

Modulul 1: Limba maternă

Submodul 1.1

Sală de clasă

Numele activității

Cât de multe cunoști despre alfabetul „meu”?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Sală de clasă

Conținut

Alfabetul: ortografie și sunete

Rezultatele învățării

Identifică aspectele fonetice, de ritm, accent și intonație, precum și structurile lingvistice și aspectele lexicale ale limbii străine și le folosește ca elemente de bază ale comunicării.

Sugestii pentru utilizare (grup țintă, număr de participanți, context, etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mare de formabili din aceeași grupă

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

„Cât de multe cunoști despre alfabetul „meu”?” este o activitate în care formabilii sunt împărțiți în grupuri și încearcă să ghicească răspunsul corect la un set de întrebări despre alfabet și pronunție. Quizlet îi ajută pe formabili să învețe orice, indiferent de ceea ce știu înainte. Cu unitățile de studiu gratuite ale Quizlet, modurile de studiu și jocurile de clasă, Formabilii noștri pot fi motivați rapid. Quizlet ne ajută să aducem formabilii noștri la orice nivel cu materiale bazate pe curriculum, moduri de studiu interactive și jocuri.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Quizlet.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

Ce ne dorim să realizăm cu această activitate? * Ce trebuia să facă fiecare echipă? * Cum ne-am simțit în timpul activității? * Testele sau examenele ni s-au părut dificile? * Ai lucrat bine într-un grup? * Ce ai schimba la activitate?

Sfaturi pentru profesor

* Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. * Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Quizlet. * Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://quizlet.com/es>

<https://quizlet.com/156489007/el-alfabeto-flash-cards/>

<https://quizlet.com/421950866/repasamos-el-alfabeto-flash-cards/>

Denumirea activității

De unde venim?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Kahoot/Quizlet

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Țările și naționalitățile.

Rezultatele învățării

Valorificarea limbii străine ca mijloc de comunicare și înțelegere între oameni din medii și culturi diverse și ca instrument de învățare pentru diferite conținuturi.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de studenți de diferite niveluri.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

Test: formabilii trebuie să aleagă culorile corecte ale drapelului afișat în imagini, naționalitățile și țările corecte și felurile de mâncare tipice. Ei pot fi împărțiți în grupuri: cel mai bun câștigă. Kahoot! este un instrument pentru crearea de chestionare/quiz-uri în format test: întrebarea este prezentată pe ecran și fiecare formabil (sau grup de formabili), pe mobil/computer/tabletă, trebuie să selecteze opțiunea corectă. Este folosit pentru a revizui un conținut (cum ar fi o recapitulare înainte de un examen, de exemplu), pentru a vedea cât de multe știi despre un subiect înainte de a-l introduce în clasă, pentru a evalua cunoștințele formabililor... Poate fi folosit atât în predare față în față, cât și în modul său online. Acest format de întrebări și răspunsuri pe o platformă online și caracterul competitiv al jocului, care urmărește să acumuleze puncte pentru fiecare răspuns corect, încurajează un nivel foarte ridicat de participare la clasă, un mare interes pentru conținutul întrebărilor, emoții diverse, râsete...

Înregistrarea pe pagină este complet gratuită și putem crea toate kahoot-urile pe care le dorim. În plus, oferă opțiunea de a COPIA jocurile create de alți profesori pentru a le edita și adapta la orele noastre, a corecta greșelile de tipărire

sau de ortografie etc. Utilizatorii platformei pot crea chestionare, discuții sau sondaje, care se numesc Kahoots, care, în plus, pot avea imagini și videoclipuri, completând conținutul academic. Este un instrument foarte eficient pentru profesori, deoarece este foarte util pentru evaluarea nivelului formabililor, ca activitate de consolidare și recapitulare a ceea ce au învățat, de a-i apropia de diferite subiecte culturale sau istorice; în plus, posibilitatea de a încorpora videoclipuri sau GIFS în întrebări face din Kahoot o activitate extrem de interactivă. Cel mai important lucru pe care este necesar să-l știm este că trebuie să gestionăm două pagini web: una pe care să proiectăm și să administrăm chestionarul; alta, pe care formabilii să introducă codul chestionarului și să își transforme smartphone-ul într-un instrument de participare și de răspuns la întrebări. Quizlet îi ajută pe formabili să învețe orice, indiferent de ceea ce știu înainte. Cu unitățile de studiu gratuite ale Quizlet, modurile de studiu și jocurile de clasă, Formabilii noștri pot fi motivați rapid. Quizlet ne ajută să aducem Formabilii noștri la orice nivel cu materiale bazate pe curriculum, moduri de studiu interactive și jocuri.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Quizlet și Kahoot.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi cu formabilii noștri.
- Alegem sau creăm activitățile pe care urmează să le folosim cu formabilii în funcție de ceea ce s-a studiat despre țări.

Întrebări de debriefing

Ce ne dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul activității? * Ce ai schimba la activitate? * Ce ai învățat din această activitate? * Ce ți-a plăcut cel mai mult la această activitate?

Sfaturi pentru profesor

* Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau alege o anumită fișier.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://kahoot.it/>

<https://quizlet.com/es>

<https://quizizz.com/admin/quiz/5bbab2b38f97a9001b038191/nacionalidades>

<https://quizizz.com/admin/quiz/5dcae5416cdc86001b6579b7/banderas-y-sus-paises>

<https://quizizz.com/admin/quiz/5c88f41a97369d001be6da59/banderas-de-todos-los-paises-del-mundo>

<https://quizizz.com/admin/quiz/60880a8cb1250d001bcc09b8/platos-del-mundo>

<https://create.kahoot.it/details/09c5050a-6b50-4d18-8ca1-06fe615e28cc>

<https://create.kahoot.it/details/d396c15e-ddf4-4cea-b088-e9ea1eb1165c>

<https://create.kahoot.it/details/c33a4769-cb72-4ec9-afcf-1f9a4d4453df>

Denumirea activității

Comandă-mi un...

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Padlet

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Țările și naționalitățile.

Rezultatele învățării

Valorificarea limbii străine ca mijloc de comunicare și înțelegere între oameni din medii și culturi diverse și ca instrument de învățare pentru diferite conținuturi.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

* Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

Creați un padlet cu imagini cu diferite preparate tradiționale, participanții ar trebui să încerce să ghicească numele felului de mâncare și țara de origine și să-l noteze într-un anumit loc. De asemenea, poate fi organizat să nu conțină o imagine, ci o rețetă, dar rezultatul ar trebui să fie același. În acest fel, nu doar învățăm limba maternă, ci și îmbunătățim cunoștințele noastre despre culturi prin bucătăria specifică! Padlet este o platformă digitală care oferă posibilitatea de a crea picturi murale în colaborare. O putem folosi ca tablă virtuală colaborativă în care profesorul și formabilii pot lucra în același timp. Padlet este o aplicație pentru a salva și partaja conținut multimedia diferit. Doar creând un cont, putem începe amenajarea unui perete de activități și punem la dispoziție studenților linkul pentru a putea accesa și începe să-și publice contribuțiile în formatul la alegere: text, audio, video sau imagine.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Padlet.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

* Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul acestei activități? * Te-ai jucat vreodată cu orice fel de cărți? Cu care? Ce jocuri? * Ce ai schimba la această activitate? * Ce ai învățat din această activitate? * Ți-a plăcut activitatea? * Ce ți-a plăcut cel mai mult la această activitate? * Cum am putea adapta această activitate la locul de muncă...?

Sfaturi pentru profesor

* Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate. * Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. * Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Kahoot.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://es.padlet.com/> <https://padlet.com/feranduva/platos>

Denumirea activității

Să mergem la cumpărături

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Baamboozle

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Cumpărături.

Rezultatele învățării

Identifică aspectele fonetice, de ritm, accent și intonație, precum și structurile lingvistice și aspectele lexicale ale limbii străine și le folosește ca elemente de bază ale comunicării.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Hai să mergem la cumpărături” vom folosi modul de studiu Baamboozle pentru a introduce vocabularul legat de cumpărături. Concret vom folosi vocabularul legat de cumpărăturile într-un supermarket sau magazin alimentar. Cu Baamboozle poți juca de pe un singur dispozitiv pe un proiector, pe o tablă inteligentă sau într-o lecție online. Nu sunt necesare conturi de formabili. Formabilii trebuie să reproducă răspunsurile, nu doar să le recunoască. Învățarea are loc în context, într-un mediu foarte atractiv și competitiv.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Bamboozle.
- Alegem tipul de joc pe care îl vom folosi.

Întrebări de debriefing

Ce ne dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ai lucrat bine într-un grup? * Am primit vreo recompensă? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.baamboozle.com/> <https://www.baamboozle.com/game/840846>

Denumirea activității

Ce ți-ai dori?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Kahoot

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Cumpărături.

Rezultatele învățării

Formabilii ascultă și înțeleg mesajele, folosind informațiile transmise pentru a îndeplini sarcini legate de viața lor de zi cu zi.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru formabilii din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

Creați un test care descrie o situație dintr-o piață de fermieri, un magazin de mâna a doua, etc... cu patru răspunsuri date, iar participanții trebuie să aleagă cu înțelepciune unul care este corect, care descrie/răspunde la o imagine dată cu o explicație și o întrebare dedesubt. Kahoot! este un instrument pentru crearea de chestionare în format test: întrebarea este prezentată pe ecran și fiecare formabil (sau grup de formabili), pe mobil/computer/tabletă, trebuie să selecteze opțiunea corectă. Este folosit pentru a revizui un conținut (cum ar fi o recapitulare înainte de un examen, de exemplu), pentru a vedea cât de multe știu despre un subiect înainte de a-l introduce în clasă, pentru a evalua cunoștințele formabililor... Poate fi folosit atât în predare față în față, cât și în modul său online. Acest format de întrebări și răspunsuri pe o platformă online și caracterul competitiv al jocului, care urmărește să acumuleze puncte pentru fiecare răspuns corect, încurajează un nivel foarte ridicat de participare la clasă, un mare interes pentru conținutul întrebărilor, emoții diverse, râsete...

Înregistrarea pe pagină este complet gratuită și putem crea toate kahoot-urile pe care le dorim. În plus, oferă opțiunea de a COPIA jocurile create de alți profesori pentru a le edita și adapta la orele noastre, a corecta greșelile de tipărire sau de ortografie etc. Utilizatorii platformei pot crea chestionare, discuții sau sondaje, care se numesc Kahoots, care, în plus, pot avea imagini și videoclipuri, completând conținutul academic. Este un instrument foarte eficient pentru profesori, deoarece este foarte util pentru evaluarea nivelului formabililor, ca activitate de consolidare și recapitulare a ceea ce au învățat, de a-i apropia de diferite subiecte culturale sau istorice; în plus, posibilitatea de a încorpora videoclipuri sau GIFS în întrebări face din Kahoot o activitate extrem de interactivă. Cel mai important lucru pe care este necesar să-l știm este că trebuie să gestionăm două pagini web: una pe care să proiectăm și să administrăm chestionarul; alta, pe care formabilii să introducă codul chestionarului și să își transforme smartphone-ul într-un instrument de participare și de răspuns la întrebări.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Kahoot.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

* Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ce ai învățat din această activitate? * Ți-a plăcut activitatea? De ce? * Ce ai schimba la ea? * Ți-a fost foarte greu să folosești platforma?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. * Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Kahoot. * Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://kahoot.it/> <https://create.kahoot.it/details/a16e7930-9daa-4bbe-84af-b5dca538d78a>
<https://create.kahoot.it/details/bb5e5020-2aa0-442d-9564-c355ea5b52c5>
<https://create.kahoot.it/details/999534a2-2be1-4dd7-9217-cdb3d7e083f1>
<https://create.kahoot.it/details/21ee23f0-b231-4b85-93e4-856cdd712975>

Denumirea activității

Cât este ceasul?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Timp liber

Rezultatele învățării

Utilizarea cunoștințelor și experiențelor anterioare cu propria limbă pentru o achiziție mai rapidă, mai eficientă și autonomă a limbii străine.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de studenți de diferite niveluri.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Cât este ceasul?” vom crea/utiliza un test în care întrebarea este o imagine a unui ceas și participanții trebuie să aleagă dintre răspunsuri ora corectă dată cu litere. Quizlet îi ajută pe formabili să învețe orice, indiferent de ceea ce știu înainte. Cu unitățile de studiu gratuite ale Quizlet, modurile de studiu și jocurile de clasă, formabilii noștri pot fi motivați rapid. Quizlet ne ajută să aducem formabilii la orice nivel cu materiale bazate pe curriculum, moduri de studiu interactive și jocuri.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Quizlet.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

Ce ne dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul activității? * Ce ai schimba la activitate? * Ce ai învățat din această activitate? * Ce ți-a plăcut cel mai mult la această activitate?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Quizlet. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://quizlet.com/es>

<https://quizlet.com/640543217/que-hora-es-flash-cards/>

<https://quizlet.com/es/564361783/las-horas-flash-cards/>

Denumirea activității

Bingo cu programare

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Bamboozle

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Prezentări, salutări și rămas-bun / Timp liber

Rezultatele învățării

1. Exprimarea oral în situații simple și obișnuite, utilizând proceduri verbale și non-verbale și adoptând o atitudine respectuoasă și de cooperare 2. Înțelegerea și participarea activă la conversații despre probleme de zi cu zi precum urări, rămas bun...

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru formabilii din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Bingo cu programare”, formabilii vor citi un text cu o conversație în stil A/B în care A și B fixează o întâlnire. După ce au citit, împărțiti grupul de clasă în echipe și ei vor trebui să răspundă la întrebările pe baamboozle legate de textul pe care tocmai l-au citit. Cu Baamboozle poți juca de pe un singur dispozitiv pe un proiector, pe o tablă inteligentă sau într-o lecție online. Nu sunt necesare conturi pentru formabili. Formabilii trebuie să reproducă răspunsurile, nu doar să le recunoască. Învățarea are loc în context, într-un mediu foarte atractiv și competitiv.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Bamboozle.
- Alegem tipul de joc pe care îl vom folosi.

Întrebări de debriefing

Ce ne dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul activității? * Ce ai schimba la activitate? * Ce ai învățat din această activitate? * Ce ți-a plăcut cel mai mult la această activitate?

Sfaturi pentru profesor

Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate. Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Bamboozle.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.baamboozle.com/> <https://www.baamboozle.com/game/929752>

Denumirea activității

Mijloace de transport

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Bamboozle

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Timp liber

Rezultatele învățării

Formabilul identifică aspectelor fonetice, de ritm, accent și intonație, precum și structurile lingvistice și aspectele lexicale ale limbii străine și le folosește ca elemente de bază ale comunicării.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Mijloace de transport” folosim modul de studiu al lui Baamboozle pentru a introduce vocabularul mijloacelor de transport și apoi modul de joc (versiunea clasică) pentru a revizui vocabularul într-un mod gamificat. Cu Baamboozle poți juca de pe un singur dispozitiv pe un proiector, pe o tablă inteligentă sau într-o lecție online. Nu sunt necesare conturi pentru formabili. Formabilii trebuie să reproducă răspunsurile, nu doar să le recunoască. Învățarea are loc în context, într-un mediu foarte atractiv și competitiv.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Bamboozle.
- Alegem tipul de joc pe care îl vom folosi.

Întrebări de debriefing

* Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul acestei activități? * Ați folosit vreodată această platformă? Ți-a plăcut? Ți s-a părut simplu? * Ce ai schimba la această activitate? * Ce ai învățat din această activitate?

Sfaturi pentru profesor

Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate. Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Bamboozle.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.baamboozle.com/>

<https://www.baamboozle.com/game/929799>

Denumirea activității

Licitație de fraze

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică (Cartonașe cu imagini)/Canva

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Toate conținuturile diferite ale modului

Rezultatele învățării

1. Formabilii pot să scrie texte simple, cu diverse scopuri, cum ar fi salut, adio, mulțumiri, scuze... cu ajutorul modelelor care lucrează la clasă 2. Manifestă o atitudine receptivă, interesată și încrezătoare în propria capacitate de a învăța și folosi limba străină

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de studenți de diferite niveluri.

Materiale și resurse necesare

Cartonașe cu imagini.

Descriere

„Licitația de fraze” constă în licitarea frazelor corecte și incorecte legate de Subiectul sau Unitatea la care au lucrat sau ca activitate de recapitulare a modului. Fiecare participant are un buget limitat pe care trebuie să îl folosească pentru a licita propozițiile pe care profesorul le prezintă și care pot fi corecte sau incorecte. Câștigătorii vor fi formabilii care „cumpără” cea mai mare cantitate de propoziții corecte, după ce au cheltuit cea mai mică sumă de bani.

Proces pas cu pas

- Alegem frazele pe care vrem să le scoatem la licitație cu vocabularul pe care îl cunoaștem.
- Pregătim cărțile cu frazele pe care vrem să le scoatem la licitație.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti jocul va trebui să alegem conținutul la care vom lucra. * Înainte de a începe jocul, este necesar să vă asigurați că participanții cunosc regulile jocului.

Atribuții/referințe (dacă există)

1) <https://hablamossle.com/paraprofesdeele/la-subasta-de-frases-en-la-clase-de-ele/>
https://www.canva.com/design/DAE1auJS2to/STI0CGeZWHcl4E7s8UsPwQ/view?utm_content=DAE1auJS2to&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink https://educajcy-my.sharepoint.com/:f/g/personal/09008275_educa_jcyl_es/E1C3iMtt5btBi4ZOO0PTkegBh_cQfAg1TJqFe4Wz1koDqw?e=pDYsjT

Denumirea activității

Ghici cine

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Powtoon

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Piața muncii: curriculum.

Rezultatele învățării

Să fie capabili să utilizeze corect și cu oarecare ușurință expresiile cele mai utilizate pe piața muncii.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili de diferite niveluri.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Ghici cine”, profesorul arată o prezentare Powtoon despre trei personaje diferite. Fiecare personaj va avea o poveste și un CV diferit. Formabilii, împărțiți în echipe, au sarcina de a potrivi diferite piese din cv cu persoana potrivită. Powtoon este o platformă vizuală care vă permite să creați videoclipuri profesionale și complet personalizate, folosind o mare varietate de imagini și resurse. Poveștile captivante pot fi spuse prin sute de personaje animate, șabloane, videoclipuri, coloane sonore și multe altele. Cu Powtoon, realizarea propriilor videoclipuri nu necesită abilități de design sau tehnologie.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Powtoon.
- Alegem tipul de videoclip pe care îl vom folosi.

Întrebări de debriefing

Ce ne dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul activității? * Ce ai schimba la activitate? *
Ce ai învățat din această activitate? * Ce ți-a plăcut cel mai mult la această activitate?

Sfaturi pentru profesor

Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare despre unitatea formabililor noștri înainte de a crea un videoclip.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.powtoon.com/?locale=es>

[https://www.powtoon.com/online-presentation/fKuJlDQeNP4/?utm_medium=social-](https://www.powtoon.com/online-presentation/fKuJlDQeNP4/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=fKuJlDQeNP4&mode=movie)

https://www.powtoon.com/online-presentation/bSQ2t2l2kRbd/?utm_medium=social-

https://www.powtoon.com/online-presentation/bSQ2t2l2kRbd/?utm_medium=social-

[https://www.powtoon.com/online-](https://www.powtoon.com/online-presentation/fKuJlDQeNP4/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=fKuJlDQeNP4&mode=movie)

share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=bSQ212kRbd&mode=movie
https://www.powtoon.com/online-presentation/cDKjdR65KGq/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=cDKjdR65KGq&mode=movie

Denumirea activității

Cine folosește acest instrument?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Cartonașe cu imagini

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Piața muncii: tipuri de locuri de muncă

Rezultatele învățării

Să fie capabili să înțeleagă anunțurile și ofertele de locuri de muncă

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Cartonașe cu imagini.

Descriere

„Cine folosește acest instrument?” După ce am lucrat la diferite profesii și instrumentele folosite pentru fiecare, folosim cartonașe ilustrate pentru a juca și a recapitula ceea ce au învățat formabilii. Folosiți diferite cartonașe pentru a lucra și consolida diferite concepte sau utilizați platforme precum <https://es.liveworksheets.com/> pentru a vă crea propriile foi de lucru interactive.

Proces pas cu pas

- Alegem vocabularul pe care vrem să-l revizuiem.
- Pregătim de cartonașe inclusiv vocabularul cu care dorim să lucrăm.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? *Credem că activitatea a fost dificilă? Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare formabililor noștri despre Unitatea respectivă înainte de a crea sau de a alege un anumit fișier.

Atribuții/referințe (dacă există)

[https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Audici%C3%B3n_y_Lenguaje_\(AL\)/Vocabulario/Oficios_y_herramientas_fc685612kf](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Audici%C3%B3n_y_Lenguaje_(AL)/Vocabulario/Oficios_y_herramientas_fc685612kf)

https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias_Sociales/Profesiones/Asociaci%C3%B3n_profesiones_ku477704kx

Denumirea activității

Unde lucrez?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Piața muncii: curriculum, locuri de muncă, căutarea unui loc de muncă.

Rezultatele învățării

Să fie capabili să înțeleagă anunțurile și ofertele de locuri de muncă

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

Formabilii, împărțiți în echipe, au sarcina de a potrivi diferite piese din CV cu persoana potrivită. De asemenea, trebuie să învețe caracteristicile unui interviu de angajare. Cu Quizlet ai tot ce ai nevoie pentru a-i motiva pe formabili. Prezentați concepte, verificați înțelegerea, obțineți informații instantanee și multe altele. Puteți alege chestionarul perfect sau puteți să vă creați propriul test. Alegeți dintre milioanele de chestionare gratuite create de profesori sau creați-vă unul singuri rapid.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Quizlet.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Quizlet. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://quizizz.com/> <https://quizizz.com/admin/presentation/61b9aa96f13e2a001d350c54/el-trabajo>
<https://quizizz.com/admin/quiz/5ef5a24efc7e51001b30cab2/la-entrevista-de-trabajo>

Denumirea activității

Fă-ți propriul CV

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Kahoot

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Piața muncii: curriculum

Rezultatele învățării

Să fie capabili să utilizeze corect și cu oarecare ușurință expresiile cele mai utilizate pe piața muncii.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru formabilii din diferite grupuri.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

Creați un test simplu cu mai multe răspunsuri pentru a vedea dacă participanții știu care sunt informațiile relevante care ar trebui incluse într-un CV și ce alte informații sunt complet irelevante. Poate fi folosit atât în predarea față în față, cât și în modul său online. Acest format de întrebări și răspunsuri pe o platformă online și caracterul competitiv al jocului, care urmărește să acumuleze puncte pentru fiecare răspuns corect, încurajează un nivel foarte ridicat de participare la clasă, un mare interes pentru conținutul întrebărilor, emoții diverse, râsete...

Înregistrarea pe pagină este complet gratuită și putem crea toate kahoot-urile pe care le dorim. În plus, oferă opțiunea de a COPIA jocurile create de alți profesori pentru a le edita și adapta la orele noastre, a corecta greșelile de tipărire sau de ortografie etc. Utilizatorii platformei pot crea chestionare, discuții sau sondaje, care se numesc Kahoots, care, în plus, pot avea imagini și videoclipuri, completând conținutul academic. Este un instrument foarte eficient pentru profesori, deoarece este foarte util pentru evaluarea nivelului formabililor, ca activitate de consolidare și recapitulare a ceea ce au învățat, de a-i apropia de diferite subiecte culturale sau istorice; în plus, posibilitatea de a încorpora videoclipuri sau GIFS în întrebări face din Kahoot o activitate extrem de interactivă. Cel mai important lucru pe care este necesar să-l știm este că trebuie să gestionăm două pagini web: una pe care să proiectăm și să administrăm chestionarul; alta, pe care formabilii să introducă codul chestionarului și să își transforme smartphone-ul într-un instrument de participare și de răspuns la întrebări.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Kahoot.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Kahoot. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://kahoot.it/> <https://create.kahoot.it/details/772e19ff-382e-4329-960f-663c102cf997>

Denumirea activității

Termeni legali

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Baamboozle

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Piața muncii: condiții legale

Rezultatele învățării

Formabilii vor recunoaște termenii și documentele legale de bază legate de piața muncii.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

Creați un set de cartonașe, fiecare cartonaș ar trebui să aibă un termen legal sau o parte a unui document contractual, iar participanții trebuie să explice care este sensul termenului pe care l-au primit atunci când au ales un cartonaș.

Grupa cu cele mai multe răspunsuri corecte câștigă jocul. Cu Baamboozle poți juca de pe un singur dispozitiv pe un proiector, pe o tablă inteligentă sau într-o lecție online. Nu sunt necesare conturi pentru formabili. Formabilii trebuie să reproducă răspunsurile, nu doar să le recunoască. Învățarea are loc în context, într-un mediu foarte atractiv și competitiv.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Bamboozle.
- Alegem tipul de joc pe care îl vom folosi.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

* Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. * Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Kahoot. * Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.baamboozle.com/game/930015>

Denumirea activității

Curriculum

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Canva

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Piața muncii: căutarea unui loc de muncă

Rezultatele învățării

Formabilii vor fi capabili să solicite informații pentru căutarea unui loc de muncă

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru formabilii din diferite grupuri.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

Vom folosi Canva pentru a pregăti CV-uri, infografice, documente și prezentări care vor fi utile în viața reală pentru o căutare reală a unui loc de muncă. Canva este un editor intuitiv cu instrumente de glisare și plasare, care face ca munca în echipă să fie ușoară. Cu ajutorul Canva for Education, Formabilii și profesorii pot lucra împreună și își pot edita design-urile în timp real. În plus, pot lăsa comentarii, pot adăuga elemente noi și pot schimba complet textul. Canva este, de asemenea, optimizată pentru a fi utilizată pe mai multe platforme. Putem crea cursuri în Canva for Education. În cadrul clasei dvs., puteți atribui șabloane de design, puteți crea grupuri și foldere cu modele. Există și o integrare cu Google Classroom, care ne permite să ne invităm Formabilii. De asemenea, puteți invita formabili prin e-mail sau puteți invita alți profesori să participe la cursul dvs. O altă noutate pe care o găsim în Canva sunt șabloanele sale pentru Educație. În plus, au încorporate în template-uri șabloane „Classroom Kits”, care sunt șabloane cu aceeași temă pentru a da un aspect omogen orelor tale. O altă noutate pe care o încorporează Canva este crearea de videoclipuri sau prezentări. Acum este posibil să creăm o prezentare în Canva și apoi să ne înregistrăm explicațiile. Canva are mii de șabloane educaționale gratuite, de înaltă calitate, pentru ca profesorii să predea online și să obțină rezultate excelente. Putem alege dintre fișe de lucru, prezentări educaționale, CV-uri, calendare și multe altele! Profesorii pot împărtăși teme vizuale captivante pentru ca formabilii să le termine de la distanță, fie singuri, fie în grup, de oriunde și oricând.

Proces pas cu pas

- Decidem pentru ce vom folosi platforma (crearea de CV-uri, infografice, prezentări...).
- Intrăm pe platformă și ne înregistrăm.
- Începem să creăm infografice, postere, prezentări, curriculum...

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Canva. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

1)https://www.canva.com/es_es/ Canva va fi creat cu datele efective furnizate de formabili.

Submodulul 1.1

Online

Denumirea activității

Învățarea literelor

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Alfabetul

Rezultatele învățării

Formabilul identifică aspectele fonetice, de ritm, accent și intonație, precum și structurile lingvistice și aspectele lexicale ale limbii străine și le folosește ca elemente de bază ale comunicării.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Învățarea literelor”, formabilii pot exersa literele cu un set de cartonașe cu alfabetul pe o parte a cartonașului și pronunția pe cealaltă parte. Quizlet îi ajută pe formabili să învețe orice, indiferent de ceea ce știu înainte. Cu unitățile de studiu gratuite ale Quizlet, modurile de studiu și jocurile de clasă, Formabilii noștri pot fi motivați rapid. Quizlet ne ajută să aducem formabilii noștri la orice nivel cu materiale bazate pe curriculum, moduri de studiu interactive și jocuri.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Quizlet.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind aceste aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Quizlet. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://quizlet.com/es> <https://quizlet.com/146543710/alfabeto-flash-cards/>

Denumirea activității

Țările și steagurile noastre

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Padlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Țări și naționalități

Rezultatele învățării

1. Valorificarea limbii străine ca mijloc de comunicare și înțelegere între oameni din medii și culturi diverse și ca instrument de învățare pentru diferite conținuturi. 2. Utilizarea progresivă a limbii străine pentru a afirma și extinde conținuturi ale ariilor non-lingvistice deja învățate și pentru a învăța altele noi.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de studenți de diferite niveluri .

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Țările și steagurile noastre”, formabilii folosesc padletul creat de profesor pentru a recapitula steagurile, culorile, țările de origine ale formabililor, mâncarea tipică din țările lor/regiunilor lor... (trebuie personalizat). Padlet este o platformă digitală care oferă posibilitatea de a crea picturi murale în colaborare. O putem folosi ca tablă virtuală colaborativă în care profesorul și formabilii pot lucra în același timp. Padlet este o aplicație pentru a salva și partaja conținut multimedia diferit. Doar creând un cont, putem începe amenajarea unui perete de activități și punem la dispoziție studenților linkul pentru a putea accesa și începe să-și publice contribuțiile în formatul la alegere: text, audio, video sau imagine.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Padlet.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Padlet. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://es.padlet.com/> <https://padlet.com/mirandadebro/ccwbuds5wwfmr24t> <https://padlet.com/feranduva/mapa>
https://exporter.padletcdn.com/v1/UpvvPYP8VEQcNw5l/fee3dc9757005cf5fa205f74d86a9e27d5b124d4/png?cd=filename%3Dpadlet-ccwbuds5wwfmr24t.png&delay=2500&full_page=true&height=2128&url=https%3A%2F%2Fpadlet.com%2Fmirandadebro%2Fccwbuds5wwfmr24t%3Flast_updated%3D1642760103%26locale%3Des%26read_only%3D1%26screenshot%3D1%26timezone%3DEtc%252FUTC&width_from=%23wish-list

Denumirea activității

Numere de memorat

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

LearningApps

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Țări și naționalități

Rezultatele învățării

Utilizarea limbilor pe care le cunosc formabilii, ca instrumente de informare și de învățare în mod interschimbabil, ținând cont de competențele pentru fiecare limbă.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de studenți de diferite niveluri.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Numere de memorat”, pentru a recapitula numerele, formabilii pot juca jocuri de memorie; ei dezvăluie conținutul a două cartonașe și încearcă să potrivească imaginea numărului cu pronunția corectă. Diferite aplicații online pot fi folosite pentru a lucra și a consolida diferite concepte. În acest caz particular, pentru învățarea numerelor, propunem utilizarea <https://learningapps.org/>. LearningApps.org este un instrument necomercial conceput astfel încât să poți crea diferite tipuri de activități pentru orele tale, într-un mod foarte simplu și intuitiv. De asemenea, oferă un depozit de module sau mici activități dezvoltate de alți colegi, astfel încât să poți refolosi aceste materiale și să le pui la dispoziție tuturor. Veți putea să încorporați codul în paginile dvs. sau să accesați materialele printr-un link sau un cod QR.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina aplicației.

- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.

- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://learningapps.org/view3875251>

Denumirea activității

Să mă prezint

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Jaamboard

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Prezentări, salutări și rămas-bun

Rezultatele învățării

1. Valorificarea limbii străine ca mijloc de comunicare și înțelegere între oameni din medii și culturi diverse și ca instrument de învățare pentru diferite conținuturi. 2. Folosirea cunoștințelor și experiențelor anterioare legate de propria limbă pentru o însușire mai rapidă, mai eficientă și autonomă a limbii străine.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Să mă prezint” creăm un Jam pentru prezentarea personală, incluzând imagini și text. Urmând instrucțiunile profesorului, formabilii se vor prezenta adăugând toate informațiile și imaginile pe care le consideră relevante. Jamboard are un afișaj inteligent. Vă permite să importați rapid imagini dintr-o căutare Google, să salvați automat lucrările în cloud, să utilizați instrumentul ușor de citit de scriere de mână și de recunoaștere a formei și să desenați cu un stylus și să ștergeți cu degetul la fel ca pe tablă albă. Puteți stârni interesul formabililor pentru a învăța, a colabora

și a interacționa în mod activ cu aplicația mobilă Jamboard care utilizează tehnologia cloud. Formabilii pot accesa un set cuprinzător de instrumente de editare pentru a colabora cu alți studenți sau cu profesorii.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Jamboard.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale studenților noștri. Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Jamboard.

Atribuții/referințe (dacă există)

https://edu.google.com/intl/ALL_es/products/jamboard/

<https://jamboard.google.com/d/1CXAFdzepfe3BYqmvAHxzIV6ZzJYwgU9AWFEm5s1Daqs/edit?usp=sharing>

Denumirea activității

Cumpărături

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Baamboozle

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Cumpărături

Rezultatele învățării

Identificarea aspectelor fonetice, de ritm, accent și intonație, precum și structurile lingvistice și aspectele lexicale ale limbii străine și folosirea lor ca elemente de bază ale comunicării.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Shopping” folosim modul de joc baamboozle (versiunea clasică) pentru a revizui vocabularul și interacțiunile la cumpărături într-un mod gamificat. Utilizați modul de studiu pentru a introduce vocabularul legat de cumpărături. Concret vom folosi vocabularul legat de cumpărăturile dintr-un supermarket sau un magazin alimentar Cu Baamboozle poți juca de pe un singur dispozitiv pe un proiector, pe o tablă inteligentă sau într-o lecție online. Nu sunt necesare conturi pentru formabili. Formabilii trebuie să reproducă răspunsurile, nu doar să le recunoască. Învățarea are loc în context, într-un mediu foarte atractiv și competitiv.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Baamboozle.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind aceste aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti jocul va trebui să alegem conținutul la care vom lucra. Înainte de a începe să jucați, este necesar să vă asigurați că participanții cunosc regulile jocului.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.baamboozle.com/> <https://www.baamboozle.com/game/840846>

Denumirea activității

Recapitulare

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Escape room/ Genially

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Orice conținut submodul 1.1

Rezultatele învățării

Folosesc în mod autonom toate mijloacele de care dispun, inclusiv noile tehnologii, pentru a obține informații și pentru a comunica în limba străină.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Sala de clasă.

Descriere

„Recapitulare” este un Escape Room realizat cu Genially care se bazează pe dezvoltarea abilităților mentale de a rezolva puzzle-uri și probleme, astfel încât formabilii să pună în joc creativitatea și gândirea critică. Este vorba despre crearea unei escape room în care un grup de oameni trebuie să stea un anumit timp până când rezolvă o enigmă sau o problemă printr-un set de indicii. În acest fel, sunt activate o serie de mecanisme cognitive care sporesc abilitățile jucătorilor. Jocul are o poveste sau o narațiune, care are legătură cu modul în care este contextualizată camera. Obiectivul este să părăsească camera și pentru aceasta jucătorii trebuie să-și folosească toate abilitățile intelectuale, creative și deductive de raționament.

Proces pas cu pas

- Trebuie să pregătim câteva enigme legate de conținuturile pe care vrem să le lucrăm.

Întrebări de debriefing

* Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul acestei activități? * Ați folosit vreodată această platformă? Ți-a plăcut? Ți s-a părut simplu? * Ce ai schimba la această activitate? * Ce ai învățat din această activitate? * Cum am putea adapta această activitate la locul de muncă...?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti jocul va trebui să alegem conținutul la care vom lucra. Înainte de a începe jocul, este necesar să vă asigurați că participanții cunosc regulile jocului.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://view.genial.ly/6249e4f613bf2100103753b6/interactive-content-escape-room-cfie>

Submodulul 1.2 Online

Denumirea activității

Care este locul tău de muncă? Și contractul tău?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Learning apps

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Piața muncii: locuri de muncă și contracte

Rezultatele învățării

Recunoaște termenii și documentele legale de bază legate de piața muncii.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

"Care este locul tău de muncă? Și contractul tău?" este un exercițiu de potrivire pentru a învăța vocabularul legat de job și tipuri de contract. Această activitate ar trebui adaptată la diferitele tipuri de contracte din fiecare țară. Diferite aplicații online pot fi folosite pentru a lucra și a consolida diferite concepte. În acest caz particular, propunem utilizarea <https://learningapps.org/>. LearningApps.org este un instrument necomercial conceput astfel încât să poți crea diferite tipuri de activități pentru orele tale, într-un mod foarte simplu și intuitiv. De asemenea, oferă un depozit de module sau mici activități dezvoltate de alți colegi, astfel încât să poți refolosi aceste materiale și să le pui la dispoziție tuturor. Veți putea să încorporați codul în paginile dvs. sau să accesați materialele printr-un link sau un cod QR.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe paginile aplicațiilor.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind aceste aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie în aplicații. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://learningapps.org/watch?v=pu2ro69vt21>

Denumirea activității

Instrumente de lucru

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Kahoot

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Piața muncii: tipuri de locuri de muncă

Rezultatele învățării

Să fie capabili să utilizeze corect și cu ușurință expresiile cele mai utilizate folosite pe piața muncii.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Instrumente de lucru”, folosim un Kahoot pentru a trece peste vocabularul legat de diferite profesii pe baza descrierii atribuțiilor diferitelor locuri de muncă. Recapitulați diferitele locuri și organizații care vă pot ajuta cu plasarea pe piața muncii. Kahoot! este un instrument pentru crearea de chestionare în format test: întrebarea este prezentată pe ecran și fiecare formabil (sau grup de formabili, pe mobil/computer/tabletă, trebuie să selecteze opțiunea corectă. Este folosit pentru a revizui un conținut (cum ar fi o recenzie înainte de un examen, de exemplu), pentru a vedea cât de multe știm despre un subiect înainte de a-l introduce în clasă, pentru a evalua cunoștințele formabililor... Poate fi folosit atât în predare față în față și în modul său online. Acest format de întrebări și răspunsuri pe o platformă online și caracterul competitiv al jocului, care urmărește să acumuleze puncte pentru fiecare răspuns corect, încurajează un nivel foarte ridicat de participare la clasă, un mare interes pentru conținutul întrebărilor, emoții diverse.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Kahoot.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Kahoot. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://kahoot.it/>

<https://create.kahoot.it/details/7bb1c6d3-29fd-4636-8f05-aa013462111e> <https://create.kahoot.it/details/595fc01f-3146-41e4-9119-05158c9c>

Denumirea activității

Unde caut un loc de muncă?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Kahoot

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Căutare de locuri de muncă

Rezultatele învățării

Faceți cunoștință cu câteva organizații, entități publice, ONG-uri, sindicate... în locul dvs. de reședință care vă pot ajuta cu plasarea în muncă.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Unde îmi caut un loc de muncă?” folosim un Kahoot pentru a revizui diferitele locuri și organizații care vă pot ajuta cu plasarea în muncă. Această activitate ar trebui adaptată diferitelor locuri și organizații care se ocupă de acest lucru în fiecare țară. Kahoot! este un instrument pentru crearea de chestionare în format test: întrebarea este prezentată pe ecran și fiecare formabil (sau grup de formabili), pe mobil/computer/tabletă, trebuie să selecteze opțiunea corectă. Este folosit pentru a revizui un conținut (cum ar fi o recapitulare înainte de un examen, de exemplu), pentru a vedea cât de multe știu despre un subiect înainte de a-l introduce în clasă, pentru a evalua cunoștințele formabililor... Poate fi folosit atât în predare față în față, cât și în modul său online. Acest format de întrebări și răspunsuri pe o platformă online și caracterul competitiv al jocului, care urmărește să acumuleze puncte pentru fiecare răspuns corect, încurajează un nivel foarte ridicat de participare la clasă, un mare interes pentru conținutul întrebărilor, emoții diverse, râsete...

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Kahoot.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Kahoot. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://kahoot.it/> <https://create.kahoot.it/details/b593124f-036c-416e-8368-60e6f29c5d26> PIN: 9674693

Denumirea activității

Ce faci la locul tău de muncă?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Piața muncii: tipuri de locuri de muncă

Rezultatele învățării

Să fie capabili să înțeleagă anunțurile și ofertele de locuri de muncă

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Ce faci la locul tău de muncă?”, folosim Quizlet pentru a ști ce face fiecare persoană în meseria sa. Vom crea cartonașe cu numele jobului pe o parte și descrierea jobului pe cealaltă parte. Quizlet îi ajută pe formabili să învețe orice, indiferent de ceea ce știu înainte. Cu unitățile de studiu gratuite ale Quizlet, modurile de studiu și jocurile de clasă, Formabilii noștri pot fi motivați rapid. Quizlet ne ajută să aducem formabilii noștri la orice nivel cu materiale bazate pe curriculum, moduri de studiu interactive și jocuri.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Quizlet.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Quizlet. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Cunoaște-ți moneda

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Padlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Piața muncii: valută.

Rezultatele învățării

1. Să fie capabili să solicite informații despre căutarea unui loc de muncă (salariu, taxe...) 2. Să fie capabili să înțeleagă anunțurile sau ofertele de locuri de muncă.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru un număr mic de formabili din aceeași grupă.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

În „Cunoaște-ți moneda”, fiecare participant trebuie să participe la crearea unui padlet colaborativ cu propria sa monedă, să încarce o poză cu el și informații despre câți euro valorează... Padlet este o platformă digitală care oferă posibilitatea de a crea picturi murale în colaborare. O putem folosi ca tablă virtuală colaborativă în care profesorul și formabilii pot lucra în același timp. Padlet este o aplicație pentru a salva și partaja conținut multimedia diferit. Doar creând un cont, putem începe amenajarea unui perete de activități și punem la dispoziție studenților linkul pentru a putea accesa și începe să-și publice contribuțiile în formatul la alegere: text, audio, video sau imagine.

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Padlet.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.
- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Padlet.. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://es.padlet.com/> Padlet va fi creat cu datele efective furnizate de cursanți.

Denumirea activității

Cât e ceasul acum?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Kahoot

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Piața muncii: orar

Rezultatele învățării

1. Să fie capabili să solicite informații despre căutarea unui loc de muncă (salariu, taxe...) 2. Să fie capabili să înțeleagă anunțurile sau ofertele de locuri de muncă.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este mai potrivită pentru formabilii din diferite grupuri.

Materiale și resurse necesare

Computer, tabletă, telefon mobil.

Descriere

"Cât e ceasul acum?" este o activitate în care, prin utilizarea cartonașelor, participanții ar trebui să aleagă un răspuns corect referitor la momentul potrivit sau o zi din săptămână. Această activitate se poate face fie cu Kahoot, fie cu un ceas mare (pentru ca toată lumea să-l poată vedea) sau folosind cartonașe. Kahoot! este un instrument pentru crearea de chestionare/ quiz-uri în format test: întrebarea este prezentată pe ecran și fiecare formabil (sau grup de formabili), pe mobil/computer/tabletă, trebuie să selecteze opțiunea corectă. Este folosit pentru a revizui un conținut (cum ar fi o recapitulare înainte de un examen, de exemplu), pentru a vedea cât de multe știu despre un subiect înainte de a-l introduce în clasă, pentru a evalua cunoștințele formabililor... Poate fi folosit atât în predare față în față, cât și în modul său online. Acest format de întrebări și răspunsuri pe o platformă online și caracterul competitiv al jocului, care urmărește să acumuleze puncte pentru fiecare răspuns corect, încurajează un nivel foarte ridicat de participare la clasă, un mare interes pentru conținutul întrebărilor, emoții diverse, râsete...

Proces pas cu pas

- Ne înregistrăm pe pagina Kahoot.
- Alegem tipul de activitate pe care o vom folosi.

- Alegem sau creăm activitățile pe care le vom folosi cu formabilii.

Întrebări de debriefing

*Ce dorim să realizăm cu această activitate? * Cum ne-am simțit în timpul implementării sale? * Ați lucrat bine folosind acele aplicații? * Ce ți-a plăcut la activitate? Ce nu ți-a plăcut? Ce ai schimba?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a pregăti sau alege activitatea pe care o vom folosi, trebuie să decidem dacă le vom folosi pentru a extinde, întări sau evalua conținutul. Uneori putem găsi activitatea de care avem nevoie pe Kahoot. Vom pleca întotdeauna de la cunoștințele anterioare ale formabililor noștri despre Temă, înainte de a crea sau de a alege o anumită activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://kahoot.it/> <https://create.kahoot.it/details/8c71fe1c-047a-4489-943d-ce81c0d33157>
<https://create.kahoot.it/details/46917008-5584-4769-8f7f-317b8d528b94>
<https://create.kahoot.it/details/0d31cbe5-1ae0-4bef-8fc4-e444c4d5bdff>
<https://create.kahoot.it/details/e4dda0db-5688-4154-b103-e4943df87e99>
<https://create.kahoot.it/details/a4fe7cd3-b4b4-47df-876d-e6c1d4e2ad2a>

Modulul 2: Limba engleză

SALĂ DE CLASĂ

Denumirea activității

Introducere

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Jamboard

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Salutări și formule de introducere

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să-i salute pe ceilalți și să se prezinte

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Fișă „Două adevăruri și o minciună”.

Descriere

Participanților li se oferă un link/foaie de lucru pentru jamboard și li se cere să scrie 2 propoziții adevărate despre ei înșiși și o propoziție falsă. Ceilalți ar trebui să ghicească care sunt cele adevărate și care este falsă. Participanții sunt rugați să-și împărtășească impresiile despre exercițiu, răspunzând la întrebările de debriefing. Ei pot discuta care sunt cele mai interesante „minciuni” și cum se poate crea un mister despre ceea ce este adevărat și ce este fals.

Proces pas cu pas

1. Participanții primesc linkul/foaia de lucru pentru jamboard.
2. Li se cere să scrie 2 propoziții adevărate și o propoziție falsă despre ei înșiși.
3. Ceilalți participanți sunt rugați să ghicească care sunt propozițiile adevărate și care sunt propozițiile false.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Ce ai învățat despre colegii tăi? A fost dificil să descoperi minciuna? Și ce ai învățat despre tine?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul poate introduce jocul prezentând două propoziții adevărate despre sine și una falsă și întrebând formabilii care dintre ele este falsă și care este adevărată.

Atribuții/referințe (dacă există)

https://jamboard.google.com/d/1AGrpl5eMrZnth1Po3GV2WREHxPTKetBAR5PC_mR3Bt0/viewer?f=0

Denumirea activității

Numere și litere (2)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Site ESL game plus

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Numerele

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să noteze corect detaliile personale

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

După deschiderea linkului, profesorul și participanții convin asupra numerelor care trebuie exersate. Participanților li se spune că au o misiune comună și sunt încurajați să coopereze în acest joc. Jocul începe și unul câte unul, participanții sunt rugați să asculte și apoi să identifice numărul pe care l-au auzit. Ei trebuie să pronunțe corect numerele la rândul lor. Pentru a înțelege mai bine, sarcina lor este să scrie numărul cu litere. La final, ei discută despre dificultățile și strategiile pentru a învăța mai bine numerele.

Proces pas cu pas

1. În clasă, deschide linkul și alege o opțiune de exercițiu. 2. Începe jocul și invită formabilii, pe rând, să identifice numerele din ascultare și să pronunțe corect numerele. 3. Provoacă formabilii să scrie numerele pe care le-au auzit cu litere. 3. Reluați jocul.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat? Cât de greu a fost să scrii un număr cu litere? Ce strategii ai folosit pentru a face asta?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să observe unde sunt dificultățile participanților în recunoașterea numerelor și în scrierea lor cu litere.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.eslgamesplus.com/numbers-cardinal-ordinal/>

Denumirea activității

La telefon (3)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Whatsapp

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Vocabular și expresii pentru conversații telefonice

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să stabilească un contact telefonic de bază; să lase și să înțeleagă mesajele.

Cursantul exersează conversația telefonică.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Telefon, conexiune la internet

Descriere

Acest exercițiu este axat pe una dintre cele mai importante abilități legate de învățarea unei limbi străine, și anume vorbirea la telefon. După instalarea Whatsapp și verificarea conexiunii la internet, participanții sunt invitați să lucreze în perechi, schimbându-și numerele de telefon. Ei trebuie să exerseze o convorbire telefonică, pe o temă la alegere. Participanții sunt încurajați să joace rolul cât mai firesc posibil, ca și cum ar iniția o conversație telefonică cu cineva necunoscut.

Proces pas cu pas

1. Participanții fac schimb de numere de telefon între ei.
2. Verifică dacă au instalat aplicația Whatsapp pe telefonul mobil.
3. Sunt împărțiți în perechi.
4. Încep scurte conversații telefonice.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să asculte conversațiile, să ia notițe și să facă corecturi și sugestii la sfârșit.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&hl=ro&gl=US#:~:text=Lans%C4%83ri%20noi-WhatsApp%20Messenger,-WhatsApp%20LLC>

Denumirea activității

Mâncare și băutură (4)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Site ESL game plus

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Mâncare și băutură

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să cumpere sau să comande alimente și băuturi într-un supermarket sau pub; identifică corect banii.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul pentru joc între participanți. Participanților li se spune că au o misiune comună și sunt încurajați să coopereze în acest joc pentru a câștiga comoara piraților. Jocul începe și, unul câte unul, participanții sunt rugați să asculte și apoi să identifice numele legumelor sau alimentului pe care l-au auzit. Ei trebuie să pronunțe corect acest nume la rândul lor. O a doua sarcină poate fi să exerseze cum să ceară un kg din acea legumă sau mâncare la piață.

Proces pas cu pas

1. În clasă, deschideți linkul pentru joc. 2. Începeți jocul și invitați participanții, pe rând, să identifice numele legumelor sau al alimentului pe care l-au auzit și să îl pronunțe corect. 3. Provocați participanții să exerseze cum să ceară un kg din acea legumă sau acel fel de mâncare la piață. 4. Reluați jocul.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul trebuie să încurajeze formabilii să stăpânească vocabularul legat de mâncare, dar și întrebările necesare pentru a face cumpărăturile.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.eslgamesplus.com/vegetables-vocabulary-esl-interactive-board-game/>

Denumirea activității

Locuri în oraș și direcții (5)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Learn English

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Găsirea locurilor în oraș, obținere și oferire de indicații

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să ceară și să înțeleagă direcții într-un oraș

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul între participanți. Fiecare participant trebuie să potrivească imaginile, sunetele și cuvintele. Lucrând în perechi, participanții trebuie să-și exerseze vocabularul legat de diferite locuri, punând întrebări ca și cum ar vrea să găsească un loc în oraș. După aceea, cealaltă persoană va exersa dând indicațiile pentru a găsi locul. După câteva minute își pot schimba rolurile, pentru a dezvolta atât vocabularul legat de adresarea întrebărilor, cât și de a oferi indicații.

Proces pas cu pas

1. Participanții deschid linkul pentru joc. 2. Participanții ascultă și potrivește individual imaginile, sunetele și cuvintele scrise. 3. Ei lucrează în perechi pentru a-și dezvolta vocabularul punând întrebări legate de găsirea unui loc și oferind instrucțiuni cuiva.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat? Cât de bine reușești să obții indicații în alte țări?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul trebuie să încurajeze toți cursanții să participe la discuție în perechi.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1>

Denumirea activității

Povestea vieții (6)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Bamboozle

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

A spune vârsta, locul nașterii, familia, mediul profesional, experiența.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să întrebe și să vorbească despre el însuși

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Participanții primesc un link baamboozle și li se cere să se gândească la răspunsurile la întrebările legate de diferite aspecte din viața lor. Apoi, ei sunt încurajați să împărtășească despre viața lor, răspunzând la aceste întrebări în grupuri de patru-cinci participanți. În grupul mai mare, profesorul citește întrebările și le cere participanților să răspundă la fiecare întrebare, unul câte unul, selectând cele mai interesante răspunsuri din grupul lor. Discuțiile finale se bazează pe întrebări de debriefing.

Proces pas cu pas

1. Studenților li se partajează link-ul bamboozle. 2 Ei sunt încurajați să răspundă la cât mai multe întrebări despre ei înșiși în 1 minut sau 1,5 minute. 3. Jocul continuă până când toți participanții vorbesc.

Întrebări de debriefing

Cât de amuzant a fost? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.baamboozle.com/game/100828>

Denumirea activității

Cumpărături (7)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Articole de cumpărături

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să interacționeze în magazine; exersarea vocabularului pentru cumpărături.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Imagini/imagini digitale

Descriere

Profesorul le prezintă formabililor o cutie digitală misterioasă cu imagini reprezentând articole de cumpărături. Pentru fiecare participant, profesorul selectează o poză și îl întreabă ``Ce am eu?``. Participanții trebuie să răspundă, la rândul lor, dând cât mai multe detalii asupra imaginilor, pentru a exersa vocabularul de cumpărături. Alți participanți sunt încurajați să ajute, dezvoltând ideile și prezentările, precum și punând întrebări relevante pentru a stimula conversația.

Proces pas cu pas

1. Formabilii sunt întrebați ``Ce am eu?``2. La rândul lor, ei răspund conform imaginilor afișate. 3 Alți participanți sunt invitați să ajute.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://pixabay.com/images/search/shopping/>

Denumirea activității

Călătorii (8)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Bamboozle

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Mijloace de transport

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să solicite și să înțeleagă informații despre călătoriile cu diferite mijloace de transport.

Exersarea vocabularului referitor la mijloacele de transport.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Participanților li se prezintă mijloacele de transport, arătându-le imagini relevante, folosind o legătură de tip bamboozle. Participanții învață mijloace de transport și cuvinte pentru a le descrie caracteristicile. Profesorul sugerează și locuri unde pot ajunge cu diferite mijloace de transport. Apoi, profesorul împărtășește participanților un

link cu un joc clasic de bamboozle pentru a revizui vocabularul, invitând formabilul să creeze propoziții scurte, folosind aceste cuvinte noi.

Proces pas cu pas

1. Formabililor le este partajat linkul bamboozle. 2. Aceștia sunt încurajați să identifice mijloacele de transport prezentate în imagine. 3. Fiecare participant este invitat să introducă cuvintele noi într-o propoziție scurtă.

Întrebări de debriefing

Cât de eficient a fost? Ce cuvinte noi ai învățat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.baamboozle.com/game/43158>

Denumirea activității

A spune timpul (9)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Bamboozle

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Ceasul, a întreba ora, a spune ora

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să întrebe, să înțeleagă și să spună cât este ceasul.

Întreabă și exersează cât este ceasul.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Un ceas/ ceas digital/ cartonașe

Descriere

Profesorul creează cartonașe de hârtie cu ceasuri care arată ore diferite, conform imaginilor din linkul bamboozle. Profesorul împarte cartonașele între participanți și apoi le arată câteva exemple despre cum pot întreba și spune corect

ora. Apoi, profesorul invită fiecare participant pe rând să întrebe și să spună corect timpul pe care îl are pe cartonaș. Fiecare participant primește cel puțin trei cartonașe.

Proces pas cu pas

1. Participanții sunt invitați să spună ora conform imaginilor cu ceasul/ ceasul de pe cartonaș de pe link-ul bamboozle.
2. Fiecarui participant îi va veni rândul.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.baamboozle.com/game/50301>

Denumirea activității

Rutina zilnică (10)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Learningapps

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Locuri de muncă și rutine zilnice

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să întrebe, să înțeleagă și să vorbească despre locuri de muncă și rutine zilnice

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul între participanți. Fiecare participant trebuie să potrivească individual sunetele, cuvintele scrise și imaginile pentru a învăța vocabularul legat de locuri de muncă. Profesorul împarte apoi grupul în perechi. Participanții trebuie să exerseze să pună întrebări și să dea răspunsuri legate de locurile lor de muncă și ale altor persoane din familie. Fiecare participant, la rândul său, pune și răspunde la întrebări. Participanții sunt încurajați să folosească expresii cu cuvinte noi învățate pentru a răspunde la întrebări.

Proces pas cu pas

1. După partajarea linkului între participanți, fiecare dintre ei trebuie să se potrivească individual sunetele, cuvintele scrise și imaginile pentru a învăța vocabularul legat de locuri de muncă. 2. În perechi, participanții trebuie să exerseze să pună întrebări și să ofere răspunsuri legate de locurile lor de muncă și ale altor persoane din familie. Fiecare participant, la rândul său, pune și răspunde la întrebări. 3. Participanții sunt încurajați să folosească expresii cu cuvinte noi învățate pentru a răspunde la întrebări.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să folosească cuvinte noi învățate pentru a răspunde la întrebări.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://learningapps.org/18403749>

Denumirea activității

Zile și date (11)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Zile și date

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să înțeleagă și să spună zilele și datele, să vorbească despre date importante din viața sa. Să exerseze zilele și datele.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Imagini/ imagini digitale

Descriere

Profesorul creează cartonașe cu zile și date, ca în imaginile din linkul quizlet. Profesorul le împărtășește participanților și le cere să se gândească la întrebări și propoziții pentru a folosi cuvintele respective. Fiecare participant, la rândul său, arată și spune ziua sau data pe cartonașul primit. Apoi, participantul folosește aceste cuvinte noi în propoziții scurte, o dată ca întrebare și o dată ca răspuns. Fiecare participant primește cel puțin trei cartonașe.

Proces pas cu pas

1. Participanților li se împart cartonașe, asemănătoare cu cele de pe linkul quizlet. 2 Li se arată vocabularul referitor la zile și date pe care îl vor introduce în propoziții scurte, pe rând.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://quizlet.com/mx/497619740/days-and-dates-flash-cards/>

Denumirea activității

Informații personale (12)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Learnenglish

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Informații personale și vocabular

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să ceară și să înțeleagă informații despre familie, animale de companie, case etc.

Cursantul poate face schimb de informații personale.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul între participanți. Fiecare participant trebuie să potrivească individual imaginile, sunetele și cuvintele legate de informații personale precum familie, case, animale de companie, locuri de muncă etc. Apoi, profesorul invită participanții să împărtășească informații despre aceste aspecte în propoziții scurte, folosind un vocabular nou. Ceilalți participanți sunt rugați să-și sprijine colegii care împărtășesc informații, punând întrebări adecvate pentru a primi mai multe detalii.

Proces pas cu pas

1. După partajarea linkului între participanți, aceștia trebuie să potrivească individual imaginile, sunetele și cuvintele legate de informații personale precum familie, case, animale de companie, locuri de muncă etc. 2. Profesorul invită participanții să împărtășească informații despre aceste aspecte în propoziții scurte, folosind un vocabular nou .

Întrebări de debriefing

Cât de greu a fost? Care a fost cea mai mare dificultate? Ce ai învățat nou?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/jobs-1>
<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/jobs-2>

Denumirea activității

Plângere fizică minoră (13)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Tools for educators

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Stare de sănătate

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să spună ce este în neregulă și să ceară lucruri la farmacie

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul creează o activitate folosind linkul și apoi o partajează participanților. Activitatea este axată pe stările legate de sănătate și cât de bine sau rău se simte cineva fizic. Participanții sunt invitați fie să citească o propoziție scurtă sau un paragraf și să conecteze cuvintele, fie să citească un cuvânt, să-l traseze și să-l conecteze cu altele. Participanții voluntari sunt încurajați să introducă un cuvinte noi în propoziții scurte pentru a descrie o situație în care ceva nu era în regulă cu ei. Alți formabili pot pune întrebări relevante.

Proces pas cu pas

1. Profesorul creează o activitate folosind link-ul și apoi o distribuie participanților. 2. Participanții sunt invitați fie să citească o propoziție scurtă sau un paragraf și să conecteze cuvintele, fie să citească un cuvânt, să-l traseze și să-l conecteze cu altul, fiind concentrați pe stările legate de sănătate și cât de bine sau rău se simte cineva din punct de vedere fizic. 3. Participanții voluntari sunt încurajați să introducă cuvintele noi în propoziții scurte pentru a descrie o situație în care ceva nu era în regulă cu ei.

Întrebări de debriefing

Cât de greu a fost? Care a fost cea mai mare dificultate? Ce ai învățat nou?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

Fișă de lucru Spaghetti String:

<https://www.toolsforeducators.com/spaghetistring/spaghetti-string-worksheet.php?cat=health>

<https://www.toolsforeducators.com/spaghetistring/spaghetti-string-trace.php?cat=health>

Denumirea activității

Plângere fizică minoră (13)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Vocab1

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Stări de sănătate

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să spună ce este în neregulă și să ceară lucruri la farmacie.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Formabilii sunt rugați să se gândească individual la cuvintele legate de sănătate și cât de bine sau rău se simte cineva din punct de vedere fizic sau cuvintele folosite la farmacie și să facă o listă de vocabular. Participanții trebuie să caute cuvântul în dicționar și să noteze definițiile. Apoi, fiecare participant, la rândul său, va citi cel puțin patru-cinci cuvinte

și definițiile acestora din lista de vocabular. Va rezulta o listă comună de vocabular de grup. Participanții sunt rugați să propună întrebări pe care le vor pune la farmacie legate de această listă finală de vocabular.

Proces pas cu pas

1. Formabilii sunt rugați să se gândească individual la cuvinte legate de sănătate și cât de bine sau rău se simte cineva din punct de vedere fizic sau cuvintele folosite la farmacie și să facă o listă de vocabular. 2. După ce a căutat cuvintele în dicționar și a notat definițiile, fiecare participant, la rândul său, va citi cel puțin patru-cinci cuvinte și definițiile acestora din lista de vocabular. 3. Participanții sunt rugați să propună întrebări pe care le vor adresa la farmacie legate de această listă finală de vocabular.

Întrebări de debriefing

Cât de greu a fost? Care a fost cea mai mare dificultate? Ce ți-a plăcut și ce nu ți-a plăcut? De ce?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la găsirea întrebărilor care să fie adresate la farmacie.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.vocab1.com/>

Denumirea activității

Îmi place și nu îmi place. Culori (14)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Learnenglish

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Timp liber. Îmi place și nu îmi place.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să spună ce îi place și ce nu îi place să facă în timpul liber; de a întreba despre plăcerile și antipatiile altora.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul între participanți. Fiecare participant trebuie să potrivească individual imaginile, sunetele și cuvintele pentru a-și exercita vocabularul legat de diferite culori și nuanțe. Apoi, profesorul invită participanții să împărtășească informații despre care sunt culorile lor preferate și ce culoare nu le place, formulând pe rând fraze

scurte. Participanții trebuie să își motiveze alegerile. Ei pot pune întrebări pentru a primi mai multe detalii unul de la celălalt.

Proces pas cu pas

1. După ce a fost partajat linkul între participanți, fiecare dintre ei trebuie să potrivească individual imaginile, sunetele și cuvintele pentru a-și exercisa vocabularul legat de diferite culori și nuanțe. 2. Participanții împărtășesc informații despre care sunt culorile lor preferate și ce culoare nu le place, formulând fraze scurte și motivându-și alegerile, la rândul lor. 3. Ei pot pune întrebări pentru a primi mai multe detalii unul de la celălalt.

Întrebări de debriefing

Cât de greu a fost acest exercițiu? Care a fost cea mai mare dificultate? Ce le place sau ce nu le place în această activitate?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/colours>

Denumirea activității

Activități din trecut (15)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website MES game

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Vorbind despre evenimente sau activități din trecut

Rezultatele învățării

Cursantul poate vorbi despre ceea ce a făcut săptămâna trecută

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual în activități față în față.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul între participanți. Fiecare participant trebuie să joace jocul individual. În joc, ei trebuie fie să potrivească audio cu imaginea, fie cu cuvintele scrise, fie să potrivească cuvântul scris cu imaginile pentru a învăța

să vorbească despre evenimente sau activități din trecut. Profesorul încurajează formabilii voluntari să împărtășească ceea ce au făcut săptămâna trecută, folosind timpul trecut al verbelor și cuvintele noi învățate în fraze scurte.

Proces pas cu pas

1. După ce a fost partajat linkul cu jocul între participanți, fiecare dintre ei trebuie fie să potrivească audio cu imaginea, fie cu cuvintele scrise, fie să potrivească cuvântul scris cu imaginile pentru a învăța să vorbească despre evenimente sau activități din trecut. 2. Profesorul încurajează formabilii voluntari să împărtășească ceea ce au făcut săptămâna trecută, folosind timpul trecut al verbelor și cuvintele noi învățate în fraze scurte.

Întrebări de debriefing

Cât de amuzant a fost? Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat? Ce ți-a plăcut sau nu ți-a plăcut?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții, folosind timpul trecut al verbelor și cuvintelor care definesc activitățile sau evenimentele trecute.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.mes-games.com/past1.php>

ONLINE

Denumirea activității

Introducere

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Salutări și formule de introducere

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să-i salute pe ceilalți și să se prezinte

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Participanții primesc link-ul quizlet, pentru a potrivi cuvintele scrise cu imaginile, axate pe saluturi și formule de introducere. Participanții sunt încurajați să exerseze vocabularul de bază pentru întâlniri și saluturi, revizuirea cartonașelor și apoi jucând live. După aceea, pot discuta, folosind cuvinte și expresii pentru a saluta pe cineva și pentru a se prezenta cu încredere.

Proces pas cu pas

1. Asigurați-vă că participanții știu cum să folosească Quizlet 2. Formabililor li se partajează linkul quizlet. 3. Ei revizuiesc formulele de întâlnire și de salut pe cartonașe. 4. În clasă, ei sunt invitați să repete formulele de întâlnire și salut.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat? Ce formule de întâlnire și salut îți poți aminti mai bine?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții .

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://quizlet.com/36849994/english-greetings-flash-cards/>

<https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#countries>

Denumirea activității

Numere și litere (2)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Learningapps (Numere)

Website Games to learn english (Litere)

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Cifre și litere

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să noteze corect detaliile personale

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Participanții folosesc linkul partajat de profesor pentru a juca jocul legat de numere în limba engleză. Participanții joacă câteva runde ale jocului. Ei trebuie să potrivească cifra cu numărul scris cu litere. De asemenea, trebuie să acorde atenție modului în care sunt pronunțate numerele. Participanții sunt încurajați să prelungească exercițiul, repetând în perechi numere complexe precum ani, zile și bani. Fiecare participant va fi provocat să exerseze cel puțin 10 numere mai complexe.

Proces pas cu pas

1. Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească aplicațiile și jocurile de pe site-urile indicate pentru a învăța limba engleză. 2. Participanților li se partajează linkurile. 3. Ei recapitulează identificarea numerelor. 4. În clasă, ei sunt invitați să repete numerele complexe, cum ar fi anii, zilele și banii.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat? Cât de greu este să transferi cifrele în versiunea lor scrisă cu litere?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul poate încuraja participanții să repete numere complexe și să-și identifice dificultățile.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://learningapps.org/9416478>

<https://www.gamestolearnenglish.com/vocab-game/>

Denumirea activității

La telefon (3)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Whatsapp

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Vocabular și expresii pentru conversații telefonice

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să stabilească un contact telefonic de bază; poate lăsa și înțelege mesajele.

Participanții exersează conversația telefonică.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Telefon, conexiune la internet

Descriere

Acest exercițiu este axat pe una dintre cele mai importante abilități legate de învățarea unei limbi străine, și anume vorbirea la telefon. După instalarea Whatsapp și verificarea conexiunii la internet, participanții sunt invitați să lucreze în perechi, schimbându-și numerele de telefon. Ei trebuie să exerseze o convorbire telefonică, pe o temă la alegere. Participanții sunt încurajați să joace rolul cât mai firesc posibil, ca și cum ar iniția o conversație telefonică cu cineva necunoscut.

Proces pas cu pas

1. Participanții fac schimb de numere de telefon între ei. 2. Verifică dacă au instalat aplicația Whatsapp pe telefonul mobil. 3. Sunt împărțiți în perechi. 4. Încep scurte conversații telefonice.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să asculte conversațiile, să ia notițe și să facă corecturi și sugestii la sfârșit.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&hl=ro&gl=US#:~:text=Lans%C4%83ri%20noi-WhatsApp%20Messenger,-WhatsApp%20LLC>

Denumirea activității

Mâncare și băutură (4)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website ESL game plus

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Cantitate pentru alimente și băuturi; Bani

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să cumpere sau să comande alimente și băuturi într-un supermarket sau pub; identifică în mod corect banii.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul pentru joc între participanți. Fiecare formabil, unul câte unul, trebuie să aleagă corect termenii de cantitate pentru diferite alimente și băuturi. Astfel, vor exersa vocabularul despre mâncare și băuturi. După aceea, pentru a da mai mult dinamism, pot ghici prețul acelei cantități de mâncare sau băutură la supermarket. În plus, fiecare participant trebuie să compună o listă de cumpărături cu cel puțin 5 alimente sau băuturi diferite.

Proces pas cu pas

1. Participanții deschid linkul pentru joc. 2. Începeți jocul și invitați participanții, pe rând, să corecteze termenii de cantitate pentru diferite alimente și băuturi. 3. Participanții sunt rugați să ghicească prețul acelei cantități de mâncare sau băutură la supermarket. 4. Fiecare participant scrie o listă de cumpărături cu cel puțin 5 alimente sau băuturi diferite.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat? Este greu să potrivești cantitățile de alimente și băuturi? Sunt diferențe între engleză și modul cum sunt exprimate în limba ta maternă?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul trebuie să încurajeze participanții să înțeleagă legăturile dintre bani, cantități și diferite alimente și băuturi.

Atribuții/referințe (dacă există)

Space game: <https://www.eslgamesplus.com/food-drinks/>

Denumirea activității

Locuri în oraș și direcții (5)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Games to Learn English

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Locuri din oraș și activități

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să ceară și să înțeleagă direcții într-un oraș.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Linkul către joc este partajat între participanți. Fiecare dintre ei individual trebuie să potrivească imagini și cuvinte scrise pentru a realiza fraze legate de diferite locuri din casă sau din oraș și activitățile pe care le poate face aici. După ce au jucat jocul, participanții pot discuta în grup și sunt încurajați să împărtășească ceea ce au făcut ieri și unde, folosind ca exemple situațiile prezentate în joc. Participanții sunt încurajați să pună întrebări pentru a afla mai multe informații de la persoana care povestește.

Proces pas cu pas

1. Participanții deschid linkul pentru joc. 2. Participanții potrivească imaginile și cuvintele scrise pentru a forma fraze. 3. Apoi, ei discută în grup și sunt încurajați să împărtășească ceea ce au făcut ieri și unde, folosind ca exemple situațiile date în joc. 4. Ceilalți participanți sunt încurajați să pună întrebări pentru a afla mai multe informații de la persoana care povestește.

Întrebări de debriefing

Cât de greu a fost să împărtășesc informații? Care a fost cea mai mare dificultate? A fost mai ușor să pui întrebări? De ce?

Sfaturi pentru profesor

Profesorii trebuie să încurajeze schimbul de informații și să pună întrebări.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#places>

Denumirea activității

Povestea vieții (6)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Tools for educators

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Formabilul povestește și întreabă despre diverse evenimente din viață

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să întrebe și să vorbească despre evenimente importante din viață; exersează întrebări și răspunsuri despre propria poveste personală

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul creează panouri de Bingo folosind link-ul și apoi trimite unul pentru fiecare participant. Formabilul trebuie să se gândească la cuvintele cheie și la cum ar prezenta imaginile de pe tabla Bingo. În grupul mai mare cu toți participanții, doi participanți se oferă voluntari pentru a face un joc de rol. Ei aleg o tablă de Bingo. Un participant va pune întrebări bazate pe cuvinte cheie despre imaginile prezentate pe panoul de Bingo. Al doilea participant va răspunde la întrebări. Profesorul încurajează participanții să ia mai multe exemple și să facă jocuri de rol și conversații.

Proces pas cu pas

1. După ce profesorul împărtășește panouri de Bingo, participanții se gândesc individual la cuvintele cheie și cum ar prezenta imaginile. 2. Apoi, fac jocuri de rol și discută pe baza imaginilor.

Întrebări de debriefing

Cât de greu sau de ușor a fost să fii implicat în jocul de rol? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze formabilii să participe la jocuri de rol și discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.toolsforeducators.com/bingo/bingo-maker-4x4.php?cat=family>

Denumirea activității

Cumpărături (7)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Learnenglish

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Bani și modalități de plată

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să interacționeze în magazine; exersează vocabularul pentru cumpărături.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul între participanți. Fiecare participant trebuie să potrivească individual imaginile, sunetele și cuvintele legate de bani și modalități de plată în timpul cumpărăturilor. Apoi, profesorul dă exemplul despre diferite

obiecte de cumpărat și îi întreabă în ce mod pot plăti pentru ele. Participanții trebuie să răspundă, creând fraze scurte bazate pe cuvintele pe care le exersează în timpul exercițiului. Profesorul încurajează toți participanții să participe și să găsească cât mai multe modalități de plată și să dezvolte fraze legate de acest subiect.

Proces pas cu pas

1. După ce a fost partajat linkul între participanți, aceștia trebuie să potrivească individual imaginile, sunetele și cuvintele legate de bani și modalități de plată în timpul cumpărăturilor. 2. Profesorul dă exemplu despre diferite obiecte de cumpărat și îi întreabă în ce mod pot plăti pentru ele. 3. Participanții trebuie să răspundă, creând fraze scurte pe baza cuvintelor pe care le exersează în timpul exercițiului.

Întrebări de debriefing

Cât de greu a fost? Care a fost cea mai mare dificultate? Ce ți-a plăcut și ce nu ți-a plăcut? De ce?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți participanții să ia mai multe exemple și să facă jocuri de rol și conversații.

Atribuții/referințe (dacă există)

Bani

<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/money>

Denumirea activității

Călătorii (8)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Learnenglish

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Locuri în oraș

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să solicite și să înțeleagă informații despre călătoriile cu diferite mijloace de transport.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul între participanți. Fiecare participant trebuie să se potrivească individual imaginile, sunetele și cuvintele referitoare la locurile din oraș. Apoi, profesorul invită participanții să-și imagineze o călătorie și

să dea exemple de întrebări pentru a primi informații despre aceste locuri, precum și despre mijloacele de transport adecvate pentru a ajunge acolo. Participanții sunt rugați să creeze propoziții scurte pentru a spune despre această experiență, folosind cuvinte noi pe care le-au învățat.

Proces pas cu pas

1. După ce a fost partajat linkul între participanți, aceștia trebuie să potrivească individual imaginile, sunetele și cuvintele despre locurile din oraș. 2. Profesorul invită participanții să-și imagineze o călătorie și să dea exemple de întrebări pentru a primi informații despre aceste locuri, precum și despre mijloacele de transport adecvate pentru a ajunge acolo.

Întrebări de debriefing

Cât de greu a fost? Care a fost cea mai mare dificultate? Ce ai învățat nou?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

Locuri din oraș: <https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1>

Denumirea activității

Cât este ceasul? (9)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Games to learn english

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Întreabă și solicită să știe cât este ceasul

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să întrebe, să înțeleagă și să spună cât este ceasul.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul între participanți. Fiecare participant trebuie să potrivească imaginile și cuvintele pentru a face fraze legate de a spune corect ora. Astfel, ei trebuie să răspundă la întrebarea: „Cât este ceasul?” Fiecare participant, la rândul său, răspunde la această întrebare în grupul mai mare. Apoi, profesorul le spune participanților ore diferite și ei trebuie să deseneze ceasurile corecte sau ceasurile digitale care arată acele ore.

Proces pas cu pas

1. După ce a fost partajat linkul între participanți, aceștia trebuie să potrivească imaginile și cuvintele pentru a face fraze legate de a spune corect ora. 2 Fiecare participant, la rândul său, trebuie să răspundă la întrebarea: „Cât este ceasul?” 3. Profesorul le spune participanților ore diferite și ei trebuie să deseneze ceasurile corecte sau ceasurile digitale care arată acele ore.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să facă exerciții pentru a spune ora corectă.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#time>

Denumirea activității

Rutina zilnică (10)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website MES game

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Locuri de muncă și rutine zilnice

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să întrebe, să înțeleagă și să vorbească despre locuri de muncă și rutine zilnice

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul între participanți. Fiecare participant trebuie să joace jocul individual. În joc trebuie fie să potrivească sunetul cu imaginea, fie cu cuvintele scrise, fie să potrivească cuvântul scris cu imaginile pentru a învăța cuvinte și propoziții noi legate de rutinele zilnice. Profesorul încurajează formabilii voluntari să împărtășească despre rutina lor zilnică, folosind cuvintele pe care tocmai le-au învățat.

Proces pas cu pas

1. După ce a fost partajat linkul între participanți, fiecare dintre ei trebuie să joace jocul individual, fie pentru a potrivi sunetul cu imaginea, fie cuvintele scrise, fie trebuie să potrivească cuvântul scris cu imaginile legate de rutinele zilnice.
2. Profesorul încurajează formabilii voluntari să împărtășească despre rutina lor zilnică, folosind cuvintele pe care tocmai le-au învățat.

Întrebări de debriefing

Cât de amuzant a fost? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze formabilii să-și împărtășească rutinele zilnice, folosind noul vocabular.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.mes-games.com/dailyroutines.php>

Denumirea activității

Zile și date (11)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Creator de cuvinte încrucișate

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Zile și date

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să înțeleagă și să spună zile și datele, să vorbească despre date importante din viața sa.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul creează cuvinte încrucișate referitoare la zile și date, folosind linkul și îl partajează între participanți. Participanții trebuie să rezolve individual cuvintele încrucișate folosind imagini. Profesorul le cere formabililor, în mod voluntar, să exerseze acest vocabular și să introducă cuvinte noi învățate în propoziții scurte pentru a vorbi despre zile și date importante din viața lor. Ceilalți studenți sunt încurajați să pună întrebări pentru clarificare și pentru o exersare mai profundă a vocabularului privind datele și zilele.

Proces pas cu pas

1. Profesorul creează cuvinte încrucișate referitoare la zile și date, folosind linkul și îl distribuie participanților. 2. Ei trebuie să rezolve individual cuvintele încrucișate folosind imagini. 3. Participanții voluntari sunt încurajați să introducă cuvinte noi învățate în propoziții scurte pentru a vorbi despre date importante din viața lor.

Întrebări de debriefing

Cât de greu a fost? Care a fost cea mai mare dificultate? Ce ai învățat nou?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.mes-english.com/toolsforeducators/crossword/crosswordq.php?p=time>

Denumirea activității

Informații personale (12)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Mai mult de o poveste

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Informații personale și vocabular

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să ceară și să înțeleagă informații despre familie, animale de companie, case etc.

Participanții pot face schimb de informații personale.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Participanții sunt rugați să împărtășească experiențele personale, folosind întrebarea de pe ecran. Începeți cu o scurtă prezentare a fiecărui jucător. Cel mai în vârstă participant începe prin apăsarea „întrebare nouă” și citește întrebarea cu voce tare. Jucătorul spune apoi o poveste. Ceilalți ascultă activ și îl pot încuraja pe povestitor, punând întrebări. Când povestitorul termină, jocul continuă în sensul acelor de ceasornic. Puteți juca online la fel ca și față în față, folosind orice platformă de comunicare video. Numiți pe cineva care ține evidența cui îi este rândul și care își partajează ecranul pentru a afișa întrebările.

Proces pas cu pas

1. Un participant începe apăsând „întrebare nouă” și citește întrebarea cu voce tare. 2. Un alt participant spune apoi o poveste. Ceilalți ascultă activ și îl pot încuraja pe povestitor punând întrebări. 3. Când povestitorul termină, jocul continuă în sensul acelor de ceasornic. Numiți pe cineva care ține evidența cui îi este rândul și care își partajează ecranul pentru a afișa întrebările.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit? Care a fost cea mai interesantă poveste? De ce?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.morethanonestory.org/en>

Denumirea activității

Plângere fizică minoră (13)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Vocab1

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Stări de sănătate

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să spună ce este în neregulă și să ceară lucruri la farmacie.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Formabilii sunt rugați să se gândească individual la cuvintele legate de sănătate și cât de bine sau rău se simte cineva din punct de vedere fizic sau cuvintele folosite la farmacie și să facă o listă de vocabular. Participanții trebuie să caute cuvântul în dicționar și să noteze definițiile. Apoi, fiecare participant, la rândul său, va citi cel puțin patru-cinci cuvinte și definițiile acestora din lista de vocabular. Va rezulta o listă comună de vocabular de grup. Participanții sunt rugați să propună întrebări pe care le vor pune la farmacie legate de această listă finală de vocabular.

Proces pas cu pas

1. Formabilii sunt rugați să se gândească individual la cuvinte legate de sănătate și cât de bine sau rău se simte cineva din punct de vedere fizic sau cuvintele folosite la farmacie și să facă o listă de vocabular. 2. După ce a căutat cuvintele în dicționar și a notat definițiile, fiecare participant, la rândul său, va citi cel puțin patru-cinci cuvinte și definițiile acestora din lista de vocabular. 3. Participanții sunt rugați să propună întrebări pe care le vor adresa la farmacie legate de această listă finală de vocabular.

Întrebări de debriefing

Cât de greu a fost? Care a fost cea mai mare dificultate? Ce ți-a plăcut și ce nu ți-a plăcut? De ce?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la găsirea întrebărilor care să fie adresate la farmacie.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.vocab1.com/>

Denumirea activității

Îmi place și nu îmi place. Culori (14)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Learnenglish

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Timp liber. Îmi place și nu îmi place.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să spună ce îi place și ce nu îi place să facă în timpul liber; de a întreba despre plăcerile și antipatiile altora.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul între participanți. Fiecare participant trebuie să potrivească individual audio cu imaginile cu culoarea corespunzătoare pentru a-și exersa vocabularul legat de diferite obiecte și culori. Apoi, profesorul invită participanții să împărtășească informații despre ceea ce le place și nu le place să facă în timpul liber, introducând sau nu unele dintre cuvintele învățate. Fiecare participant la rândul său împărtășește aceste informații și pune întrebări despre următorul coleg legate de ceea ce îi place sau nu îi place să facă în timpul liber.

Proces pas cu pas

1. După partajarea linkului între participanți, fiecare dintre ei trebuie să potrivească individual audio cu imaginile cu culoarea corespunzătoare pentru a-și exersa vocabularul legat de diferite obiecte și culori. 2. Participanții sunt invitați să împărtășească informații despre ceea ce le place și nu le place să facă în timpul liber, introducând sau nu unele dintre cuvintele învățate. Fiecare participant la rândul său împărtășește aceste informații și pune întrebări despre următorul coleg legate de ceea ce îi place sau nu îi place să facă în timpul liber.

Întrebări de debriefing

Cât de greu a fost acest exercițiu? Care a fost cea mai mare dificultate? Ce le place sau ce nu le place în această activitate?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://learningapps.org/view11303723>

Denumirea activității

Activități din trecut (15)

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website ESL game plus

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Vorbind despre evenimente sau activități din trecut

Rezultatele învățării

Cursantul poate vorbi despre ceea ce a făcut săptămâna trecută

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Poate fi folosit individual la cursul online.

Materiale și resurse necesare

Computer, conexiune la internet

Descriere

Profesorul partajează linkul cu jocul între participanți. Participanții trebuie să joace jocul individual. Ei trebuie să citească propozițiile și să aleagă cuvintele lipsă corecte, exersând verbe neregulate și timpul trecut simplu, atunci când vorbesc despre evenimente sau activități din trecut. Formabilii trebuie să folosească cuvintele care definesc evenimente sau activități din trecut, precum și verbe neregulate și timpul trecut simplu, pentru a descrie ceea ce au făcut săptămâna trecută. Profesorul încurajează un dialog între formabili, astfel, să pună întrebări folosind și mărcile trecutului.

Proces pas cu pas

1. După ce a partajat cu jocul între participanți, fiecare dintre ei trebuie să citească propozițiile și să aleagă cuvintele lipsă corecte, exersând verbele neregulate și timpul trecut simplu, atunci când vorbește despre evenimente trecute sau activități din trecut. 2. Profesorul încurajează să folosească cuvintele care definesc evenimentele sau activitățile trecute, precum și verbele neregulate și timpul trecut simplu, pentru a descrie ceea ce au făcut săptămâna trecută. 3. Alți formabili ar trebui să pună întrebări folosind și notele trecmarcile trecutului.

Întrebări de debriefing

Cât de amuzant a fost? Cum te-ai simțit? Cum te-ai descurcat? Ce dificultăți ai întâmpinat? Ce ți-a plăcut sau nu ți-a plăcut?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul ar trebui să încurajeze toți formabilii să participe la discuții, folosind timpul trecut al verbelor și cuvintelor care definesc activitățile sau evenimentele trecute.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.eslgamesplus.com/irregular-past-tense-esl-grammar-jeopardy-quiz-game/>

Modulul 3: Abilități digitale

SALĂ DE CLASĂ

Submodulul 1

Denumirea activității

Joc cu parole

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Căutare Google, Microsoft Word

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Rețele locale sau wireless și procedura de înregistrare.

Rezultatele învățării

Cursantul poate conecta computerul sau smartphone-ul la un router wireless sau un punct de acces.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Pentru a face acest joc, profesorul trebuie să împartă participanții în diferite grupuri, acordând atenție diferitelor caracteristici ale fiecărui membru, pentru a crea grupuri echilibrate și a promova colaborarea reciprocă. Contextul necesar este flexibil și este necesar să se poată muta masa și scaunele pentru a crea diferite posturi de lucru.

Materiale și resurse necesare

Computer, tablă albă

Descriere

Profesorul le arată cursanților o ghicitoare pentru a ghici parola, pe care formabilii, împărțiți în diferite grupuri, încearcă să o afle. Profesorul arată procesul și le cere tuturor participanților să se conecteze folosind parola pe care au aflat-o. Fiecare formabil testează parola selectată pentru a vedea dacă este corectă. Profesorul dezvăluie care este parola corectă și le cere tuturor să se conecteze.

Proces pas cu pas

1. Profesorul pregătește ghicitoarea pe baza parolei wifi. 2. Profesorul arată ghicitoarea și le cere formabililor, împărțiți în grupuri, să ghicească parola. Ghicitoarea poate include ghicirea parolei literă cu literă. 3. Formabilii încearcă să ghicească parola. 4. Profesorul dezvăluie parola corectă. 5. Profesorul arată procedura de logare. 6. Formabilii încearcă să se autentifice, urmând procedura explicată.

Întrebări de debriefing

Cum a fost exercițiul? A fost dificil de ghicit în interiorul unui grup divers? A fost ușor de urmat procedura? Mai există ceva neclar?

Sfaturi pentru profesor

Dacă parola wifi este prea dificilă, schimbă-o pentru joc sau folosește hotspot-ul telefonului tău, alegând o parolă simplă, ușor de ghicit printr-o ghicitoare.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Descoperirea instrumentelor pentru motorul de căutare

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Bamboozle

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Browsere web (Google Chrome, Mozilla Firefox etc.) și interfețele sale de utilizator: meniuri, bare de instrumente, căutare, favorite, listă istoric, descărcări, setări.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să explice termenii Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge și să folosească principalele lor caracteristici.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc este mai potrivit pentru grupuri mari de cursanți. Folosiți aranjamente flexibile și deschise.

Materiale și resurse necesare

Computer, tablă albă

Descriere

„Descoperirea instrumentelor pentru motorul de căutare” este un joc de competiție cu Baamboozle. În timpul jocului, diferite echipe răspund pe rând la întrebările afișate pe o tablă virtuală formată din diferite butoane. Fiecare buton conține o întrebare. Unele caracteristici speciale (de exemplu, împărțirea punctelor între grupuri, câștigarea de puncte suplimentare etc.) sunt incluse în butoane pentru a îmbunătăți experiența gamificată. Echipele câștigă câteva puncte în funcție de corectitudinea răspunsului. La final este aleasă o echipă câștigătoare.

Proces pas cu pas

1. Profesorul explică printr-o prezentare interactivă cum se utilizează instrumentele motoarelor de căutare.
2. Profesorul merge la <https://www.baamboozle.com/games>, selectează „jocuri” și introduce PIN-ul jocului 765281.
3. Profesorul selectează „play”, selectează „bamboozle free to play” și alege câte echipe este împărțit grupul, selectând dimensiunea grilei.
4. Profesorul selectează modul de joc „Clasic”.
5. Profesorul îi lasă pe formabili să joace: el/ea selectează câte un număr în interiorul grilei și lasă cuvântul unei echipe pe rând pentru a ghici.
6. Odată ce toate echipele au ghicit, profesorul ține sesiunea de debriefing.

Întrebări de debriefing

Cum a fost exercițiul? A fost dificil de ghicit într-un grup divers? Care a fost cel mai dificil element de ghicit? De ce? Există un conținut încă neclar? Care a fost cea mai dificilă întrebare? Și cea mai ușoară?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Bamboozle. Faceți acest joc după ce ați terminat explicația și practica pe teorie. Acest joc este util pentru evaluarea și implicarea formabililor tăi.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.baamboozle.com/game/765281>

Denumirea activității

Completarea casetelor

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Ms Word + Google Chrome

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Browsere web (Google Chrome, Mozilla Firefox etc.) și interfețele sale de utilizator: meniuri, bare de instrumente, căutare, favorite, listă istoric, descărcări, setări; Principalele proceduri și strategii pentru analizarea rezultatelor și salvarea datelor de pe Internet.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să explice termenii Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge și să folosească principalele lor caracteristici; Cursantul este capabil să demonstreze căutarea pe Internet și să analizeze rezultatele.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Pentru a face acest joc, profesorul trebuie să împartă participanții în perechi diferite. Aranjamentul clasei poate fi cel tradițional.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet, fișă „Completarea casetelor”.

Descriere

Profesorul explică cum să cauți pe internet, cum să salvezi o parte din conținut și cum să folosești funcția de copiere/lipire. Pentru a juca jocul „Completarea casetelor”, cursanții trebuie să caute pe internet unele informații și să copieze/lipsească conținutul într-un MS Word Table. Cursanții pot fi împărțiți în perechi sau pot lucra individual, iar profesorul oferă fiecărui grup ceva timp pentru a finaliza sarcina. La final, cursanții trimit dosarul profesorului. Câștigă formabilii care au completat casetele la timp și în mod corect.

Proces pas cu pas

1. Profesorul explică „funcția de copiere și lipire” și recapitulează cum să căutați informații și materiale, folosind instrumentele motoarelor de căutare.
2. Profesorul împarte formabilii în perechi.
3. Profesorul explică jocul: fiecare pereche va avea timp să completeze casetele cu informații căutând pe internet.
4. Formabilii vor juca jocul.
5. Profesorul va anunța câștigătorii (cei care au completat corect la timp toate casetele). Nu există un număr minim de câștigători.
6. Profesorul ține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Cum a fost exercițiul? Există anumite sarcini care au fost prea dificile sau prea ușoare? Există un conținut care încă nu este clar?

Sfaturi pentru profesor

În funcție de nivelul formabililor, profesorul decide să facă acest exercițiu individual sau în perechi. Alocați un timp pentru finalizarea exercițiului în funcție de nivelul participanților.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Scrierea unui e-mail cu Gmail

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Mentimeter

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Principalele caracteristici ale Gmail/Outlook (trimitere/primire e-mail, calendar, jurnal, agendă, planificator, schițe, atașamente, grupuri, filtrare, arhivare, imprimare).

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să configureze conturile de utilizator și e-mailurile și să folosească caracteristicile de bază ale Outlook și Gmail.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate necesită aranjamentul tradițional al clasei, iar fiecare formabil interacționează individual cu prezentarea. Profesorul va încerca să promoveze interacțiunea dintre participanți, folosind funcțiile aplicației Mentimeter.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul arată o prezentare interactivă cu Mentimeter pentru a introduce conceptul Gmail/Outlook și pentru a descrie funcții precum trimiterea/primirea e-mailurilor, calendarul, agenda, programatorul, schițele, atașamentele, grupurile, filtrarea, arhivarea, imprimarea. Prezentarea are niște slide-uri de conținut, slide-uri cu quizzuri, chestionare pentru revizuire și sondaje pentru a obține opinii de la public. Mixul tip diapozitiv permite obținerea imediată a feedback-ului formabililor și creșterea angajamentului acestora în lecție.

Proces pas cu pas

1. Profesorul deschide linkul <https://www.mentimeter.com/s/b2cec4ef4f0bfeb3effad97e07445e7f/09d1caec03e2> și se conectează pentru a accesa prezentarea.
2. Profesorul începe prezentarea indicând formabililor să se conecteze la menti.com și să introducă codul afișat pe primul slide.
3. După ce se asigură că toată lumea este conectată, profesorul începe să prezinte setul de diapozitive. Înainte de a prezenta diapozitivele quizzului, așteptați ca formabilii să-și introducă numele.
4. La finalul prezentării, descărcați rezultatele.
5. Profesorul ține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Cum a fost prezentarea? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ați cunoscut anterior? Ce ați descoperit? Veți putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a începe prezentarea, asigurați-vă că toată lumea este conectată și că vizualizează primul slide introductiv pe smartphone-urile lor. Acordați atenție tipului de diapozitiv pe care îl prezentați: în cazul slide-urilor de quizz, asigurați-vă că fiecare formabil și-a adăugat numele înainte de prezentare; asigurați-vă că numărul de studenți înregistrați afișat în partea dreaptă jos a ecranului corespunde cu dimensiunea reală a grupului.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.mentimeter.com/s/b2cec4ef4f0bfef3effad97e07445e7f/09d1caec03e2>

Denumirea activității

Jig-saw Puzzle: descoperirea modului de a scrie un e-mail formal

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Principalele caracteristici ale Gmail/Outlook (trimitere/primire e-mail, calendar, jurnal, agendă, planificator, schițe, atașamente, grupuri, filtrare, arhivare, imprimare).

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să configureze conturile de utilizator și e-mailurile și să folosească caracteristicile de bază ale Outlook și Gmail.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Numărul membrilor fiecărui grup trebuie să corespundă cu numărul de secțiuni în care este împărțit e-mailul.

Materiale și resurse necesare

Fișă tipărită „Scrierea unui e-mail formal” (atât cât numărul echipelor), foarfece

Descriere

Profesorul împarte participanții în grupuri, împarte sarcina în secțiuni care egalează numărul de persoane din fiecare grup și dă o secțiune fiecărui membru. Formabilii își citesc secțiunea și apoi discută cu o altă persoană din alt grup asupra aceleiași secțiuni. Formabilii împărtășesc ceea ce au învățat și umplu orice lipsă de informație datorită comparației și discuției cu ceilalți urșanți – ei devin experți. Ei se întorc la grupul inițial și își împărtășesc expertiza.

Proces pas cu pas

1. Profesorul tipărește 2 (sau mai multe) fișe de scrisori formale și împarte fiecare fișă în aceleași bucăți, numerotându-le. 2. Profesorul împarte formabilii în 2 (sau mai multe) grupe, așa-numitele „grupe de acasă”. 3. Profesorul repartizează toate piesele din fișa formală a scrisorii membrilor unui grup, astfel încât în același grup nimeni să nu aibă

aceeași bucată de hârtie numerotată. 4. Fiecare membru va avea sarcina de a explica piesa care i-a fost repartizată grupului de acasă. 5. Pentru a face acest lucru, fiecare trebuie să găsească în celălalt(e) grup(e) persoana căreia i-a fost repartizată aceeași bucată de hârtie numerotată, pentru a forma așa-numitul „grup de experți”. Cursanții din cadrul fiecărui grup de experți au sarcina de a citi și înțelege împreună conținutul. 6. După aceea, toată lumea se întoarce la grupurile lor de acasă și explică conținutul părții lor din e-mail. 7. Profesorul ține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut acest exercițiu? Cum a fost să te confrunți cu colegii? Care a fost cel mai dificil text de înțeles? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ai știut anterior? Ce ai descoperit? Vei putea aplica cunoștințele învățat? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Formați grupuri, acordând atenție nivelului participanților, încercând să amestecați eficient diferite niveluri de abilități și cunoștințe pentru a promova colaborarea reciprocă și împuternicirea în cadrul grupului.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Slab sau Puternic?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Caracteristici puternice ale parolei.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să utilizeze măsuri de securitate pe Internet.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Pentru a face acest joc, profesorul trebuie să împartă participanții în diferite grupuri, acordând atenție diferitelor caracteristici ale fiecărui membru, pentru a crea grupuri echilibrate și a promova colaborarea reciprocă. Aranjamentul necesar este flexibil și este necesar să se poată muta mesele și scaunele pentru a crea diferite posturi de lucru.

Materiale și resurse necesare

Fișa de lucru „Slab sau puternic?”

Descriere

Profesorul împarte participanții în grupuri și dă fiecărui grup un set de cartonașe. Grupul va avea sarcina de a potrivi cartonașele care conțin aceeași parolă formulate într-un mod slab, mediu și puternic. Profesorul va acorda 5 - 10 minute. Grupul care a potrivit cel mai mare număr de cartonașe va câștiga. Profesorul, după ce a dezvăluit potrivirea cartonașelor, cere grupurilor de formabili să definească cele mai bune 3 criterii pentru a construi o parolă puternică. La final, profesorul ține o sesiune de debriefing.

Proces pas cu pas

1. Profesorul împarte formabilii în diferite grupuri. 2. Profesorul dă fiecărei grupe câte un set de cartonașe care conțin exemplele de parole. 3. Profesorul instruieste cursanții că au 5 minute pentru a potrivi cartonașele care conțin aceeași parolă formulată într-un mod slab, într-un mod mediu și într-un mod puternic. 4. După 5/10 minute, profesorul cere formabililor să arate câte cartonașe au potrivit. 5. Profesorul numără puncte și dezvăluie câștigătorul. 6. Profesorul le cere formabililor, încă împărțiți în grupuri, să afle 3 criterii pentru a construi parole puternice.

Întrebări de debriefing

Ce poți învăța din această activitate? Ce fel de parole credeți că sunt puternice? Știți că este important să aveți o parolă puternică pentru a fi în siguranță pe internet?

Sfaturi pentru profesor

Dacă observați că formabilii se luptă cu sarcina, mai adăugați câteva minute. Pe parcursul celei de-a doua părți a activităților, profesorul poate încerca să faciliteze colaborarea în cadrul grupurilor, promovând participarea reciprocă.

Atribuții/referințe (dacă există)

Submodulul 3.2

Denumirea activității

Lecție interactivă despre bazele Word pe Mentimeter

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Mentimeter

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Principalele caracteristici ale MS Word: editarea funcționalităților de text (font, coloane, stiluri), editarea aspectului (margini, orientare, dimensiunea hârtiei), salvarea și denumirea unui document.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să utilizeze meniurile și comenzile MS, să descrie procesarea de text și să folosească instrumente de editare a textului.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate necesită aranjarea tradițională a clasei, iar fiecare formabil interacționează individual cu prezentarea. Profesorul va încerca să promoveze interacțiunea dintre participanți, folosind funcțiile aplicației Mentimeter.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul arată o prezentare interactivă cu Mentimeter pentru a introduce conceptul de MS Word și pentru a descrie funcții și instrumente. Prezentarea are niște slide-uri de conținut, slide-uri de quizz pentru revizuire și sondaje pentru a obține opinii de la formabili. Mixul tip diapozitiv permite obținerea imediată a feedback-ului formabililor și creșterea angajamentului acestora în lecție.

Proces pas cu pas

1. Profesorul deschide link-ul <https://www.menti.com/6uekgo36x6> și se conectează pentru a accesa prezentarea. 2. Profesorul începe prezentarea indicând formabililor să se autentifice în menti.com și să introducă codul afișat pe primul slide. 3. După ce se asigură că toată lumea este conectată, profesorul începe să prezinte setul de diapozitive. Înainte de a prezenta diapozitivele concursului, așteptați ca formabilii să-și introducă numele. 4. La finalul prezentării, descărcați rezultatele. 5. Profesorul ține o ședință de debriefing.

Întrebări de debriefing

Cum a fost prezentarea? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ați cunoscut anterior? Ce ați descoperit? Veți putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a începe prezentarea, asigurați-vă că toată lumea este conectată și că vizualizează primul slide introductiv pe smartphone-urile lor. Acordați atenție tipului de diapozitiv pe care îl prezentați: în cazul diapozitivelor de quizz, asigurați-vă că fiecare formabil și-a adăugat numele înainte de prezentare, la întrebări, asigurați-vă că numărul de formabili înregistrați afișat în partea dreaptă jos a ecranului corespunde mărimii reale a grupului.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.mentimeter.com/app/presentation/6da4e28a73285d3ec7a9e2d7bbdd5141/ee981c0082e8>

Denumirea activității

Să creăm - 10 Misiuni!

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Căutare Google, Microsoft Word

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Principalele caracteristici ale MS Word: editarea funcționalităților de text (font, coloane, stiluri), editarea aspectului (marginii, orientare, dimensiunea hârtiei), salvarea și denumirea unui document.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să utilizeze meniurile și comenzile MS, să descrie procesarea de text și să folosească instrumente de editare a textului.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Pentru a face acest joc, profesorul trebuie să împartă participanții în diferite grupuri, acordând atenție diferitelor caracteristici ale fiecărui membru, pentru a crea grupuri echilibrate și a promova colaborarea reciprocă. Aranjarea necesară este flexibilă și este necesar să se poată muta masa și scaunele pentru a crea diferite posturi de lucru.

Materiale și resurse necesare

Pentru a face acest joc, profesorul trebuie să împartă participanții în diferite grupuri, acordând atenție diferitelor caracteristici ale fiecărui membru, pentru a crea grupuri echilibrate și a promova colaborarea reciprocă. Aranjarea necesară este flexibilă și este necesar să se poată muta masa și scaunele pentru a crea diferite posturi de lucru.

Descriere

Profesorul împarte formabilii în diferite grupuri și dă fiecărui grup un cuvânt de fișier cu o listă de sarcini de finalizat. Fiecare sarcină este legată de utilizarea funcțiilor și instrumentelor MS Word (copiați și lipiți un text, schimbați dimensiunea fontului, schimbați culoarea fontului, faceți textul aldin, cursiv sau subliniat etc). Terminând fiecare sarcină, grupurile primesc câteva puncte. Textul pe care grupurile trebuie să îl editeze este o listă de instrucțiuni despre „cum se editează un text Microsoft Word”. Grupele care obțin cel mai mare număr de puncte vor câștiga.

Proces pas cu pas

1. Împărțiți formabilii în grupuri diferite. 2. Atribuiți fiecărui grup fișa „Hai să creăm - 10 misiuni”. 3. Instruiți formabilii că vor avea o perioadă limitată de timp pentru a finaliza toate sarcinile. Asigurați-vă că toate sarcinile din listă sunt clare înainte de a începe. 4. Așezați-vă și priviți cum formabilii îndeplinesc temele. Încercați pe cât posibil să nu interveniți, ci să încurajați colaborarea între formabili. 5. După ce timpul a expirat, revizuiți munca fiecărei grupe, atribuind puncte pentru fiecare sarcină bine făcută și anunțând câștigătorul. 6. Lăsați formabilii să citească și să comenteze textul. 7. Țineți o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut acest joc? Care au fost cele mai ușoare și mai dificile sarcini după tine? De ce? Există un conținut care încă nu este clar și pe care doriți să îl revizuiți?

Sfaturi pentru profesor

Dacă observați că formabilii se luptă cu sarcinile, adăugați ceva timp suplimentar. În timpul activității, profesorul trebuie să încerce să faciliteze colaborarea în cadrul grupurilor, promovând participarea reciprocă.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Jocul Tabelului

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Căutare Google, Microsoft Word

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Crearea, completarea și editarea tabelelor.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să utilizeze organizarea de bază a datelor în tabele și grafice.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Pentru a face acest joc, profesorul trebuie să împartă participanții în diferite grupuri, acordând atenție diferitelor caracteristici ale fiecărui membru, pentru a crea grupuri echilibrate și a promova colaborarea reciprocă. Aranjarea necesară este flexibilă și este necesar să se poată muta mesele și scaunele pentru a crea diferite posturi de lucru.

Materiale și resurse necesare

Fișă „Jocul tabelului”, computer, internet

Descriere

Profesorul împarte formabilii în diferite grupuri și dă fiecărui grup un fișier MS Word cu o listă de sarcini de finalizat. Fiecare sarcină este legată de utilizarea instrumentelor de editare a tabelelor. Terminând fiecare sarcină, grupurile câștigă câteva puncte. Câștigă grupa care obține cele mai multe puncte.

Proces pas cu pas

1. Împărțiți formabilii în grupuri diferite. 2. Atribuiți fiecărui grup fișa „Jocul tabelului”. 3. Instruiți formabilii că vor avea o perioadă limitată de timp pentru a finaliza toate sarcinile. Asigurați-vă că toate sarcinile din listă sunt clare înainte de a începe. 4. Așezați-vă și priviți cum formabilii îndeplinesc temele. Încercați pe cât posibil să nu interveniți ci să încurajați colaborarea între formabili. 5. După ce timpul a expirat, revizuiți munca fiecărei grupe, atribuind puncte pentru fiecare sarcină bine făcută și anunțând câștigătorul. 6. Țineți o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut acest joc? Care au fost cele mai ușoare și mai dificile sarcini după tine? De ce? Există un conținut care încă nu este clar și pe care doriți să îl revizuiți?

Sfaturi pentru profesor

Dacă observați că formabilii se luptă cu sarcinile, adăugați ceva timp suplimentar. În timpul activității, profesorul trebuie să încerce să faciliteze colaborarea în cadrul grupurilor, promovând participarea reciprocă.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Găsește-ți grupul

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

WordArt, SmartArt, Grafice și Forme.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să recunoască diferența dintre WordArt, SmartArt, Grafice și Forme și să folosească comenzile de bază pentru a le crea.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Fiecare grup trebuie să fie compus din 3 membri.

Materiale și resurse necesare

Fișă tipărită „Găsește-ți grupul” (3 cartonașe pentru fiecare categorie: SmartArt, word art, grafice și forme)

Descriere

Profesorul amestecă cartonașele și atribuie câte un cartonaș fiecărui membru. Fiecare cartonaș face parte dintr-un set de 3 carduri reprezentative pentru una dintre următoarele categorii: SmartArt, word art, grafice și forme. Participanții merg prin cameră, încercând să găsească o altă persoană cu un cartonaș care aparține aceleiași categorii. Când fiecare grup este format, toate grupurile au sarcina de a înțelege (exersând pe MS Word) cum să folosească în Microsoft Word instrumentul aferent și de a explica celorlalte grupuri ce au învățat.

Proces pas cu pas

1. Împărțiți formabilii în grupuri diferite.
2. Amestecați cartonașele.
3. Atribuiți fiecărei persoane un cartonaș diferit.
4. Explicați formabililor jocul: trebuie să-i găsească rapid pe ceilalți 2 oameni din clasă pentru a forma grupul corect: grup SmartArt, grup word art, grup grafic și grup forme.
4. Verificați dacă grupurile sunt corecte și, dacă este necesar, dezvăluiți combinațiile de cartonașe.
5. Acordați fiecărui grup 15 minute pentru a înțelege cum să folosească instrumentul categoriei lor în MS Word cu ajutorul profesorului și căutând pe internet.
6. Lăsați formabilii să explice celorlalte grupuri instrucțiunile.
7. Dacă este necesar, adăugați ceva teorie și instrucțiuni mai specifice.
8. Lăsați formabilii să exerseze.
9. Țineți o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut acest exercițiu? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ați cunoscut anterior? Ce ați descoperit? Veți putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Formați grupuri, acordând atenție nivelului participanților, încercând să amestecați eficient diferite niveluri de abilități și cunoștințe pentru a promova colaborarea și împuternicirea reciprocă în interiorul grupului.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Procesul de tipărire - metoda Jigsaw

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Procedura de imprimare, comenzi și instrumente

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să descrie procedura de tipărire a documentelor, să folosească instrumente pentru a vizualiza documentul și a personaliza tipărirea, pentru a tipări documentul și pentru a pregăti un document pentru schimbul electronic.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Grupurile trebuie să fie compuse dintr-un număr de membri egal cu numărul de secțiuni în care este împărțit dosarul explicativ.

Materiale și resurse necesare

Fișă „Procesul de tipărire” (atât cât numărul echipelor), foarfece

Descriere

Profesorul împarte participanții în grupuri, împarte sarcina în secțiuni care egalează numărul de persoane din grup și dă o piesă fiecărui membru. Formabilii își citesc secțiunea și apoi reflectă cu o altă persoană asupra aceleiași secțiuni dintr-un alt grup. Formabilii împărtășesc ceea ce au învățat și umplu orice lipsă de informație datorită comparației și disucției cu ceilalți urșanți – ei devin experți. Ei se întorc la grupul inițial și își împărtășesc expertiza.

Proces pas cu pas

1. Profesorul tipărește 2 (sau mai multe) fișe cu procedura de tipărire a documentelor și împarte fiecare fișă în aceleași bucăți, numerotându-le. Profesorul împarte formabilii în 2 (sau mai multe) grupe, așa-numitele „grupe de acasă”.
3. Profesorul repartizează toate piesele din fișa formală a scrisorii membrilor unui grup, astfel încât în același grup nimeni să nu aibă aceeași bucată de hârtie numerotată.
4. Fiecare membru va avea sarcina de a explica piesa care i-a fost repartizată grupului de acasă.
5. Pentru a face acest lucru, fiecare trebuie să găsească în celălalt(e) grup(e) persoana careia i-a fost repartizată aceeași bucată de hârtie numerotată, pentru a forma așa-numitul „grup de experți”.
- Cursanții din cadrul fiecărui grup de experți au sarcina de a citi și înțelege împreună conținutul.
6. După aceea, toată lumea se întoarce la grupurile lor de acasă și explică conținutul părții lor din procedură.
7. Profesorul ține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut acest exercițiu? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ați cunoscut anterior? Ce ați descoperit? Veți putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Formați grupuri, acordând atenție nivelului participanților, încercând să amestecați eficient diferite niveluri de abilități și cunoștințe pentru a promova colaborarea reciprocă și împuternicirea în cadrul grupului.

Atribuții/referințe (dacă există)

Submodulul 3.3

Denumirea activității

Să căutăm oferte de muncă

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Căutare Google, Microsoft Word

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Site-uri web pentru șomeri, Baza de date cu oferte de locuri de muncă și site-uri cu locuri de muncă și site-uri ale companiilor (secțiunea Oferte de muncă).

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să caute pe internet oferte de locuri de muncă.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate se poate face individual sau în perechi. Aranjarea poate fi cea tradițională.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul arată diferite platforme și site-uri web utile pentru căutarea ofertelor de muncă. El/ea explică cum să caute locuri de muncă folosind cuvinte cheie, să seteze filtre și cum să salveze locurile de muncă. După aceea, profesorul explică jocul: formabilii vor fi împărțiți în 3 grupuri și se vor întrece în găsirea celor mai bune oferte de muncă în funcție de diferite criterii explicate de profesor. Odată definit un profil de post (de exemplu un angajat al unui call center), criteriile de căutare pot fi: salariul minim, limitele de vârstă, calificarea educațională necesară. Profesorul acordă formabililor 30 de minute pentru a căuta. În final, fiecare grupă va vota ofertele de muncă găsite de celelalte două grupuri, acordând un punctaj de la 1 (rău) la 3 (bun). Câștigă grupul cu cel mai mare scor.

Proces pas cu pas

1. Profesorul arată diferite platforme și site-uri web utile pentru căutarea ofertelor de muncă. 2. Profesorul împarte formabilii în 3 grupuri. 3. Profesorul explică jocul: formabilii se vor întrece pentru a găsi cele mai bune oferte de muncă în funcție de diferite criterii explicate. 4. Profesorul acordă formabililor 30 de minute pentru a căuta. 5. Fiecare grup votează ofertele de muncă găsite de celelalte două grupuri, acordând un punctaj de la 1 (rău) la 3 (bun). 6. Profesorul numără punctele și declară câștigătorul. 7. Profesorul ține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut acest joc? Există un conținut care încă nu este clar și pe care doriți să îl revizuiți? Veți putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

În timpul exercițiului profesorul îi sprijină pe formabili în desfășurarea activităților. Dacă unii pentru unii formabili exercițiul este dificil, încercați să echilibrați nivelul de pregătire al formabililor.

Atribuții/referințe (dacă există)

ONLINE

Submodulul 3.1

Denumirea activității

Cum să utilizați căutarea Google pe EdPuzzle

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Edpuzzle

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Browsere web (Google Chrome, Mozilla Firefox etc.) și interfețele sale de utilizator: meniuri, bare de instrumente, căutare, favorite, listă istoric, descărcări, setări.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să explice termenii Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Asigurați-vă că fiecare formabil are acasă un dispozitiv pentru a face acest exercițiu.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul trimite formabililor o lecție video interactivă cu Edpuzzle. El/ea le cere să-l urmărească astfel încât să învețe cum să folosească browserele web Google Chrome, Mozilla Firefox. Videoclipul include, de asemenea, mai multe întrebări pentru a evalua învățarea formabililor în timp real și resurse suplimentare pentru un conținut mai profund. Formabilii sunt rugați să răspundă la întrebări, apoi profesorul verifică dacă răspunsurile lor sunt corecte.

Proces pas cu pas

1. Profesorul explică formabililor cum să folosească edpuzzle. 2. Profesorul trimite formabililor linkul video-ului edpuzzle prin email. 3. Formabilii vor viziona videoclipul, vor interacționa cu notele și întrebările profesorului. După ce au vizionat videoclipul, vor aprofunda conținutul cu câteva căutări pe internet, pentru a-și aduce contribuția la clasă. 4. Profesorul ține o ședință de debriefing a doua zi.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut acest videoclip? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ați cunoscut anterior? Ce ați descoperit? Veți putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Edpuzzle acasă înainte de a atribui această activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Test online Quizlet Flashcards despre instrumentele motoarelor de căutare

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Browsere web (Google Chrome, Mozilla Firefox etc.) și interfețele sale de utilizator: meniuri, bare de instrumente, căutare, favorite, listă istoric, descărcări, setări

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să explice termenii Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Asigurați-vă că fiecare formabil are acasă un dispozitiv pentru a face acest exercițiu.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul trimite formabililor un test pe Quizlet despre instrumentele motoarelor de căutare. Profesorul creează testul ad-hoc folosind funcția „flashcards”, sau folosește un test deja creat de alți profesori și încarcă pe Quizlet. Formabilul încearcă să învețe unele concepte folosind modul „studiu”. A doua zi, profesorul îi poate lăsa pe formabili să concureze cu modul „în direct”.

Proces pas cu pas

1. Profesorul explică formabililor cum să folosească cardurile Quizlet. 2. Profesorul trimite cursanților linkul *flashcardului* prin e-mail. 3. Cursanții exersează setul de studiu, încercând diferite moduri de studiu. 4. În clasă, exersați modul „în clasă” jucând jocul live, înainte de a susține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut această aplicație? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ai cunoscut anterior? Ce ai descoperit? Vei putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească cardurile Quizlet acasă înainte de a atribui această activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://quizlet.com/163873371/internet-flash-cards/>

Denumirea activității

Testare online Quizlet Flashcards despre utilizarea Gmail

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Trimiterea și primirea de e-mailuri în Outlook și/sau Gmail; Principalele caracteristici ale Gmail/Outlook (trimitere/primire e-mail, calendar, jurnal, agendă, planificator, schițe, atașamente, grupuri, filtrare, arhivare, imprimare).

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să configureze conturile de utilizator și e-mailurile și să folosească caracteristicile de bază ale Outlook și Gmail.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Asigurați-vă că fiecare formabil are acasă un dispozitiv pentru a face acest exercițiu.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul trimite formabililor un test pe Quizlet despre utilizarea Gmail. Profesorul creează testul ad-hoc folosind funcția „flashcards”, sau folosește un test deja creat de alți profesori și încărcat pe Quizlet. Formabilul încearcă să învețe unele concepte folosind modul „studiu”. A doua zi, profesorul îi poate lăsa pe formabili să concureze cu modul „în direct”.

Proces pas cu pas

1. Profesorul explică formabililor cum să folosească cardurile Quizlet. 2. Profesorul trimite cursanților linkul *flashcardului* prin e-mail. 3. Cursanții exersează setul de studiu, încercând diferite moduri de studiu. 4. În clasă, exersați modul „în clasă” jucând jocul live, înainte de a susține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut această aplicație? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ai cunoscut anterior? Ce ai descoperit? Vei putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească cardurile Quizlet acasă înainte de a atribui această activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://quizlet.com/134808394/gmail-flash-cards/>

Denumirea activității

Cum să creezi o lecție cu parolă puternică pe EdPuzzle

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Edpuzzle

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Caracteristici puternice ale parolei.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să utilizeze măsuri de securitate pe Internet.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Asigurați-vă că fiecare formabil are acasă un dispozitiv pentru a face acest exercițiu.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul trimite formabililor o lecție video interactivă cu Edpuzzle. El/ea le cere să urmărească și să învețe cum să seteze o parolă puternică. Videoclipul include mai multe întrebări. Formabilii sunt rugați să răspundă la întrebări în timp real. Videoclipul oferă, de asemenea, resurse suplimentare pentru a o înțelege mai aprofundată.

Proces pas cu pas

1. Profesorul explică formabililor cum să folosească Edpuzzle 2. Profesorul trimite formabililor linkul video-ului Edpuzzle prin email.3. Formabilii vor viziona videoclipul, vor interacționa cu notițele și întrebările profesorului. După ce au vizionat videoclipul, vor aprofunda conținutul, căutând pe internet diverse lucruri, pentru a-și aduce contribuția la clasă. 4. Profesorul ține o sesiune de debriefing a doua zi.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut acest videoclip? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ai cunoscut anterior? Ce ai descoperit? Vei putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii cum să folosească edpuzzle acasă înainte de a atribui această activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://edpuzzle.com/media/61950c4b3c8fd24198899d84>

Submodulul 3.2

Denumirea activității

Cum să salvezi un document: lecție pe EdPuzzle

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Edpuzzle

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Principalele caracteristici ale MS Word: editarea funcționalităților de text (font, coloane, stiluri), editarea aspectului (margini, orientare, dimensiunea hârtiei), salvarea și denumirea unui document.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să utilizeze meniurile și comenzile MS WORD, să descrie procesarea de text și să folosească instrumente de editare a textului.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Asigurați-vă că fiecare formabil are acasă un dispozitiv pentru a face acest exercițiu.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul trimite formabililor o lecție video interactivă cu Edpuzzle. Aceștia sunt invitați să învețe cum să salveze un document în MS Word. Videoclipul include mai multe întrebări la care Formabilii sunt invitați să răspundă pentru a evalua învățarea în timp real. Resurse suplimentare sunt disponibile în videoclip pentru cei care doresc să afle mai multe.

Proces pas cu pas

1. Profesorul explică formabililor cum să folosească Edpuzzle.
2. Profesorul trimite formabililor linkul video-ului Edpuzzle prin email.
3. Formabilii vor viziona videoclipul, vor interacționa cu notițele și întrebările profesorului. După ce au vizionat videoclipul, vor aprofunda conținutul cu câteva căutări pe internet, pentru a-și aduce contribuția la clasă.
4. Profesorul ține o sesiune de debriefing a doua zi.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut acest videoclip? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ai cunoscut anterior? Ce ai descoperit? Vei putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Edpuzzle acasă înainte de a atribui această activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://edpuzzle.com/media/60218e9087280e4256717c7e>

Denumirea activității

Lecție de tabele și grafice MS Word pe EdPuzzle

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Edpuzzle

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Crearea, completarea și editarea tabelelor.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să utilizeze organizarea de bază a datelor în coloane și tabele.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Asigurați-vă că fiecare formabil are acasă un dispozitiv pentru a face acest exercițiu.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul trimite formabililor o lecție video interactivă cu Edpuzzle. El/Ea îi invită să învețe cum să creeze tabele într-un document Word. Lecția video include mai multe întrebări la care formabilii sunt invitați să răspundă pentru a-și evalua învățarea în timp real. Câteva resurse suplimentare sunt disponibile pentru cei interesați să afle mai multe.

Proces pas cu pas

1. Profesorul explică formabililor cum să folosească Edpuzzle.
2. Profesorul trimite formabililor linkul video-ului Edpuzzle prin email.
3. Formabilii vor viziona videoclipul, vor interacționa cu notițele și întrebările profesorului. După ce au vizionat videoclipul, vor aprofunda conținutul cu câteva căutări pe internet, pentru a-și aduce contribuția la clasă.
4. Profesorul ține o sesiune de debriefing a doua zi.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut acest videoclip? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ai cunoscut anterior? Ce ai descoperit? Vei putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Edpuzzle acasă înainte de a atribui această activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://edpuzzle.com/media/618bd14f5a95124182cf6684>

Denumirea activității

Test online Quizlet Flashcards despre Microsoft Word

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Principalele caracteristici ale MS Word: editarea funcționalităților de text (font, coloane, stiluri), editarea aspectului (margini, orientare, dimensiunea hârtiei), salvarea și denumirea unui document.

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să utilizeze meniurile și comenzile MS Word, să descrie procesarea de text și să folosească instrumente de editare a textului.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Asigurați-vă că fiecare formabil are acasă un dispozitiv pentru a face acest exercițiu.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul trimite formabililor un test pe Quizlet despre Microsoft Word. Profesorul va crea testul ad-hoc folosind funcția „flashcards”, sau va folosi un test deja creat de alți profesori și încărcat pe Quizlet. Formabilul va încerca să învețe câteva concepte folosind flashcard-urile.

Proces pas cu pas

1. Profesorul explică formabililor cum să folosească cardurile Quizlet. 2. Profesorul trimite cursanților linkul *flashcardului* prin e-mail. 3. Cursanții exersează setul de studiu încercând diferite moduri de studiu. 4. În clasă, exersați modul „În clasă” jucând jocul live, înainte de a susține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut această aplicație? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ai cunoscut anterior? Ce ai descoperit? Vei putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească cardurile Quizlet acasă înainte de a atribui această activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

MS Word: <https://quizlet.com/174608589/ms-word-flash-cards/>

Denumirea activității

Test online Quizlet Flashcards despre SmartArt și Grafice

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

WordArt, Smartart, Grafice și Forme

Rezultatele învățării

Cursantul trebuie să recunoască diferența dintre WordArt, Smartart, Grafice și Forme și să folosească comenzile de bază pentru a le crea

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Asigurați-vă că fiecare formabil are acasă un dispozitiv pentru a face acest exercițiu.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul trimite formabililor un test pe Quizlet despre cum să folosească WordArt, Smartart, Grafice și Forme în Microsoft Word. Profesorul va crea testul ad-hoc folosind funcția „flashcards”, sau va folosi un test deja creat de alți profesori și încărcat pe Quizlet. Formabilul va încerca să învețe câteva concepte folosind flashcard-urile.

Proces pas cu pas

1. Profesorul explică formabililor cum să folosească cardurile Quizlet. 2. Profesorul trimite cursanților linkul flashcardului prin e-mail. 3. Cursanții exersează setul de studiu, încercând diferite moduri de studiu. 4. În clasă, exersați modul „În clasă”, jucând jocul live, înainte de a susține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut această aplicație? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ai cunoscut anterior? Ce ai descoperit? Vei putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească cardurile Quizlet acasă înainte de a atribui această activitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

SmartArt: <https://quizlet.com/548052622/working-with-smartart-flash-cards>

Grafice: <https://quizlet.com/559317767/graphs-flash-cards/>

Denumirea activității

Lecție despre procedura de tipărire pe EdPuzzle

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Edpuzzle

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Procedura de tipărire, comenzi și instrumente

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să descrie procedura de tipărire a documentelor, să folosească instrumente pentru a vizualiza documentul și a personaliza tipărirea, pentru a tipări documentul și pentru a pregăti un document pentru schimbul electronic.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Asigurați-vă că fiecare formabil are acasă un dispozitiv pentru a face acest exercițiu.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Profesorul trimite formabililor o lecție video interactivă cu Edpuzzle. El/Ea le cere formabililor să-l vizioneze și să învețe cum să tipărească un document. Videoclipul include, de asemenea, mai multe întrebări la care formabilii sunt rugați să răspundă pentru a evalua învățarea în timp real. Videoclipul conține și resurse suplimentare pentru aprofundare.

Proces pas cu pas

1. Profesorul explică formabililor cum să folosească Edpuzzle. 2. Profesorul trimite formabililor linkul video-ului Edpuzzle prin email. 3. Formabilii vor viziona videoclipul, vor interacționa cu notițele și întrebările profesorului. După ce au vizionat videoclipul, vor aprofunda conținutul cu câteva căutări pe internet, pentru a-și aduce contribuția la clasă. 4. Profesorul ține o sesiune de debriefing a doua zi.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut acest videoclip? Există conținut care încă nu este clar? A existat conținut pe care l-ai cunoscut anterior? Ce ai descoperit? Vei putea aplica cunoștințele învățate? Cum?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii cum să folosească Edpuzzle acasă înainte de a atribui această activitate .

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://edpuzzle.com/media/61e53883ee70cf42efc3809b>

Denumirea activității

Crearea unui CV pe LiveCareer

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

LiveCareer

Online/Sală de clasă

Sala de clasă/Online

Conținut

Platforme și aplicații web (Europass, Canva, LiveCareer etc.) pentru a edita și personaliza CV-ul (aspect, funcții și instrumente).

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să creeze și să construiască un CV, folosind instrumente și aplicații online (Europass, Canva, LiveCareer).

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate se poate face individual sau în perechi. Aranjamentul poate fi cel tradițional.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Aplicația Livecareer vă oferă posibilitatea de a crea în pași foarte simpli un CV. Primul lucru de făcut este să ajungi pe Livecareer și să intri în secțiunea CV. După aceea, formabilii vor face clic pe „Reia exemple” și pe „vezi tot”. Formabilii pot alege o categorie (de exemplu „culinar”) și pot folosi exemplele pentru a-și construi propriul CV, personalizând CV-ul ales. Profesorul le va arăta formabililor cum să folosească aplicația și, după aceea, îi va lăsa pe formabili să exerseze. Sarcina va fi de a alege trei șabloane diferite și de a crea 3 CV-uri diferite pentru trei posturi diferite, alegând dintre diferitele opțiuni (culinar, bancar, administrativ etc.). Această activitate va fi începută în clasă și va continua acasă. A doua zi, fiecare formabil va vota unul dintre CV-urile create de colegii săi (formabilii nu-și pot vota propria creație). CV-ul cu cele mai multe voturi va câștiga.

Proces pas cu pas

1. Profesorul le oferă studenților linkul pentru a utiliza aplicația: <https://www.livecareer.com/>. 2. Profesorul arată procesul: faceți clic pe „Reia exemple” și pe „vezi tot”; alege o categorie; începe să personalizezi CV-ul. 3. Profesorul acordă timp pentru practică. 4. La final, profesorul explică sarcina de făcut acasă: alege trei șabloane diferite și creează 3 CV-uri diferite pentru trei posturi diferite, alegând dintre diferitele opțiuni (culinar, bancar, administrativ etc.). 5. A doua zi, profesorul ține o ședință de vot pentru a alege cel mai bun CV pentru fiecare post. 6. Profesorul ține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut această aplicație? Este clar cum să o folosești? O vei putea folosi singur pentru a crea o scrisoare de intenție? Cunoști instrumente similare care pot fi utile pentru a crea un CV?

Sfaturi pentru profesor

În timpul exercițiului, profesorul îi sprijină pe formabili în desfășurarea activităților. Dacă unii formabili au dificultăți, profesorul poate forma perechi, încercând să echilibreze nivelul de pregătire al formabililor.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.livecareer.com/>

Denumirea activității

Crearea unui CV în Canva

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Canva

Online/Sală de clasă

Sala de clasă/Online

Conținut

Platforme și aplicații web (Europass, Canva, LiveCareer etc.) pentru a edita și personaliza CV-ul (aspect, funcții și instrumente).

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să creeze și să construiască un CV, folosind instrumente și aplicații online (Europass, Canva, LiveCareer).

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate se poate face individual sau în perechi. Aranjamentul poate fi cel tradițional.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Canva este o platformă de design grafic care ajută utilizatorii să creeze grafice, prezentări, postere, documente și alt conținut vizual pentru rețelele de socializare. Este foarte util să creați un CV grafic și scrisori de intenție, pornind de la o gamă largă de șabloane gata de utilizare. Formabilii vor descoperi cum să folosească această platformă și vor exercsa în crearea unui CV grafic, folosind funcțiile și instrumentele Canva. Formabilii pot alege unul dintre cele trei CV-uri create cu Live Career și pot încerca să-l personalizeze într-un mod creativ pe Canva. Această activitate va fi începută în clasă și va continua acasă. A doua zi, fiecare student va vota unul dintre CV-urile create de colegii săi. CV-ul cu cele mai multe voturi va câștiga.

Proces pas cu pas

1. Profesorul le oferă formabililor linkul pentru a utiliza aplicația: <https://www.canva.com/create/resumes>.
2. Profesorul arată procesul: faceți clic pe creați propriul CV, alegeți un șablon și începeți modificarea sau adăugarea de text, elemente, imagini etc.
4. Profesorul îi lasă pe formabili să exerseze: Formabilii pot alege unul dintre cele trei CV create cu Live Career și îl pot personaliza într-un mod creativ pe Canva.
5. Formabilii vor continua să lucreze în Canva acasă.
6. A doua zi, fiecare formabil va vota unul dintre CV-urile create de colegii săi (formabilii nu-și pot vota propria creație). CV-ul cu cele mai multe voturi va câștiga.
7. Profesorul ține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut această aplicație? Este clar cum să o folosești? Îți vei putea personaliza CV-ul folosind Canva? Cunoști instrumente similare?

Sfaturi pentru profesor

În timpul exercițiului, profesorul îi sprijină pe formabili în desfășurarea activităților. Dacă unii formabili au dificultăți, profesorul poate forma perechi, încercând să echilibreze nivelul de pregătire al formabililor. Această activitate poate fi făcută ca o continuare după activitatea „Crearea unui CV pe Livecareer”.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.canva.com/create/resumes/>

Denumirea activității

Crearea unei scrisori de intenție pe LiveCareer

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

LiveCareer

Online/Sală de clasă

Sala de clasă/Online

Conținut

Platforme și aplicații web (Europass, Canva, LiveCareer etc.) pentru a edita și personaliza scrisoarea de intenție (aspect, funcții și instrumente).

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să creeze o scrisoare de intenție, folosind instrumente și aplicații online.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate se poate face individual sau în perechi. Aranjamentul poate fi cel tradițional.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descrieri

Această aplicație le oferă posibilitatea de a crea în pași foarte simpli o scrisoare de intenție. Primul lucru de făcut este să ajungi pe LiveCareer și să alegi secțiunea cu realizarea scrisorii de intenție. După aceea, formabilii vor face clic pe „crează o nouă scrisoare de intenție” și vor începe crearea. Studentul va fi rugat să-și scrie numele și prenumele și să aleagă un șablon. După aceea, studentul va fi ghidat să completeze următoarele secțiuni: Pentru ce job aplici?, Alege-ți primele 3 puncte forte, alege-ți primele 3 abilități pentru post, Câți ani de experiență ai?, Care este actualul tău sau ultimul post?, Ai un decalaj în istoricul tău de lucru pe care vrei să-l explici în scrisoarea ta?, Care este stilul tău de lucru?. Profesorul le va arăta formabililor cum să folosească aplicația și, după aceea, îi va lăsa pe formabili să exerseze. Sarcina va fi să aleagă trei șabloane diferite și să creeze 3 scrisori de intenție diferite, folosind aplicația.

Proces pas cu pas

1. Profesorul le oferă formabililor linkul pentru a utiliza aplicația: <https://www.livecareer.com/> 2. Profesorul arată procesul: accesați secțiunea „scrisoare de intenție”, faceți clic pe „creați o scrisoare de intenție nouă” și începe creația; scrie numele și prenumele; selectați un șablon; completați secțiunile: Pentru ce loc de muncă aplici?, Alege-ți primele 3 puncte forte, alege-ți primele 3 abilități pentru post, Câți ani de experiență ai?, Care este titlul tău actual sau ultimul post?, Ai un decalaj în istoricul tău de lucru pe care vrei să-l explici în scrisoarea ta?, Care este stilul tău de lucru?; generați scrisoarea de intenție și, dacă este necesar, completați cu alte informații; descărcați scrisoarea de intenție. 3. Profesorul lasă formabilii să exerseze. 4. La final, profesorul explică sarcina de făcut acasă: să aleagă trei șabloane diferite și pentru a crea 3 scrisori de intenție diferite, folosind aplicația. Formabilii vor face această sarcină acasă. 5. Profesorul ține o sesiune de debriefing a doua zi după .

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut această aplicație? Este clar cum să o folosești? O vei putea folosi singur pentru a crea o scrisoare de intenție? Cunoști instrumente similare care pot fi utile pentru a crea o scrisoare de intenție?

Sfaturi pentru profesor

În timpul exercițiului, profesorul îi sprijină pe formabili în desfășurarea activităților. Dacă unii formabili au dificultăți, profesorul poate forma perechi, încercând să echilibreze nivelul de pregătire al formabililor.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.livecareer.com/>

Denumirea activității

Crearea unei scrisori de intenție în Canva

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Canva

Online/Sală de clasă

Sala de clasă/Online

Conținut

Platforme și aplicații web (Europass, Canva, LiveCareer etc.) pentru a edita și personaliza scrisoarea de intenție (aspect, funcții și instrumente).

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să creeze o scrisoare de intenție, folosind instrumente și aplicații online.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate se poate face individual sau în perechi. Aranjamentul poate fi cel tradițional.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

Canva este o platformă de design grafic care ajută utilizatorii să creeze grafice, prezentări, postere, documente și alt conținut vizual pentru rețelele de socializare. Este foarte util să creezi CV-uri și scrisori de intenție grafice, pornind de la o gamă largă de șabloane gata de utilizare. Formabilii vor descoperi cum să folosească această platformă și vor exersa crearea unei scrisori de intenție grafice, folosind funcțiile și instrumentele Canvas. Formabilii pot alege una dintre cele trei scrisori de intenție create cu Live Career și pot încerca să o personalizeze într-un mod creativ în Canva. A doua zi, fiecare formabil va vota una dintre Scrisorile de intenție create de colegii săi (formabilii nu-și pot vota propria creație). Cea cu cele mai multe voturi va câștiga.

Proces pas cu pas

1. Profesorul le oferă formabililor linkul pentru a utiliza aplicația: <https://www.canva.com/letters/templates/cover-letters/> 2. Profesorul arată procesul: alegeți un șablon, faceți clic pe „personalizați acest șablon ” și începeți modificarea sau adăugarea de text, elemente, imagini etc. 4. Profesorul îi lasă pe formabili să exerseze: formabilii pot alege una dintre cele trei Scrisorile de intenție create cu Live Career și o pot personaliza într-un mod creativ pe Canva. 5. Formabilii vor continua să lucreze la Canva acasă. 6. A doua zi, fiecare formabil va vota una dintre Scrisorile de intenție create de colegii săi (formabilii nu-și pot vota propria creație). Cea cu cele mai multe voturi va câștiga. 7. Profesorul ține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut această aplicație? Este clar cum să o folosești? Vei putea personaliza scrisoarea de intenție, folosind Canva? Cunoașteți instrumente similare?

Sfaturi pentru profesor

În timpul exercițiului, profesorul îi sprijină pe formabili în desfășurarea activităților. Dacă unii formabili au dificultăți, profesorul poate forma perechi, încercând să echilibreze nivelul de pregătire al formabililor. Această activitate se poate face ca o continuare după activitatea „Crearea unei scrisori de intenție pe Livecareer”

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.canva.com/letters/templates/cover-letters/>

Denumirea activității

Provocarea LinkedIn: adevărat sau fals?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

InLearning (online) + Bamboozle (sala de clasă)

Online/Sală de clasă

Online/Sală de clasă

Conținut

Avantaje și dezavantaje ale portofoliului digital (de exemplu, LinkedIn), elemente ale portofoliului (fotografie, autodescriere, disponibilitate, educație, experiență în muncă, competențe, limbi, interese), cum să căute și să adăuge o persoană în rețeaua lor, cum să trimită un mesaj și conectarea cu alte persoane din rețeaua lor, cum să gestioneze notificările (de exemplu, cine v-a vizitat profilul).

Rezultatele învățării

Cursantul este conștient de scopul și beneficiile construirii unui portofoliu digital cuprinzător; Cursantul este capabil să-și construiască profilul LinkedIn; Cursantul este capabil să utilizeze strategii pentru a-și extinde rețeaua online.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc este mai potrivit pentru grupuri mari de cursanți. Folosiți aranjamente flexibile și deschise.

Materiale și resurse necesare

Computer, telefon mobil, tabletă, internet

Descriere

InLearning este o platformă de învățare web creată de LinkedIn pentru a partaja conținut și cursuri gratuite. Formabilii vor urmări online cursul video „Learning LinkedIn” (cursul are o durată de 1 oră și jumătate). A doua zi, când fiecare formabil a terminat cursul, profesorul va discuta și aprofunda conținutul, plecând de la o competiție Bamboozle în care formabilii, împărțiți în două echipe, vor juca unul împotriva celuilalt pentru a câștiga. În timpul jocului, diferite echipe răspund pe rând la întrebările afișate pe o tablă virtuală formată din diferite butoane. Fiecare buton conține o întrebare. Cu modul de joc clasic, unele caracteristici speciale (de exemplu împărțirea punctelor între grupuri, câștigarea de puncte suplimentare etc.) sunt incluse în butoane pentru a îmbunătăți experiența gamificată. După ce răspunde la fiecare întrebare, echipa câștigă câteva puncte în funcție de corectitudinea răspunsului. La final, este aleasă o echipă câștigătoare.

Proces pas cu pas

1. Profesorul trimite studenților linkul pentru cursul online: https://www.linkedin.com/learning/learning-linkedin-2021?trk=course_title&upsellOrderOrigin=default_guest_learning 2. Formabilii urmează cursul acasă 3. A doua zi după ce profesorul prezintă jocul pe Bamboozle 4. Accesați www.baamboozle.com și selectați „jocuri”. Introduceți PIN-ul jocului 8024125. Selectați „play” și alegeți în câte echipe doriți să fie împărțit grupul, selectați dimensiunea grilei 6. Selectați modul de redare „Classic” 7. Lăsați formabilii să joace: selectați câte un număr în grilă și lăsați fiecare echipă să ghicească pe rând. 8. După ce au fost selectate toate numărele, țineți sesiunea de debriefing.

Întrebări de debriefing

Cum a fost cursul? Există un conținut care încă nu este clar și pe care doriți să îl revizuiți? Veți putea aplica cunoștințele învățate? Cum? A fost dificil de ghicit într-un grup divers? Care a fost cel mai dificil element de ghicit? Și de ce?

Sfaturi pentru profesor

Faceți acest joc pentru a evalua și a implica formabilii dvs., numai după ce ați finalizat teoria cu privire la acest rezultat.

Atribuții/referințe (dacă există)

Curs despre InLearning: https://www.linkedin.com/learning/learning-linkedin-2021?trk=course_title&upsellOrderOrigin=default_guest_learning

Concursul Bamboozle: <https://www.baamboozle.com/game/802412>

Denumirea activității

CV-ul meu - adevărat sau fals?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Comunicare verbală și non-verbală, discurs public

Rezultatele învățării

Cursanții sunt capabili să recunoască modele de comunicare verbală și non-verbală.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc poate fi jucat de la 2 până la un grup de formabili.

Materiale și resurse necesare

Nici unul

Descriere

Una dintre provocările interviului este căutarea dovezilor, fie a adevărului, fie a minciunii. Altfel spus, încercați să determinați credibilitatea interviuatului dvs., astfel încât să puteți evalua în consecință dovezile pe care vi le oferă. Limbajul corpului poate fi un indicator util al adevărului, deoarece este adesea mai puțin gândit și calculat. Majoritatea limbajului corpului este involuntar și se bazează pe sistemul nostru nervos autonom. Indiciile comportamentale devin mai proeminente atunci când întrebările devin mai directe și anxietatea interviuatului crește.

Proces pas cu pas

1. Cereți unui formabil să pășească în fața clasei și să acționeze ca un interviuat. Alți 2 formabili pot acționa ca interviuatori, în timp ce restul clasei sunt observatori (dar sunt și capabili să pună întrebări). 2. Persoana interviuată trebuie să vorbească despre CV-ul său și să răspundă la întrebările interviuatorilor. Unele părți ale CV-ului său trebuie să fie realiste și adevărate, altele fictive. 3. Clasa trebuie să stabilească dacă afirmațiile sunt adevărate sau false pe baza comunicării verbale și non-verbale a interviuatului.

Întrebări de debriefing

Cum te-ai simțit în timpul acestui joc? Cum ai recunoscut afirmațiile adevărate și false? Cum s-a simțit interviuatul? Cum poate arăta limbajul corpului dacă cineva minte?

Sfaturi pentru profesor

Profesorul sprijină clasa. Clasa nu poate pune întrebări personale/intime, ci doar acelea care pot apărea la un interviu.

Atribuții/referințe (dacă există)

Modulul 4: Soft Skills

SALĂ DE CLASĂ

Submodulul 1

Denumirea activității

Convorbire cu șeful

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Relații de lucru orizontale versus verticale, adaptarea limbajului și a posturii. Utilizarea diferitelor stiluri pentru un anumit context. Proiectarea eficientă a imaginii cuiva

Rezultatele învățării

Cursantul poate modela contextual informațiile pentru a se potrivi mai bine cerințelor și nevoilor angajatorului. Formabilul înțelege diferența dintre diferitele stiluri de comunicare. Cursantul poate recunoaște diferitele stiluri de comunicare și poate folosi o comunicare mai asertivă. Cursantul înțelege principiile de bază ale structurii un discurs și a narațiunilor sociale.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este potrivită pentru orice grup țintă și poate fi adaptată cu ușurință la diferite grupuri de participanți.

Materiale și resurse necesare

Fișă „Convorbire cu șeful”

Descriere

Atelierul încearcă să creeze o situație de confruntare între angajat și angajator. Această situație trebuie rezolvată prin negociere și strategii de compromis. Confruntarea pot fi rezolvată prin diferite mecanisme și strategii. Participanții ar trebui să reflecteze la ce fel de comunicare strategică să aplice și când pentru a-și realiza agenda și a avea grijă de propriile interese.

Proces pas cu pas

- Participanții vor fi împărțiți în „Șefi” și „angajați”.
- Șefilor și angajaților li se dau cartonașe de referință cu scenarii profesionale.
- Informațiile se leagă între ele, dar nu sunt aceleași pentru șefi și angajați.
- Împărțiți participanții pentru a discuta scenariile.

Întrebări de debriefing

1) Cum a fost dinamica comunicării? 2) Ce fel de limbaj a trebuit să utilizați? 3) Cum a fost rezultatul final al discuției?

Sfaturi pentru profesor

Dacă situația o cere, asigurați-vă că întrerupeți jocul dacă emoțiile devin prea puternice.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității (Submodulul 1, 2)

Toate poveștile din lume...

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Relații de lucru orizontale versus verticale, adaptarea limbajului și a posturii. Ce sunt narațiunile sociale și cum sunt ele construite

Rezultatele învățării

Cursantul știe cum să interacționeze cu oficialii de resurse umane și comitetele de selecție. Cursantul este capabil să își prezinte imaginea de sine într-un mod structurat și clar.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este potrivită pentru orice grup țintă și poate fi adaptată cu ușurință la diferite grupuri de participanți.

Materiale și resurse necesare

Fișă „7 intrigi de bază”

Proiector, flipchart un set de narațiuni selectate

Descriere

Atelierul își propune să stimuleze o reflecție asupra naturii narațiunii și a informațiilor. Acest lucru se face, reflectând asupra naturii construcției narațiunii și studiind modele utile care pot fi folosite pentru a propune crearea de mesaje personale eficiente. Această activitate ar trebui să ajute participanții să reflecteze asupra faptului că pentru a transmite informații în mod eficient există structuri care trebuie învățate și exersate.

Proces pas cu pas

1: Prezența setului de narațiuni selectate, 2: Faceți participanții să observe că au afinități și asemănări 3: Prezența diferitelor grupuri și teorii narative 4: Lăsați participanții să grupeze narațiunile în funcție de categoriile prezentate.

Întrebări de debriefing

Ați putea indica orice narațiuni suplimentare care se încadrează în categoriile analizate? De ce? Care este folosul lor în societate? Ce fel de situație descriu aceste narațiuni?

Sfaturi pentru profesor

Selectați narațiuni care permit o înțelegere structurată a teoriei narative și pregătiți în prealabil o prezentare pe diferite categorii narative (EG 7 intrigi de bază sau călătoria eroului).

Atribuții/referințe (dacă există)

Cartea Cele șapte intrigi de bază de Christopher Booker

Denumirea activității (Submodulul 1, 2)

Care e povestea ta?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Relații de lucru orizontale versus verticale, adaptarea limbajului și a posturii. Ce sunt narațiunile sociale și cum sunt ele construite

Rezultatele învățării

Cursantul știe cum să interacționeze cu oficialii de resurse umane și comitetele de selecție. Cursantul este capabil să își prezinte imaginea de sine într-un mod structurat și clar.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Orice grup țintă

Materiale și resurse necesare

Fișă „Elemente ale unei povești”, „Eroi” și „A inventa sau nu”.

Proiector, flipchart un set de narațiuni selectate

Descriere

Exercițiul este destinat ca participanții să învețe cum să creeze narațiuni folosind o structură fixă. Acest lucru va îmbunătăți coeziunea și coerența comunicării. Cea mai bună posibilitate de comunicare eficientă este de a crea narațiuni după ce învață structurile narative în primul rând. La final vot practica construcția narativă, informațiile vor curge automat.

Proces pas cu pas

Distribuiți foi de flip chart și markere; Rugați participanții să spună o poveste despre propria lor viață, folosind categoriile de narațiuni analizate . După aceea, participanții pot încerca să ghicească ce fel de narațiune au ales.

Întrebări de debriefing

- Cât de greu a fost să te gândești la povestea ta?
- A fost ușor să o reprezinti?
- Cum a fost încercarea de a interpreta povestea celorlalți formabili?
- Ai recunoscut cu ușurință intrigile?

Sfaturi pentru profesor

Evitați traumele personale și subiectele care ar putea fi prea controversate

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității (Submodulul 1 , 2, 3)

Camera 101

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Abilitati de persuasiune si de argumentare

Rezultatele învățării

Cursanții știu cum oamenii sunt atrași de obiectivele comune, conectându-se productiv cu alți membri ai echipei. Formabilul știe să comunice într-o situație ierarhică, în relație cu superiorii și supervizorii. Formabilul poate recunoaște diferitele stiluri de comunicare și poate folosi o comunicare mai asertivă. Formabilul știe să gestioneze situațiile neprevăzute și să reacționeze sub presiune.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

5 grupuri de 3 participanți

Materiale și resurse necesare

Flip Chart, Markere, pixuri, hârtie

Descriere

Scopul acestui exercițiu este de a-și exersa abilitățile argumentative și persuasive într-o dezbatere competitivă distractivă, care se concentrează pe abilitățile de comunicare cum ar fi alegerea unui limbaj pozitiv, a fi pasionat și entuziasmat de cazul cuiva, a arăta „beneficii” celorlalți... etc.

Proces pas cu pas

Titlul activității se referă la Camera 101, așa cum apare în romanul George Orwell „1984”. Camera 101 este locul în care „Big Brother” exila orice este considerat a fi distructiv sau contradictoriu cu ideea de societate, așa cum este creată în roman. În acest context, vom folosi conceptul Camera 101 pentru a argumenta împotriva eliminării din lume a oricărui lucru enervant, inutil sau neplăcut – lucruri pe care am dori să le plasăm în Camera 101

1. Împărțiți grupul în 5 grupuri de 3 participanți. 2. Prima lor sarcină este să vină cu trei lucruri asupra cărora, în primul rând, toți sunt de acord să fie plasate în Camera 101. 3. Învățați-i că este important să se convingă în unanimitate în grupul lor, pentru a convinge grupul mai larg de argumentele lor. Aceasta este o activitate competitivă și numai dacă majoritatea grupului mai larg este de acord își vor dori să-și introducă articolul în Camera 101. 4. Odată ce grupul a elaborat lista, spuneți-le să-și formuleze rațiunea/argumentele pentru grupul mai larg. 5. La rândul său, cereți fiecărui grup să-și prezinte argumentul de deschidere pentru ca primul lor articol să fie introdus în Camera 101. 6. Invitați grupul mai larg să dezbate/să argumenteze împotriva acestor puncte. 7. Permite grupului care propune să-i persuadeze pe ceilalți. 8. Apoi, cereți-le să facă o declarație de încheiere care să rezume cazul lor pentru ca lucrul respectiv să fie plasat în Camera 101. 9. Organizați un vot în rândul grupului mai larg (cu excepția celor din grupul care a propus acel lucru) pentru a stabili dacă lucrul respectiv ar trebui să fie plasat în Camera 101. Dacă majoritatea este de acord, lucrul trece în Camera 101. 10. Formatorul marchează o bifă/cruce pe flipchart pentru grupul care propune. 11. Acest lucru se repetă până când toate grupurile au argumentat pe rând câte un lucru până când au fost dezbătute toate cele trei elemente, pentru fiecare grup. 12. Câștigă grupele cu cele mai multe articole plasate în Camera 101.

Întrebări de debriefing

- Cum te-ai simțit în timpul exercițiului?
- Cât de greu a fost să-ți convingi membrii echipei și apoi, grupul mai larg?
- Ce face un argument bun?
- Ați folosit vreun fel de tehnică de persuasiune?
- Care crezi că este cel mai important atunci când vrei să-i convingi pe alții?
- Crezi că comunicarea asertivă a avut vreun rol aici?

Sfaturi pentru profesor

Dacă este necesar, profesorul poate oferi câteva exemple variate de lucruri pe care oamenii le-au pus pe această listă în trecut (acestea includ lucruri la fel de variate de la țânțari la Simon Cowell, de la “Marmite” la foametea în lume). Păstrați argumentele ușoare – grupurile vor constata rapid că este un joc competitiv și că este în interesul lor să argumenteze împotriva celorlalte grupuri care propun. În ciuda acestui fapt, în mod normal este posibil să convingi destui oameni de punctul tău de vedere, totuși dacă ai ales articole bune și ai prezentat un argument bun. Dacă este necesar, adaugă câteva detalii despre comunicarea asertivă. De asemenea, ține cont de timp. În mod ideal, această activitate ar trebui finalizată în 60 de minute pentru un grup de antrenament de dimensiuni tipice, așa că poate fi necesar să solicitați grupurilor să facă declarațiile de încheiere și să avanseze jocul dacă dezbaterile devin prea animate!

Atribuții/referințe (dacă există)

Submodulul 2

Denumirea activității

Cuvinte și coduri

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Folosirea diferitelor stiluri pentru un anumit context.

Elemente cheie ale comunicării non-verbale

Rezultatele învățării

Formabilul poate recunoaște diferitele stiluri de comunicare și poate folosi o comunicare mai asertivă.

Formabilul înțelege diferența dintre comunicarea verbală și cea nonverbală.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este potrivită pentru orice grup țintă și poate fi adaptată cu ușurință la diferite grupuri de participanți.

Materiale și resurse necesare

Foi de hârtie și markere

Descriere

Atelierul își propune să stimuleze o reflecție asupra modului în care modelele și structura de cunoștințe și comunicare pot determina succesul într-un mediu profesional. Ideea principală este că, fără anumite cunoștințe de comunicare, este mai greu să creezi o interacțiune și o colaborare de succes. În acest sens, atelierul își propune să stimuleze participanții să urmărească acest tip de cunoștințe pentru a avea succes pe piața muncii.

Proces pas cu pas

Atelierele pot fi împărțite astfel: 1) Împărțiți participanții în 2 grupuri, un grup cere celui de-al doilea grup să efectueze sarcini, instrucțiunile conțin cuvinte secrete sau cuvinte codificate, pe care nu le cunosc toți participanții celui de-al doilea grup 2) Împărțiți participanții în 2 grupe, o grupă vor fi angajatorii, al doilea vor fi șomerii. Angajatorii oferă locuri de muncă specifice care pot fi mai mult sau mai puțin atrăgătoare. Șomerii vor trebui să încerce să obțină locuri de muncă mai atractive. Doar cei care cunosc un cod secret vor putea să acceseze locurile de muncă cele mai bune, ceilalți vor trebui să se mulțumească cu cele mai puțin atrăgătoare.

Întrebări de debriefing

Este important să vorbim despre conceptul de „gate keeping”, comunicare profesională și comunicare profesională codificată

Sfaturi pentru profesor

Încercați să controlați nivelul de stres și tensiunile care decurg din posibile situații de câștig-pierdere.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Comunicarea non-violentă

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Elemente cheie ale comunicării non-verbale.

Construirea propriei narațiuni despre identitatea profesională.

Rezultatele învățării

Formabilul înțelege diferența dintre comunicarea verbală și cea nonverbală.

Formabilul este conștient de importanța comunicării non-verbale și cunoaște cele mai importante greșeli de evitat.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Orice grup

Materiale și resurse necesare

Fișă „Comunicarea non-violentă”

Descriere

Participanților li se vor oferi scenarii fictive pentru a stabili o conversație profesională pe teme controversate și conflictuale. Participanții vor trebui să continue scenariile, încercând să rezolve situațiile prin comunicare non-violentă. În acest sens, există posibilitatea de a sublinia că o strategie de comunicare mai bună nu este doar respectuoasă față de ceilalți vorbitori, ci constituie și o strategie mai bună de rezolvare a problemelor profesionale.

Proces pas cu pas

- Participanților li se distribuie scenarii fictive despre o problemă profesională din biroul lor.
- Participanții sunt numiți pentru a discuta situația.
- Participanții sunt îndrumați cum să folosească comunicarea non-violentă.

Întrebări de debriefing

- 1) Cum a fost rezolvată problema?

2) Cum contribuie rezolvarea problemelor la dezamorsarea situației?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că menționați faptul că a fi asertiv nu exclude comunicarea non-violentă și nici invers.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Găsirea propriei povești

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Online/Sală de clasă

Conținut

Construirea propriei narațiuni despre identitatea profesională.

Rezultatele învățării

Formabilul este conștient de importanța comunicării non-verbale și cunoaște cele mai importante greșeli de evitat.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Orice grup

Materiale și resurse necesare

Descriere

Atelierele intenționează să stimuleze capacitățile de povestire, încercând să reflecteze asupra naturii producției narrative. Participanții sunt rugați să creeze narațiuni coerente pentru a-și exercita capacitatea de a transmite mesaje eficiente și informații concentrate. În acest sens, este nevoie de multă reflecție și practică, iar acest instrument intenționează să le stimuleze pe amândouă, oferind participanților un spațiu pentru a-și construi narațiunea.

Proces pas cu pas

După ce vorbesc despre structurile narrative, profesorul cere participanților să se reprezinte într-un cadru profesional și să-și analizeze contribuția și să încerce să-și îmbunătățească poveștile, referindu-se la structurile narrative.

Întrebări de debriefing

- Care este miezul narațiunii tale?
- Care este mesajul narațiunii tale?
- Care sunt personajele narațiunii tale?
- Care este relația dintre personaj și mediu?
- Este limbajul tău potrivit narațiunii?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că participanții înțeleg cum să aplice regulile generale de povestire la experiențele lor practice de viață.

Submodulul 3

Denumirea activității

Jigsaw Puzzle: Managementul timpului și organizarea

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Website Symonds research

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Managementul resurselor și luarea deciziilor strategice

Rezultatele învățării

Cursantul va construi comunicarea în cadrul grupului său pentru a stimula cooperarea și pentru a adopta o abordare orientată spre obiective.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

15 participanți; 3 grupuri de 5 persoane

Materiale și resurse necesare

Descriere

Puzzle-ul este una dintre acele activități de formare în managementul timpului, care îi ajută pe participanți să înțeleagă importanța de a ști ce vor, înainte de a decide cum să-și petreacă timpul. Activitatea ar trebui să simuleze abilitățile de încadrare în timp și abilitățile generale de management.

Proces pas cu pas

1. Împărțiți participanții în 3 grupuri. 2. Oferă fiecărui grup câte un puzzle, fără imaginea de ansamblu, astfel încât să nu poată vedea cum arată imaginea când puzzle-ul este terminat. 3. După aproximativ trei minute, opriți procesul și puneți primele întrebări pentru a înțelege că, deoarece nu pot vedea imaginea de ansamblu, este o muncă grea să rezolve puzzle-ul. 4. Oferiți-le imaginile mari și lăsați participanții să vadă diferențele. 5. Puneți întrebările finale și definiți concluziile.

Întrebări de debriefing

Cât de greu este a fost să rezolvați puzzle-ul? Ce lipsește? Folosiți o anumită strategie? Credeți că ar fi de ajutor dacă ați avea imaginea de ansamblu a puzzle-ului? De ce?

Întrebări de final: de ce este atât de important să vedem imaginea de ansamblu? De ce este atât de importantă stabilirea de obiective?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că participanții evită frustrarea; asigurați-vă că situația se poate îmbunătăți dacă participanții rămân blocați.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://symondsresearch.com/time-management-activities/>

Denumirea activității

Potrivește tot în găleată

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Managementul resurselor și luarea deciziilor strategice

Rezultatele învățării

Cursanții vor putea să-și dezvolte gândirea critică cu privire la schematizarea resurselor și să comunice strategic deciziile de management

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

5 grupuri de 4-5 persoane

Materiale și resurse necesare

5 găleți, 5 sticle de apă, nisip, pietricele, pietre mari într-o cantitate adecvată pentru a încăpea într-o găleată

Descriere

Organizarea și managementul resurselor sunt caracteristici foarte importante ale lucrului eficient în echipă. A decide cum să organizezi acest lucru ar putea fi foarte consumator de resurse și de timp. Practicarea acestor abilități face interacțiunea mai eficientă. Activitatea este concepută pentru a oferi posibilitatea de a produce și transmite idei individuale grupului, discutându-le pe toate și folosind strategii de rezolvare a problemelor.

Proces pas cu pas

1. Împărțiți participanții în grupuri de câte 4-5 persoane fiecare. 2. Cursanților le sunt oferite obiecte reale: o găleată, pietricele, nisip, pietre mari, sticlă de apă (apă). 3. Cereți-le să găsească o soluție pentru a pune toate obiectele în ordinea corectă, astfel încât să poată încăpea toate în găleată. 4. După împărțirea pe grupe, fiecare grupă prezintă soluția în grupul mai larg. 5. Ordinea corectă este: pietre mari, pietricele, nisip, sticlă de apă (apă). Câștigă grupul care este cel mai aproape de soluția corectă.

Întrebări de debriefing

1. După ce le-ai dezvăluit ordinea corectă, spune-le că pietrele mari reprezintă lucrurile importante din viață, cum ar fi Dumnezeu, familia și prietenii. Dacă nu le încadrezi mai întâi în viața ta, nu va mai fi loc pentru ele mai târziu. 2. Care ar fi pietricelele, nisipul și apa din viața ta? 3. Care sunt valorile tale și de ce este important să le cunoști? 4. Subliniați

rolul prioritizării lucrurilor importante din viață, precum și în managementul timpului. Ideea este: dacă nu puneți mai întâi pietrele mari, nu le veți introduce deloc. Cu alte cuvinte: planificați intervale de timp pentru problemele dvs. mari înainte de orice altceva, sau problemele inevitabile care reprezintă nisip și apă vă vor umple. zilele și nu vă veți încadra în marile probleme (o problemă mare nu trebuie să fie neapărat o sarcină de lucru - ar putea fi o competiție a copilului dvs. sau o vacanță).

Sfaturi pentru profesor

Încercați să determinați participanții să se concentreze mai degrabă pe metodă decât pe rezultate

Atribuții/referințe (dacă există)

Material atașat

Denumirea activității

Negociator șef

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Atitudini de cooperare vs. de competiție

Rezultatele învățării

Cursantul va dezvolta abilități profesionale și strategice de negociere

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

6 grupuri de orice dimensiune

Materiale și resurse necesare

Hârtie, pixuri, tabel de combinații.

Descriere

Aceasta este o activitate de practică competitivă a abilităților de negociere care are câteva alte rezultate ale învățării, cum ar fi modul în care echipele dintr-o organizație sunt responsabile pentru crearea climatului și a culturii și modul în care acțiunile unei echipe pot afecta alte echipe. Este o competiție distractivă împotriva echipelor în care fiecare echipă încearcă pur și simplu să câștige cât mai mulți bani.

Proces pas cu pas

1. Cu 6 grupuri de orice dimensiune, fiecare joc ar trebui să dureze 10 runde. În fiecare rundă, fiecare grup alege fie A sau B (fără a cunoaște alegerea celorlalte grupuri și își scrie răspunsul pe o foaie de hârtie. Toate bucățile de hârtie din toate grupurile sunt înmânate formatorului).

2. După fiecare rundă, formatorul adună scorurile și determină cât a câștigat fiecare grupă în funcție de combinațiile de alegeri ale grupelor din fiecare rundă. Pentru cele 6 grupuri cele șapte combinații posibile sunt următoarele:

- Toate grupurile aleg A: Toți pierd 2 \$
- Cinci grupuri aleg A; unul se alege B: A câștigă 2\$; B pierde 10\$
- Patru grupuri aleg A; două aleg B: A câștigă 4 \$; B pierde 8\$
- Trei grupuri aleg A; Trei aleg B: A câștigă 6 \$; B pierde 6\$
- Două grupuri aleg A; patru aleg B: A câștigă 8 \$; B pierde 4\$
- Un grup alege A; cinci aleg B: A câștigă 10 \$; B pierde 2\$
- Toți aleg B: Toți câștigă 2\$.

3. Anunțați participanții că în rundele a 5-a, a 8-a și a 9-a vor avea loc sesiuni de negocieri între grupuri. Astfel, fiecare grup nominalizează un negociator șef care să conducă negocierea cu alte grupuri.

4. Pentru a face jocul mai competitiv, anunță că vei dubla sau tripla scorurile din anumite runde.

Întrebări de debriefing

1. Acesta este un joc extrem de competitiv în care unele emoții reale pot apărea, mai ales când unele grupuri nu cooperează (rareori se întâmplă ca toate grupele să se coordoneze pentru a alege toate B) sau când unele echipe protestează pentru că au fost înșelate de alte grupuri. Este important să notați aceste reacții pe care le veți evidenția în debriefing.

2. Evidențiați comportamentele care ar fi putut să apară sau să rezulte din sesiunile de negociere în grup, care ar fi inspirat încredere și cooperare.

3. Referitor la grupurile care suferă pierderi grele, subliniază că au jucat întotdeauna rolul de victimă în timpul sesiunilor de negocieri, în loc să preia conducerea și să realizeze că depindea de ei să-și schimbe câștigul.

4. Subliniați cât de eficiente pot fi negocierile, atunci când fiecare grup își recunoaște propriile nevoi, precum și nevoile celorlalte grupuri, când sunt direcți și spun în mod explicit ce au nevoie și cât de diferit pot fi acestea de nevoile altor grupuri, într-un mod care nu bleamează.

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că participanții înțeleg strategiile și obiectivele pentru a acționa strategic

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/conflict-resolution-influencing-and-negotiation-activities/chief-negotiator>

Denumirea activității

Comunicare spate în spate

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Comunicarea în cadrul unei echipe, transmiterea propriilor idei către echipă (comunicare spate în spate)

Rezultatele învățării

Cursantul înțelege ideile care stau la baza dinamicii de grup într-un mediu profesional

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Activitatea se desfășoară în perechi de câte 2 persoane

Materiale și resurse necesare

Hârtie, pixuri, două hârtii cu diagrame diferite

Descriere

Atelierul își propune să stimuleze comunicarea în cadrul echipelor, încercând să creeze un mediu util și productiv pentru a învăța să ofere și să primească feedback și strategii de comunicare. Comunicarea eficientă determină un mediu liniștit și productiv. Munca în echipă și productivitatea depind de o comunicare eficientă și conștientă.

Proces pas cu pas

1. Împărțiți întregul grup în echipe de două persoane. 2. Fiecare pereche trebuie să ajusteze scaunele și să stea spate în spate. 3. Dați o copie a primei diagrame unui membru din fiecare pereche de participanți. 4. Persoana care ține diagrama este însărcinată să explice și să descrie forma partenerului său, iar ascultătorul nu trebuie să vadă diagrama și ar trebui să o deseneze pe baza descrierii și a instrucțiunilor partenerului său. 5. Dați-le instrucțiunea că ascultătorul nu are voie să pună întrebări pentru clarificare. 6. După 10 minute opriți activitatea și cereți fiecărei perechi să compare rezultatul și cât de aproape este desenul ascultătorului de diagrama originală. 7. În a doua parte a activității, utilizați cea de-a doua diagramă, rugați participanții să-și schimbe rolurile și dați-le instrucțiuni că pot vorbi și pune orice întrebare pe care o doresc pentru clarificare. 8. După 10 minute se pot opri și compara din nou diagramele.

Întrebări de debriefing

- Cât de greu a fost pentru ascultător când nu avea voie să pună întrebări?
- Cât de dificil a fost pentru participantul care avea diagrama să explice în mod clar celuilalt ce să deseneze în prima parte a activității?
- Cât de diferit a fost când li s-a permis să poarte un dialog și să pună întrebări?
- Ce au învățat despre comunicare din această activitate simplă?
- Cum poate fi de ajutor acest lucru în timpul comunicării lor zilnice la locul de muncă?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că nu există o senzație inconfortabilă, dat fiind că participanții se ating spate în spate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/communication-skills-activities/back-to-back-communication>

Denumirea activității

Jocul dilemei prizonierilor

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Atitudini de cooperare vs. de competiție

Rezultatele învățării

Cursantul va dezvolta abilități profesionale și strategice de negociere

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Min 3 participanți

Materiale și resurse necesare

Fișă „Joc cu dilema prizonierilor”

Descriere

Atelierul stabilește o situație asemănătoare cu dilema prizonierului. Jucătorul va trece prin diferite runde în care va trebui să aleagă cea mai bună strategie de jucat și cele mai bune integrări cu ceilalți participanți pentru maximizarea punctelor la sfârșitul jocului. Exercițiul ar trebui să demonstreze următoarele: cooperarea este strategică și trebuie stabilită și menținută prin interacțiuni.

Proces pas cu pas

- 1) Participanții vor fi împărțiți în 3 grupuri care nu pot comunica între ei.
- 2) Fiecărui grup i se va înmâna o fișă.
- 3) Participanții vor fi rugați să-și aleagă strategiile.
- 4) După câteva runde, participanții vor avea voie să negocieze între ei.
- 5) La sfârșitul rundelor, participanții vor număra punctele.

Întrebări de debriefing

Care sunt dinamicile care au dus la competiție și cele care v-au determinat să cooperați?

Sfaturi pentru profesor

Pregătiți o fișă F „Joc cu dilema prizonierilor”

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Construiți cea mai înaltă structură posibilă

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Comunicarea în cadrul unei echipe, transmiterea propriilor idei către echipă

Rezultatele învățării

Cursanții știu cum oamenii sunt atrași de obiectivele comune, conectându-se productiv cu alți membri ai echipei.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Orice grup

Materiale și resurse necesare

Lego sau alte jocuri de construcții

Descriere

Oferind materiale de construcție (cum ar fi lego) participanților, aceștia vor trebui să colaboreze pentru a gândi o strategie comună pentru construirea celei mai înalte construcții. Exercițiul are scopul de a crea o activitate comună pentru a stimula și încuraja comunicarea. Activitățile comune presupun o dimensiune a comunicării și negocierii muncii în grup care va reieși din mecanismele exercițiului.

Proces pas cu pas

1) Împărțiți participanții în grupuri egale (4-6 persoane); 2) Oferiți fiecărui grup de materiale pentru a construi un turn (de ex. 10 coli de hârtie; lego etc.); 3) Alocați timp (de ex. 10 min) pentru a permite grupului să definească o strategie de construcție a turnului, amintindu-le că nu vor putea vorbi după aceea; 4) Odată ce strategia este decisă, grupul va avea 10 minute pentru a construi turnul. Asigurați-vă că membrii grupului nu vorbesc între ei. 5) Grupul care construiește cel mai înalt turn câștigă.

Întrebări de debriefing

Care sunt dinamicile care au dus la competiție și cele care v-au determinat să cooperați? A fost ușor să definiți o strategie unică pentru a construi turnul? După ce ați decis strategia, ați reușit să o urmați pe tot parcursul jocului?

Sfaturi pentru profesor

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Traversează râul

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Comunicarea în cadrul unei echipe, transmiterea propriilor idei către echipă

Rezultatele învățării

Cursanții știu cum oamenii sunt atrași de obiectivele comune, conectându-se productiv cu alți membri ai echipei.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

10-15 persoane

Materiale și resurse necesare

foi de hârtie sau carton care pot fi folosite ca plută

Descriere

Atelierul îi pune pe participanți să-și imagineze că au de traversat este un râu. Formabililor li se distribuie câteva foi de hârtie care vor fi considerate „plute”. Vor trebui să se gândească la o strategie pentru a colabora toți împreună pentru a trece „râul”. Acest lucru va face să apară roluri de conducere și îi va face pe participanți să se confrunte cu o lucrul în echipă sub presiune și poate condiții ostile.

Proces pas cu pas

- Împărțiți participanții în grupuri.
- Distribuți foi de hârtie participanților.
- Fiecare participant poate sta doar pe o singură foaie.
- Spuneți participanților care trebuie să treacă dintr-un punct pe un „râu imaginar”, doar stând pe foile de hârtie.
- Primul grup de participanți care ajunge la cealaltă parte câștigă.

Întrebări de debriefing

Care sunt dinamicile care au dus la competiție și cele care v-au determinat să cooperați?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că distanța de parcurs este suficient de mare

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Blocat pe o insulă

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Împărțirea sarcinii de lucru, împărțirea sarcinilor.

Rezultatele învățării

Formabilul înțelege și poate descrie ce este un grup.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Oricare (4-5 persoane în fiecare grup)

Materiale și resurse necesare

Fișă „Jocul Insulei”

Descriere

Atelierul îi pune pe participanți să-și imagineze că sunt blocați pe o insulă și li se cere de către formator să colaboreze pentru a supraviețui pentru o anumită perioadă de timp. Formatorul va stabili prezența anumitor condiții și anumite elemente care vor fi propice colaborării și va stabili configurarea situațiilor de joc de rol. Jocul va sublinia necesitatea negocierilor și relațiile de putere. Cunoașterea și comunicarea vor juca un rol deosebit și vor fi înțelese ca centrul exercițiului.

Proces pas cu pas

1) Descrieți un scenariu în care participanții sunt blocați pe o insulă. 2) În funcție de câți participanți sunt acolo, spuneți-le că au doar un număr de articole pe care le-ar putea folosi pentru a se întreține. 3) Participanții trebuie să împartă utilizarea articolelor și să vină cu reguli și roluri pentru a maximiza șansele de supraviețuire ale grupului.

Întrebări de debriefing

Care este dinamica jocului? La ce tipuri de soluții ați ajuns până la urmă? Ce fel de dinamică a condus la soluția finală? Care au fost rolurile jucate de diferiți jucători?

Sfaturi pentru profesor

Moderați dezbateră și întrerupeți jocul de rol dacă este necesar pentru eficacitatea exercițiului.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://docs.google.com/document/d/1yVCsqwBbJSJx6GxouNndEUaCZDq2pyxsbnNu3wH9QCRw/edit>

Denumirea activității

Conflict și comunicare

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Gestionarea conflictelor într-o echipă

Rezultatele învățării

Cursantul știe să comunice într-o situație ierarhică în relație cu colegii și supervizorii.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este potrivită pentru orice grup țintă și poate fi adaptată cu ușurință la diferite grupuri de participanți.

Materiale și resurse necesare

Flipchart și notes-uri

Descriere

Atelierul intenționează să stabilească o listă de strategii de rezolvare a conflictelor pe care participanții le pot învăța și utiliza. Înțelegerea acestor strategii va fi studiată și învățată printr-o discuție despre situații conflictuale personale oferite ca exemple de participanți. Mecanismele de soluționare a conflictelor nu ar trebui aplicate fără discernământ, ci cea mai importantă abilitate este recunoașterea strategiei de conflict care trebuie aplicată pentru a face față situației în cel mai bun mod.

Proces pas cu pas

Pregătiți graficul strategiei de conflict care se află în secțiunea resurse. Explicați participanților strategiile de rezolvare a conflictului. Rugați participanții să aleagă câte 3 povești conflictuale pentru a le scrie. Arătați un grafic care conține următoarele strategii de rezolvare a conflictului: confrunțați, evitați negocierea. Clasificați poveștile în funcție de strategii și creați o diagramă a strategiilor de rezolvare a conflictului. Discutați poveștile conform strategiilor din grafic.

Întrebări de debriefing

Care sunt strategiile pe care le-ai folosit pentru propriile situații de conflict? Ai fi putut alege o strategie mai bună?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că participanții înțeleg că strategiile de rezolvare a conflictului sunt doar modele, iar realitatea este, desigur, mai complicată și nuanțată decât atât.

Atribuții/referințe (dacă există)

Inteligența emoțională și stilurile de gestionare a conflictelor: Cheng Xu Phillip

ONLINE

Submodulul 1

Denumirea activității

Construiește-ți vocabularul profesional

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Google Doc/Google Jamboard/Google Sheet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Principiile de bază ale unei atitudini profesionale

Rezultatele învățării

Formabilul știe să gestioneze situațiile neprevăzute și să reacționeze sub presiune.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Cu cât mai mulți, cu atât mai bine

Materiale și resurse necesare

Conexiune la internet și cont pe platforma aleasă

Descriere

Activitatea intenționează să creeze o bază de date bine clasificată de modele de comunicare care va crea modele generale de comunicare și comportament social, care pot fi folosite pentru a gestiona diferite situații standard în timpul interviurilor de angajare. Cantitatea de informații profesionale bune este cheia: cu cât vor primi mai multe, cu atât va fi mai bine.

Proces pas cu pas

- Discutați cu participanții în prealabil categorii situaționale și scenarii previzibile care pot avea loc într-un interviu.
- Enumerați și clasificați toate aceste situații în forma partajată.
- Cereți participanților să vină, să cerceteze și să raporteze expresii lingvistice utile care pot fi folosite într-o astfel de situație pentru a gestiona cu succes situația interviului.
- Discutați apoi despre utilizarea diferitelor categorii.

Întrebări de debriefing

Ce strategii și termeni găsești utili? Acest exercițiu v-a ajutat să învățați termeni și expresii utile pentru un interviu?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Google Jamboard. Monitorizați colecția de expresii și asigurați-vă că toate sunt relevante.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Practica duce la perfecțiune

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Zoom, Skype sau instrumente similare

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Practicarea interviului și revizuire

Relații de lucru orizontale vs. verticale, adaptarea limbajului și a posturii

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să facă față unui interviu profesional, propunând o narațiune personală coerentă.

Cursantul poate modela contextual informațiile pentru a se potrivi mai bine cerințelor și nevoilor angajatorului.

Cursantul știe cum să interacționeze cu oficialii de resurse umane și comitetele de selecție.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Orice grup

Materiale și resurse necesare

Computer și conexiune la internet

Descriere

Nu există un substitut pentru practică. Practicarea cu alte persoane a interviului va permite participanților să câștige încredere. Practicarea modelelor de comunicare simulate și repetate le va permite participanților să aibă câteva instrumente de comunicare la care să apeleze, în cazul în care întâmpină dificultăți în viața reală. Pentru a fi pregătit pentru un interviu real, este nevoie de construirea de așteptări solide despre acesta și de cunoștințe colective relevante despre cum arată procesul.

Proces pas cu pas

1) Trimiteți linkul către participanți. 2) Împărțiți participanții pentru a-i face să exerseze interviul între ei. 3) Interviuurile ar trebui să conțină informațiile din videoclipuri.

Întrebări de debriefing

Ce crezi că este provocarea pentru tine legată de interviuri? Ai reușit să dezvolți strategii pentru a oferi o prezentare mai convingătoare despre tine? Ai avut momente de tăcere care au făcut ca interviul să curgă prost?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Skype.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.themuse.com/advice/interview-questions-and-answers>

Denumirea activității

Ce-ai spune?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Padlet/Miroboard

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Relații de lucru orizontale vs. verticale, adaptarea limbajului și a posturii.

Sensibilitatea (culturală, rasială, de gen, religioasă) ca o competență profesională

Rezultatele învățării

Cursantul poate modela contextual informațiile pentru a se potrivi mai bine cerințelor și nevoilor angajatorului. Cursantul știe cum să interacționeze cu oficialii de resurse umane și comitetele de selecție.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este potrivită pentru orice grup țintă și poate fi adaptată cu ușurință la diferite grupuri de participanți.

Materiale și resurse necesare

Calculator

Descriere

Ideea este că participanții sunt puși în fața unor scenarii situaționale și întrebări situaționale. Simularea va oferi un mediu sigur pentru subiecte foarte sensibile. Unele dintre întrebări implică, de asemenea, posibilitatea și indicația de a gestiona scenarii care pot reprezenta un abuz profesional și probleme legate de drepturile în muncă. Important este ca participanții să realizeze faptul că prin comunicare pot ajunge la rezultate bune, dar și uneori a fi asertiv este important pentru a apăra principii importante.

Proces pas cu pas

- Creați un instrument Padlet sau Miroboard pentru a crea întrebări și scenarii situaționale pe care să le utilizați pentru interviuri.
- Adăugați câteva postări care creează o cale pe care cursanții se pot deplasa. (alegerea poate depinde într-adevăr de formator. Profesorul poate alege să stabilească traseul ca un interviu sau poate grupa întrebările pe subiecte).
- Partajați Padlet-ul cu diferite grupuri de cursanți și lăsați-le să adauge postări cu imagini, texte, videoclipuri și alte informații, cum ar fi un nor în jurul postărilor. Toată lumea va oferi o contribuție despre cum să răspundă la întrebările situaționale și alte probleme profesionale și toată lumea va putea vedea contribuțiile celorlalți participanți pentru inspirație și confruntare.
- Monitorizați procesul și amintiți-vă să organizați un debriefing la sfârșitul activității sau în timpul sesiunilor din clasă.

Întrebări de debriefing

Cum a fost răspunsul tău în comparație cu celelalte? De ce crezi că strategia pe care ai ales-o ar funcționa mai bine sau mai rău decât celelalte?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că cursanții știu cum să folosească Padlet. Monitorizați contribuțiile și asigurați-vă că participanții au înțeles întrebările și scenariile situaționale și au dat răspunsuri relevante.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității (submodulul 2)

Ce sunt stilurile de comunicare?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Youtube/miro

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Stiluri de comunicare

Rezultatele învățării

Cursantul înțelege diferența dintre diferitele stiluri de comunicare.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este potrivită pentru orice grup țintă și poate fi adaptată cu ușurință la diferite grupuri de participanți.

Materiale și resurse necesare

Computer și conexiune la internet

Descriere

Participanții pot folosi platforme externe pentru a aduna informații despre ce sunt abilitățile soft și stilurile de comunicare. Capacitatea de a accesa informații de pe mai multe platforme este o abilitate importantă în învățarea pe tot parcursul vieții. Cu cât participanții practică mai mult această acțiune, cu atât vor putea recunoaște mai mult modelele de comunicare profesională și le vor putea recrea în cadrul interacțiunilor lor profesionale.

Proces pas cu pas

- Pregătiți link-uri pe subiectele indicate (linkurile sunt doar sugestii, le puteți alege pe cele pe care le doriți).
- Asigurați-vă că toți participanții văd videoclipurile de pe YouTube.
- Pregătește o postare Miro pentru a trimite câteva întrebări despre videoclipuri.
- Oferiți participanților posibilitatea de a contribui cu câteva comentarii.
- Nu uitați să aveți un briefing și să discutați rezultatele.

Întrebări de debriefing

1) Care sunt subiectele principale ale videoclipului? 2) Cum pot fi aplicate aceste idei în viața profesională?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că cursanții știu cum să folosească Miro.

Atribuții/referințe (dacă există)

https://www.youtube.com/watch?v=Al3L6cnCmMU&t=182s&ab_channel=NextLevelLife

https://www.youtube.com/watch?v=Tiy2LONr050&ab_channel=JohnWhitehead

Denumirea activității

Joc de simulare HR

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Zoom, Skype sau alte platforme similare

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Practicarea interviului și revizuire

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să facă față unui interviu profesional, propunând o narațiune personală coerentă.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Orice grup

Materiale și resurse necesare

Computer și conexiune la internet

Descriere

Jocurile de simulare sunt un laborator sigur pentru experimentarea în lumea reală. Activitatea este menită să provoace participanții în a face față unui scenariu solicitant care poate duce la o reflecție asupra a ceea ce înseamnă a lupta pentru propriile interese și a crea un mediu sigur pentru exprimarea propriilor nevoi.

Proces pas cu pas

1) Împărțiți participanții pentru a interacționa între ei. 2) Oferiți-le o situație de simulare în care trebuie să interacționeze cu un departament de resurse umane 3) Lăsați-i să poarte un dialog conform scenariului. 4) Asigurați-vă că, în timpul întâlnirilor ulterioare, informați participanții despre ce s-a întâmplat.

Întrebări de debriefing

1) Ai reușit să împaci interesele reciproce? 2) Dacă nu, de ce nu? 3) Cum decurge discuția? 4) Care au fost cuvintele și tonul folosit?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că cursanții știu cum să folosească Skype.

Atribuții/referințe (dacă există)

https://www.youtube.com/watch?v=L1PSI5DuQY8&ab_channel=TomHaak

https://www.youtube.com/watch?v=ev0begDFc20&ab_channel=StanfordGraduateSchoolofBusiness

Denumirea activității

Adunați informații despre aplicația dvs

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Baamboozle

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Cercetarea ca parte a pregătirii pentru interviul de angajare

Rezultate ale învățării

Cursantul poate aduna informații despre angajatorul său pentru a le folosi și a avea șanse mai mari de a reuși la interviul de angajare.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Orice

Materiale și resurse necesare

Acces la platformele de locuri de muncă online

Descriere

Atelierul încearcă să arate și să predea resurse pentru căutarea unui loc de muncă. Cu cât participanții fac asta, cu atât mai mult vor fi capabili să se familiarizeze cu un anumit limbaj și cu anumite modele de comunicare care vor fi utile pe piața muncii. Familiarizarea cu modul de adunare a informațiilor nu numai că va permite grupului țintă să fie mai pregătit în timpul procesului de căutare de locuri de muncă, ci și pe termen lung, îi va permite să aibă mai mult succes în carieră.

Proces pas cu pas

1) Demonstrați cum citiți și obțineți informații despre posturile vacante care vă interesează. 2) Încurajați participanții să repete exercițiul. 3) Profesorul creează un padlet/google jamboard cu trei nume de companii. 4) Pentru fiecare companie, participanții trebuie să caute pe internet tot materialul posibil (descrierea companiei, site-ul web, videoclipuri youtube, articole din ziare, profiluri de socializare etc.) și să le încarce pe Padlet. 5) Formabilii au sarcina de a studia și a se documenta despre cele trei companii pe baza informațiilor colectate. 6) Profesorul va pregăti un test pe bamboozle*, împărțind grupul mare în două grupuri care să concureze pe baza cunoștințelor lor despre companii. La finalul provocării va fi aleas grupul câștigător! 7) *Profesorul merge la <https://www.baamboozle.com/games>, selectează „jocuri” și creează provocarea, introducând diferitele întrebări pe baza informațiilor colectate pe padlet. 8) Profesorul selectează „play”, selectează „bamboozle free to play” și alege în câte echipe dorește să împartă grupul. 9) Profesorul selectează modul de joc „Classic”. 10) Profesorul lasă formabilii să joace: selectează câte un număr în grilă și lasă câte un grup să ghicească. 11) După ce au fost selectate toate numerele, profesorul ține sesiunea de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ce instrumente ați folosit pentru a căuta informații despre companii? A fost ușor sau dificil?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Baamboozle.

Atribuții/referințe (dacă există)

Submodulul 2

Denumirea activității

Verbal sau non-verbal?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Google Jamboard

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Elemente cheie ale comunicării non-verbale

Rezultatele învățării

Formabilul înțelege diferența dintre comunicarea verbală și cea nonverbală

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Această activitate este potrivită pentru orice grup țintă și poate fi adaptată cu ușurință la diferite grupuri de participanți.

Materiale și resurse necesare

Computer și conexiune la internet

Descriere

Comunicarea verbală și non-verbală sunt două fețe ale aceleiași monede. Este important ca participanții să înțeleagă și să recunoască modul în care aceste elemente interacționează și, de asemenea, care este complexitatea comunicării. Comunicarea non-verbală este o formă codificată de comunicare și trebuie să fim instruiți să o stăpânim. Este o abilitate socială foarte importantă pentru a reuși profesional.

Proces pas cu pas

1. Creați un Jamboard 2. Cereți fiecărui formabil să adauge câteva postări: vor folosi culoarea galbenă pentru elementele care se referă la comunicarea verbală și culoarea albastră pentru elementele care se referă la comunicarea non verbală 3. A doua zi, profesorul împarte sala de clasă în diferite grupuri și cere fiecărui grup să vină cu diferite situații de lucru în care să folosească aceste elemente (verbale și non-verbale), și să definească când sunt utile și când nu.

Întrebări de debriefing

A fost acest exercițiu util pentru a înțelege diferența dintre comunicarea verbală și non-verbală? Acum, știți care sunt erorile comune pe care le putem face referitor comunicarea noastră non verbală? În opinia voastră, este mai importantă comunicarea verbală sau cea non verbală? De ce?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că participanții știu cum să folosească Google Jamboard. Înainte de această activitate, clarificați elementele cheie care definesc diferența dintre comunicarea verbală și non-verbală.

Atribuții/referințe (dacă există)

Submodulul 3

Denumirea activității

Fă-ți propria națiune

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Miro boards

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Grupuri dinamice

Rezultatele învățării

Formabilul înțelege și poate descrie ce este un grup. Formabilul înțelege ideile de bază care stau la baza dinamicii grupului într-un mediu profesional.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Cel puțin 6/8 persoane

Materiale și resurse necesare

Miroboard sau unelte similare

Descriere

Activitatea este menită să simuleze construirea unui proces de formare a identității. Activitatea intenționează să creeze o acțiune atotcuprinzătoare pentru a experimenta direct dinamica care guvernează formațiunile de construire a identității și elementele care creează diferențe și diviziuni identități de grup. Activitățile sunt gândite pentru a crea un proces reflexiv, care să poată analiza situația fără a crea acțiuni suprapuse care pot crea probleme de complexitate. Discuția ulterioară poate fi gândită în așa fel încât să scoată în evidență legătura dintre această activitate și complexitatea realității.

Proces pas cu pas

1) Împărțiți participanții în grupuri diferite cu cel puțin 2 participanți per grup. 2) Oferiți participanților acces la sesiunea de lucru miroboard. 3) Miroboard trebuie împărțit în diferite zone (posibil marcat cu markere de culori diferite sau împărțit în tabele diferite). 4) Fiecare grup va lucra în fiecare parte care i-a fost atribuită. Participanților li se va cere să-și construiască propriile mici națiuni. 5) Oferiți-le participanților câteva sfaturi inițiale cu privire la ceea ce trebuie

să dezvolte (de exemplu, drapelul, imnul național, contextul istoric, mâncarea etc.) 6) Participanții vor revizui și prezenta evoluția lor celorlalți participanți, prezentând cetățenii lor și lucrurile pe care le au dezvoltat. 7) Cereți participanților să adauge pe panoul miro imagini live cu activități din lumea reală. De exemplu, cereți participanților să-și dezvolte propriul dans național și cereți-le să adauge imagini sau un scurt videoclip cu acesta în cadrul sesiunii de lucru. 8) Activitatea ar trebui să fie o lucrare în derulare, care poate fi realizată în mai multe sesiuni. Oferiți timp pentru a revizui și a prezenta lucrările. Programați împreună următoarea sesiune. 9) După prima sesiune, cereți participanților să dezvolte acțiuni reale și comunități între națiuni care vin cu povești despre comerț, schimb intercultural, migrații etc.

Întrebări de debriefing

1) Care sunt lucrurile care te disting cel mai mult? 2) Care sunt elementele care au creat puncte comune? 3) Care sunt elementele care au creat tensiuni?

Sfaturi pentru profesor

Asigurați-vă că revizuiți și discutați în clasă rezultatele și programați fiecare sesiune cu un obiectiv specific despre ce să creeze participanții.

Atribuții/referințe (dacă există)

Modulul 5: Competențe culturale

SALĂ DE CLASĂ

Submodulul 1

Denumirea activității

Manifest sau Latent?

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Baamboozle

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Cultura (modelul iceberg-ului)

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să identifice elementele și componentele culturii.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc este mai potrivit pentru grupuri mari de cursanți. Folosiți aranjamente flexibile și deschise.

Materiale și resurse necesare

Computer, tablă albă

<https://www.baamboozle.com/game/931278>

Descriere

„Manifest sau latent?” este un joc de competiție cu utilizarea Baamboozle. În timpul jocului, diferite echipe răspund pe rând la întrebările afișate pe o tablă virtuală formată din diferite butoane. Fiecare buton conține o imagine care reprezintă fie un element manifest sau latent al culturii. Cu modul de joc clasic, unele caracteristici speciale (de ex. împărțirea punctelor între grupuri, câștigarea de puncte suplimentare etc.) sunt incluse în butoane pentru a spori natura competitivă a experienței gamificate. După ce răspunde la fiecare întrebare, un grup câștigă un anumit număr de puncte în funcție de corectitudinea răspunsului. La final se determină un grup câștigător.

Proces pas cu pas

1. Prezentați grupului modelul iceberg, explicând diferențele dintre elementele manifeste și latente ale culturii. 2. Accesați www.baamboozle.com și selectați „jocuri”. Introduceți PIN-ul jocului 9312783. Selectați „play”, selectați „bamboozle free to play” și alegeți în câte echipe doriți să fie împărțit grupul, selectând dimensiunea grilei. 4. Selectați modul de redare „Clasic”. 5. Lăsați-vă formabilii să joace: selectați câte un număr în grilă și lăsați echipele să ghicească pe rând. 6. Odată ce toate numerele au fost selectate, țineți sesiunea de debriefing.

Întrebări de debriefing

Cum a fost exercițiul? A fost dificil de ghicit într-un grup divers? Care a fost cel mai dificil element de ghicit și de ce? Care dintre articole sunt cele mai importante pentru cultura și identitatea ta?

Sfaturi pentru profesor

Acordați atenție grupării formabililor într-un mod care să amestece cât mai mult posibil culturi și limbi.

Atribuții/referințe (dacă există)

Modelul Iceberg, Spencer & Spencer 1993

Denumirea activității

Spate în spate

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Procesul de percepție

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să recunoască prezența și importanța diferitelor perspective.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Folosiți aranjamente flexibile și deschise.

Materiale și resurse necesare

Foi de hârtie goale, pixuri/markere, fișă de desen „Spate în spate”.

Descriere

„Spate în spate” este o provocare vizuală de a reflecta asupra diferitelor percepții, care trebuie realizată în pereche. Folosește un format simplu de pix și hârtie. Prin acest joc, perechile de formabili participă la o competiție pentru a livra cea mai bună” reproducere a unui desen care le este oferită sub formă de fișă. În fiecare pereche, cel care explică (vezi procesul pas cu pas pentru explicarea rolului) va avea la dispoziție 5 minute pentru a descrie desenul ascultătorului, care ar trebui să deseneze imaginea. Partenerii sunt așezați spate în spate, cel care explică nu poate

vedea rezultatul și desenatorul nu poate vedea desenul în prealabil și nici nu poate pune întrebări. La sfârșit, este selectat cel mai bun desen.

Proces pas cu pas

1. Împărțiți grupul în perechi. desemnați rolurile: o persoană va fi cel care explică, iar cealaltă cel care desenează (lăsați libertatea în interiorul perechilor pentru a decide rolurile). Instruiți fiecare pereche să stea spate în spate. 2. Oferiți tuturor celor care explică aceeași fișă de desen și explicați activitatea: desenatorii trebuie să livreze cel mai bun desen numai pe baza instrucțiunilor celui care explică. 3. Acordați 5 minute pentru a termina desenul. Atenție: desenatorul nu poate vedea imaginea în prealabil, iar cel care explică nu poate vedea ce desenează pe toată durata activității. Desenatorul nu poate pune întrebări. 4. După ce toate desenele sunt făcute, colectați-le pe toate fără a le arăta celor care explică. Lipiți toate desenele pe perete și lăsați pe cei care explică să voteze cel mai bun desen. 5. Permiteți desenatorilor să compare cu originalul și cu rezultatele altor perechi înainte de a trece la întrebările de debriefing.

Întrebări de debriefing

A fost greu de descris poza? Ce a fost atât de dificil? Ce strategii ai folosit pentru a te face înțeles? Toate instrucțiunile au fost clare pentru desenatori? A existat vreo neînțelegere?

Sfaturi pentru profesor

Atribuiți cu atenție rolurile de desenator și explicator: asigurați-vă că perechile formate sunt capabile să se înțeleagă pentru a nu crea frustrare. De asemenea, puteți permite desenatorilor să pună întrebări pentru a arăta cum, chiar dacă comunicăm, percepem lucrurile diferit și putem avea neînțelegeri.

Atribuții/referințe (dacă există)

Coloured glasses. Manual for Intercultural and Global Citizenship Education” EEE-YFU, 2016

Denumirea activității

Realitatea in 3 unghiuri

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Procesul de percepție

Rezultatele învățării

Formabilul este conștient de modul în care propriul context cultural influențează propria percepție.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Materiale și resurse necesare

Hârtie de flipchart și markere sau tablă și cretă (3 coloane: descriere, interpretare, evaluare); imagini mari cu scene de „altă cultură”.

Descriere

„Realitatea în 3 unghiuri” este un joc de descoperire vizuală, prin care este afișată o imagine ambiguă și cursanții sunt rugați să noteze orice le vine în minte uitându-se la acea imagine. Ulterior, grupul reflectă asupra impresiilor lor pentru a analiza diferitele procese care au avut loc din punct de vedere al descrierii, interpretării sau evaluării. Această clasificare crește conștientizarea participanților cu privire la modul în care procesul de percepție contribuie la consolidarea stereotipurilor și a prejudecăților.

Proces pas cu pas

1. Selectați imagini cu scene culturale din alte culturi decât cultura participanților. Cele mai bune imagini sunt cele mai ambigue, fotografiile care înfățișează o formă de interacțiune sau o scenă care nu este familiară participanților. Subtitrările imaginilor vor fi păstrate, deoarece participanții vor fi dornici să cunoască descrierea „adevărată” după exercițiu. 2. Instruiți participanții să noteze individual tot ceea ce le vine în minte, uitându-se la imagini (limbajul este foarte important în acest moment al activității: nu instruiți participantul să noteze ceea ce cred despre imagine, mai degrabă le puteți spune că este un brainstorming personal). 3. Spuneți participanților să se adune în grupuri și să plaseze fiecare articol pe care l-au scris într-una dintre cele trei categorii. Explicați pe scurt descrierea, interpretarea, evaluarea (Ceea ce văd - Ce cred despre ceea ce văd – Ce simt despre ceea ce văd). Este important să instruiți participanții că în acest moment nu pot adăuga niciun element, trebuie doar să sorteze ceea ce au scris în brainstormingul inițial. 4. Reasamblați grupurile mici pentru a-și împărtăși rezultatele și pentru a avea discuția finală și debriefing. Fiecare grup își va prezenta fotografia și lista de articole împărțite în cele trei categorii. Celelalte grupuri sunt invitate să facă comentarii doar despre locația fiecărui articol și nu de ce au menționat o problemă anume. Dezvăluiți doar la sfârșit legenda originală.

Întrebări de debriefing

Care a fost cea mai dificilă parte a acestui exercițiu? Ce a făcut-o atât de dificilă? Cum pot fi conectate aceste aspecte cu viața și experiențele noastre? Cum reacționăm la situațiile/persoanele pentru prima dată?

Sfaturi pentru profesor

Țineți o discuție finală cu participanții despre importanța înțelegerii acestor 3 probleme și, de asemenea, faceți conexiuni între stereotipuri și prejudecăți (deoarece de cele mai multe ori ne grăbim să interpretăm anumite fapte fără a fi de fapt siguri despre ce sunt faptele). Nu există răspunsuri corecte sau greșite și o tendință similară trebuie evitată în grup – scopul activității nu este acela de a judeca oamenii pentru că au făcut evaluări atât de repede, ci mai degrabă de a înțelege mecanismele creierului nostru și de a ne înțelege mai bine pe noi înșine.

Atribuții/referințe (dacă există)

Toolkit on Intercultural Dialogue, Service Civil International, 2018

Denumirea activității

Ciudad în imagini

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Baamboozle

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Cultura (trăsături culturale ale țării gazdă)

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să recunoască principalele trăsături culturale ale țării gazdă

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc este mai potrivit pentru grupuri mari de cursanți. Folosiți aranjamente flexibile și deschise.

Materiale și resurse necesare

Computer, tablă albă

<https://www.baamboozle.com/game/931327>

Descriere

„Ciudat în imagini” este un joc de competiție cu utilizarea Baamboozle. În timpul jocului, diferite echipe răspund pe rând la întrebările afișate pe o tablă virtuală formată din diferite butoane. Fiecare buton conține o imagine care afișează ceva „obișnuit” în țara gazdă, dar care poate apărea ca „ciudat” pentru străini (de exemplu, ustensile de bucătărie, magazine, indicatoare etc.). Fiecare echipă are șansa de a ghici ce reprezintă imaginea și de a câștiga puncte în consecință. La final, se determină o echipă câștigătoare. Acest joc poate fi repetat cu imagini reale făcute prin cartier de către formabilii înșiși.

Proces pas cu pas

1. Examinați modelul iceberg și selectați câteva elemente pentru a discuta despre unele trăsături culturale ale culturii țării gazdă. 2. Accesați www.baamboozle.com și selectați „jocuri”. Introduceți PIN-ul jocului 9313273. Selectați „play”, selectați „bamboozle free to play” și alegeți câte echipe doriți să fie împărțit grupul, selectând dimensiunea grilei. 4. Selectați modul de redare „Clasic”. 5. Lăsați-vă formabilii să joace: selectați câte un număr în grilă și lăsați pe rând, câte o echipă să ghicească. 6. După ce au fost selectate toate numerele, țineți sesiunea de debriefing.

Întrebări de debriefing

Cum a fost exercițiul? Care a fost cea mai ciudată imagine și de ce? Ați folosit referințe culturale pentru a vă ajuta să ghiciți? Care dintre elementele comune prezentate este cel care vă place cel mai mult și de ce?

Sfaturi pentru profesor

O modalitate foarte relevantă de a juca acest joc este cu fotografiile reale făcute de formabili. Instruiește-i să facă poze în fiecare zi cu ceea ce văd în jur și arată „ciudat”. La fiecare două săptămâni, strânge-le fotografiile și selectează unele pentru a reda Baamboozle cu fotografiile lor.

Atribuții/referințe (dacă există)

Submodulul 2

Denumirea activității

Găsește-ți grupul

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Stereotipuri, prejudecăți, discriminare; Profetie auto-împlinită

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să înțeleagă diferența dintre stereotipuri, prejudecăți și discriminare.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc este mai potrivit pentru grupuri mari de cursanți, într-un număr care este un multiplu de 3. Folosiți aranjamente flexibile și deschise.

Materiale și resurse necesare

Fișa „Găsește-ți grupul”; foarfece

Descriere

„Găsește-ți grupul” este un joc offline în care cursanții explorează diferența dintre stereotipuri, prejudecăți și discriminare. Fiecare cursant primește un cartonaș cu un exemplu de stereotip, prejudecată sau discriminare. Sarcina este de a găsi rapid grupurile corecte, unde în fiecare grup există un exemplu de stereotip, prejudecată și act de discriminare, toate legate de aceeași situație. Cursanții pot discuta apoi despre modul în care escaladarea prejudecăților tinde să genereze o profetie auto-împlinită.

Proces pas cu pas:

1. Introduceți diferența dintre stereotip, prejudecăți și discriminare. Un stereotip este o credință cognitivă suprasimplificată și generalizată despre un grup de oameni. O prejudecată identifică o atitudine de obicei negativă și o opinie preconcepțuită față de membrii unui anumit grup. Discriminarea este manifestarea comportamentală a prejudecăților.
2. Introduceți jocul care îi va ajuta pe cursanți să facă distincția între stereotipuri, prejudecăți și discriminare prin exemple concrete.
3. Tăiați fișa de găsim grupului și distribuiți fiecare cartonaș cu o propoziție grupului de cursanți (o propoziție pentru fiecare cursant). În fiecare cartonaș este scris fie un stereotip, fie o prejudecată, fie o discriminare.
4. Explicați jocul: cursanții trebuie să găsească rapid celelalte 2 persoane din clasă pentru a forma grupul corect. În fiecare grup există un stereotip, o prejudecată, o formă de discriminare, toate legate de aceeași situație.
5. Odată ce toate grupurile sunt formate, instruiți cursanții să identifice în grup care este stereotipul, prejudecata și discriminarea.
6. În funcție de nivelul clasei, încurajați cursanții să reflecteze împreună asupra posibilelor profetii auto-împlinite care decurg din situația explicată în setul lor de cartonașe.

Întrebări de debriefing

A fost greu să-ți găsești grupul? Ai recunoscut cu ușurință diferența dintre stereotipuri, prejudecăți și discriminare? Ai fi capabil să explici diferența cu propriile cuvinte? După tine, exemplul propus este comun în societatea de astăzi?

Sfaturi pentru profesor

Acordați atenție personalizării situațiilor în funcție de grupul țintă, evitați să folosiți stereotipuri care ar putea fi resimțiteca jignitoare.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Etichete

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Stereotipuri, prejudecăți, discriminare; Profecție auto-împlinită

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să recunoască informații stereotipe.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc este mai potrivit pentru grupurile de cursanți care sunt mai în largul lor cu limbajul vorbit. Folosiți aranjamente flexibile și deschise.

Materiale și resurse necesare

Etichete

Descriere

„Etichete” este un joc offline prin care cursanții se angajează într-un joc de rol pentru a înțelege efectul prejudecăților și stereotipurilor asupra propriului comportament și să experimenteze direct discriminarea activă și pasivă. Toată lumea din grup primește o etichetă pe care nu o cunoaște. În timpul jocului de rol, cursanții trebuie să discute și să relaționeze cu ceilalți conform etichetelor și așteptărilor generate de acolo. Cu toate acestea, jucătorii nu ar trebui să menționeze direct diferitele etichete în timpul jocului de rol, astfel încât la sfârșit toată lumea să aibă șansa de a-i ghici eticheta.

Proces pas cu pas

1. Introduceți jocul: un joc de rol în care cursanții își vor crește gradul de conștientizare asupra rolului prejudecăților și stereotipurilor asupra propriului comportament și a ceea ce înseamnă a experimenta discriminarea. 2. Dați instrucțiunile pentru jocul de rol: cursanții vor fi membri ai consiliului studentesc și li s-a cerut să planifice următorul eveniment studentesc. Ei pot decide ce ar trebui să fie, cine este responsabil pentru ce etc. 3. Fiecăruia i se atribuie o etichetă, adică o caracteristică care este lipită pe ei, astfel încât ei nu o pot vedea, dar alții pot. Li se cere să citească etichetele celorlalți și să îi trateze în consecință. Cu toate acestea, ei nu ar trebui să numească în mod direct această caracteristică. Poate fi unul dintre următoarele: frumos – bogat – timid – pesimist – creativ – pozitiv – povestitor – glumeț – neliniștit – fiul directorului – artist – jucător. De exemplu, dacă scrie „frumos”, ei pot aduce în mod repetat în discuție cât de frumos arată persoana astăzi în timpul discuției, pot sugera că persoana respectivă va face strângerea de fonduri, pentru că va fi ușor să convingă oamenii etc. 4. Acordați 15 minute pentru jocul de rol, fără a interveni. 5. La sfârșit, cursanții sunt rugați să ghicească ce cred ei că era pe eticheta lor. Dacă au dificultăți, restul grupului îi poate ajuta dând câteva indicii.

Întrebări de debriefing

Îți poți ghici eticheta? Care sunt elementele care te-au ajutat să ghicești? Cum te-ai simțit? A fost dificil să ne tratăm unul pe altul conform etichetelor? A început cineva să se comporte așa cum a fost tratat? Ce impact are acordarea de etichete asupra gândirii noastre?

Sfaturi pentru profesor

Nu interveni în timpul jocului de rol, decât dacă formabilii exagerează eticheta cuiva și acesta scăpa de sub control. O modalitate de a evita un rezultat incomod este de a nu atribui etichete care pot deveni frustrante pentru cursanții care vor face obiectul stereotipului.

Atribuții/referințe (dacă există)

„Coloured glasses. Manual for Intercultural and Global Citizenship Education” EEE-YFU, 2016

Denumirea activității

Salutări la Conferință

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Conflicte interculturale

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să recunoască apariția unui conflict intercultural și să recunoască sursele.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc este mai potrivit pentru grupurile de cursanți care sunt mai în largul lor cu limbajul vorbit. Folosiți aranjamente flexibile și deschise.

Materiale și resurse necesare

Foi de reguli

Descriere

„Salutări la conferință” este o simulare a unei conferințe internaționale în timpul căreia se întâlnesc și se salută grupuri care provin din culturi diferite. Cursanții sunt împărțiți în grupuri culturale și primesc o foaie de reguli care explică trăsăturile culturale ale comunității lor și, astfel, comportamentul așteptat din partea lor la conferință. După întâlnire, în timpul unei sesiuni comune de debriefing, fiecare grup este invitat să reflecteze la ceea ce s-a întâmplat în timpul simulării și care au fost trăsăturile comportamentale ale altor culturi.

Proces pas cu pas

1. Introduceți jocul de simulare: instruiți cursanții că vor simula o situație în care se întâlnesc la o Conferință internațională cu grupuri care provin din alte culturi. 2. Împărțiți cursanții în grupuri. Distribuiți câte o foaie de reguli fiecărui membru al grupului. Acordați timp diferitelor grupuri pentru a înțelege împreună regulile și a exersa pentru a se pregăti pentru întâlnire. 3. Alocați 10 minute pentru simularea reală. Grupurile trebuie să salute și să discute cu cât mai multe persoane. 4. Treci spre concluzie. Acordați timp grupurilor inițiale pentru a-și da seama împreună care au fost caracteristicile celorlalte grupuri. 5. Rugați toate grupurile să-și împărtășească gândurile despre comportamentele altora și să organizeze o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ce s-a întâmplat? Cum te-ai simțit când ai întâlnit oameni din celălalt grup? Au existat probleme/neînțelegeri? Care și de ce? Ți-ai schimbat comportamentul în timpul simulării? De ce da, de ce nu?

Sfaturi pentru profesor

Atribuții/referințe (dacă există)

Adaptat după „Coloured glasses. Manual for Intercultural and Global Citizenship Education” EEE-YFU, 2016

Denumirea activității

Hotel Global

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Componentele comportamentale ale culturii

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să identifice modele comportamentale determinate de cultură.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc este potrivit pentru grupuri de cursanți în care sunt vorbite mai multe limbi materne.

Materiale și resurse necesare

Cartonașe cu probleme

Descriere

Un joc de simulare prin care cursanții, împărțiți în perechi, trebuie să simuleze o situație în care oaspetele unui hotel are o problemă pe care recepționarul trebuie să o rezolve. Aceștia au doar câteva minute pentru a rezolva problema și au voie să folosească doar limbile materne și limbajul corpului, astfel încât să nu fie folosit un limbaj vorbit comun pe tot parcursul activității. Scopul este de a provoca o reflecție asupra modului în care arată comunicarea în absența unui limbaj pe care toate părțile îl cunosc. Activitatea indică, de asemenea, rolul limbajului corpului și necesitatea de a căuta similarități de limbaj care ar putea ajuta la comunicare.

Proces pas cu pas

1. Introduceți jocul: cursanții se vor angaja într-un joc de rol pentru a reflecta asupra conflictelor interculturale și a modelelor comportamentale bazate pe cultură. În timpul simulării, o persoană este recepționarul Hotelului, cealaltă este oaspetele Hotelului. 2. Oferă fiecărui oaspete un cartonaș cu probleme unde este scrisă o problemă pe care o are. Instruiți-i că sarcina lor este să-i explice problema recepționarului timp de 2 minute. Permiteți tuturor oaspeților să ceară clarificări cu privire la problema lor, dacă este necesar. 3. Explicați clar că recepționarul și oaspetele își pot folosi doar limba maternă și limbajul corpului. Ei nu pot folosi nicio limbă vorbită comună. Ei nu pot vorbi între ei înainte de întâlnirea lor. 4. Țineți o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Cât de greu a fost să ne înțelegem? Când nu cunoaștem limbajul, cât de important este limbajul corpului? Ce asemănări și diferențe există între culturi? Ați observat vreun comportament necunoscut sau nefamiliar? Care?

Sfaturi pentru profesor

Dacă nu există o mare varietate de limbi în grupul dvs. de cursanți, provocați-i să folosească diferite tipuri de limbi (limbajul corpului, desene etc.)

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

10 misiuni

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Nu se aplică

Online/Sală de clasă

Sala de clasă

Conținut

Empatie și Respect

Rezultatele învățării

Cursantul are o dorință crescută de a rezolva probleme, inclusiv a aduce contribuții diverse.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Folosiți aranjamente flexibile și deschise.

Materiale și resurse necesare

Fișă tipărită „10 misiuni”.

Descriere

„10 misiuni” este un joc de provocare în care diferite echipe concurează la finalizarea a 10 sarcini. Grupurile primesc o listă de 10 sarcini pe care trebuie să le îndeplinească într-o perioadă limitată de timp. Pe întreaga durată a jocului, unor membri ai grupului li se „atribuie” nevoi speciale care îi afectează pe tot parcursul (de ex. sunt orbi, surzi, cu deficiențe fizice). La sfârșitul jocului, un grup este declarat câștigător, în funcție de câte puncte a câștigat fiecare grup.

Elementul competitiv îl face un exercițiu de lucru în echipă, în timp ce simularea prezenței participanților cu nevoi speciale este menită să evoce reflecția asupra modului de susținere a persoanelor cu diverse nevoi și dificultăți, cum pot funcționa în cadrul unui grup și care sunt atitudinile celorlalți față de ei. .

Proces pas cu pas

1. Introduceți jocul: cursanții vor fi împărțiți în grupuri și li se va atribui o listă de 10 sarcini care trebuie îndeplinite lucrând împreună. 2. Atribuiți nevoi speciale fiecărui (sau unora) membri ai grupurilor. Evaluați ce nevoi speciale pot fi mai potrivite pentru grupul dvs. de cursanți, unele exemple pot include: cineva care este orb, cineva care nu poate folosi brațele, cineva care nu poate merge pe picioare, cineva care nu poate vorbi etc. 3. Permiteți 20 de minute pentru a îndeplini toate provocările. La final, parcurgeți rezultatele fiecărei grup: revizuiți sarcinile care trebuie verificate, atribuiți puncte, declarați câștigătorul. 4. Țineți o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Cum a ai nevoi speciale? Ați funcționat ca grup? Grupul i-a susținut pe cei care aveau anumite dizabilități? A avea o dizabilitate însemna că acești oameni nu au luat inițiativă?

Sfaturi pentru profesor

Puteți personaliza sarcinile în funcție de grupul țintă și de temele abordate. Alegerea dizabilităților nu trebuie să fie aleatorie. Alocați dizabilitățile cu atenție, acordând atenție abilităților fiecărei persoane, astfel încât să creeze echipe la fel de dezavantajate; evitați crearea de frustrare între membrii grupului. Puteți crește complexitatea dizabilităților, în funcție de obiectivul specific pe care îl aveți.

Atribuții/referințe (dacă există)

ONLINE

Submodulul 1

Denumirea activității

Elemente de cultură

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Cultura (modelul icebergului)

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să identifice elementele și componentele culturii.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc este mai potrivit pentru grupuri mari de cursanți. Folosiți aranjamente flexibile și deschise.

Materiale și resurse necesare

Computer

<https://quizlet.com/it/680637478/elements-of-culture-flash-cards/>

Descriere

„Elementele culturii” este un set de cartonașe Quizlet pentru a revizui diferența dintre elementele manifeste și latente ale culturii. Cursanții sunt rugați să facă distincția între cele două tipuri pe baza unor exemple specifice. Cursanții trebuie să combine imagini, cuvinte și explicații, folosind diferite moduri de „studiu” pentru practica individuală și descoperirea elementelor culturii. Activitatea servește ca pregătire pentru o discuție finală de grup care este ținută ulterior de clasă.

Proces pas cu pas

1. Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Quizlet pentru a revizui concepte. 2. Profesorul trimite cursanților linkul setului de Quizlet „Elemente de cultură”. 3. Cursanții exersează Setul de studiu, încercând diferite moduri de studiu. 4. În clasă, exersați modul „În clasă” jucând jocul live, înainte de a susține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut activitatea? Care a fost cel mai greu element de ghicit și de ce? Care dintre articole sunt cele mai importante pentru cultura și identitatea ta?

Sfaturi pentru profesor

Încurajați fiecare cursant să folosească modul de studiu care este mai potrivit pentru nivelul lor.

Atribuții/referințe (dacă există)

Modelul Iceberg, Spencer & Spencer 1993

Denumirea activității

Floarea identității

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Jamboard

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Identitate (floare de identitate)

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să recunoască și să comunice propria identitate culturală.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

/

Materiale și resurse necesare

Calculator

Descriere

„Floarea identității” este o sarcină vizuală și creativă online cu utilizarea Jamboard. Permite cursanților să se familiarizeze mai bine cu conceptul de identitate și să realizeze că este un construct complex care poate fi compus din mai multe elemente. Cursanții își descriu propria identitate folosind modelul „floare”. Chiar dacă partea centrală a activității se bazează pe auto-reflecție, utilizarea unui spațiu de lucru comun (în acest caz, o Floare) înseamnă că formabilii pot examina și se pot inspira din creațiile altor participanți. Aceasta înseamnă că activitatea poate, de asemenea, să favorizeze învățarea de la egal la egal la egal, mai ales dacă este susținută de o sesiune de debriefing bine concepută.

Proces pas cu pas

1. Revedeți modelul floarea identității. Acest model este folosit pentru a reprezenta identitatea unei persoane ca și cum ar fi făcut din diferite petale, ca o floare. Petalele reprezintă elementele din care este alcătuită o persoană, care pot include: sex, grup etnic, clasă, limbă, religie, grupă de vârstă, educație, abilitate/dizabilitate, orientare sexuală etc. 2. Creați un Google Jamboard necompletat și distribuiți în grupul dvs. de cursanți. 3. Instruiți pe toată lumea să personalizeze un cadru al Jamboard-ului. Clarificați că scopul este de a obține inspirație din modelul Floarea Identității pentru a recrea propria floare personală a identității. Nu puneți nicio limită imaginației, pot folosi imagini, texte, note lipicioase, gif-uri etc. 4. Permiteți tuturor să acceseze Florile identității create de ceilalți, cu intenția de a împărtăși comentarii apreciative și pozitive unul altuia. 5. Țineți o sesiune de debriefing în clasă.

Întrebări de debriefing

A fost util modelul Floarea identității pentru a reflecta asupra identității tale? Ți s-au părut utile suporturile vizuale pentru a vorbi despre identitatea ta? Cum? Cum a fost să accesezi Florile identității ale altora?

Sfaturi pentru profesor

Atribuții/referințe (dacă există)

Pentru a afla mai multe despre floarea identității <https://educationaltoolsportal.eu/en/tools/flower-identity>

Denumirea activității

Oala de cultură

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Padlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Cultura (trăsături culturale ale țării gazdă)

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să recunoască principalele trăsături culturale ale țării gazdă.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Materiale și resurse necesare

Calculator

Descriere

„Oala de cultură” este o sarcină online care permite unui grup intercultural să integreze informațiile pe care le dețin deja cu informații noi despre cultura țării gazdă. Semnificația „oală de cultură” trebuie folosită cu diferite grupuri de cursanți, deoarece informațiile pe care un participant le descoperă în drumul său pot fi prețioase pentru cei care vor întreprinde aceeași călătorie în viitor. Informațiile sunt partajate și stocate într-un Padlet împărțit în categorii relevante care pot fi extinse pe măsură ce cursanții își adaugă contribuțiile respective.

Proces pas cu pas:

1. Creați un Padlet cu instrucțiuni despre scopul „Oala de cultură”. Poate fi un mesaj introductiv ca acesta: „Acest instrument online vă va oferi șansa de a vă integra informațiile despre cultura țării gazdă și de a le împărtăși cu alți cursanți. Lucrurile pe care le descoperiți în calea voastră sunt prețioase pentru cei care pornesc această călătorie cu tine și pentru cei care o vor face în viitor! Pune tot ce știi și îți place deja despre cultura italiană și despre ceea ce descoperi în țara ta gazdă.” 2. Adăugați câteva postări în Padlet, fiecare corespunzând unei categorii de descoperire (ex. mâncare, literatură, muzică, etc). 3. Partajați Padlet-ul cu diferite grupuri de cursanți și lăsați-i să adauge postări cu imagini, texte, videoclipuri etc. 4. Monitorizați Padlet-ul, din când în când comentând descoperirile cu grupurile specifice de cursanți.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut să îmbogățești Padlet-ul? Ce categorie te-a interesat mai mult sau a fost mai ușor de descoperit? Ai învățat ceva nou din postările colegilor?

Sfaturi pentru profesor

Înainte de a propune această activitate, încurajați un mediu sigur de partajare. Precizați că scopul activității este „descoperirea”: nu există o descoperire corectă sau greșită, cursanții trebuie să se simtă liberi să vină cu o contribuția la această comunitate.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://padlet.com>

Denumirea activității

Linia de istorie interculturală

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Google Doc/Google Jamboard/Google Sheet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Procesul de percepție

Rezultatele învățării

Cursantul poate manifesta un nivel crescut de interes pentru diferite medii culturale

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc este cel mai bine implementat cu un grup mixt de participanți

Materiale și resurse necesare

Calculator

Descriere

„Linia de istorie interculturală” este un joc online care permite unui grup mixt de cursanți să împărtășească evenimente importante care au modelat istoria țării lor sau dezvoltarea culturii lor de origine. Un fișier partajat este folosit pentru a colecta evenimente istorice importante din cultura fiecărui cursant. Apoi, toată lumea este rugată să creeze o linie de istorie interculturală ghicind cine a intrat în fiecare eveniment. Participanții fac cercetări suplimentare asupra unor evenimente care sunt noi pentru ei. Cursanții își pot împărtăși apoi constatările și punctele de vedere cu privire la importanța anumitor evenimente pentru diferitele culturi reprezentate.

Proces pas cu pas

1. Creați un nou fișier Google (poate fi un document Google, Sheet sau Jamboard) și partajați-l grupului de cursanți.
2. Cereți tuturor să adauge 3 evenimente istorice în același fișier, astfel încât toată lumea să poată citi toate evenimentele adăugate de colegii săi. Asigurați-vă că toată lumea păstrează anonimatul.
3. Cereți tuturor să creeze și să partajeze doar profesorului un alt fișier în care trebuie să ordoneze toate evenimentele în ordine cronologică și să ghicească cine a intrat în fiecare eveniment (sau cel puțin țara/cultura de referință).
4. Încurajați cursanții să facă o căutare online a 2 evenimente din listă, pe care nu le cunoșteau înainte și care le-au atras atenția.
5. Țineți o sesiune de debriefing în sala de clasă: arătați câteva rezultate și cereți cursanților să-și împărtășească constatările; cereți clarificări persoanelor care au adăugat evenimentele.

Întrebări de debriefing

Ți-a plăcut linia de istorie interculturală? A schimbat perspectiva asupra evoluției istoriei în lume? Care evenimente ți-au atras cel mai mult atenția și curiozitatea? De ce?

Sfaturi pentru profesor

În funcție de obiectivele profesorilor și de nivelul grupului de cursanți, evenimentele istorice pot fi completate cu date importante pentru a crea un „calendar intercultural misterios”.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://www.google.com/docs/about>,
<https://www.google.com/sheets/about/>

<https://edu.google.com/products/jamboard/>

Submodulul 2

Denumirea activității

Sortare S-P-D

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Stereotipuri, prejudecăți, discriminare

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să înțeleagă diferența dintre stereotipuri, prejudecăți și discriminare.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Materiale și resurse necesare

Computer

<https://quizlet.com/it/680646173/spd-sorting-flash-cards/?new>

Descriere

„Sortare S-P-D” este un set de cartonașe Quizlet pentru a revizui diferența dintre stereotipuri, prejudecăți și acte de discriminare, pe baza unor exemple specifice. Cursanții trebuie să potrivească fiecare exemplu într-o categorie corectă: stereotip, prejudecată sau act de discriminare (de exemplu, „Tom crede că toate femeile sunt incompetente” se potrivește cu „stereotip”). Activitatea poate servi la evidențierea anumitor detalii sau la indicarea cursanților către cazuri eventual înșelătoare sau ambigue, care sunt apoi disecate în timpul debriefingului.

Proces pas cu pas

1. Asigurați-vă că formabilii știu cum să folosească Quizlet pentru a revizui concepte. 2. Profesorul trimite cursanților linkul setului de Quizlet „Sortare S-P-D”. 3. Cursanții exersează Setul de studiu, încercând diferite moduri de studiu. 4. În clasă, exersați modul „În clasă”, jucând jocul live, înainte de a susține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Exercițiul a fost dificil? Care exemple au fost mai greu de ghicit? De ce? Ai fi capabil să explici diferența dintre stereotipuri, prejudecăți și discriminare cu propriile tale cuvinte? Te poți gândi la un nou exemplu pentru fiecare concept?

Sfaturi pentru profesor

Sortarea S-P-D poate fi folosită ca exercițiu de urmărire după ce ați jucat „Găsește-ți grupul”, în mod ideal, prin schimbarea exemplurilor.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://quizlet.com/it/680646173/spd-sorting-flash-cards/?new>

Denumirea activității

Stereot-investigatori

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Padlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Stereotipuri, prejudecăți, discriminare

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să recunoască informații stereotipe.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Este ideal să se facă pe o perioadă de o săptămână sau de 2 săptămâni.

Materiale și resurse necesare

Calculator

Descriere

„Stereot-investigatori” este o activitate prin care cursanții caută și colectează știri, titluri din ziare sau imagini pe Internet care arată oameni din anumite grupuri într-o manieră stereotipă. Titlurile sunt apoi colectate într-un Padlet și sortate în diferite categorii, în funcție de grupul țintă al stereotipului. Exemple de categorii sunt etnia, genul, tinerii, comunitatea LGBTQ+, apartenența religioasă, persoanele cu dizabilități. Acestea pot fi extinse în funcție de cât de detaliată se dovedește a fi investigația. Ceilalți cursanți sunt invitați să facă presupuneri asupra stereotipurilor reprezentate prin utilizarea funcției de comentarii a Padlet.

Proces pas cu pas

1. Amintiți-vă ce sunt stereotipurile și cum ar putea să atragă cu ușurință oamenii într-o singură reprezentare a cine sunt ei. 2. Provocați cursanții să devină investigatori ai stereotipurilor pe parcursul mai multor zile (cel puțin o săptămână): în timpul acelei săptămâni, au sarcina de a adopta un ochi critic, „investigator” atunci când citesc, aud sau se uită la orice informație/ material la care sunt expuși (pot fi știri, postări pe rețelele de socializare, imagini pe care le văd pe internet, pe panouri publicitare, ceva ce aud la emisiunea radio etc. pe...nu există limite pentru „sursa” materialului în sine). Ceea ce trebuie să caute pe parcursul acestei **faze de investigație** reprezintă „informații stereotipe”: încurajați-i să noteze de fiecare dată când aud, citesc sau văd ceva ce cred că este o reprezentare stereotipă a unui grup de oameni. 3. Creați un Padlet pentru a pregăti **faza de partajare**. Padlet-ul poate fi proiectat de formator și conține deja un titlu pentru diferite categorii de postări. Poate doriți să includeți etnia, genul, tinerii, comunitatea LGBTQ+, apartenența religioasă, persoanele cu dizabilități. 4. Odată ce faza de investigare s-a încheiat, puneți în comun tot materialul din Padlet. Instruiți participanții să creeze cât mai multe postări câte informații stereotipe au găsit. În cazul în care nu găsesc o categorie adecvată în care să posteze informațiile, sunt invitați să creeze noi categorii. 5. După ce tot materialul adunat în faza de investigare a fost partajat, pregătiți **faza de ghicire**. Încurajați cursanții să lase un comentariu sub fiecare postare care conține informații stereotipe pentru a ghici care ar putea fi stereotipul ascuns în spate. Acest lucru ar putea fi extrem de util pentru materialul vizual. 6. Profesorul ține o sesiune de debriefing în clasă împreună cu o revizuire a rezultatului Padlet.

Întrebări de debriefing

Care parte a jocului a fost cea preferată: faza de investigare, partajare sau comentariile? De ce? A fost dificil să găsești informațiile stereotipe în viața de zi cu zi? A fost dificil să dai o explicație și să ghicești care au fost stereotipurile reprezentate în materialul cules? Cât de comun și de ușor este să oferi și să primești informații într-un mod stereotip?

Sfaturi pentru profesor

Scopul jocului este de a încuraja gândirea critică a cursanților față de modul în care ne sunt prezentate informațiile. Este bine să sortați știrile/pozele pe care le adună pe categorii la început și să îi ghidați în această sortare. Pentru o utilizare mai avansată sau pentru o potențială a doua implementare, s-ar putea face fără a sorta deloc materialul.

Atribuții/referințe (dacă există)

<https://intime.uni.edu/activities-promote-understanding-stereotypes-media>

<https://www.equalityhumanrights.com/en/secondary-education-resources/lesson-plan-ideas/lesson-5-prejudice-and-stereotipuri>

Denumirea activității

Jocul comportamentului

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Quizlet

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Componentele comportamentale ale culturii

Rezultatele învățării

Formabilul este capabil să identifice modele comportamentale determinate de cultură.

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Acest joc este cel mai bine implementat cu un grup mixt de participanți.

Materiale și resurse necesare

Computer

<https://quizlet.com/it/659263189/behavioral-patterns-flash-cards/>

Descriere

„Jocul de comportament” este o activitate online prin care formabilii se familiarizează cu modelele comportamentale obișnuite din țara gazdă (inclusiv obiceiuri de salut, obiceiuri obișnuite în timpul meselor acasă sau în oraș, interacțiuni tipice cu comercianții etc.). Pe această bază, fiecare cursant își creează propriul set de cartonașe Quizlet despre comportamentele obișnuite în cultura sa natală, potrivit imagini, cuvinte și explicații într-un mod personalizat. Seturile astfel create sunt împărtășite între cursanți pentru practica individuală și descoperirea normelor de comportament ale altor culturi. În etapele finale, acestea sunt discutate și de întregul grup.

Proces pas cu pas

1. Asigurați-vă că participanții știu cum să folosească cardul Quizlet pentru a revizui concepte și pentru a crea un nou set de cartonașe. 2. Profesorul trimite cursanților linkul setului de Quizlet „Modele comportamentale italiene”. Formabilii revizuiesc setul. 3. Instruiți cursanții să creeze singuri un nou set de cartonașe. Fiecare set trebuie să afișeze ceva despre regulile și modelele comportamentale obișnuite în cultura fiecărui cursant. Lăsați libertatea în ceea ce privește formatul setului de studiu (poate fi potrivire cuvânt-explicație, imagine-cuvinte, imagine-definiție etc.). Dați câteva indicii în ceea ce privește conținutul setului de studiu (de ex. obiceiuri de salut, reguli de comportament obișnuite în timpul meselor acasă sau în oraș, relația obișnuită cu comercianții etc.). 4. Instruiți cursanții să împărtășească setul de studiu cu colegii lor, astfel încât toată lumea să poată accesa seturi diferite și descoperiri despre normele de comportament ale altor culturi. Descoperirea poate avea loc prin diferite moduri „Studiu”: începeți de la cele mai ușoare (flashcard) și provocați-i să le încerce pe cele mai complexe (potrivire, gravitație) atunci când devin mai familiarizați cu setul de studiu. 5. În clasă, exersați unele dintre seturile de studiu cu modul „În clasă”, jucând jocul live, înainte de a susține o sesiune de debriefing.

Întrebări de debriefing

Activitatea a fost interesantă? Ați învățat ceva nou despre modelele de comportament italiene și despre alte culturi? Există comportamente comune între culturi? Care dintre ele? Ați recunoscut vreo normă socială comună între cultura dumneavoastră și cea a țării gazdă? Vă simțiți mai bine pregătit să relaționați cu localnicii?

Sfaturi pentru profesor

Încurajați fiecare cursant să folosească modul de studiu care este mai potrivit pentru nivelul lui.

Atribuții/referințe (dacă există)

Denumirea activității

Găsirea punctelor comune

Instrument de gamification/e-learning (dacă este cazul)

Jamboard

Online/Sală de clasă

Online

Conținut

Empatie și Respect

Rezultatele învățării

Cursantul este capabil să identifice valorile și perspectivele comune și să le folosească ca o ancoră pentru a relaționa cu localnicii

Sugestii de utilizare (grup țintă, număr de participanți, context etc.)

Materiale și resurse necesare

Calculator

Descriere

„Găsirea punctelor comune” este o activitate online prin care cursanții reflectează împreună asupra valorilor, prin utilizarea unui spațiu digital comun. Fiecare formabil este invitat să se gândească individual la valorile pe care le consideră a fi cele mai importante pentru el personal și pentru cultura lui nativă. Cu ajutorul unor mijloace vizuale, formabilul trece la identificarea a 5 valori cu cea mai mare prioritate. De asemenea, cursanții sunt rugați să explice motivele din spatele alegerilor lor. Ulterior, aceștia sunt încurajați să identifice cele mai relevante puncte comune dintre valorile lor originale și cultura țării gazdă. Procesul de reflecție oferă apoi sugestii pentru o discuție de grup data următoare.

Proces pas cu pas

1. Asigurați-vă că toți cursanții sunt suficient de familiarizați cu vocabularul de valori/virtuți. Trimiteți-le câteva cartonașe vizuale cu valori, unde cele mai obișnuite alori sunt reprezentate printr-o ilustrație explicativă. 2. Creați un Google Jamboard necompletat și partajați-l grupului de cursanți. 3. Instruiți pe toată lumea să personalizeze un cadru din Jamboard, notând 5 valori pe care le consideră cele mai importante în viața lor. Cereți-le cursanților să reflecteze singuri asupra motivului alegerilor lor, notând câteva idei. 4. Rugați-i pe toți să evidențieze (folosind o culoare diferită, un cadru circular etc.) valoarea dintre cele 5 inițiale care consideră că este cea mai apropiată de cultura țării gazdă. 5. Țineți o sesiune de debriefing în sala de clasă.

Întrebări de debriefing

Cum ți-ai ales valorile? A fost dificil să identifice valoarea comună? Ceilalți sunt de acord cu alegerea ta? Există o valoare care se repetă din alegerile originale? Și din valorile comune? Cum ai putea folosi astfel de informații pentru a relaționa în țara gazdă?

Sfaturi pentru profesor

Valorile și vocabularul valorilor ar putea reprezenta un obstacol pentru acest exercițiu. Asigurați-vă că participanții sunt familiarizați cu vocabularul și folosiți cartonașe cu valori cu imagini explicative pentru a-i familiariza mai bine cu conceptele. Încurajați crearea un spațiu liber în care să poată interpreta același cuvânt/valoare în funcție de propria lor viziune asupra lumii. Folosiți astfel de sfaturi pentru a facilita informarea în clasă.

Atribuții/referințe (dacă există)

Puteți descărca cartonașe cu de valori gratuit, înregistrându-vă aici: <https://www.viktorcessan.com/value-cards-decks/>