - Cereți voluntarilor să împărtășească o propoziție despre ceea ce au învățat sau despre ce credeau că au fost de mare ajutor / și-au deschis ochii.	R3.4



		- Amintiți-le ce a fost despre acest modul și întrebați ce rezultate au fost obținute	
--	--	---	--

Resursa R3.1

Codul activitatii	Titlu
R3.1	Introducere - Experiențe împărtășite
Prezentare generala	
❖ Scop: pentru a ajuta oamenii să se simtă confortabil, gata pentru o întâlnire și să înțeleagă ce așteptări ar putea avea în următoarele ore. ❖ Resurse necesare: https://www.projectmanager.com/blog/20-icebreakers-make-next-meeting-fun ❖ Durata: 30 minute	
Instructiuni	
- Pregătirea: Așezați scaunele într-un cerc. Când sosesc tinerii, îi invităm să își ia locurile și să împărtășească experiențele lor din săptămâna trecută. - După ce au sosit, prezentați titlul întâlnirii de astăzi în câteva minute: "În cizme ale comunității".	
Detaliile activitatii	
Activitate de reflexie	
Evaluarea activitatii	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
https://www.dol.gov/odep/topics/youth/softskills/Problem.pdf	
https://www.utc.edu/walker-center-teaching-learning/teaching-resources/ct-ps.php	

Resursa R3.2

Codul activitatii	Titlu
R3.2	Betowens
Prezentare generala	
❖ Scop: - să dezvolte înțelegerea și toleranța persoanelor în vârstă pentru comunitate și dorința de a învăța de la aceia pentru care doresc să facă un proiect de servicii comunitare de învățare bazate pe comunitate. - Descrieți importanța comunității pentru succesul unui proiect de învățare bazat pe comunitate. ❖ Resurse necesare: https://www.viacharacter.org/blog/strengths-conversations-use-tools-deal-obstacles/ ❖ Durata: 80 minute	
Instructiuni	



- anexa II "Betowens", cartele de hârtie (40 bucăți), clei (4), rigle, foarfece (4), creioane (6)
- Acest joc necesită două camere în care vor funcționa cele două echipe. Într-una dintre acestea, trebuie să existe materialele necesare pentru construirea podului (a se vedea lista materialelor).
- În ambele camere trebuie să fie două scaune sau mese la o distanță de un metru, simbolizând valea peste care va fi construit podul.
- Ca facilitator, trebuie să fii strict la timp pentru a te asigura că jocul funcționează eficient și se termină cu promptitudine.
- Timpul recomandat, alocat fiecărei etape a jocului, este:
 - Pentru explicații și formare de grup: 5 minute
 - Pentru antrenamente individuale: 10 minute
 - Prima călătorie la Betowens a unei echipe de doi ingineri (prima interacțiune): 5 minute
 - Timp de pregătire suplimentar pentru grupuri: 5 minute
 - Cum se construiește podul: 10 minute
- După finalizarea activității, aveți o discuție de procesare / dezbateră cu întregul grup de participanți, cu accent pe învățarea în folosul comunității. Puteți folosi întrebări ulterioare pentru asta.
- Nota: Acest joc atrage atenția asupra comunicării și adaptabilității interculturale, dar oferă și lecții importante despre învățarea în folosul comunității. În joc, inginerii merg la Betowens cu dorința de a ajuta, dar succesul lor depinde doar de capacitatea lor de a învăța din comunitatea Betowen și de a se adapta la particularitățile lor culturale. Indiferent de succesul echipei în îndeplinirea sarcinii, acest exercițiu este menit să stimuleze discuția despre serviciul comunității: nevoia de a învăța din comunitatea pe care o ajutați, transformarea personală și adaptarea care are loc ca rezultat al colaborării și învățării reciproce ; cum o abordare deschisă, modestă și respectabilă, cu dorința de a învăța dintr-o comunitate și de a afla exact problemele acesteia, duce la o schimbare reală și la o durată mult mai lungă decât un proiect comunitar simplu.
- Acest joc este o simulare a interacțiunii dintre două culturi diferite, unde un grup de ingineri merge într-o altă localitate (din Betowens) pentru a preda derby-ul cum să construiască poduri. Betowens este o țară săracă cu multe probleme în comunitate, iar inginerii percep acțiunea lor ca o șansă de a-și ajuta și de a-și folosi expertiza într-un mod pozitiv. Cu toate acestea, pentru a reuși abordarea lor, ei trebuie să identifice și să descifreze elementele-cheie ale comportamentului lui Betowen.
- În funcție de dimensiunea grupului, 4-8 participanți vor juca rolul de ingineri, care vor învăța derby-ul cum să construiască poduri. Dați acestui grup instrucțiuni și trimiteți-le în încăperea unde sunt pregătite materialele necesare pentru construirea podului.
- Ceilalți participanți vor fi Betowen. Dați instrucțiuni și spuneți-le să rămână în camera principală pentru a-și practica practicile culturale.

Detaliile activității

Activitatea de redare și reflexie

Evaluarea activității



N/A
Referințe / Citire ulterioară
https://www.dol.gov/odep/topics/youth/softskills/Problem.pdf
https://www.utc.edu/walker-center-teaching-learning/teaching-resources/ct-ps.php
Jennifer Wilson (2017) <i>Gândirea critică: Ghidul începătorului pentru gândirea critică, luarea deciziei mai bune și rezolvarea problemelor</i> Crearea platformei de publicare independentă spațială

Resursă R3.3

Codul activității	Titlu
R3.3	Învățarea condusă de comunitate
Prezentare generală	
❖ Scop: Scopul acestei activități este de a ajuta participanții să-și consolideze înțelegerea proiectelor de învățare conduse de comunitate. ❖ Resurse necesare: Bopp, Michael and Bopp, Judie. 2006. <i>Refacerea lumii - un ghid practic pentru construirea comunităților durabile</i>. Calgary: Four World Press. https://www.researchgate.net/publication/321757546_From_Classroom_to_Community_An_Inquiry_of_Community-Based_Action_Research_Through_Indigenous_Storywork_Principles ❖ Durată: 30 minute	
Instrucțiuni	
Formați un cerc cu toți participanții pentru o scurtă discuție despre învățarea în folosul comunității. Reamintește definiția lor de învățare a serviciilor în folosul comunității (la începutul acestei întâlniri). Adresați-le următoarele întrebări: - De ce credeți că este atât de important să fiți dispus să învățați din comunitatea pe care doriți să o serviți? - Cum simțiți respectul printr-o atitudine de învățare? - În mod specific, ce elemente practice pot fi învățate prin intermediul proiectelor de învățare bazate pe comunitate? Dați-le timp pentru răspunsuri și ridica nivelul entuziasmului participanților, spunându-le că în curând își vor începe munca și vor învăța cu primul lor proiect! Discuție Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității. Care este îndepărtarea lor?	
Detaliile activității	
Activitate de reflexie	
Evaluarea activității	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
Kallet Michael (2014) <i>Gândiți-vă mai inteligent: gândirea critică pentru a îmbunătăți abilitățile</i>	



de rezolvare a problemelor și de luare a deciziilor	John Wiley & Sons
John Butterworth, Geoff Thwaites (2013) <i>Abilități de gândire: Gândirea critică și rezolvarea problemelor</i>	Cambridge University Press
Peter Gärdenfors, Nils-Eric Sahlin (1988) <i>Decizie, probabilitate și utilitate: lecturi selectate</i>	Cambridge University Press
Baruch Fischhoff, Sarah Lichtenstein, Paul Slovic, Steven L. Derby, Ralph Keeney (1983) <i>Acceptabilă a Risk</i>	Cambridge University Press

Resursă R3.4

Codul activității	Titlu
R3.4	<i>Discuție</i>
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> - să dezvolte înțelegerea și toleranța persoanelor în vârstă pentru comunitate și dorința de a învăța de la aceia pentru care doresc să facă un proiect de servicii comunitare de învățare bazate pe comunitate. - Învățați învățarea bazată pe comunitate ❖ <i>Resurse necesare:</i> Bopp, Michael și Bopp, Judie. 2006. <i>Recreerea lumii - un ghid practic pentru construirea comunităților durabile</i>. Calgary: Four World Press. https://www.researchgate.net/publication/321757546_From_Classroom_to_Community_An_Inquiry_of_Community-Based_Action_Research_Through_Indigenous_Storywork_Principles ❖ <i>Durată:</i> 5 minute	
Instrucțiuni	
Cereți participanților să împărtășească o propoziție despre ceea ce au învățat sau despre ce credeau că au fost de mare ajutor / și-au deschis ochii. Reamintiți-le despre ce a fost modulul respectiv și întrebați ce rezultate de învățare au ajuns	
Detaliile activității	
Activitate de reflexie	
Evaluarea activității	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
Kallet Michael (2014) <i>Think Smarter: Gândirea critică pentru a îmbunătăți abilitățile de rezolvare a problemelor și de luare a deciziilor</i>	
John Butterworth, Geoff Thwaites (2013) <i>Abilități de gândire: Gândirea critică și rezolvarea problemelor</i>	
Cambridge University Press	
Peter Gärdenfors, Nils-Eric Sahlin (1988) <i>Decizie, probabilitate și utilitate: lecturi selectate</i>	
Cambridge University Press	

PPT S3.1

Gândirea critică a problemelor

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>

Abilitatea 4 - Abilități creative

COMPETENȚA 4: Abilități creative			
Ore de învățare: 4h	Fata-in-Fata: 2h		Studii online: 2h
Rezultatele învățării	La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: - formarea capacității unui grup de a gândi împreună, de a sintetiza o problemă și de a găsi legături între componentele sale. În mod specific, cursanții vor putea: - Identificați o problemă și componentele acesteia. - Înțelegeți modul în care o variabilă poate schimba întregul. - Înțelegeți sistemul, legăturile dintre loc de muncă și colegii, modul în care comunitatea și compania lucrează împreună. - Înțelegerea importanței reflexiei personale și a colaborării comunității cu privire la o creație		
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
5mn	Proiector PC	<i>Introducere</i> Afișați videoclipurile următoare pentru a le prezenta participanților la subiectul acestei sesiuni: https://www.youtube.com/watch?v=9Kgy_XmC2el&list=PLcD2TdZ4bXSkaZooSXIfVUgNXgVm9N4_e https://www.youtube.com/watch?v=8MU7L_I9HUA&index=2&list=PLcD2TdZ4bXSkaZooSXIfVUgNXgVm9N4_e	
20mn	Proiector PC	Forma corpului Pregătire și facilitare: Împărțiți participanții în grupuri mai mici, formând două sau trei echipe. - Obiectivul jocului este ca echipele să formeze cât mai repede posibil o reprezentare umană a ceea ce descrieți. Denumiți un obiect. Membrii echipei trebuie să se aranjeze într-o formație care să corespundă acelui formular. De exemplu, dacă spui un elicopter, jucătorii trebuie să decidă cum se vor lega unul de celălalt, de elice, de aterizare sau de orice altă parte a unui elicopter. Alte idei de transformare: navă, catedrală, copac, cascadă, camion, autobuz, zgârie-nori, delfin, etc. Cu cât limita de timp este mai scurtă, cu atât jocul va fi mai distractiv.	R4.1
30mn		Afișați PPT pentru a introduce participanții la subiect Pentru a sintetiza Scrieți întrebarea "Ce înseamnă să sintetizezi?" Pe o foaie de flipchart și invitați participanții să-și împărtășească ideile cu grupul. Scrieți răspunsurile lor pe flipchart. Odată ce toate ideile au fost remarcate, sintetizați-le astfel încât să ajungeți la	R4.2 PPTS4.1



		o definiție organizată, cum ar fi: "O activitate care rezumă, recapitulează, simplifică o problemă într-un anumit moment și propune atingerea unui anumit scop". Asigurați-vă că subliniați următoarele: - Există un punct de plecare și un punct final. - Problemele pot dura ore, luni sau ani. - Într-un proiect, sinteza nu înseamnă rutină; este o activitate specială și unică. Odată ce ați obținut definiția sintezei, întrebați participanții dacă pot da exemple / situații practice de probleme în viața lor de zi cu zi. După ce membrii au împărtășit câteva idei, împărțiți-le în patru grupuri. Dați fiecărui grup o foaie de flipchart și markere. Fiecare grup va primi una din cele patru situații de mai jos și va fi invitat să analizeze fiecare dintre pașii practici care trebuie luați pentru a rezolva problema: - Organizați o petrecere - Pregătirea cina - Organizați o excursie - Construirea unui cabinet Permiteți grupurilor să lucreze timp de 10 minute, apoi invitați-i să prezinte rezultatele tuturor. După ce fiecare grup a ținut prezentarea, rezuma principalele etape pentru a sintetiza problema: - Concept (atunci când vizualizați problema și factorii care o generează) - Sinteza (când se determină detalii care răspund la întrebările "cum", "când" și "cine". - Explicație. - Evaluare (verificați concordanța dintre sinteză și problema care o generează) - Sărbătoarea (când vă bucurați de realizarea dvs.)	
30mn		<i>Cercul</i> Așezați o frânghie în formă de cerc pe podea. Asigurați-vă că jocul se desfășoară într-un spațiu larg și deschis, fără obstacole. Invitați participanții să stea în jurul cercului, captivanți. Cereți anumitor participanți să rămână la distanță ca observatori. Dă cursanților următoarele instrucțiuni: „Sarcina ta este de a face un pătrat perfect, aveți la dispoziție 15 minute pentru a face acest lucru vi se permite să vorbească, dar întotdeauna țineți ambele mâini pe șirul Când credeți că ați făcut treaba, cu atenție. așezați frânghia pe podea astfel încât să nu schimbe forma pe care ați realizat-o. Numai după aceea vă puteți descurca. Odată ce grupul de ochi a început să lucreze, încuraja observatorii să analizeze procesul și să vadă ce pot învăța din această situație. După ce au trecut cele 15 minute, opriți grupul, indiferent de rezultat, și discutați jocul folosind întrebările sugerate: Întrebări de procesare / dezbateri pentru participanți cu ochi:	R4.3

		- Cum te-ai simțit în timpul jocului? - Care a fost sarcina ta? - Ți-ai îndeplinit sarcina? Dacă nu, ce te-a împiedicat? - Ce vă puteți îmbunătăți data viitoare? Întrebări pentru observatori: - Cum te-ai simțit ca observatori? - Ce ai observat în timpul jocului? - Care a fost cel mai interesant aspect? - Ce provocări a avut grupul? - Ce ar fi putut face mai bine? Întrebări de procesare / dezbateri atât pentru participanții la ochi cât și pentru colegi: - Care este semnificația acestui joc? - Ce putem afla despre clubul nostru în acest joc? - Suntem dispuși să cerem ajutor? - Ți sa întâmplat să fii atât de absorbit în încercarea de a împlini o sarcină pe care o uiți să fii drăguță cu ceilalți? - Ce s-a întâmplat atunci? Cum te-ai simțit? - Cum ne putem aminti să lucrăm împreună, să ne sprijinim și să comunicăm, în câteva cuvinte? Majoritatea grupurilor care fac acest exercițiu nu au nevoie de ajutorul observatorilor și de multe ori devin frustrați și nerăbdători unul cu celălalt în timp ce trece timpul. Aceste tendințe ne spun ceva important despre cluburile noastre. Adesea, grupurile devin atât de absorbite de ceea ce fac, uită să implice comunitatea în proiect, chiar dacă sarcina ar fi mult mai ușor de făcut cu comunitatea. Astfel, dacă relația nu devine o prioritate în timpul perioadei de implementare, proiectele pot deveni o sursă de divizare și tensiune în cadrul clubului. Pe măsură ce călătoria începe, proiecte de învățare bazate pe comunitate, le reamintesc aceste două probleme în orice moment!	
30mn		<i>Reflexie detașată</i> Această activitate are rolul de a ajuta participanții să recunoască importanța luării unei "pauze" de la activitățile obișnuite pentru a reflecta asupra experienței și pentru a-și evalua activitatea. Alegeți una dintre citatele ulterioare și scrieți-o pe o foaie de hârtie sau pe o tablă, astfel încât toată lumea să o poată citi: "Dacă nu știți unde mergeți, orice fel este bun". (Anonim) "Fără reflecție, mergem orbește pe drumul nostru, creând consecințe neintenționate care nu reușesc niciodată să obțină ceva cu adevărat important". (Anonim) "Lucrurile mari nu se realizează prin mușchi, viteză sau dexteritate fizică, ci prin reflecție, tărie de caracter și judecată". (Marcus Tullius Cicero) Invitați un participant să citească cu voce tare ofertele. Apoi lăsați elevii să vorbească unul cu celălalt pentru	R4.4



		câteva minute pentru a extrage ideile principale. Încheiați discuția, întrebând: De ce credeți că este important să reflectați asupra proiectului pe care tocmai l-ați implementat individual sau într-un grup? Cum ne ajută reflexia personală sau / și grupul?	
5mn	Proiector PC	Afișați următorul videoclip către participanți ca pe o modalitate de a inspira după rezumarea rezultatelor învățării: https://www.youtube.com/watch?v=zO2LdDpx-Tc <i>Discutie</i> - Cereți voluntarilor să împărtășească o propoziție despre ceea ce au învățat sau despre ce credeau că au fost de mare ajutor / și-au deschis ochii.	

Resursă R4.1

Codul activitatii	Titlu
R4.1	Forma corpului
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> - - Formează capacitatea unui grup de a gândi împreună, de a sintetiza o problemă și de a găsi legături între componentele sale. ❖ <i>Durata: 20 minute</i>	
Instructiuni	
Pregătire și facilitare: Împărțiți participanții în grupuri mai mici, formând două sau trei echipe. Obiectivul jocului este ca echipele să formeze cât mai repede posibil o reprezentare umană a ceea ce descrieți. Denumiți un obiect. Membrii echipei trebuie să se aranjeze într-o formație care să corespundă acelui formular. De exemplu, dacă spui un elicopter, jucătorii trebuie să decidă cum se vor lega unul de celălalt, de elice, de aterizare sau de orice altă parte a unui elicopter. Alte idei de transformare: navă, catedrală, copac, cascadă, camion, autobuz, zgârie-nori, delfin, etc. Cu cât limita de timp este mai scurtă, cu atât mai distractiv va juca jocul.	
Detaliile activitatii	
Activitatea de redare și reflexie	
Evaluarea activitatii	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
https://www.uberdigit.com/how-to-develop-your-ability-to-synthesize-information-a-key-entrepreneurial-skill/	

Resursă R4.2

Codul activitatii	Titlu
R4.2	Pentru a sintetiza

**Prezentare generala**

- ❖ *Scop:*
 - Identificați o problemă și componentele acesteia.
 - Înțelegeți modul în care o variabilă poate schimba întregul.
- ❖ *Resurse necesare:* PPTS4.1
- ❖ *Durata:* 30 minute

Instructiuni

Scrieți întrebarea "Ce înseamnă să sintetizezi?" Pe o foaie de flipchart și invitați elevii să-și împărtășească ideile cu grupul. Scrieți răspunsurile lor pe flipchart. Odată ce toate ideile au fost remarcate, sintetizați-le astfel încât să ajungeți la o definiție organizată, cum ar fi: "O activitate care rezumă, recapitulează, simplifică o problemă într-un anumit moment și propune atingerea unui anumit scop". Asigurați-vă că subliniați următoarele:

Există un punct de plecare și un punct final.

Problemele pot dura ore, luni sau ani.

Într-un proiect, sinteza nu înseamnă rutină; este o activitate specială și unică.

Odată ce ați obținut definiția sintezei, întrebați participanții dacă pot da exemple / situații practice de probleme în viața lor de zi cu zi. După ce membrii au împărtășit câteva idei, împărțiți-le în patru grupuri. Dați fiecărui grup o foaie de flipchart și markere. Fiecare grup va primi una din cele patru situații de mai jos și va fi invitat să analizeze fiecare dintre pașii practici care trebuie luați pentru a rezolva problema:

- Organizați o petrecere
- Pregătirea cina
- Organizați o excursie
- Construirea unui cabinet

Permiteți grupurilor să lucreze timp de 10 minute, apoi invitați-i să prezinte rezultatele tuturor. După ce fiecare grup a ținut prezentarea, rezuma principalele etape pentru a sintetiza problema:

- Concept (atunci când vizualizați problema și factorii care o generează)
- Sinteza (când se determină detalii care răspund la întrebările "cum", "când" și "cine").
- Explicație.
- Evaluare (verificați concordanța dintre sinteză și problema care o generează)
- Sărbătoarea (când vă bucurați de realizarea dvs.)

Detaliile activitatii

Activitate de reflexie

Evaluarea activitatii

N/A

Referințe / Citire ulterioară

Student Leadership Guide Ediția a IV-a <https://www.amazon.com/Student-Leadership-Guide-Brendon-Burchard/dp/1600374921>

<http://www.findingdulcinea.com/features/edu/Strategies-for-Synthesis-Writing.html>

Resursă R4.3

Codul activitatii	Titlu
R4.3	Cercul

**Prezentare generala**

- ❖ *Scop:*
 - Înțelegeți sistemul, legăturile dintre loc de muncă și colegii, modul în care comunitatea și compania lucrează împreună.
- ❖ *Resurse necesare:* PPTS4.1
- ❖ *Durata:* 30 minute

Instructiuni

Așezați o frânghie în formă de cerc pe podea. Asigurați-vă că jocul se desfășoară într-un spațiu larg și deschis, fără obstacole. Invitați participanții să stea în jurul cercului, captivanți. Cereți anumitor participanți să rămână la distanță ca observatori.

Dă cursanților următoarele instrucțiuni: „Sarcina ta este de a face un pătrat perfect, aveți la dispoziție 15 minute pentru a face acest lucru vi se permite să vorbească, dar întotdeauna țineți ambele mâini pe șirul Când credeți că ați făcut treaba, cu atenție. așezați frânghia pe podea astfel încât să nu schimbe forma pe care ați realizat-o. Numai după aceea vă puteți descurca.

Odată ce grupul de ochi a început să lucreze, încuraja observatorii să analizeze procesul și să vadă ce pot învăța din această situație. După ce au trecut cele 15 minute, opriți grupul, indiferent de rezultat, și discutați jocul folosind întrebările sugerate:

Întrebări de procesare / dezbateri pentru participanții cu ochi:

- Cum te-ai simțit în timpul jocului?
- Care a fost sarcina ta?
- Ți-ai îndeplinit sarcina? Dacă nu, ce te-a împiedicat?
- Ce vă puteți îmbunătăți data viitoare?

Întrebări pentru observatori:

- Cum te-ai simțit ca observatori?
- Ce ai observat în timpul jocului?
- Care a fost cel mai interesant aspect?
- Ce provocări a avut grupul?
- Ce ar fi putut face mai bine?

Întrebări de procesare / dezbateri atât pentru participanții la ochi cât și pentru colegi:

- Care este semnificația acestui joc?
- Ce putem afla despre clubul nostru în acest joc?
- Suntem dispuși să cerem ajutor?
- Ți sa întâmplat să fii atât de absorbit în încercarea de a împlini o sarcină pe care o uiți să fii drăguț cu ceilalți?
- Ce s-a întâmplat atunci? Cum te-ai simțit?
- Cum ne putem aminti să lucrăm împreună, să ne sprijinim și să comunicăm, în câteva cuvinte?

Majoritatea grupurilor care fac acest exercițiu nu au nevoie de ajutorul observatorilor și de multe ori devin frustrați și nerăbdători unul cu celălalt în timp ce trece timpul.

Aceste tendințe ne spun ceva important despre cluburile noastre. Adesea, grupurile devin atât de absorbite de ceea ce fac, uită să implice comunitatea în proiect, chiar dacă sarcina ar fi mult mai ușor de făcut cu comunitatea. Astfel, dacă relația nu devine o prioritate în timpul perioadei de implementare, proiectele pot deveni o sursă de divizare și tensiune în cadrul clubului. Pe măsură ce călătoria începe, proiecte de învățare bazate pe comunitate, le reamintesc aceste două probleme în orice moment!

Detaliile activitatii

Activitate de reflexie

**Evaluarea activitatii**

N/A

Referințe / Citire ulterioară<https://www.thebalancecareers.com/creative-thinking-definition-with-examples-2063744><https://education.gov.scot/improvement/learning-resources/What%20are%20creativity%20skills>*Resursă R4.4***Codul activitatii**

R4.4

Titlu**Reflexie detașată****Prezentare generală**❖ *Scop:*

- Înțelegeți importanța reflexiei personale și a colaborării comunității cu privire la o creație

❖ *Resurse necesare:*- https://www.goodreads.com/author/quotes/17212.Marcus_Aurelius❖ *Durata: 30 minute***Instructiuni**

Această activitate are rolul de a ajuta participanții să recunoască importanța luării unei "pauze" de la activitățile obișnuite pentru a reflecta asupra experienței și pentru a-și evalua activitatea.

Alegeți una dintre citatele ulterioare și scrieți-o pe o foaie de hârtie sau pe o tablă, astfel încât toată lumea să o poată citi:

- "Dacă nu știți unde mergeți, orice fel este bun". (Anonim)

- "Fără reflecție, mergem orbește pe drumul nostru, creând consecințe neintenționate care nu reușesc niciodată să obțină ceva cu adevărat important". (Anonim)

- "Lucrurile mari nu se realizează prin mușchi, viteză sau dexteritate fizică, ci prin reflecție, forță de caracter și judecată". (Marcus Tullius Cicero)

Invitați un participant să citească cu voce tare ofertele. Apoi lăsați elevii să vorbească unul cu celălalt pentru câteva minute pentru a extrage ideile principale. Încheiați discuția, întrebând:

- De ce credeți că este important să reflectați asupra proiectului pe care tocmai l-ați implementat individual sau într-un grup?

- Cum ne ajută reflecția personală sau / și grupul?

Detaliile activitatii

Activitate de reflexie

Evaluarea activitatii

N/A

Referințe / Citire ulterioară<https://www.uberdigit.com/how-to-develop-your-ability-to-synthesize-information-a-key-entrepreneurial-skill/>Student Leadership Guide Ediția a IV-a <https://www.amazon.com/Student-Leadership-Guide-Brendon-Burchard/dp/1600374921><http://www.findingdulcinea.com/features/edu/Strategies-for-Synthesis-Writing.html>

Competențe creative

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>

Abilitatea 5 - Abilități de comunicare și lingvistică

COMPETENȚA 5: Abilități de comunicare și lingvistică			
Ore de învățare: 4h	Fata-in-Fata: 2h	Studii online: 2h	
Rezultatele învățării	La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: - Folosiți modalități de bază de comunicare (vorbite, non-verbale și scrise) - Să recunoască barierele de comunicare și să găsească modalități de a le provoca. - Exersați ascultarea activă pentru a obține o comunicare eficientă - Oferiți prezentări structurate cu dicționare adecvată (conținut paralegal, non-verbal) - Comunicați prin intermediul noilor tehnologii (Skype, Face-time, e-mailuri, Facebook messenger etc.), folosind oportunitățile lor diferite		
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
5mn		<i>Introducere</i> - Cum a fost ieri ziua ta? Fiecare participant este invitat să îl prezinte audienței în 1 minut cu un scop specific: de exemplu: să-i facă să râdă sau să se supărească; să le convingă sau să le confunde; motivați sau descurajați-i, etc. (Tutorul pregătește un buletin de vot pentru a aloca scenarii pentru fiecare participant)	
20mn	Proiector PC Prezentare PowerPoint;	• Participanții urmăresc PPT și sunt introduși în modulele de bază ale comunicării: 1. Trimiterea mesajelor: Mesaje verbale Mesaje non-verbale Mesaje paravale Importanța consistenței 2. Primirea mesajelor: Ascultare Acordarea atenției fizice complete vorbitorului Conștientizarea mesajelor nonverbale ale vorbitorului Acordând atenție cuvintelor și sentimentelor Reflective de ascultare Instrumente suplimentare de comunicare verbală 3. Bariere în calea comunicării eficiente:	PPT5.1



		Barierele de comunicare verbale Bariere de comunicare non-verbale	
30mn	Proiector PC Power Point	Trimiterea și primirea mesajelor 2 echipe de cursanți formează 2 cercuri concentrice - cercul mai mic se cerde pe un subiect. Fiecare vorbitor are la dispoziție 2 minute pentru a-și prezenta punctul de vedere. 1 sau 2 subiecte pentru a discuta printre următoarele: • Educația ar trebui să fie gratuită pentru toată lumea • Accesul la Internet trebuie să fie limitat la studenți • Tinerii trebuie să aibă dreptul de a alege când vine vorba de serviciul militar • Fiecare student trebuie să aibă dreptul de a alege numai acele discipline pe care el / ea le interesează • Ce limbi secundare merită studiate astăzi? • Ce se poate face pentru a ajuta adolescenții să conducă un stil de viață sănătos? • Treilea război mondial ar trebui să fie prevenit de guverne • Controlul armelor este o modalitate eficientă de prevenire a criminalității? • Guvernele ar trebui să interzică căsătoriile între persoane de același sex • În cazul în care persoanele cu dizabilități fizice vor fi angajate în sectorul public? • A fi politician: pricepere sau talent? • Poate fi cineva mai presus de lege? • Efectele interacțiunilor social media asupra educației moderne. • Sunt oamenii contemporani prea dependenți de tehnologie? • Sunt prietenii online mai eficienți decât cei imaginați? • Este necesară cenzura Internetului?	R5.1

		Cercul mai mare de participanți își observă reacțiile și argumentele. În cele din urmă membrii cercului mai mare vor: 1. Faceți un rezumat concentrându-vă și comentând argumentele fiecărui vorbitor 2. Identificați elementele verbale, paralele și nonverbale aplicate de vorbitori și evaluați eficiența acestora. Tutor ascultă comentariile grupului cu privire la elementele verbale, para-verbale și nonverbale, încurajând discuțiile și reflecțiile personale ale grupului. <i>Discuție</i> - Care au fost cele mai importante părți ale discuției? - Care au fost principalele argumente aplicate? - Cum elementele verbale, para-verbale și non-verbale au influențat discuția?	
30 min.	Proiector PC Power Point	Acordând atenție cuvintelor și sentimentelor Tutorul prezintă participanților discursul lui Alexandru cel Mare, scris de Arrian, tradus în limba engleză și citat de Universitatea Fordham și îl citește cu voce tare. Apoi tutorele întreabă: "Credeti că era convingător?" Ei sunt invitați să-și justifice răspunsul după ce au vizionat o prezentare Prezi despre asta.	R5.2
30mn	Proiector PC Power Point	Comunicare efektivă Participanții vor viziona un videoclip și vor citi articole. Reflexie pe: -Care este conținutul care trebuie comunicat? - Care sunt asemănările și diferențele dintre aceste practici de comunicare? Tutor cere participanților să facă o prezentare și să comunice știrea (prin poștă, ppt sau instrumente de rețea socială etc.) Ei sunt încurajați să își justifice alegerile și practicile.	R5.3
30mn		Barierile de comunicare și contextul lingvistic	R5.4



		Tutor împarte participanții în 3 grupe și le invită să citească articolul BBC prezentat pe ecran ("Ce trebuie să faci pentru a ridica autoritatea?" De Martha Henriques, http://www.bbc.com/future/story/20180709-our-ability-to-stand-up-to-authority-comes-down-to-the-brain) și faceți un plan: "Trebuie să comunicați următoarele informații celor 3 persoane diferite: - un director școlar (grupul 1); - istoric (grupul 2), - ofițer de poliție locală (grupul 3) " (Joc de rol) Discuție - Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității. - Care este distracția lor?	
5mn	cartonul markerii	<i>Discuție</i> - Cereți voluntarilor să împărtășească o propoziție despre ceea ce au învățat sau despre ce credeau că au fost de mare ajutor / și-au deschis ochii. - Amintiți-le ce a fost despre acest modul și întrebați ce rezultate au fost obținute	

Resursa R5.1

Codul activității	Titlu
R5.1	Trimiterea și primirea mesajelor
Prezentare generală	
Scop: activitatea va exercita o ascultare activă pentru a realiza o comunicare eficientă	
❖ Durata: 30 minute	
Instrucțiuni	
2 echipe de cursanți formează 2 cercuri concentrice - cercul mai mic se cerde pe un subiect. Fiecare vorbitor are la dispoziție 3 minute pentru a-și prezenta punctul de vedere. 1 sau 2 subiecte pentru a discuta printre următoarele: • Educația ar trebui să fie gratuită pentru toată lumea • Accesul la Internet trebuie să fie limitat la studenți • Tinerii trebuie să aibă dreptul de a alege când vine vorba de serviciul militar • Fiecare student trebuie să aibă dreptul de a alege numai acele discipline pe care el / ea le interesează • Ce limbi secundare merită studiate astăzi? • Ce se poate face pentru a ajuta adolescenții să conducă un stil de viață sănătos? • Treilea război mondial ar trebui să fie prevenit de guverne • Controlul armelor este o modalitate eficientă de prevenire a criminalității? • Guvernele ar trebui să interzică căsătoriile între persoane de același sex • În cazul în care persoanele cu dizabilități fizice vor fi angajate în sectorul public? • A fi politician: precepere sau talent?	



- Poate fi cineva mai presus de lege?
- Efectele interacțiunilor social media asupra educației moderne.
- Sunt oamenii contemporani prea dependenți de tehnologie?
- Sunt prietenii online mai eficienți decât cei imaginați?
- Este necesară cenzura Internetului?

Cercul mai mare de participanți își observă reacțiile și argumentele. În cele din urmă membrii cercului mai mare vor:

1. Faceți un rezumat concentrându-vă și comentând argumentele fiecărui vorbitor
2. Identificați elementele verbale, para-verbale și nonverbale aplicate de vorbitori și evaluați eficiența acestora.

Tutor ascultă comentariile grupului cu privire la elementele verbale, para verbale și nonverbale și ia note pe flipchart, încurajând discuțiile și reflecțiile personale ale grupului.

Discuție

- Care au fost cele mai importante părți ale discuției?
- Care au fost principalele argumente aplicate?
- Cum elementele verbale, para verbale și nonverbale au influențat discuția?

Detaliile activității

Activitate de reflecție și discuții

Evaluarea activității

N/A

Referințe / Citire ulterioară

<https://hbr.org/2016/07/what-great-listeners-actually-do>

Zenger, Jack și Folkman, Joseph. Ceea ce face marele ascultător, Harvard Business Review

[Accesat la 22/7/2018]

Resursa R5.2

Codul activității	Titlu
R5.2	Acordând atenție cuvintelor și sentimentelor
Prezentare generală ❖ <i>Scop:</i> - să permită participanților să prezinte prezentări structurate cu dicționare adecvată (conținut paravanal, non-verbal) - să asculte activ pentru a obține o comunicare eficientă ❖ <i>Resurse necesare:</i> 1. Discursul lui Alexandru cel Mare asupra trupelor sale, scris de Arrian, tradus în limba engleză și citat de Universitatea Fordham. https://sourcebooks.fordham.edu/ancient/arrian-alexander1.asp 2. O prezentare Prezi care analizează discursul de mai sus. https://prezi.com/fr8mef0bcphr/the-speech-of-alexander-the-great/# ❖ <i>Durata:</i> 30 minute	
Instructiuni -Tutor prezintă participanților discursul lui Alexandru cel Mare, scris de Arrian, tradus în limba engleză și citat de Universitatea Fordham, și îl citește cu voce tare. - Atunci profesorul îi întreabă: "Crezi că era convingător?" - Participanții sunt invitați să-și justifice răspunsul după ce au vizionat o prezentare Prezi	



despre asta.

Discuție:

- Care este conținutul discursului?
- Care părți ale textului sunt relevante pentru sentimente și care funcționează logic?
- Credeți că autorul a fost convingător și în ce fel?

Detaliile activității

Activitate de reflecție și discuții

Evaluarea activității

N/A

Referințe / Citire ulterioară

Comunicare efektivă

<https://www.youtube.com/watch?v=l6lAhXM-vps>

Resurse R5.3

Codul activității	Titlu
R5.3	Comunicare efektivă
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> Pentru a permite participanților: - Folosiți modalități de bază de comunicare (vorbite, non-verbale și scrise) - Identificarea barierelor de comunicare și găsirea unor modalități de a le provoca. - Aplicarea unor tehnici eficiente de comunicare ❖ <i>Resurse necesare:</i> 1. <i>Știri video ale BBC: "Oamenii mă insultă peste cicatricile mele faciale"</i> https://www.bbc.com/news/video_and_audio/headlines/44809513/living-with-facial-scars-in-nigeria 2. <i>Articol BBC: "Scarlett Johansson renunță la rolul trans după reacționarea LGBT"</i> https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-44829766 3. <i>Articol de la Guardian: "Scarlett Johansson renunță la rolul trans după răzbunare"</i> https://www.theguardian.com/film/2018/jul/13/scarlett-johansson-exits-trans-role-rub-and-tug ❖ <i>Durata:</i> 30 minute	
Instructiuni	
Participanții vor viziona un videoclip și vor citi articole de ziar. ❖ Reflexie asupra: - Care este conținutul care trebuie comunicat? - Care sunt asemănările și diferențele dintre aceste practici de comunicare? ❖ Apoi, tutorele cere participanților să facă o prezentare și să comunice una dintre știrile de mai sus (prin e-mail, ppt sau instrumente de rețea socială etc.), încurajându-i să-și justifice alegerile și practicile.	
Detaliile activității	



Reflexie și activitate creativă
Evaluarea activității
N/A
Referințe / Citire ulterioară
Think Fast Talk Smart - Tehnici de comunicare https://www.youtube.com/watch?v=HAnw168huqA
Șase reguli de comunicare eficientă https://www.youtube.com/watch?v=MeiBMkJjXVM
5 moduri de a vă îmbunătăți abilitățile de comunicare https://www.youtube.com/watch?v=xr1q-uBtlH4
Deep Patel, 14 moduri dovedite de a vă îmbunătăți abilitățile de comunicare https://www.entrepreneur.com/article/300466
Leonard, M., Graham, S. și Bonacum, D. (2004). Factorul uman: importanța critică a muncii în echipă și a comunicării eficiente în furnizarea unei îngrijiri sigure. BMJ Calitate și siguranță, 13 (suppl 1), i85-i90. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15465961

Resursa R5.4

Codul activității	Titlu
R5.4	Barierile de comunicare și contextul lingvistic
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> - Recunoașteți barierele de comunicare și găsiți modalități de a le contesta. ❖ <i>Resurse necesare:</i> "Ce este nevoie pentru a ridica autoritatea? De Martha Henriques , http://www.bbc.com/future/story/20180709-our-ability-to-stand-up-to-authority-comes-down-to-the-brain ❖ <i>Durata:</i> 30 minute	
Instrucțiuni	
Tutor împarte participanții în 3 grupuri și îi invită să citească articolul BBC prezentat ("Ce trebuie să faci pentru a ridica autoritatea?" De Martha Henriques, http://www.bbc.com/future/story/20180709-our-ability-to-stand-up-to-authority-comes-down-to-the-brain) și faceți un plan: "Trebuie să comunicați următoarele informații celor 3 persoane diferite: - un șef de școală (grupul 1) - un istoric (grupul 2), - un polițist local (grupul 3) ❖ <i>Discuție</i> Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității. - Puteți recunoaște Barierele de comunicare - Există modalități de a le provoca? - Care este distracția lor?	
Detaliile activității	
Activitatea de redare a rolurilor	

**Evaluarea activitatii**

N/A

Referințe / Citire ulterioară<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15465961>

Leonard, M., Graham, S., & Bonacum, D. (2004). *Factorul uman: importanța critică a muncii în echipă și a comunicării eficiente în furnizarea unei îngrijiri sigure. BMJ Calitate și siguranță*, 13 (suppl 1), i85-i90.

PPT S5.1

Comunicare și abilități lingvistice

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>**Abilitatea 6 – Abilitati de retea**

COMPETENȚA 6: Construirea de rețele			
Ore de învățare: 4h	Fata-in-Fata: 2h	Studii online: 2h	
Rezultatele învățării	La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: ❖ Utilizați instrumentele de rețea pentru a recruta participanții la ateliere ❖ Mobilizați rețelele sale pentru a crește gradul de conștientizare a problemelor relevante ❖ Creați o rețea nouă cu participanții ❖ Etc.		
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
15mn	Foaie de hârtie Etichete de nume	Salutând - - Prezentarea participanților: cereți fiecărui participant să se prezinte și să-și scrie numele unei foi de hârtie și să introducă o etichetă cu numele - - Dispozitiv de spargere a gheții (opțional): dacă nu se cunosc, întrerupător de gheață	R6.1
30mn	Etichete în formă de stele, inimi, bule de vorbire etc.	Cum să lupți cu timiditatea? Formatorul va introduce subiectul spunând că oamenii sunt mai mult sau mai puțin confortabili, punându-se pe lumina reflectoarelor, așa cum ar fi putut fi ilustrat în timpul răsturnării de gheață. Formatorul va cere fiecărui participant să spună grupului când a fost ultima dată când au încercat ceva nou și ce a fost. Acest exercițiu va depăși anxietatea socială și va consolida coeziunea grupului. Apoi, va explica următoarea activitate	R6.2



		după modelul R5.2 și va introduce exercițiul pentru a spori încrederea.	
30mn	Hârtie Stilou	<i>Limbaul corpului: ceea ce spune corpul meu?</i> Participanții vor înțelege importanța acordării atenției limbajului corpului, în special atunci când este în rețea (într-un mediu de afaceri).	R6.3
30mn	Calculator cu conexiune la Internet (1 pentru fiecare participant)	<i>Vinde-te</i> Formatorul va asigura că toți participanții au o adresă de e-mail și apoi vor introduce rețeaua LinkedIn și vor cere participanților să-și creeze profilul prin vizarea principalelor puncte forte.	
15mn	CARTON Marcatori colorați Camera (sau Smartphone)	<i>Înfășurarea în sus</i> - Întrebați participanților ceea ce le-au plăcut în timpul zilei și creați o hartă a minții despre asta. - la o poză despre asta - Trimiteți-le participanților	R6.4

Resursa R6.1

Codul activitatii	Titlu
R.6.1	Dispozitiv de spargere a gheții: 3 adevăruri și 1 minciună
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Activitatea propusă are următoarele obiective: - încălzi grupul; - dezvoltarea abilităților de comunicare; - să încurajeze participanții să colaboreze; - fii amuzant; - aflați numele fiecărui participant ❖ <i>Durata:</i> 10mn	
Instrucțiuni	
Explicați participanților că vor trebui să se prezinte împărțându-și 3 experiențe pe care le-au trăit sau le-au făcut despre ei înșiși, inclusiv 2 adevăruri și 1 minciună. Cereți unui participant să spună grupului despre cele 3 experiențe ale sale, persoana care găsește minciuna trebuie să-și prezinte cele 3 experiențe sau fapte despre el însuși. Repetați exercițiul până când toți participanții vor vorbi.	
Detaliile activitatii	
N/R	
Evaluarea activitatii	
Activitatea este considerată ca fiind reușită atunci când toți participanții cunosc primul nume al fiecăruia.	
Referințe / Citire ulterioară	
Despre utilitatea întreruptoarelor de gheață: https://swiftkickhq.com/icebreakers-why-important/ http://www.ilsc.com/blog/2014/08/5-reasons-use-ice-breakers-warm-exercises-esl-	

[classroom/](#)*Resursa R6.2*

Codul activitatii	Titlu
R.6.2	Exercițiu pentru sporirea încrederii
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Activitatea propusă are următoarele obiective: - Cunoașteți mai bine grupul - Fiți capabili să formulați complimente persoanei pe care nu o aveți bine - Să poți primi un compliment în public - Consolidarea stimei de sine ❖ <i>Durata:</i> 15mn	
Instructiuni	
Cereți participanților să se împartă în perechi și să le ceară să discute între ei în timpul celor 5 luni.	
Detaliile activitatii	
Participanții, împărțiți în perechi, vor discuta între ei pe parcursul a 5 minute. Apoi, formatorul îi va cere să meargă și să aleagă între mai multe etichete (în formă de stele, inimi, baloane de vorbire etc.) pe care el / ea le pregătise anterior să le dea binomului lor pentru a ilustra o recompensă. Apoi, grupul se va strânge într-un cerc și fiecare participant își va prezenta binomul și va explica de ce ia răsplătit explicarea alegerii etichetei. Ex: I-am dat o stea Margaret, pentru că, în opinia mea, ea este un adevărat lider pe care oamenii îl caută.	
Evaluarea activitatii	
La sfârșitul activității, grupul ar trebui să fie capabil să cunoască anecdote despre ceilalți.	
Referințe / Citire ulterioară	
Cum de a găsi timiditate? https://www.youtube.com/watch?v=l4l-nwdBjuw Cum să vă simțiți încrezători? https://www.youtube.com/watch?v=0Tk82hEHNnY Secretul auto-motivației: https://www.youtube.com/watch?v=2Lz0VOltZKA&t=7s Sfaturi pentru a fi mai încrezători: https://www.youtube.com/watch?v=_fziSQxiBc	

Resursa R6.3

Codul activitatii	Titlu
R.6.3	Limbajul corpului
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Activitatea propusă are următoarele obiective: - Să fie capabil să identifice diferite emoții prin limbile corpului - Înțelegerea importanței limbajului corpului ❖ <i>Durata:</i> 30mn (5-10mn de pregătire în perechi și apoi 20mn de restituire)	
Instructiuni	
Obiectivul exercițiului este de a crea o conversație între două persoane în care toate	



comunicările sunt efectuate prin limbajul corpului.

Detaliile activitatii

Împărțiți grupul în perechi și spuneți-le că au 5min să-și imagineze o conversație între 2 persoane. Această conversație trebuie scrisă.

Perechile vor trebui să-și "acționeze" conversațiile și să-i ceară grupului să ghicească despre ce a fost vorba. Apoi, perechea va citi conversația scrisă.

Evaluarea activitatii

N/A

Referințe / Citire ulterioară

Citirea minții prin limbajul corpului:

<https://www.youtube.com/watch?v=W3P3rT0j2gQ>

Cum să ai o conversație bună:

<https://www.youtube.com/watch?v=H6n3iNh4XLI>

Semnalele corporale și semnificațiile lor:

<https://www.youtube.com/watch?v=HR7bVnWP6Q>

Importanța limbajului corpului:

<https://www.mosalingua.com/en/body-language-importance/>

Sfaturi pentru limbajul corpului atunci când lucrați în rețea:

<https://www.entrepreneur.com/article/227257>

Resursa R6.4

Codul activitatii	Titlu
R.6.4	Rezumatul sesiunii - Cartografierea minții
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Creați rezumatul sesiunii utilizând Maparea minții care ilustrează structura creierului (mai degrabă radiantă decât liniară) pentru a crea o ieșire ușor de memorat pentru participanți. ❖ <i>Durata:</i> 15mn	
Instructiuni	
- Cereți fiecărui participant să descrie sesiunea într-un singur cuvânt - Scrieți aceste cuvinte pe carton - Dați un creion fiecărui participant și cereți-le să tragă săgeți pentru a conecta cuvântul lor celorlalți - Întrebați participanții dacă doresc să adauge mai multe cuvinte - Adăugați conceptele lipsă	
Detaliile activitatii	
N/R	
Evaluarea activitatii	
Activitatea este considerată ca fiind reușită atunci când toți participanții cunosc primul nume al fiecăruia.	
Referințe / Citire ulterioară	
- Despre cartografierea minții: https://imindmap.com/articles/why-mind-mapping-works/ https://www.youtube.com/watch?v=5nTuScU70As - Cum să creați o hartă a minții: https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g https://www.youtube.com/watch?v=XskqMhtndfQ	



- În franceza:

<https://www.youtube.com/watch?v=vFWoWZFDKB8>
<https://www.youtube.com/watch?v=sFcWykx4loo>

Competența 7 - Conștientizarea interculturală

COMPETENȚA 7: Conștientizarea interculturală			
Ore de învățare: 4h	Fata-in-Fata: 2h		Studii online: 2h
Rezultatele învățării	La sfârșitul acestei sesiuni, elevii vor putea: ❖ Înțelegeți diferite stiluri de comunicare între diferitele culturi ❖ Înțelegerea comunicării non-verbale în diferite culturi ❖ Înțelegerea normelor și obiceiurilor sociale în diferite culturi		
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutori	Resurse
5mn	Proiector PC	Introducere Afișați următorul videoclip către participanți: https://www.youtube.com/watch?v=sg_YlqqprB4	
10mn	Proiector PC Prezentare PowerPoint;	Ce este cultura? O intrare teoretică scurtă pentru a seta scena. - vor fi prezentate 6 definiții ale culturii și voluntarii vor avea puțin timp (1 minut) pentru a alege una sau două dintre definițiile care descriu cultura în opinia lor și vor lua notă. - Apoi, participanților li se va spune că toate definițiile fac parte din cultură și vor fi prezentate cu un model de aisberg privind părțile vizibile și invizibile ale culturii. - Tutor trebuie să facă această parte cât mai interactivă posibil și să nu se grăbească. Luați-vă timpul să citiți definițiile. Întrebați întrebări retorice atunci când arătați aisbergul în loc să citiți doar cuvintele-cheie pe PPT.	R7.1 PPT S7.1
20mn	Bol de mere	Marul meu Participanții vor învăța să diferențieze grupurile și indivizii. - Ei își dau seama că, chiar dacă mărul lor este, în general, un măr și aparține unui grup de mere, acesta are în continuare caracteristici individuale care îl fac unic. - Dacă vor acorda atenție caracteristicilor speciale, vor putea distinge între toate merele și	R7.2



		își vor găsi din nou. - Chiar dacă un grup pare a fi omogen la prima vedere, dacă încercați să depuneți eforturi, veți vedea că există mai mult decât atât. - Tutorul poate alege orice fel de fructe sau legume pentru acest exercițiu! Dar prezentați un singur fel în timpul modulului (numai mere sau doar pere, nu amestecați fructele).	
20mn	Cartele pentru voluntari, cu o descriere a modului lor de salut	<i>Felicitări</i> - Experiența neînțelegerilor culturale și găsirea grupului dvs. sunt obiectivele acestui exercițiu. - Participanții primesc un fel de salut care este practicat într-o anumită cultură. - Trebuie să-și găsească grupul (cel puțin 3 persoane) salutându-se reciproc. Desigur, vorbirea nu este permisă! <i>Discuție</i> - Cum s-au simțit voluntarii în timpul acestui meci? - Ce neînțelegeri au întâmpinat? - Cum își explică experiențele?	R7.3
60mn	Redarea cărților conform instrucțiunilor (una pentru 4-6 participanți); Fișele de instrucțiuni pentru fiecare masă (colectați-le înainte de începerea jocului!); Flipchart și marker pentru discuții și feedback	<i>Jocul BARNGA</i> BARNGA plasează oamenii într-o situație în care aceștia experimentează șocul de a realiza că, în ciuda multor asemănări, oamenii dintr-o altă cultură au diferențe în felul în care fac lucrurile. Jucătorii învață că trebuie să înțeleagă și să reconcilieze aceste diferențe. - Pentru a juca BARNGA, împărțiți grupul în echipe mai mici de 3 sau 4 participanți. - Fiecare tabel are în secret un set diferit de reguli - similar cu modul în care diferite culturi au oameni diferiți. - Participanții schimbă mesele, dar nu li se permite să vorbească în timpul jocului - desigur, vor exista multe neînțelegeri. - Tutorul trebuie să se asigure că participanții nu comunică verbal (vorbit / scris). Dar li se permite să atragă! - Joaca jocul pentru 5 runde la 5 minute. <i>Discuție</i> - Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul jocului. - Au văzut prin truc? - De ce credeți că ați ales acest exercițiu în contextul conștientizării interculturale? Care este distracția lor?	R7.4
5mn	cartonul markerii	<i>Discuție</i> - Cereți voluntarilor să împărtășească o propoziție despre ceea ce au învățat sau despre ce credeau că au fost de mare	



		ajutor / și-au deschis ochii. - Amintiți-le ce a fost despre acest modul și întrebați ce rezultate au fost obținute	
--	--	---	--

Resursă R7.1

Codul activitatii	Titlu
R.7.1	Ce este cultura
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Activitatea propusă are următoarele obiective: Faceți participanții să înțeleagă că cultura trebuie să fie luată în ansamblu ❖ <i>Durata:</i> 10mn	
Instructiuni	
Aceasta este o intrare teoretică foarte scurtă pentru a seta scena. Tutorul va prezenta 6 definiții ale culturii voluntarilor prin intermediul unei prezentări PowerPoint (PPT S6.1 "Ce este cultura"). Apoi vor avea 1 minut pentru a lua notă de definiția pe care o consideră cea mai potrivită. Apoi tutorele le va spune că toate definițiile fac parte din termenul de cultură și merg la felie cu imaginea aisbergului.	
Detaliile activitatii	
Aceasta este o activitate care implică o intrare teoretică foarte scurtă în care vor fi prezentate 6 definiții ale culturii și voluntarii primesc puțin timp (1 minut) pentru a alege una sau două dintre definițiile care descriu cultura în opinia lor și iau notă.	
Evaluarea activitatii	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
Ce este cultura: https://www.youtube.com/watch?v=NSCFxDKJWwo https://www.youtube.com/watch?v=Me2HITQPS40 Conștientizarea interculturală: https://www.youtube.com/watch?v=VMwjscSCcf0&list=PLenhmNbAT2DRkKITt806SZtQF8QYAJJOU https://www.youtube.com/watch?v=pID04Jzsot4 https://www.skillsyouneed.com/ips/intercultural-awareness.html https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1080436.pdf https://www.researchgate.net/publication/233471720_Intercultural_awareness_Modelling_an_understanding_of_cultures_in_intercultural_communication_through_English_as_a_lingua_franca	

Resursa R7.2

Codul activitatii	Titlu
R.7.2	Marul meu
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Acest exercițiu servește scopului de a crește gradul de conștientizare cu	



privire la generalizarea automată / stereotipurile.

❖ *Durata:* 20min

Instructiuni

La prima vedere, se pare că există un grup omogen de fructe de orice fel și fiecare persoană are asociații despre cum ar trebui să arate un măr sau o portocală. Le plasăm în categorii în mintea noastră. Dar când descoperă caracteristicile personale, fructul ales devine unic în ochiul observatorului. Primele ipoteze nu reflectă întreaga personalitate și caracterul nici unui fruct, nici a unei persoane, există întotdeauna mai mult decât așteptați.

- Începeți cu prezentarea unui coș / castron plin de mere și întrebați elevul ce vede și care sunt primele trei ipoteze despre aceste fructe (de exemplu, măr: rotund, dulce, neted).
 - Dați-le câteva secunde să răspundă; nu contează dacă sunt corecte sau greșite, este doar un mic pre-exercițiu pentru a le implica și pentru a face vizibilitățile generale să fie vizibile.
 - Nu le oferi prea mult timp; opriți-le după aproximativ 6 ipoteze.
 - Atunci le vei lăsa să aleagă un fruct propriu.
- "Toate acele mere arată aproape la fel, nu? Crezi că îți poți găsi din nou merele? Să aflăm!"
 - Ar trebui să se uite bine la fructele lor și să acorde atenție asupra a ceea ce face ca fructele lor să fie speciale. Apoi, veți aduna toate fructele înapoi în castron / coș.
 - De îndată ce fiecare voluntar și-a dat înapoi fructele, le veți spune despre impactul ipotezelor generale ale unui grup - că, de cele mai multe ori, prima impresie nu spune toată povestea, dar când luați timp și cunoașteți indivizii, ați putea învăța aspecte pe care nu le știați niciodată că ar exista.
 - "La prima vedere, a fost un grup omogen de mere și nu au fost aproape nici o diferență vizibile cu ochiul liber. Dar ați ales un măr și ați aflat despre caracteristicile individuale. Acum încercați să vă găsiți din nou mărul! "
 - Dacă rămâne timp, întrebați dacă cineva ar dori să-și împărtășească experiența cu acest exercițiu:
 - a) Ce s-au așteptat?
 - b) Ce au aflat ei?

Au fost surprinși că și-au găsit din nou fructul?

Evaluarea activității

N/A

Referințe / Citire ulterioară

Instruirea interculturală: modul în care auto-conștientizarea duce la cunoașterea culturală
https://youtu.be/bkz_MmN0wQk

Resursa R7.3

Codul activității	Titlu
R.7.3	Joc de salut
Prezentare generală	



- ❖ *Scop:* va învăța despre diferite stiluri de salut în întreaga lume. Participanții vor experimenta că există mai multe modalități de salut și că diferite culturi au idei diferite despre aceasta.

- ❖ *Durata:* 20mn

Instructiuni

Acest exercițiu este un mod distractiv și, de asemenea, valoros de construire a subgrupurilor.

"Imaginați-vă că vă aflați într-un aeroport internațional. Ați fost trimis acolo pentru a ridica oaspeții, dar nu aveți nicio idee cum arată. Dar știi că toți sunteți parte a aceleiași culturi, ceea ce înseamnă că veți folosi același fel de salut. Bineînțeles, fiind la un aeroport este foarte tare și nu auziți nimic ce spune oamenii (ceea ce înseamnă că nu vorbești în timpul exercițiului). Acum, aruncați o privire asupra cărții dvs. pentru a descoperi cultura din care vă aparțineți și pentru a încerca să găsiți oaspeții dvs. prin salut în mod special! "

Procesul concret al jocului este în strânsă legătură cu numărul de cursanți din grupul dvs.

- - Va trebui să generați cel puțin 3 grupuri diferite cu cel puțin 3 membri.
- - În această instrucțiune, sunt pregătite stilurile de salut de 7 culturi.
- - Alegeți cele pe care le găsiți cele mai potrivite, imprimați paginile și le tăiați în cărți pentru participanți.
- - Încercați să alegeți cele mai opuse felicitări; dacă aveți o altă idee proprie, sunteți bineveniți să includeți un alt stil de salut.
- - Dacă ai mai rămas timp, poți discuta imediat despre experiențele lor în timpul jocului.
- - În caz contrar, puteți include evaluarea jocului de salut în discuția de la sfârșitul sesiunii.

Foarte important: Adu-le aminte de exercițiul "My Apple". Desigur, există alte stiluri de salut practicate în următoarele culturi, nu numai cele propuse în timpul acestui exercițiu.

Asigurați-vă că elevii sunt conștienți de acest lucru, astfel încât ei nu vor genera doar un alt stereotip despre o altă cultură!

Detaliile activității

Ca o prezentare generală, următoarele stiluri de salut sunt pregătite mai jos:

- japoneză (arcul formal)
- Elveția (3 sărutări implicite pe obraz - stânga, dreapta, stânga)
- India (namaste)
- stil occidental (strângere de mână strânsă)
- Egipt (sărută mâinile persoanei în vârstă)
- Mexic (pat puternic pe umăr în timpul îmbrățișării)
- Surfer (shaka)

Sunteți parte a culturii japoneze.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei pleca oficial ca un salut.

Ca un bărbat, ține brațele pe marginea corpului tău.

Ca femeie, puneți-vă mâinile pe poală în timp ce vă plecați.



Sunteți parte a culturii japoneze.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei pleca oficial ca un salut.

Ca un bărbat, ține brațele pe marginea corpului tău.

Ca femeie, puneți-vă mâinile pe poală în timp ce vă plecați.

Sunteți parte a culturii japoneze.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei pleca oficial ca un salut.

Ca un bărbat, ține brațele pe marginea corpului tău.

Ca femeie, puneți-vă mâinile pe poală în timp ce vă plecați.

Sunteți parte a culturii japoneze.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei pleca oficial ca un salut.

Ca un bărbat, ține brațele pe marginea corpului tău.

Ca femeie, puneți-vă mâinile pe poală în timp ce vă plecați.

Sunteți parte a culturii japoneze.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei pleca oficial ca un salut.

Ca un bărbat, ține brațele pe marginea corpului tău.

Ca femeie, puneți-vă mâinile pe poală în timp ce vă plecați.

Faceți parte din cultura elvețiană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei sărută obrazul de trei ori ca un salut.

Implică-ți un sărut în stânga, apoi în dreapta și din nou pe partea stângă a persoanei din fața ta.



Faceți parte din cultura elvețiană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei sărută obrazul de trei ori ca un salut.

Implică-ți un sărut în stânga, apoi în dreapta și din nou pe partea stângă a persoanei din fața ta.

Faceți parte din cultura elvețiană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei sărută obrazul de trei ori ca un salut.

Implică-ți un sărut în stânga, apoi în dreapta și din nou pe partea stângă a persoanei din fața ta.

Faceți parte din cultura elvețiană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei sărută obrazul de trei ori ca un salut.

Implică-ți un sărut în stânga, apoi în dreapta și din nou pe partea stângă a persoanei din fața ta.

Faceți parte din cultura elvețiană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei sărută obrazul de trei ori ca un salut.

Implică-ți un sărut în stânga, apoi în dreapta și din nou pe partea stângă a persoanei din fața ta.

Faceți parte din cultura indiană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, îți folosești mâinile și îți înalți capul ca un salut.

Acest salut - care este, de asemenea, popular datorită multor cursuri de yoga - este Namaste indian.

Îndoți-vă mâinile în fața pieptului și plecați-vă în cap.



Faceți parte din cultura indiană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, îți folosești mâinile și îți înalgi capul ca un salut.

Acest salut - care este, de asemenea, popular datorită multor cursuri de yoga - este Namaste indian.

Îndoți-vă mâinile în fața pieptului și plecați-vă în cap.

Faceți parte din cultura indiană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, îți folosești mâinile și îți înalgi capul ca un salut.

Acest salut - care este, de asemenea, popular datorită multor cursuri de yoga - este Namaste indian.

Îndoți-vă mâinile în fața pieptului și plecați-vă în cap.

Faceți parte din cultura indiană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, îți folosești mâinile și îți înalgi capul ca un salut.

Acest salut - care este, de asemenea, popular datorită multor cursuri de yoga - este Namaste indian.

Îndoți-vă mâinile în fața pieptului și plecați-vă în cap.

Faceți parte din cultura indiană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, îți folosești mâinile și îți înalgi capul ca un salut.

Acest salut - care este, de asemenea, popular datorită multor cursuri de yoga - este Namaste indian.

Îndoți-vă mâinile în fața pieptului și plecați-vă în cap.

Sunteți parte a culturii occidentale.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei strânge ferm mâinile ca un salut.

Oferiți mâna dreaptă persoanei din fața dvs. și agitați-o ferm de 2-3 ori.



Sunteți parte a culturii occidentale.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei strânge ferm mâinile ca un salut.

Oferiți mâna dreaptă persoanei din fața dvs. și agitați-o ferm de 2-3 ori.

Sunteți parte a culturii occidentale.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei strânge ferm mâinile ca un salut.

Oferiți mâna dreaptă persoanei din fața dvs. și agitați-o ferm de 2-3 ori.

Sunteți parte a culturii occidentale.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei strânge ferm mâinile ca un salut.

Oferiți mâna dreaptă persoanei din fața dvs. și agitați-o ferm de 2-3 ori.

Sunteți parte a culturii occidentale.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei strânge ferm mâinile ca un salut.

Oferiți mâna dreaptă persoanei din fața dvs. și agitați-o ferm de 2-3 ori.

Faceți parte din cultura egipteană.

Pentru a găsi oaspetele / gazda, veți sărută mâinile persoanei în vârstă ca un salut.

Persoanele în vârstă sunt foarte respectate. De aceea, în loc să vă scuturați doar mâinile, veți implica un sărut pe mâinile persoanei din fața voastră. Nu este nevoie să păstrați scorul care este mai în vârstă pentru acest exercițiu.



Faceți parte din cultura egipteană.

Pentru a găsi oaspetele / gazda, veți sărută mâinile persoanei în vârstă ca un salut.

Persoanele în vârstă sunt foarte respectate. De aceea, în loc să vă scuturați doar mâinile, veți implica un sărut pe mâinile persoanei din fața voastră. Nu este nevoie să păstrați scorul care este mai în vârstă pentru acest exercițiu.

Faceți parte din cultura egipteană.

Pentru a găsi oaspetele / gazda, veți sărută mâinile persoanei în vârstă ca un salut.

Persoanele în vârstă sunt foarte respectate. De aceea, în loc să vă scuturați doar mâinile, veți implica un sărut pe mâinile persoanei din fața voastră. Nu este nevoie să păstrați scorul care este mai în vârstă pentru acest exercițiu.

Faceți parte din cultura egipteană.

Pentru a găsi oaspetele / gazda, veți sărută mâinile persoanei în vârstă ca un salut.

Persoanele în vârstă sunt foarte respectate. De aceea, în loc să vă scuturați doar mâinile, veți implica un sărut pe mâinile persoanei din fața voastră. Nu este nevoie să păstrați scorul care este mai în vârstă pentru acest exercițiu.

Faceți parte din cultura egipteană.

Pentru a găsi oaspetele / gazda, veți sărută mâinile persoanei în vârstă ca un salut.

Persoanele în vârstă sunt foarte respectate. De aceea, în loc să vă scuturați doar mâinile, veți implica un sărut pe mâinile persoanei din fața voastră. Nu este nevoie să păstrați scorul care este mai în vârstă pentru acest exercițiu.

Faceți parte din cultura mexicană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, îți îmbrățișezi și îmbrățișezi umărul celeilalte persoane ca un salut.

Aceasta este o modalitate de a saluta pe cineva familiar. Torsion pe trunchi (nu trebuie să vă apropiați foarte mult dacă nu vă simțiți confortabil), aproape îmbrățișând, veți lovi puternic umărul celeilalte persoane. Aveți grijă să nu vă răniți pe celălalt din entuziasm.

Faceți parte din cultura mexicană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, îți îmbrățișezi și îmbrățișezi umărul celeilalte persoane ca un salut.

Aceasta este o modalitate de a saluta pe cineva familiar. Torsion pe trunchi (nu trebuie să vă apropiați foarte mult dacă nu vă simțiți confortabil), aproape îmbrățișând, veți lovi puternic umărul celeilalte persoane. Aveți grijă să nu vă răniți pe celălalt din entuziasm.

Faceți parte din cultura mexicană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, îți îmbrățișezi și îmbrățișezi umărul celeilalte persoane ca un salut.

Aceasta este o modalitate de a saluta pe cineva familiar. Torsion pe trunchi (nu trebuie să vă apropiați foarte mult dacă nu vă simțiți confortabil), aproape îmbrățișând, veți lovi puternic umărul celeilalte persoane. Aveți grijă să nu vă răniți pe celălalt din entuziasm.

Faceți parte din cultura mexicană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, îți îmbrățișezi și îmbrățișezi umărul celeilalte persoane ca un salut.

Aceasta este o modalitate de a saluta pe cineva familiar. Torsion pe trunchi (nu trebuie să vă apropiați foarte mult dacă nu vă simțiți confortabil), aproape îmbrățișând, veți lovi puternic umărul celeilalte persoane. Aveți grijă să nu vă răniți pe celălalt din entuziasm.

Faceți parte din cultura mexicană.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, îți îmbrățișezi și îmbrățișezi umărul celeilalte persoane ca un salut.

Aceasta este o modalitate de a saluta pe cineva familiar. Torsion pe trunchi (nu trebuie să vă apropiați foarte mult dacă nu vă simțiți confortabil), aproape îmbrățișând, veți lovi puternic umărul celeilalte persoane. Aveți grijă să nu vă răniți pe celălalt din entuziasm.

Sunteți parte din cultura Surfer.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei face semnul Shaka ca un salut.

Faceți un pumn și extindeți degetul mare și degetul mic. Apoi o veți agita destul de repede, la stânga și la dreapta. Asigurați-vă că partea din față a mâinii dvs. este îndreptată spre cealaltă persoană.

**Sunteți parte din cultura Surfer.**

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei face semnul Shaka ca un salut.

Faceți un pumn și extindeți degetul mare și degetul mic. Apoi o veți agita destul de repede, la stânga și la dreapta. Asigurați-vă că partea din față a mâinii dvs. este îndreptată spre cealaltă persoană.

Sunteți parte din cultura Surfer.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei face semnul Shaka ca un salut.

Faceți un pumn și extindeți degetul mare și degetul mic. Apoi o veți agita destul de repede, la stânga și la dreapta. Asigurați-vă că partea din față a mâinii dvs. este îndreptată spre cealaltă persoană.

Sunteți parte din cultura Surfer.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei face semnul Shaka ca un salut.

Faceți un pumn și extindeți degetul mare și degetul mic. Apoi o veți agita destul de repede, la stânga și la dreapta. Asigurați-vă că partea din față a mâinii dvs. este îndreptată spre cealaltă persoană.

Sunteți parte din cultura Surfer.

Pentru a-ți găsi oaspetele / gazda, vei face semnul Shaka ca un salut.

Faceți un pumn și extindeți degetul mare și degetul mic. Apoi o veți agita destul de repede, la stânga și la dreapta. Asigurați-vă că partea din față a mâinii dvs. este îndreptată spre cealaltă persoană.

Evaluarea activitatii

N/A

Referințe / Citire ulterioară

Cum să salutăm lumea:

<https://www.youtube.com/watch?v=QLISC-opl0Y>

Despre limbajul corpului în lumea interculturală:

<https://www.alumniportal-deutschland.org/en/jobs-careers/career-magazine/body-language-intercultural-communication/>

http://www.academia.edu/10105797/Body_Language_in_Intercultural_Communication

<https://fr.scribd.com/document/200224424/Body-Language-in-Intercultural-Communication-by-Djordje-Stojanovic>



<https://www.ukessays.com/essays/english-language/the-analysis-of-body-language-intercultural-communications-english-language-essay.php>

Despre culturi diferite:

<https://www.youtube.com/watch?v=YIsWtHx1L9s>

<https://www.youtube.com/watch?v=eMDolgsImSk>

<https://www.youtube.com/watch?v=eMDolgsImSk>

Resursa R7.4

Codul activitatii	Titlu
R.7.4	Jocul BARNGA
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Această activitate ilustrează diversitatea și poate fi aplicată în realitate. Acesta va oferi participanților perspectivă asupra diferitelor culturi și chei despre cum să se ocupe de diversitate. ❖ <i>Durata:</i> 60min	
Instructiuni	
Jucătorii formează grupuri mici, de exemplu, patru-șase jucători fiecare. Fiecare grup de locuri este separat de celelalte. Ei primesc un pachet modificat de cărți (fiecare pachet conține doar aceleași cărți) și o foaie de reguli pentru a juca un nou joc de cărți numit "Five Tricks". Ei au câteva minute să studieze regulile și să practice jocul. Odată ce toată lumea are atârnat de ea, facilitatorul colectează foile de reguli și, în același timp, impune o comandă strictă a "fără comunicare verbală". Aceasta înseamnă că jucătorii pot gestura sau desena imagini dacă doresc, dar nu pot vorbi (oral sau prin semnare) și nici nu pot scrie cuvinte. În mod clar, comunicarea, dacă ar fi necesară, va fi mai dificilă de acum înainte. Deoarece jocul este atât de simplu și atât de scurt, această barieră artificială a comunicării forțează jucătorilor, în cadrul simulării, să fie cât mai creativi și mai atenți posibil. - Grupurile de la 4 la 6 sunt așezate într-un cerc la o masă, fiecare grup fiind departe de alții. - Definirea unei ordini pentru grupuri prin aranjarea lor ca un cerc mai mare sau punerea unui semn numerotate la fiecare grup. - Fiecare grup are la dispoziție un pachet de cărți și reguli pentru noul joc. - Fiecare grup ar trebui să citească regulile și să practice câteva jocuri până când toată lumea înțelege cum să joace jocul. - Odată ce toată lumea știe să joace, facilitatorul preia toate foile de reguli și anunță că jocul real este jucat ca un turneu fără conversație verbală sau scrisă. Jucătorii pot comunica cu gesturi și desenează imagini dacă este necesar. - În acest turneu, jucătorii se rotesc între grupuri în acest fel: • Când jocul este finalizat, jucătorul cu cele mai multe trucuri se mută la următoarea masă superioară. • Jucătorul cu cele mai puține trucuri se mută la următoarea masă numerotată inferioară. • Dacă există o cravată, persoana a cărei nume este alfabetic câștigă și se mută mai întâi.	
Detaliile activitatii	
Fișe de reguli - una diferită pentru fiecare grup	

Sumarul diferențelor dintre regulile de tabele:

Tabel #	1	2	3	4	5	6	7
As este ...	Înalt	Scăzut	Înalt	Scăzut	Înalt	Scăzut	Înalt
Atu este ...	Cluburi	Caro	Inimă	Pică	Caro	Inimă	Pică

Reguli pentru tabel #1

<u>Afacere</u>	Dealerul este cea mai veche persoană din grup. Alegeți cărțile și împărțiți-le cu fața în jos, una câte una în jurul grupului. Unii vor primi mai puține cărți decât altele. Scorul este persoana care are dreptul la dealer - el marchează fiecare câștig.
<u>Start</u>	Jucătorul spre stânga dealer-ului începe prin a juca orice carte. Fiecare persoană din jurul grupului joacă un carton pe rând. Acesta este un truc.
<u>Costum de joacă</u>	Primul card jucat într-un truc poate fi orice costum. Fiecare jucător trebuie să joace un carton de același cost dacă este în mână. Dacă nu are nici un card de acel costum, atunci poate să joace un card cu alt costum.
<u>As</u>	Asul este cel mai mare card în fiecare costum.
<u>Atu</u>	Costumul clubului este atu. Dacă nu ai jucat cărți ale costumului original, poți să te joci cu un atu și să câștigi trucul. Chiar și un 2 de atu va bate un 7 din costumul original.
<u>Trucuri câștigătoare</u>	Cel mai mare card jucat câștigă trucul. Câștigătorul trucului adună toate cărțile și le pune cu fața în față în fața lui.
<u>În jurul</u>	Câștigătorul unui truc este cel care joacă prima carte a trucului următor. De îndată ce un jucător nu mai are cărți, runda este terminată.
<u>Un joc</u>	Dealerul colectează toate cărțile, shuffleurile și oferte pentru o altă rundă. Trei runde fac un singur joc. La sfârșitul jocului, câștigătorul este persoana care a colectat cele mai multe trucuri.

Reguli pentru tabel #2

<u>Afacere</u>	Dealerul este cea mai veche persoană din grup. Alegeți cărțile și împărțiți-le cu fața în jos, una câte una în jurul grupului. Unii vor primi mai puține cărți decât altele. Scorul este persoana care are dreptul la dealer - el marchează fiecare câștig.
<u>Start</u>	Jucătorul spre stânga dealer-ului începe prin a juca orice carte. Fiecare persoană din jurul grupului joacă un carton pe rând. Acesta este un truc.
<u>Costum de joacă</u>	Primul card jucat într-un truc poate fi orice costum. Fiecare jucător trebuie să joace un carton de același cost dacă este în mână. Dacă nu are nici un card de acel costum, atunci poate să joace un card cu alt costum.
<u>As</u>	Asul este cel mai mare card în fiecare costum.
<u>Atu</u>	Costumul clubului este atu. Dacă nu ai jucat cărți ale costumului original, poți să te joci cu un atu și să câștigi trucul. Chiar și un 2 de atu va bate un 7 din costumul original.
<u>Trucuri câștigătoare</u>	Cel mai mare card jucat câștigă trucul. Câștigătorul trucului adună toate cărțile și le pune cu fața în față în fața lui.
<u>În jurul</u>	Câștigătorul unui truc este cel care joacă prima carte a trucului următor. De îndată ce un jucător nu mai are cărți, runda este terminată.
<u>Un joc</u>	Dealerul colectează toate cărțile, shuffleurile și oferte pentru o altă rundă. Trei runde fac un singur joc. La sfârșitul jocului, câștigătorul este persoana care a colectat cele mai multe trucuri.

Reguli pentru tabel #3

<u>Afacere</u>	Dealerul este cea mai veche persoană din grup. Alegeți cărțile și împărțiți-le cu fața în jos, una câte una în jurul grupului. Unii vor primi mai puține cărți decât altele. Scorul este persoana care are dreptul la dealer - el marchează fiecare câștig.
<u>Start</u>	Jucătorul spre stânga dealer-ului începe prin a juca orice carte. Fiecare persoană din jurul grupului joacă un carton pe rând. Acesta este un truc.
<u>Costum de joaca</u>	Primul card jucat într-un truc poate fi orice costum. Fiecare jucător trebuie să joace un carton de același cost dacă este în mână. Dacă nu are nici un card de acel costum, atunci poate să joace un card cu alt costum.
<u>As</u>	Asul este cel mai mare card în fiecare costum.
<u>Atu</u>	Costumul clubului este atu. Dacă nu ai jucat cărți ale costumului original, poți să te joci cu un atu și să câștigi trucul. Chiar și un 2 de atu va bate un 7 din costumul original.
<u>Trucuri castigatoare</u>	Cel mai mare card jucat câștigă trucul. Câștigătorul trucului adună toate cărțile și le pune cu fața în față în fața lui.
<u>In jurul</u>	Câștigătorul unui truc este cel care joacă prima carte a trucului următor. De îndată ce un jucător nu mai are cărți, runda este terminată.
<u>Un joc</u>	Dealerul colectează toate cărțile, shuffleurile și oferte pentru o altă rundă. Trei runde fac un singur joc. La sfârșitul jocului, câștigătorul este persoana care a colectat cele mai multe trucuri.

Reguli pentru tabel #4

<u>Afacere</u>	Dealerul este cea mai veche persoană din grup. Alegeți cărțile și împărțiți-le cu fața în jos, una câte una în jurul grupului. Unii vor primi mai puține cărți decât altele. Scorul este persoana care are dreptul la dealer - el marchează fiecare câștig.
<u>Start</u>	Jucătorul spre stânga dealer-ului începe prin a juca orice carte. Fiecare persoană din jurul grupului joacă un carton pe rând. Acesta este un truc.
<u>Costum de joaca</u>	Primul card jucat într-un truc poate fi orice costum. Fiecare jucător trebuie să joace un carton de același cost dacă este în mână. Dacă nu are nici un card de acel costum, atunci poate să joace un card cu alt costum.
<u>As</u>	Asul este cel mai mare card în fiecare costum.
<u>Atu</u>	Costumul clubului este atu. Dacă nu ai jucat cărți ale costumului original, poți să te joci cu un atu și să câștigi trucul. Chiar și un 2 de atu va bate un 7 din costumul original.
<u>Trucuri castigatoare</u>	Cel mai mare card jucat câștigă trucul. Câștigătorul trucului adună toate cărțile și le pune cu fața în față în fața lui.
<u>In jurul</u>	Câștigătorul unui truc este cel care joacă prima carte a trucului următor. De îndată ce un jucător nu mai are cărți, runda este terminată.
<u>Un joc</u>	Dealerul colectează toate cărțile, shuffleurile și oferte pentru o altă rundă. Trei runde fac un singur joc. La sfârșitul jocului, câștigătorul este persoana care a colectat cele mai multe trucuri.

Reguli pentru tabel #5

<u>Afacere</u>	Dealerul este cea mai veche persoană din grup. Alegeți cărțile și împărțiți-le cu fața în jos, una câte una în jurul grupului. Unii vor primi mai puține cărți decât altele. Scorul este persoana care are dreptul la dealer - el marchează fiecare câștig.
<u>Start</u>	Jucătorul spre stânga dealer-ului începe prin a juca orice carte. Fiecare persoană din jurul grupului joacă un carton pe rând. Acesta este un truc.
<u>Costum de</u>	Primul card jucat într-un truc poate fi orice costum. Fiecare jucător trebuie

<u>joaca</u>	să joace un carton de același cost dacă este în mână. Dacă nu are nici un card de acel costum, atunci poate să joace un card cu alt costum.
<u>As</u>	Asul este cel mai mare card în fiecare costum.
<u>Atu</u>	Costumul clubului este atu. Dacă nu ai jucat cărți ale costumului original, poți să te joci cu un atu și să câștigi trucul. Chiar și un 2 de atu va bate un 7 din costumul original.
<u>Trucuri castigatoare</u>	Cel mai mare card jucat câștigă trucul. Câștigătorul trucului adună toate cărțile și le pune cu fața în față în fața lui.
<u>In jurul</u>	Câștigătorul unui truc este cel care joacă prima carte a trucului următor. De îndată ce un jucător nu mai are cărți, runda este terminată.
<u>Un joc</u>	Dealerul colectează toate cărțile, shuffleurile și oferte pentru o altă rundă. Trei runde fac un singur joc. La sfârșitul jocului, câștigătorul este persoana care a colectat cele mai multe trucuri.

Reguli pentru tabel #6

<u>Afacere</u>	Dealerul este cea mai veche persoană din grup. Alegeți cărțile și împărțiți-le cu fața în jos, una câte una în jurul grupului. Unii vor primi mai puține cărți decât altele. Scorul este persoana care are dreptul la dealer - el marchează fiecare câștig.
<u>Start</u>	Jucătorul spre stânga dealer-ului începe prin a juca orice carte. Fiecare persoană din jurul grupului joacă un carton pe rând. Acesta este un truc.
<u>Costum de joaca</u>	Primul card jucat într-un truc poate fi orice costum. Fiecare jucător trebuie să joace un carton de același cost dacă este în mână. Dacă nu are nici un card de acel costum, atunci poate să joace un card cu alt costum.
<u>As</u>	Asul este cel mai mare card în fiecare costum.
<u>Atu</u>	Costumul clubului este atu. Dacă nu ai jucat cărți ale costumului original, poți să te joci cu un atu și să câștigi trucul. Chiar și un 2 de atu va bate un 7 din costumul original.
<u>Trucuri castigatoare</u>	Cel mai mare card jucat câștigă trucul. Câștigătorul trucului adună toate cărțile și le pune cu fața în față în fața lui.
<u>In jurul</u>	Câștigătorul unui truc este cel care joacă prima carte a trucului următor. De îndată ce un jucător nu mai are cărți, runda este terminată.
<u>Un joc</u>	Dealerul colectează toate cărțile, shuffleurile și oferte pentru o altă rundă. Trei runde fac un singur joc. La sfârșitul jocului, câștigătorul este persoana care a colectat cele mai multe trucuri.

Reguli pentru tabel #7

<u>Afacere</u>	Dealerul este cea mai veche persoană din grup. Alegeți cărțile și împărțiți-le cu fața în jos, una câte una în jurul grupului. Unii vor primi mai puține cărți decât altele. Scorul este persoana care are dreptul la dealer - el marchează fiecare câștig.
<u>Start</u>	Jucătorul spre stânga dealer-ului începe prin a juca orice carte. Fiecare persoană din jurul grupului joacă un carton pe rând. Acesta este un truc.
<u>Costum de joaca</u>	Primul card jucat într-un truc poate fi orice costum. Fiecare jucător trebuie să joace un carton de același cost dacă este în mână. Dacă nu are nici un card de acel costum, atunci poate să joace un card cu alt costum.
<u>As</u>	Asul este cel mai mare card în fiecare costum.
<u>Atu</u>	Costumul clubului este atu. Dacă nu ai jucat cărți ale costumului original, poți să te joci cu un atu și să câștigi trucul. Chiar și un 2 de atu va bate un 7 din costumul original.
<u>Trucuri castigatoare</u>	Cel mai mare card jucat câștigă trucul. Câștigătorul trucului adună toate cărțile și le pune cu fața în față în fața lui.



<u>In jurul</u>	Câștigătorul unui truc este cel care joacă prima carte a trucului următor. De îndată ce un jucător nu mai are cărți, runda este terminată.
<u>Un joc</u>	Dealerul colectează toate cărțile, shuffleurile și oferte pentru o altă rundă. Trei runde fac un singur joc. La sfârșitul jocului, câștigătorul este persoana care a colectat cele mai multe trucuri.
Evaluarea activității	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
Instrucțiuni și reguli: http://www.acphd.org/media/271383/barnga_instructions.pdf	
De ce să jucați acest joc? (lectură ulterioară): https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/viewFile/1059/1028	

PPT S7.1

Cum se definește "cultura"?

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>**Abilitatea 8 - Rezolvarea conflictelor**

COMPETENȚA 8: Rezolvarea conflictelor			
Ore de invatare: 4h	Fata-un-Fata: 2h		Studii online: 2h
Rezultatele invatarii	La sfârșitul acestei sesiuni, elevii vor putea: - Identificarea cauzelor defecțiunilor de comunicare sau a eficienței comunicării - Nu sunt de acord în mod constructiv - Dezvoltarea abilităților de gestionare a conflictelor și de rezolvare a conflictelor - Îmbunătățirea abilităților de sensibilizare multiculturală și de conștientizare a diversității		
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
5mn	Proiector PC Prezentare PowerPoint;	<i>Introducere</i> Afișați PPT S8.1 către participanți	PPT S8.1



20mn	cartonul cartonul markerii	Partajarea amintirilor: discuții de grup. Tutor întreabă: "Încercați să vă amintiți ultima dată când cineva ți-a oferit feedback despre o acțiune a ta. Cum sa simțit asta? Cum ai reacționat? Ce preferi să fii diferit în acest caz? Care a fost rezultatul? Ce elemente de feedback au făcut-o eficientă sau neeficientă la vremea respectivă? " Tutorul încurajează participanții să fie sinceri și detaliați în răspunsurile lor. Elementele de feedback care au devenit eficiente în comunicarea neeficientă vor fi înscrise pe carton.	R8.1
30mn	Proiector PC	Tutor îi invită pe participanți să vizioneze scenele de film de ceară ale acestor iubiți în Extrase de scene de film, LA LA LAND (2016) și Mândrie și Prejudecata (2005), Tutor încurajează discuția: "Este un dezacord constructiv sau nu? Încercați să justificați răspunsul dvs. Ce s-a întâmplat în fiecare caz? (Tutorul îi încurajează pe cursanți să urmărească de două ori resursele și să țină totodată note cu privire la conținutul verbal, detaliile para-verbale și non-verbale)	R8.2
30mn		<i>Studiu de caz:</i> "Vecinul tău face zgomot între 1 și 3 dimineața cel puțin de trei ori pe săptămână. Încercați să gestionați această situație comunicând cu el. Pregătiți-vă punctele cheie încercând să utilizați comentarii echilibrate (pozitive și negative), fapte observate și obiective, exemple specifice și feedback în timp util. Apoi le citiți cu voce tare și cereți feedback". (Tutorul încurajează cursanții să se simtă empatizați cu vecinul înainte de a-și scrie discursul și să țină mereu cont de criteriile de mai sus. Tutor notează sugestiile participanților pe flipchart). <i>Discuție</i>	R8.3
30mn		<i>Studiu de caz:</i> "V-ați parcat mașina într-un loc de handicap. Un șofer furios își exprimă mânia asupra ta. Încearcă să-ți imaginezi dialogul. Cum o să reacționezi?"	R8.4



		Exersați-vă în perechi. Ambii cursanți colaborează pentru a găsi cea mai bună tactică. Apoi, faceți schimb de idei cu restul grupului de elevi". Tutor încurajează participanții să se adapteze în detaliu la natura jocului de rol. <i>Discuție</i> - Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității. - Care este distracția lor?	
5mn	cartonul markerii	<i>Discuție</i> - Cereți participanților să împărtășească o propoziție despre ceea ce au învățat sau despre ce credeau că au fost de mare ajutor / și-au deschis ochii. - Amintiți-le ce a fost despre acest modul și întrebați ce rezultate au fost obținute	

Resursa R8.1

Codul activitatii	Titlu
R8.1	Partajarea amintirilor
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Elevii vor putea: - Identificarea cauzelor defecțiunilor de comunicare sau a eficienței comunicării ❖ <i>Resurse necesare:</i> PPT S8.1 ❖ <i>Durata:</i> 30 min	
Instructiuni	
Tutor întreabă: - "Încercați să vă amintiți ultima dată când cineva v-a dat feedback despre o acțiune a dvs. - Cum sa simțit asta? - Cum ai reacționat? - Ce preferi să fii diferit în acest caz? - Care a fost rezultatul? - Care elemente de feedback au făcut-o eficientă sau neeficientă la momentul respectiv? Tutorul încurajează participanții să fie sinceri și detaliați în răspunsurile lor. Elementele de feedback care au devenit eficiente în comunicarea neeficientă vor fi înscrise pe carton.	
Detaliile activitatii	
Activitatea de reflecție / discuții de grup	
Evaluarea activitatii	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
https://www.europarc.org/communication-skills/pdf/Negotiation%20Skills.pdf [Accesat la 13/9/ 2018]	



<https://www.skillsyouneed.com/ips/conflict-resolution.html>

[Accesat la 13/9/ 2018]

Resursa R8.2

Codul activitatii	Titlu
R7.2	Cearta iubitorilor
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Elevii vor putea: - Identificați cauzele defecțiunilor de comunicare - Îmbunătățirea abilităților de sensibilizare multiculturală și de conștientizare a diversității ❖ <i>Resurse necesare:</i> Extrase de scene de film: LA LA LAND (2016), https://youtu.be/XFi8BAzeawA și Mândrie și Prejudecata (2005), https://youtu.be/1R-Zg5es7mg ❖ <i>Durata:</i> 30 minute	
Instructiuni	
Tutor îi invită pe participanți să vizioneze scenele de film de ceartă ale acestor iubiti în Extrase de scene de film, - LA LA LAND (2016) și - Mândrie și Prejudecata (2005), Tutor încurajează discuția: - "Este un dezacord constructiv sau nu? Încercați să justificați răspunsul dvs. - Ce sa întâmplat în fiecare caz? (Tutorul îi încurajează pe cursanți să urmărească de două ori resursele și să țină totodată note cu privire la conținutul verbal, detaliile para-verbale și non-verbale)	
Detaliile activitatii	
Activitatea de reflecție / vizionarea videoclipului	
Evaluarea activitatii	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
https://www.youtube.com/watch?v=A8MYLxCNLHE (Rezolvarea conflictului) [Accesat la 13/9/ 2018] https://www.talent.wisc.edu/onlinetraining/resolution/step7.htm [Accesat la 13/9/ 2018]	

Resursa R8.3

Codul activitatii	Titlu
R8.3	Să se ocupe de vecin

**Prezentare generala**

- ❖ *Scop:* Elevii vor putea:
 - Nu sunt de acord în mod constructiv
- ❖ *Resurse necesare:* PPT S8.1
- ❖ *Durata:* 30 minute

Instrucțiuni

- - Studiu de caz: "Vecinul tău face zgomot între 1 și 3 dimineața cel puțin de trei ori pe săptămână.
- - Încercați să gestionați această situație comunicând cu el. Pregătiți-vă punctele cheie încercând să utilizați comentarii echilibrate (pozitive și negative), fapte observate și obiective, exemple specifice și feedback în timp util. Apoi le citiți cu voce tare și cereți feedback".
- (Tutorul încurajează cursanții să se simtă empatizați cu vecinul înainte de a-și scrie discursul și să țină mereu cont de criteriile de mai sus. Tutor notează sugestiile participanților pe flipchart).
- Discuție

Detaliile activității

Reflexie / Discuție / Activitate de rol

Evaluarea activității

N/A

Referințe / Citire ulterioară<https://www.youtube.com/watch?v=94YEorTLjQc>

(Comportamentul organizațional - Conflict și negociere)

[Accesat la 13/9/ 2018]

<https://www.youtube.com/watch?v=KY5TWVz5ZDU>

(Rezolvarea conflictului)

[Accesat la 13/9/ 2018]

<https://home.snu.edu/~hculbert/conflict.htm>

[Accesat la 14/9/ 2018]

<http://www.wright.edu/~scott.williams/LeaderLetter/conflict.htm>

[Accesat la 14/9/ 2018]

Resurse R8.4

Codul activității	Titlu
R8.4	Furie
Prezentare generala	
❖ <i>Resurse necesare:</i> PPT S7.1	
❖ <i>Durata:</i> 30 minute	
Instrucțiuni	
Tutor prezintă studiul de caz: "V-ați parcat mașina într-un loc de handicap. Un șofer furios își exprimă mânia asupra ta. - Încearcă să-ți imaginezi dialogul. Cum o să reacționezi? - Exersați-vă în perechi. Ambii cursanți colaborează pentru a găsi cea mai bună tactică.	



- Apoi, faceți schimb de idei cu restul grupului de elevi".
- (Tutorul încurajează participanții să se adapteze în detaliu la natura jocului de rol).
 - Discuție. Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității.
 - Care-i treaba ta? Ce elemente ale celei mai bune tactici considerați importante?

Detaliile activității

Activitatea de reflecție / roluri

Evaluarea activității

N/A

Referințe / Citire ulterioară

<http://businesscrowd.co.uk/insight/four-ways-disagree-constructively-rather-destructively/>
 Ally Yates, Patru căi de a nu fi de acord în mod constructiv, mai degrabă decât distructiv
 [Accesat la 20/7/ 2018]

<https://www.nicolabartlett.de/disagreeing-constructively/>
 Nicola Bartlett, Nu este de acord politicos și constructiv,
 [Accesat la 20/7/ 2018]

PPT S8.1

Rezolvarea conflictului

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>

Abilitatea 9 - Abilități interpersonale

COMPETENȚA 9: Abilități interpersonale			
Ore de învățare: 4h		Fata-in-Fata: 2h	Studii online: 2h
Rezultatele învățării		La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: - Lucrul în echipe interculturale - Negocierea și obținerea celor mai bune soluții pentru ambele părți - Înțelegerea și gestionarea propriilor emoții și a altora.	
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
15mn	- O cameră pătrată - Un carton și un marcator - Un balon - Papetărie și stilouri pentru cei care învață să ia note	<i>Salutând</i> - educatorul salută toți elevii din cameră - Prezentarea participantilor: <i>Jocul balonului</i> <i>Prezentarea cursului</i> - Educația prezintă pe scurt tema lecției și îi întreabă pe cei care învață dacă au auzit vreodată despre aceasta.	R9.1
15mn	- Prezentare PowerPoint - Un	<i>Introducere în abilitățile interpersonale</i> - Educația proiectează prezentarea PowerPoint pe ecran și cere cursanților să se pregătească să ia note	N/A



	proiector - Papetărie și stilouri pentru cei care învață să ia note	- Educatorul trece prin diapozitive și explică care sunt abilitățile interpersonale pe care se concentrează cursul și de ce sunt importante pentru elevi. - educatorul încurajează cursanții să ia note și să pună întrebări.	
35mn	- Un proiector - Un carton și un marcator - Note lipicioase - Papetărie și stilouri pentru cei care învață să ia note	<i>Lucrul în echipa</i> - educatorul explică activitatea de construire a echipei pentru cursanți, făcând exemple practice și răspunzând la întrebări. - educatorul scoate notele lipicioase tuturor elevilor.	R9.2
35mn	- Bucăți de hârtie și pixuri - Foile cu scenariile pentru jocul de rol - Un carton și un marcator	<i>Negociere</i> - Educatorul explică rolul jucat de rolul negocierilor și obiectivele sale. El specifică calendarul pentru finalizarea activității. - Apoi, el / ea împarte foi cu diferite scenarii ca suport al activității. Va fi un scenariu pentru fiecare pereche. - educatorul oferă, de asemenea, elevilor cu bucăți de hârtie.	R9.3
35mn	- Un carton și un marcator	<i>Gestionarea emoțiilor</i> - educatorul explică piesa despre managementul emoțiilor și obiectivele acesteia. El specifică calendarul pentru finalizarea activității. - Apoi, el / ea împarte foi cu diferite scenarii ca suport al activității. Va fi un scenariu pentru fiecare pereche. - Pregătește activitatea asigurând că elevii înțeleg și iau în considerare semnalele interne și externe ale corpului asociate cu o serie de sentimente.	R9.4
15mn	- Un carton și un marcator	<i>Înfășurarea în sus</i> - educatorul îi întreabă pe participanți ce le-a plăcut în timpul orelor de curs. - Apoi fiecare elev va scrie pe hârtie 2 lucrări legate de subiectele pe care le-au învățat în timpul clasei.	



Resursa R9.1

Codul activitatii	Titlu
R.9.1	Balon
Prezentare generala	
❖ Scop: - spargerea gheții în grup; - încălzi grupul; - dezvoltarea abilităților de comunicare; - introducerea activităților în echipă; - aflați numele fiecărui participant ❖ Durata: 10min	
Instructiuni	
- Educatorul cere elevilor să formeze un cerc și să dea un balon unui singur cursant. El / ea este rugat să arunce balonul la un cursant la alegerea lui și să îi ceară numele. Învățătorul care are balonul va trebui să facă același lucru și așa mai departe.	
Detaliile activitatii	
N/R	
Evaluarea activitatii	
Activitatea este considerată ca fiind reușită atunci când toți participanții cunosc primul nume al fiecăruia.	
Referințe / Citire ulterioară	
Despre cursanți care se introduc https://medium.com/@samosley01/5-ways-students-can-use-tech-to-introduce-themselves-623a52cf025f	

Resurse R9.2

Codul activitatii	Titlu
R.9.2	Activitatea de creare de echipe
Prezentare generala	
Scop: - Învățarea modului de stabilire a unor reguli de bază - Efectuarea unor comportamente dificile - Ascultarea activă a tuturor membrilor grupului - Rezolvarea problemelor grupului - Să ajungem la un acord ❖ Durata: 35min	
Instructiuni	
- Educatorul scrie cuvântul "Înțeles" și "plăcut" pe hârtie. - Educatorul cere să scrie pe note lipicioase ce face acest curs semnificativ și plăcut. - Împușcă toate notele cursanților pe foaia de hârtie. - Educatorul trece prin sugestii pentru a se asigura că toți elevii au aceeași înțelegere cu ei. În caz contrar, acestea vor fi modificate până la obținerea unui consens general. - Educatorul îi întreabă pe participanți cum să se asigure că ideile privind notele lipicioase se desfășoară în timpul atelierului. El / ea înregistrează opinia într-o listă sub notele lipicioase	



Educatorii explică faptul că toate ideile acceptate de comun acord ca fiind "plăcute" și "semnificative" constituie Ghidul de comportament pentru grupul de cursanți. Grupul are responsabilitatea de a respecta acest cod de-a lungul cursului.

Detaliile activității

N/R

Evaluarea activității

Activitatea are succes dacă toți elevii au participat într-un mod colaborativ în activitate, propunând ideile lor și luând în considerare cele ale celorlalți.

Referințe / Citire ulterioară

Alte activități de team building:

<https://www.youtube.com/watch?v=iV53bKvwQfs>

<https://www.youtube.com/watch?v=DwjNFYnIVol>

Resurse R9.3

Codul activității	Titlu
R.9.3	Rolul juca persoana de vanzari si perspectiva
Prezentare generală	
Scop: - Să învețe cum să ajungă la cea mai bună soluție pentru ambele părți - Dezvoltarea abilităților de ascultare activă - Să dobândească bune competențe de comunicare - Dezvoltarea abilităților de negociere ❖ Durata: 35min	
Instructiuni	
- Educatorul cere elevilor să scrie pe bucăți de hârtie 2 sau 3 dintre cele mai extreme situații de negociere pe care le-au experimentat vreodată (termen scurt, complicații juridice etc.). Apoi el / ea amestecă hârtiile și cere elevilor să aleagă aleatoriu unul. - Atunci educatorul alege perechile de oameni care vor face aceasta activitate împreună: unul va juca vânzătorul și altul va juca perspectiva. - Perechile trec prin scenariile oferite de educator: un scenariu pentru fiecare pereche. Perechile vor face această activitate și vor încerca să ajungă la un acord. - După ce se ajunge la un acord, educatorul va cere fiecărei perechi să dezbată activitatea: care răspunsuri au funcționat bine? Care nu au reușit? Cum vor aplica aceste cursuri cursanților negocierile viitoare? - Educatorul va scrie descoperirile elevilor pe un carton.	
Detaliile activității	
N/R	
Evaluarea activității	
Activitatea are succes dacă elevii care plătesc jocul de rol vor ajunge la un acord sau cel puțin un moment de așteptare.	
Referințe / Citire ulterioară	
Alte activități de negociere: https://www.youtube.com/watch?v=D6l3A4x68bA https://www.youtube.com/watch?v=DZntD2KEJs0 https://work.chron.com/negotiating-skills-teachers-12677.html https://epublications.bond.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1380&context=adr	



Codul activitatii	Titlu
R.9.4	Nu pleca Grrrr!
Prezentare generala	
Scop: - Să exploreze implicațiile emoțiilor intense asupra sine și asupra altora - Să dezvolte strategii personale pentru a face față emoțiilor intense care pot rezulta din situațiile adverse și cerințele altora. - Evitați să acționați fără a gândi și a acționa fără a gândi și a face rău pentru sine și pentru ceilalți - Să folosești gândirea optimistă - Să găsească modalități de rezolvare a problemelor într-un mod pozitiv. ❖ Durata: 35mn	
Instructiuni	
- Educatorul împarte clasa în patru grupuri egale. Apoi va scrie următoarele liste de emoții pe tabla albă. Educatorul va folosi primul set de emoții pentru a demonstra sarcina. 1. furios, înfuriat, cruciat, iritat, supărat, supărat 2. nefericit, disperat, plin de durere, trist, albastru, puțin în jos 3. nedumerit, confuz, șocat, uimit, surprins 4. mulțumiți, fericiți, mulțumiți, încântați, bucuroși, extatici 5. îngrijorat, nervos, stresat, copleșit, neliniștit - Educatorul cere 6 voluntari (în funcție de numărul de cursanți din clasă) să demonstreze fiecare emoție din prima listă (furioasă, înfuriată etc.). Apoi introduce cuvântul și conceptul de "intensitate". Educatorul solicită voluntarilor cursanți să acționeze la diferite nivele de intensitate pentru emoțiile lor alocate și apoi îi cere clasei să ordone "actele emoționale" de la intensitate scăzută la înaltă. - Educatorul alocă listei 2-5 celor patru grupuri, verifică înțelegerea de către elevi a fiecărei emoții enumerate. În grupurile lor, elevii sortează grupul lor de emoții de la intensitate scăzută la intensitate ridicată. Educatorii pun întrebări, cum ar fi: Care dintre emoții au fost greu de sortit? De ce? Care dintre aceste emoții sunt plăcute și care sunt neplăcute? Care sunt posibilele efecte negative ale sentimentelor intense sau puternice? Există o modalitate optimă de a gestiona emoțiile intense? - Educatorul notează răspunsurile pe hârtie.	
Detaliile activitatii	
N/R	
Evaluarea activitatii	
Activitatea are succes dacă toți elevii participă într-o manieră activă la activitate și își exprimă sentimentul într-un mod natural.	
Referințe / Citire ulterioară	
Alte activități și resurse privind gestionarea emoțională: https://www.youtube.com/watch?v=JD4O7ama3o8 https://www.youtube.com/watch?v=b197XOd9S7U	



<https://www.skillsyouneed.com/ps/managing-emotions.html>

Abilitate 10 - Abilități de motivare

COMPETENȚA 10: Competențe de motivare			
Ore de învățare: 4h	Fata-in-Fata: 2h	Studii online: 2h	
Rezultatele învățării	Această sesiune are scopul de a introduce conceptul de dezvoltare personală și de a permite participanților să-și stabilească planul de dezvoltare personală, prin consolidarea conștiinței de sine, sprijinirea stabilirii obiectivelor și, astfel, consolidarea încrederii în sine. La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: - Identificarea și descrierea abilităților personale, - Consolidarea conștiinței de sine, - Să fie capabil să câștige și să aplice înțelegerea lor de conștientizare personală și profesională - Setarea obiectivului de sprijin - Utilizați abilitățile - valorile pe care le-au dobândit în formarea identității unui cercetător social.		
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
5mn	Cameră de instruire cu scaune aranjate într-un semicerc.	<i>Introducere</i> Icebreaker: numele poreclei https://www2.cortland.edu/dotAsset/c1a635f6-a099-4ede-8f15-79b86e315088.pdf [accesat 19/9/2018] Tutor invită fiecare participant să împărtășească cu grupul ce porecla a fost când a crescut sau chiar astăzi și cum i sa dat porecla. Tutor încurajează umorul bun-natal să se bucure, pe măsură ce participanții împărtășesc porecele lor. Dacă unii participanți nu se simt confortabil în a împărtăși aceste informații cu grupul, nu li se permite să participe. Ca facilitator, tutorele trebuie să-și împărtășească porecla cu grupul. Tutor îi întreabă pe participanți dacă oricare dintre porecele lor este încă folosită astăzi	



30mn	Cameră de instruire cu scaune aranjate într-un semicerc. Un jurnal cursant pentru luarea de note Pixuri și materiale de notare pentru toți elevii. Proiector PC Prezentare PowerPoint;	<i>Reflecție: Gândiți-vă la sine.</i> Tutor întreabă: - Care sunt principalele tale caracteristici? Scrie-le". - "Credeți că alții au obținut aceeași impresie despre dumneavoastră?" - "Cere-i unui partener să-și scrie părerea despre tine. - Comparați cele 2 liste și reflectați-le pe acestea: - Există elemente comune? - lipsesc elementele? - De ce este asta? - Au adăugat alte elemente care nu există în lista dvs.? - Crezi că sunt reali? - Subliniați acele lucruri pe care le considerați realiste. - Care dintre ele îți plac sau nu-ți place? - Cum poți schimba pe cei care nu-ți plac? - Participanții iau note. - Afișați PPTS10.1 și cereți întrebări	R10.1
20mn	Proiector PC Prezentare PowerPoint; Cameră de instruire cu scaune aranjate într-un semicerc. Un jurnal cursant pentru luarea de note Pixuri și materiale de notare pentru toți elevii.	Apoi, tutorele îi întreabă pe participanți: "Vorbiți cu un partener. Fi sincer. Oferiți feedback: - Despre un obicei prost, care afectează performanța locurilor de muncă. De exemplu, întârzierea. - De ce crezi că întârzie lucrurile? - Cum te simți în legătură cu acest obicei? - Vrei să-l schimbi și cum? - Care va fi rezultatul unei astfel de schimbări? Tutorul va sugera că participanții la această activitate ar trebui să aibă încredere. Ei vor încerca să fie sinceri și să ofere feedback pozitiv".	PPTS10.1 R10.2
30mn	Un jurnal cursant pentru luarea de note	Tutor invită participanții să compună o scrisoare de motivație pentru deschiderea unui loc de muncă. Tutor subliniază faptul că trebuie să se asigure	R10.3

	Pixuri și materiale de notare pentru toți elevii	că trebuie să-și prezinte corect numele, adresa, numele destinatarului, firma companiei, un salut formal, motivul pentru care comunică, 2-3 paragrafe, declarația de disponibilitate, detaliile de comunicare, numele și semnătura Apoi sunt invitați să ceară grupului feedback.	
30mn	Cameră de instruire cu scaune aranjate într-un semicerc. Un jurnal cursant pentru luarea de note Pixuri și materiale de notare pentru toți elevii	Fiind pozitiv în situații dificile ... Tutor oferă participanților următoarele scenarii. Ei sunt invitați să coopereze și să împărtășească cu partenerii lor, menționând doar posibilele rezultate pozitive ale următoarelor: • Fratele tău are o durere serioasă • Șeful dvs. are probleme fiscale. • Oamenii de știință își așteaptă o cometa periculoasă de săptămâna viitoare. <i>Discuție</i> - Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității. - Care este distracția lor?	R10.4
5mn	cartonul markerii	- Cereți voluntarilor să împărtășească o propoziție despre ceea ce au învățat sau despre ce credeau că au fost de mare ajutor / și-au deschis ochii. - Amintiți-le ce a fost despre acest modul și întrebați ce rezultate au fost obținute	

Resurse R10.1

Codul activitatii	Titlu
R10.1	Reflecție: Gândiți-vă la voi înșivă.
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> Cursanții vor putea: - Identificarea și descrierea abilităților personale, - Consolidarea conștiinței de sine, ❖ <i>Resurse necesare:</i> PPTS10.1 ❖ <i>Durata:</i> 30 min	
Instrucțiuni	
Afișați PPTS10.1 și cereți participanților să evidențieze subiectele principale. - Tutor cere: Care sunt principalele tale caracteristici? Scrie-le". "Credeți că alții au obținut aceeași impresie despre dumneavoastră?" "Cereți unui partener să-și scrie părerea despre dumneavoastră. - Comparați cele 2 liste și reflectați-le pe acestea:	



Există elemente comune?
 Există elemente care lipsesc?
 De ce este asta?
 Au adăugat alte elemente care nu există în lista dvs.?
 Crezi că sunt reale?
 Subliniați-le pe cele pe care le considerați realiste.
 Care dintre ele îți place sau nu?
 Cum poți să schimbi ceea ce nu-ți place? "

Participanții iau note.

Detaliile activității

Activitate de reflexie

Evaluarea activității

N/A

Referințe / Citire ulterioară

<https://www.bizmove.com/skills/m8r.htm>

[Accesat la 22/7/ 2018]

<https://au.reachout.com/articles/how-to-become-self-aware>

[Accesat la 13/9/ 2018]

<https://www.youtube.com/watch?v=NwLGHCZTQt4>

(Planul de dezvoltare personală)

[Accesat la 22/7/ 2018]

<https://www.oxbridgeacademy.edu.za/blog/4-reasons-personal-development-priority/>

[Accesat la 22/7/ 2018]

<https://www.bizmove.com/skills/m8r.htm>

[Accesat la 22/7/ 2018]

<https://www.skillsyouneed.com/ps/personal-development.html>

[Accesat la 22/7/ 2018]

Resursa 10.2

Codul activității	Titlu
R10.2	Oglinzile noastre
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> - participanții vor înțelege cum se acceptă și se schimbă obiceiurile - vor aprecia valoarea de a cere opinia altcuiva asupra lor ❖ <i>Resurse necesare:</i> Un jurnal cursant pentru luarea de note ❖ <i>Durata:</i> 20 min	
Instrucțiuni	
- Tutor solicită participanților: "Vorbiți cu un partener. Fi sincer. - Oferiți feedback: - Despre un obicei prost, care afectează performanța locurilor de muncă. De exemplu, întârzierea. - De ce crezi că întârzie lucrurile? - Cum te simți în legătură cu acest obicei? - Vrei să-l schimbi și cum? - Care va fi rezultatul unei astfel de schimbări? - Tutorul va sugera că participanții la această activitate ar trebui să aibă încredere. Ei vor încerca să fie sinceri și să ofere feedback pozitiv.	



Detaliile activitatii
Discuții și activități de reflecție
Evaluarea activitatii
N/A
Referințe / Citire ulterioară
https://www.youtube.com/watch?v=tA8W1Q_HRml (Este vorba despre schimbarea lui Jim Rohn) [Accesat la 22/7/ 2018]
https://www.youtube.com/watch?v=d82DD-Fg9cQ (Cum să te găsești când te-ai pierdut - Dezvoltare personală Tony Robbins) [Accesat la 22/7/ 2018]

Resurse 10.3

Codul activitatii	Titlu
R10.3	Scrisoare de motivație
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Să aibă o vedere interioară asupra ei înșiși Să își exprime planurile de motivație într-un mod deschis, sincer Să realizeze ce sarcini de motivare ar trebui să le îndeplinească ❖ <i>Resurse necesare:</i> Un jurnal cursant pentru luarea de note Pixuri și materiale de notare pentru toți elevii ❖ <i>Durata:</i> 30 minute	
Instrucțiuni	
- Tutor invită participanții să compună o scrisoare de motivație pentru deschiderea unui loc de muncă. - Tutor subliniază faptul că trebuie să se asigure că trebuie să prezinte corect numele, adresa, numele destinatarului, firmă, un salut formal, motivul pentru care comunică, 2-3 paragrafe, declarația de disponibilitate, detaliile de comunicare, numele și semnătura - Apoi sunt invitați să ceară grupului feedback.	
Detaliile activitatii	
Jocul pe roluri și activitatea de reflexie	
Evaluarea activitatii	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
https://www.ru.nl/science/careerservice/your-career/cv-motivation-letter/ Accesat la 22/7/ 2018]	
https://novoresume.com/career-blog/how-to-write-a-motivation-letter Accesat la 22/7/ 2018]	
Motivația științei https://psycnet.apa.org/PsycARTICLES/journal/mot/4/4 Accesat la 2/8/ 2018]	



Resurse 10.4

Codul activitatii	Titlu
R10.4	Fiți pozitivi
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> <i>Pentru a înțelege valoarea de a fi pozitiv în toate situațiile</i> <i>A te exercita în tehnici de a fi, de a gândi pozitiv și de a fi motivați</i> ❖ <i>Resurse necesare:</i> <i>Un jurnal cursant pentru luarea de note</i> <i>Pixuri și materiale de notare pentru toți elevii</i> ❖ <i>Durata:</i> 30 min	
Instructiuni	
- A fi pozitivă în situații dificile ... - Tutor oferă participanților următoarele scenarii. Ei sunt invitați să coopereze și să împărtășească cu partenerii lor, menționând doar posibilele rezultate pozitive ale următoarelor: - Fratele tău are o durere serioasă - Șeful tău are probleme fiscale. - Oamenii de știință se așteaptă la o cometa periculoasă de săptămâna viitoare. - Discuție - Întrebați participanții despre experiențele lor în timpul activității. - Care este distracția lor?	
Detaliile activitatii	
Jocul pe roluri și activitatea de reflexie	
Evaluarea activitatii	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
https://www.psychologytoday.com/us/blog/hope-relationships/201409/6-ways-become-more-positive-today [Accesat la 13/10/ 2018]	
https://www.melyssagriffin.com/15-tips-for-being-positive/ [Accesat la 13/11/ 2018]	
https://www.nytimes.com/2018/07/10/well/the-power-of-positive-people.html [Accesat la 13/10/ 2018]	

PPT S10.1

Competențe de motivație

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>



Modulul 3: Pro și Contra e-learning

Modulul 3: Pro și Contra e-Learning			
Ore de invatare: 2h	Fata-in-Fata: 1h	Studii online: 1h	
Rezultatele invatarii	La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: - Identificarea avantajelor și dezavantajelor învățării electronice - Să vă familiarizați cu practica de învățare mixtă - Lucrul cu diferite metode de predare tehnologică - Consolidarea competențelor de predare		
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
10mn	Tablă de hârtie	<i>Împiedicarea ...</i> - educatorul prezintă activitatea elevilor și subliniază obiectivele: de a crea coeziune și de a promova dialogul între participanți.	R.M.3.1
30mn	PowerPoint (PPT.S3.1) Proiector	<i>Pro și Contra e-learning</i> - educatorul pregătește proiectorul pentru a afișa prezentarea PowerPoint. - Oferă o clasă despre avantajele și dezavantajele practicilor de învățare electronică și de învățare mixtă utilizând prezentarea R.S3.2 PowerPoint (PPT.S3.1).	R.M3.2
20mn	Stilouri și hârtii	<i>Înfășurați-vă</i> - educatorul organizează o activitate de încheiere, asigurându-vă că explicați că nu este o evaluare. - educatorul va lansa activitatea, explicând-o elevilor, indicând calendarul și oferindu-le stilouri și lucrări.	R.M3.3

Resurse R.M3.1

Codul activitatii	Titlu
R.M3.1	Icebreaker: Dacă ...
Prezentare generala	
❖ Scop: - Încurajați vorbirea între cursanți - Obțineți cursanții să se întâlnească prin schimbul de informații despre experiențele comune	
❖ Durata: 10min	
Instrucțiuni	



- Solicitați participanților să se înscrie în perechi timp de 2 minute și apoi să schimbe perechea.
- Scrieți următoarele întrebări pe un carton:
- Dacă te-ai trezit mâine ca animal, ce animal ai alege să fii și de ce?
- Dacă ar fi fost o legume, ce legume ați fi?
- Dacă ai putea să trăiești oriunde pe această planetă și să iei tot ce-ți place cu tine, unde ai alege să trăiești?
- Ce culoare favorita esti tu si cum te face sa te simti acea culoare?
- Dacă ați putea alege un prieten imaginar, cine ați alege și de ce?
- Solicitați participanților să aleagă una dintre aceste întrebări și să o pună la un alt cursant și apoi să treacă la altul.

Detaliile activitatii

N/R

Evaluarea activitatii

N/R

Referințe / Citire ulterioară

N/R

Resurse R.M3.2

Codul activitatii	Titlu
R.M3.2	E-Learning și învățare combinată
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Acest curs își propune să ofere cursanților noțiuni despre e-learning, avantajele și dezavantajele acestora față de învățarea față în față și creșterea cunoștințelor despre învățarea mixtă. ❖ <i>Durata:</i> 30min	
Instructiuni	
Educatorul va da o scurtă prelegere pentru a învăța pe cursanți despre e-learning și învățarea mixtă	
Detaliile activitatii	
Profesorul va preda conferința grație prezentării PowerPoint specifice "Avantajele învățării electronice în învățarea de-a lungul vieții" (PPT.S3.1).	
Evaluarea activitatii	
N/R	
Referințe / Citire ulterioară	
https://elearningindustry.com/digital-education-tools-teachers-students https://www.tcd.ie/CAPSL/TIC/guidelines/teaching/e-learning.php	

Resurse R.M3.3

Codul activitatii	Titlu
R.M3.3	Înfășurați-vă
Prezentare generala	



❖ Scop:

- Învățați elevii să reflecteze asupra cunoștințelor dobândite în cursul conferinței.
- Mergeți mai adânc în subiect și acoperiți puncte care nu au fost încă explicate sau care nu sunt clare pentru studenți.

❖ Durata: 20min

Instructiuni

- Solicitați studenților să răspundă la aceste întrebări simple după terminarea lecției, scriind răspunsurile lor pe lucrări:
- Denumiți un lucru important pe care l-ați învățat astăzi în clasă
- Scrieți încă o întrebare în mintea ta după lecția de astăzi
- Aveți sugestii pentru modul în care ar fi putut fi îmbunătățită clasa de astăzi?
- Apoi colectați documentele și le citiți cu voce tare, acordând o atenție deosebită întrebărilor elevilor.
- Atenție: această activitate nu este o activitate de evaluare; prin urmare, educatorul trebuie să facă acest lucru explicit înainte de a începe.

Detaliile activității

N/R

Evaluarea activității

N/R

Referințe / Citire ulterioară

N/R

PPTM3.1

Pro și Contra e-learning

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>**Modulul 4: Procesele de securitate online, să fie conștienți de amenințarea la Internet**

Modulul 4: Procesele de securitate online (Aveți în vedere amenințările la adresa Internetului)			
Ore de învățare: 4h	Fata-in-Fata: 2h		Studii online: 2h
Rezultatele învățării	La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: - Asigurați navigarea pe Internet - Folosiți noi modalități de protejare a datelor pe web		
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse

30mn	Lectura PPT.M4.1 1 calculator pentru fiecare participant cu o conexiune la Internet	<i>Despre parole</i> - Curs: Pentru a-și susține prelegerea, formatorul va avea ajutorul R.S4.1 și PPT.S4.1. Durata cursului: 15mn - Workshop: Odată ce lecția sa încheiat și că participanții au avut timp să își pună întrebările, cereți-i să aleagă unul dintre programele de gestionare a parolelor și să le instaleze pe PC-ul lor. Dați-le timp să exploreze software-ul și să fie liberi să îi asiste și să răspundă la întrebările lor Durata atelierului: 15mn	R.M4.1 PPT.M4.1
30mn	Lectura PPT.M4.2 proiector 1 calculator pentru fiecare participant cu o conexiune la Internet	<i>Anonimatul pe internet</i> - Prelegere: Începeți cursul cu videoclipul: https://www.youtube.com/watch?v=gcEq9JDMs94 Introduceți software-ul Tor. Apoi folosiți R.S4.2 și PPT.S4.2 pentru a da o scurtă prelegere despre asta. Durata video + prelegere: 15mn - Workshop: Odată ce lecția sa terminat și că participanții au avut timp să își pună întrebările, cereți-le să descarce Tor Browser. Dați-le timp să exploreze software-ul și să fie liberi să îi asiste și să răspundă la întrebările lor Durata atelierului: 15mn	R.M4.2 PPT.M4.2
15mn	Cafea Ceai gustări	<i>Pauză</i> Primele două sesiuni au fost destul de tehnice și exigente, astfel încât participanții să poată avea o pauză de 15 de minute pentru a se recupera!	
15mn	Lectura PPT.M4.3 proiector	<i>Sfaturi pentru a cumpăra pe Internet</i> Porniți prezentarea utilizând PowerPoint PPT.S4.3 și încheiați-o cu următorul videoclip care arată că 10 cumpărături epice pe Internet nu reușesc! https://www.youtube.com/watch?v=7zCz1KE_8cY	R.M4.3 PPT.M4.3
30mn	Lectura proiector PPT.M4.4 1 calculator pentru fiecare participant cu o	<i>Controlează e-reputația ta</i> Prelegere: Începeți prezentarea dvs. cu următorul videoclip: https://www.youtube.com/watch?v=w7qEbPVw3hA Apoi, utilizați PPT.S4.4 pentru a difuza o prelegere despre modalitățile de a păstra controlul asupra reputației dvs. online. Durata video + prelegere: 15mn	R.M4.4 PPT.M4.4



	conexiune la Internet	• Workshop: Odată ce lecția sa terminat și participanții au avut timp să pună întrebările, cereți-le să descopere cele trei instrumente prezentate. Fiți liberi să îi ajutați și să răspundeți la întrebările lor. Durata atelierului: 15mn	
--	-----------------------	---	--

Resurse RM4.1

Codul activitatii	Titlu
R.M4.1	Parole
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Această resursă oferă o bază pentru antrenor să-și prezinte prelegerea în fața participanților. Propune un cadru teoretic. ❖ <i>Durata:</i> 15mn	
Instructiuni	
- Vorbiți încet și enunțați - Repetați punctele importante ale prelegerii - Asigurați-vă că participanții pot pune întrebări atunci când este necesar	
Detaliile activitatii	
Formatorul poate folosi powerpoint-ul (PPT.S4.1) atașat pentru a fi sigur că are un suport interactiv pentru a-și susține prelegerea.	
Evaluarea activitatii	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
Cum se creează o parolă sigură: https://www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/ https://lifehacker.com/how-to-create-a-strong-password-1797681069 https://www.youtube.com/watch?v=q5DYkzOrz_I https://www.youtube.com/watch?v=aEmF3lylvr4	

Resurse RM4.2

Codul activitatii	Titlu
R.M4.2	Anonimatul pe internet
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Această resursă oferă o bază pentru antrenor să-și prezinte prelegerea în fața participanților. Propune un cadru teoretic. ❖ <i>Durata:</i> 15min	



Instructiuni
- - Vorbiți încet și enunțați - - Repetați punctele importante ale prelegerii - - Asigurați-vă că participanții pot pune întrebări atunci când este necesar
Detaliile activității
Formatorul poate folosi PowerPoint (PPT.S4.2) atașat pentru a avea un suport interactiv pentru a-și susține prelegerea.
Evaluarea activității
N/A
Referințe / Citire ulterioară
Despre importanța anonimatului pe Internet: https://us.norton.com/mostdangeroustown2/bonus/why-freedom-and-anonymity-on-the-internet-is-important https://www.theguardian.com/commentisfree/2010/mar/17/protecting-online-anonymity About Tor network: https://www.torproject.org/about/torusers.html https://www.youtube.com/watch?v=6czcc1gZ7Ak https://www.youtube.com/watch?v=pyq4vwxqvSI

Resurse RM4.3

Codul activității	Titlu
R.M4.3	Sfaturi pentru a cumpăra pe Internet
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> Această resursă oferă o bază pentru antrenor să-și prezinte prelegerea în fața participanților. Propune un cadru teoretic. ❖ <i>Durata:</i> 15min	
Instructiuni	
- - Vorbiți încet și enunțați - - Repetați punctele importante ale prelegerii - - Asigurați-vă că participanții pot pune întrebări atunci când este necesar	
Detaliile activității	
Formatorul poate folosi Powerpoint (PPT.S4.3) atașat pentru a fi sigur că are un suport interactiv pentru a-și susține prelegerea.	
Evaluarea activității	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
Sfaturi pentru a cumpăra pe Internet: https://www.pcmag.com/article2/0,2817,2373130,00.asp https://www.youtube.com/watch?v=GqhLjuzObcl https://www.wikihow.com/Shop-Online	

Resurse RM4.4

Codul activității	Titlu
-------------------	-------



R.M4.4	Gestionați-vă reputația electronică
Prezentare generală	
❖ <i>Scop:</i> Această resursă oferă o bază pentru antrenor să-și prezinte prelegerea în fața participanților. Propune un cadru teoretic. ❖ <i>Durată:</i> 15min	
Instructiuni	
- Vorbiți încet și enunțați - Repetați punctele importante ale prelegerii - Asigurați-vă că participanții pot pune întrebări atunci când este necesar -	
Detaliile activității	
Formatorul poate folosi PowerPoint (PPT.S4.4) atașat pentru a fi sigur că are un suport interactiv pentru a-și susține prelegerea.	
Evaluarea activității	
N/A	
Referințe / Citire ulterioară	
Gestionați moștenirea online: https://www.youtube.com/watch?v=QLolOYs6jAo https://www.youtube.com/watch?v=UOP89L3g_48 https://www.forbes.com/sites/susanadams/2013/03/14/6-steps-to-managing-your-online-reputation/#4d0ee06a7767 https://www.razorsocial.com/manage-online-reputation/ https://www.business2community.com/digital-marketing/7-steps-successfully-manage-online-reputation-01958363	

PPT RM4.1

Parole

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>**PPT RM4.2**

Anonimatul pe Internet: o soluție cu browser-ul TOR

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>**PPT RM4.3**

Cumpărarea pe Internet: Sfaturi

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>**PPT RM4.4**

Gestionați-vă reputația online

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>

Modulul 5: Introducere în panza de afaceri

Modulul 5: Introducere în panza de afaceri			
Ore de invatare: 4h		Fata-in-Fata: 2h	Studii online: 2h
Rezultatele invatarii		La sfârșitul acestei sesiuni, cursanții vor putea: - Identificați cele mai relevante și mai utile modele de pânză de afaceri în funcție de activitatea acestora - Creați propria dvs. pânză de afaceri	
Durata	Materiale necesare	Activitatea propusă și sfaturi pentru tutore	Resurse
10mn	Tablă de hârtie	<i>Introducere în clasă</i> - Educatorul salută toți cursanții din clasă. - Îi întreabă pe elevi dacă au avut deja o experiență cu panza de afaceri sau dacă știu ce este. Educatorul poate scrie pe hârtie cuvintele cheie sugerate de intervențiile participanților. - Apoi, el / ea introduce clasa explicând modul în care cursul va fi dezvoltat și cât timp va dura.	N/R
30mn	Prezentare PowerPoint (PPT.M5.1) Proiector Stilouri și hârtii	<i>Model de afaceri Canvas</i> - Educatorul pregătește proiectorul să prezinte prezentarea PowerPoint elevilor. - Oferă o prelegere despre modelul de business Canvas folosind prezentarea PowerPoint R.S5.1 (PPT.M5.1). - educatorul încurajează studenții să ia note.	R.M5.1
40mn	Stilouri și hârtii Prezentări PowerPoint tipărite pe hârtie Post-its	<i>Activitate: Creați modelul de business Canvas!</i> - După crearea grupurilor pentru această activitate, educatorul oferă fiecărui grup de elevi prezentarea PowerPoint imprimată pe hârtie. El explică faptul că elevii îl pot consulta în timpul activității. - educatorul pregătește activitatea așa cum este indicat în RM.5.2. - educatorul răspunde la toate întrebările studenților pentru a se	R.M5.2



		asigura că înțeleg cum să conducă activitatea.	
30mn	Tablă albă Tablă de hârtie	<i>Activitate: Spune-ți povestea</i> - Educatorul organizează activitatea prin lipirea modelului Business Model Canvas creat în activitatea anterioară pe tabla albă. - educatorii răspund la întrebările elevilor în cazul în care nu au clarificări cu privire la modul de desfășurare a activității.	R.M5.3
10mn		<i>Înfășurați-vă</i> - Educatorul încheie cursul solicitându-i studenților opinia lor despre lecție și despre modelul de afaceri Canvas. - răspunde întrebărilor participanților despre subiecte care nu sunt încă clare sau care nu au fost abordate în timpul lecției. - Educatorii notează pe hârtie principalele concepte care ies din această discuție finală.	N/R

Resurse RM5.1

Codul activitatii	Titlu
R.M5.1	Pânză de afaceri
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Această clasă oferă noțiuni și explicații celor care învață despre pânza de afaceri, utilitatea ei și cum se creează una. Sunt oferite, de asemenea, exemple practice și cele mai bune practici ❖ <i>Durata:</i> 30min	
Instructiuni	
Educatorul va da o scurtă prelegere pentru a învăța pe cursanți cum să facă o panza de model de afaceri.	
Detaliile activitatii	
Profesorul va preda conferința grație prezentării PowerPoint "Model Canvas" (PPT.M5.2).	
Evaluarea activitatii	
N/R	
Referințe / Citire ulterioară	
Aflați mai multe despre panza de afaceri: https://businesstown.com/shows/business-plans/3-examples-disruptive-business-models/ https://www.slideshare.net/gistinitiative/determining-cost-structure-revenue-streams-34990724 https://www.forbes.com/sites/michaelskok/2013/06/14/4-steps-to-building-a-compelling-value-proposition/#2a3fa9446958 https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY	

Resurse RM5.2

Codul Activitatii	Titlu
R.M5.2	Creați modelul de business Canvas!
Prezentare generala	
❖ <i>Scop:</i> Activitatea propusă are următoarele obiective: - Aplicați noțiunile învățate în timpul conferinței - Practicați tehnicile de creare a unui model de afaceri Canvas - Aflați practic cum să faceți un model de afaceri Canvas - Reflectați asupra dificultăților întâmpinate în dezvoltarea unei modele de business Canvas <i>Durata:</i> 40mn	
Instructiuni	
1. Cereți studenților să scrie pe o hârtie numele companiei. Apoi, formați grupurile de lucru, amestecați hârtiile într-o cutie și cereți unui cursant pentru fiecare grup să aleagă o hârtie. 2. Cursanții vor desena modelul Business Model Canvas pe o foaie de hârtie. Spuneți-le că pot vedea modelul Canvas Business Model pe foile PowerPoint. 3. Cereți studenților să încerce să completeze panza pentru afacerea pe care au primit-o. 4. Propuneți studenților să noteze orice probleme cu care se confruntă, creând panza pentru discuție după exercițiu. 5. Încurajați participanții să discute în cadrul echipei lor ce gânduri au despre folosirea Canvas Business Model ca instrument de aliniere pentru discuții la final. 6. Încheiați activitatea solicitând elevilor dificultățile pe care le-au observat și ce întrebări au fost cele mai utile sfaturi și întrebări pentru a-și crea modelul de business Canvas.	
Detaliile activitatii	
- Educatorul cere elevilor să scrie pe o bucată de hârtie numele unei companii (Spotify, Uber, compania de transport public etc.). - Elevii lucrează în grupuri de 3 sau 4 persoane. - Educatorul desfășoară o scurtă activitate la sfârșitul exercițiului (5 mn) pentru a reflecta asupra noțiunilor învățate, dificultățile întâmpinate și pentru a acoperi orice alte aspecte care nu au fost abordate anterior.	
Evaluarea activitatii	
Activitatea are succes dacă toate grupurile de participanți și-au creat Canvas Business Model.	
Referințe / Citire ulterioară	
Resurse suplimentare: https://www.alexandercowan.com/tutorial-personas-problem-scenarios-user-stories/#Persona https://www.youtube.com/watch?v=ReM1uqmVfP0	

Resurse RM5.3

Codul activitatii	Titlu
R.M5.3	Spune o poveste!
Prezentare generala	



Scop: Această clasă oferă noțiuni și explicații celor care învață despre pânza de afaceri, utilitatea ei și cum se creează una. Sunt oferite, de asemenea, exemple practice și cele mai bune practici

Durata: 30min

Instructiuni

1. Cereți elevilor să numească un reprezentant pentru fiecare grup care a fost compus pentru activitatea anterioară.
2. Așezați modelele de afaceri ale primului grup la bordul alb și invitați reprezentantul să povestească povestea afacerii lor într-un singur post.
3. Întreabă-l să ia tot post-jos și să încerce să-și spună povestea prin plasarea unui post-it după celălalt pe o husă goală pe hârtie
4. Încurajați celelalte grupuri să pună întrebări.

Detaliile activitatii

Activitatea trebuie organizată într-un mod interactiv. Toți elevii din fiecare grup sunt încurajați să participe. În timp ce reprezentantul fiecărui grup va spune povestea afacerii sale, studenții grupurilor sale îl vor susține și vor răspunde la întrebările celorlalte grupuri.

Evaluarea activitatii

N/R

Referințe / Citire ulterioară

Aflați mai multe despre panza de afaceri:

<https://businesstown.com/shows/business-plans/3-examples-disruptive-business-models/>

<https://www.slideshare.net/gistinitiative/determining-cost-structure-revenue-streams-34990724>

<https://www.forbes.com/sites/michaelskok/2013/06/14/4-steps-to-building-a-compelling-value-proposition/#2a3fa9446958>

<https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY>

PPT RM5.1

Model de afaceri Canvas

<https://resetproject.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>



inn^oventum

in association with

S V E B ■ Schweizerischer Verband für Weiterbildung
F S E A ■ Fédération suisse pour la formation continue
F S E A ■ Federazione svizzera per la formazione continua
F S E A ■ Swiss Federation for Adult Learning



Erasmus+

Project Number 2017-1-FR01-KA204-037152

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot
be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.