

YOUTH WORKER

Empowerment program

WP2 Intellectual Output 1





**Co-funded by
the European Union**

Cofinanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă în mod necesar cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale Spaniole pentru Tineret (INJUVE). Nici Uniunea Europeană și nici autoritatea de acordare a finanțării nu pot fi trase la răspundere pentru acestea

INDEX

PARTENERI	3
Autori	4
Introducere	5
Relevanță pentru lucrătorii de tineret	5
Grupuri țintă	5
Scopul principal al programului de formare	5
Stiluri de învățare	6
Schița formării	6
MODULUL 1 - VIZUALĂALFABETIZARE	8
MODULUL2 - ALFABETIZAREA AUDITIVĂ	16
MODULUL3 - ALFABETIZAREA PRIN CITIRE ȘI SCRIERE	26
MODULUL4 - ALFABETIZAREA KINESTEZICĂ	35
MODULUL5 - ALFABETIZARE DIGITALĂ	44
MODUL6 - ALFABETIZARE MULTIMODALĂ CRITICĂ	69
MODULUL7 - INTEGRAREA MULTIMODALĂ ÎN MUNCA DE TINERET	76
Materiale de formare	86
Modul 3	86
Modul 4	96
Modul 6	97
Modul 7	107

PARTENERI

- ▶ Institutul Callípolis, Spania
- ▶ Triskelion, Norvegia
- ▶ Asociacija "Kūrybinės ateities idėjos" (KAI), Lituania
- ▶ Araxa Edu - Turcia
- ▶ Demetrius, România
- ▶ RIC, Letonia
- ▶ Educom+, Grecia

Autori

Marta Balado Gil Laura

Ros Rubio

Dr. Elisa Camps Ribas PhD

Silvia Popovici

PhD Irina-Elena Macovei Silva

Blažulionienė Marija Kokare

Özkan Çam Georgia

Karagianni Vaia

Papakyritsi Thomas

Nilsen

Introducere

Alfabetizarea multimodală implică înțelegerea și producerea comunicării în moduri multiple. Aceste moduri includ vizual, auditiv, gestual, spațial și lingvistic, fiecare oferind modalități unice de transmitere și interpretare a sensului. Aceasta reflectă diversele moduri în care tinerii interacționează cu informațiile și se exprimă în lumea digitală de astăzi. Acest concept se extinde dincolo de competențele tradiționale de citire și scriere și încurajează gândirea critică, creativitatea și colaborarea. După cum susțin Kress și van Leeuwen (2001), comunicarea nu mai este în primul rând lingvistică; ea este multimodală, iar educația pentru alfabetizare trebuie să evolueze pentru a reflecta această realitate. Alfabetizarea multimodală recunoaște faptul că sensul nu se limitează la textul alfabetic, ci apare prin interacțiunea diferitelor resurse semiotice, în special în mediile digitale și bogate în media.

Mai multe teorii au încercat să explice modul în care indivizii învață și procesează diferit informațiile, influențând dezvoltarea pedagogiilor multimodale. Una dintre cele mai influente este teoria inteligențelor multiple (MI), propusă de Howard Gardner (1983), care sugerează că inteligența umană nu este unitară, ci constă din cel puțin opt domenii distincte: lingvistică, logico-matematică, spațială, muzicală, corporală-cinestezică, interpersonală, intrapersonală și naturalistă. Contribuția lui Gardner a extins înțelegerea potențialului cognitiv, încurajând educatorii să conceapă diverse activități de învățare care să valorifice aceste inteligențe. În mod important, Gardner însuși a clarificat faptul că teoria MI nu este sinonimă cu stilurile de învățare și nici nu prescrie etichetarea elevilor în funcție de "tipul" lor (Gardner, 1999).

Un alt cadru la care se face referire pe scară largă este modelul VAK (vizual, auditiv, kinestezic), care clasifică cursanții pe baza modalității lor senzoriale preferate. Acest model a câștigat popularitate în programele de formare în domeniul educației și a fost aplicat pe scară largă în diferențierea la clasă. În timp ce atracția intuitivă de a răspunde preferințelor elevilor rămâne puternică, studii empirice precum Pashler et al. (2008) au găsit dovezi limitate că adaptarea instruirii la preferința VAK a unui cursant îmbunătățește rezultatele. În schimb, cercetările sugerează că învățarea este mai eficientă atunci când sunt integrate mai multe intrări senzoriale, indiferent de "tipul" elevului.

Complementară acestei teorii este teoria sarcinii cognitive (Sweller, 1988), care se concentrează pe modul în care structura și prezentarea informațiilor afectează memoria de lucru. Din această perspectivă, strategiile multimodale, cum ar fi codificarea dublă - combinarea informațiilor verbale și vizuale - pot reduce sarcina cognitivă și pot spori retenția (Paivio, 1990; Mayer, 2009). În mod similar, teorii precum Universal Design for Learning (UDL) pledează pentru mijloace multiple de reprezentare, implicare și exprimare pentru a răspunde nevoilor diverse ale cursanților (CAST, 2018).

În ciuda diversității și bogăției acestor teorii, unii neuroștiințifici educaționali și-au exprimat îngrijorarea cu privire la validitatea științifică a anumitor modele atunci când sunt aplicate rigid în practică. De exemplu, noțiunea de "stiluri de învățare" fixe sau inteligențe neurologice distincte a fost descrisă ca un neuromyth de către cercetători precum Dekker et al. (2012), din cauza lipsei de dovezi neuroștiințifice puternice care să susțină afirmațiile bazate pe creier. Cu toate acestea, este important să clarificăm

că această critică nu anulează valoarea varietății metodelor de predare. Mai degrabă, aceasta avertizează împotriva simplificării excesive și încurajează educatorii să fie consumatori critici de teorie.

Cu toate acestea, impactul pozitiv al utilizării resurselor multimodale în predare și învățare este susținut în mod constant de cercetare. Atunci când elevii sunt expuși la conținut printr-o combinație de moduri - diagrame vizuale, explicații orale, gesturi, sarcini practice și instrumente digitale - este mai probabil ca aceștia să înțeleagă, să rețină și să transfere cunoștințe în diferite contexte (Mayer, 2009; Fleming & Mills, 1992). Abordările multimodale favorizează, de asemenea, implicarea, incluziunea și accesibilitatea, în special atunci când sunt aliniate la principiile designului universal. Pe scurt, indiferent dacă cineva subscrie sau nu la o anumită teorie a învățării, există o valoare pedagogică puternică în adoptarea unei strategii multimodale flexibile, bazate pe dovezi, care sprijină învățarea semnificativă pentru toți elevii.

Programul inovator Youth Worker Empowerment se concentrează pe împuternicirea lucrătorilor de tineret cu tehnici inovatoare de facilitare care depășesc formarea tradițională. Spre deosebire de programele existente, abordarea noastră integrează alfabetizarea multimodală ca o abilitate de bază pentru lucrătorii de tineret, permițându-le să implice tinerii prin diverse moduri de comunicare, cum ar fi vizual, auditiv și instrumente digitale interactive.

Relevanță pentru lucrătorii de tineret

1. Prin îmbunătățirea competențelor lucrătorilor de tineret și prin abilitarea tinerilor cu alfabetizarea multimodală, contribuim activ la eliminarea barierelor și la promovarea unui mediu de învățare incluziv.
2. Alfabetizarea multimodală îi echipează pe lucrătorii de tineret și pe tineri să comunice eficient, să se implice cu pasiune în cauze și să inițieze proiecte inovatoare, cultivând în cele din urmă cetățenia activă.

Grupuri țintă

Programul de formare este conceput pentru lucrătorii de tineret, liderii, formatorii și personalul de sprijin al organizațiilor de tineret.

Scopul principal al programului de formare

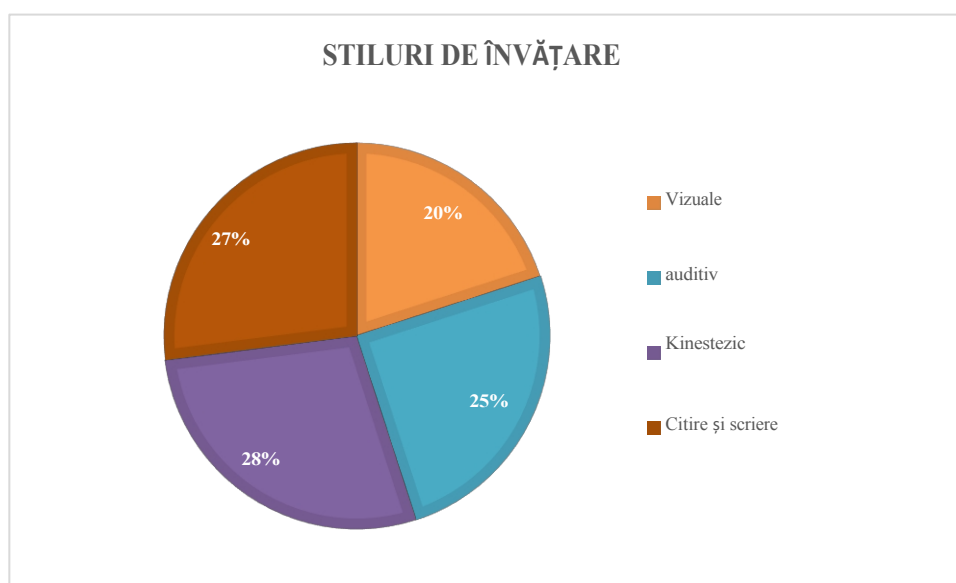
Acest program are o semnificație imensă, deoarece urmărește să ofere lucrătorilor de tineret competențe avansate în domeniul alfabetizării multimodale. În acest fel, le permite să transmită în mod eficient aceste competențe esențiale tinerilor. Acest accent direct pe consolidarea capacităților lucrătorilor de tineret se aliniază cu obiectivul general al proiectului de a promova competențele de alfabetizare multimodală în rândul tinerilor. Obiective:

- dotarea lucrătorilor de tineret cu competențe avansate în domeniul alfabetizării multimodale

- consolidarea capacității lucrătorilor de tineret de a promova inovarea și implicarea tinerilor în învățarea non-formală
- Creșterea gradului de recunoaștere și profesionalism al activității de tineret

Stiluri de învățare

Poate cel mai simplu mod de a descrie "stilurile de învățare" este de a spune că acestea sunt metode diferite de învățare sau de înțelegere a informațiilor noi, modul în care o persoană asimilează, înțelege, exprimă și își amintește informațiile. Există 4 stiluri predominante de învățare: vizual, auditiv, citit/scris și kinestezic. Analiza rezultatelor stilurilor de învățare arată că majoritatea persoanelor au un stil de învățare kinestezic, pe locul doi - scris și citit, pe locul trei - auditiv și pe ultimul - vizual.



Sursa: realizat de autori

Mulți cursanți au mai multe stiluri de învățare preferate sau trec de la un stil la altul pentru diferite tipuri de informații. Acest concept a devenit mai flexibil în timp, educatorii și formatorii orientându-se către un model de învățare multimodală care valorifică o abordare multisenzorială a învățării. Învățarea multimodală sugerează că atunci când mai multe dintre simțurile noastre - vizual, auditiv, kinestezic - sunt implicate în timpul învățării, înțelegem și ne amintim mai mult. Prin combinarea acestor moduri, cursanții experimentează învățarea într-o varietate de moduri pentru a crea un stil de învățare divers.

Pentru a le permite tinerilor și lucrătorilor noștri de tineret să conceapă și să comunice în mod eficient semnificații prin intermediul unor texte atât de bogate și potențial complexe, trebuie să le extindem cunoștințele și competențele de alfabetizare multimodală.

Schița formării

Cursul constă în 7 MODELE a câte 4 ore fiecare, concepute pentru învățarea față în față, care necesită 28 de ore de activități de predare și învățare.

MODULE	Partener, responsabil
M1: Alfabetizare vizuală -Înțelegerea comunicării vizuale -Analizarea conținutului vizual -Relatări vizuale	Araxa Edu,Turcia
M2: Alfabetizare auditivă -Abilități de ascultare activă -Analizarea conținutului vorbit -Audio storytelling	Triskelion, Norvegia
M3: Competențe de citire și scriere -Lectura și scrierea critică -Tehnici eficiente de scriere -Promovarea alfabetizării în educația non-formală	Demetrius, România
M4: Alfabetizarea kinestezică -Stiluri de învățare kinestezică -Incorporarea mișcării în învățare	KAI, Lituania
M5: Alfabetizare digitală -Competențe digitale esențiale -Povestiri digitale	RIC, Letonia
M6: Alfabetizare critică multimodală -dezvoltarea gândirii critice în contexte multimodale -Analizarea mesajelor multimodale -Recunoașterea prejudecăților și a persuasiunii	Institutul Callípolis, Spania
M7: Integrarea multimodală în munca de tineret -Aplicarea alfabetizării multimodale în munca de tineret -Elaborarea de proiecte multimodale	Educom+, Grecia

MODULUL 1 - ALFABETIZARE VIZUALĂ

MODULUL NR. 1	Alfabetizare vizuală
OBIECTIV GENERAL	Împuternicirea lucrătorilor de tineret cu cunoștințele și instrumentele necesare pentru a înțelege, analiza și aplica comunicarea vizuală în munca lor cu tinerii, sprijinindu-i în crearea de conținut vizual atractiv, incluziv și semnificativ. conținut.
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	Până la sfârșitul acestui modul, lucrătorii de tineret vor fi capabili să: ● Explicarea principiilor de bază ale comunicării vizuale și a motivelor pentru care elementele vizuale sunt importante în munca cu tinerii. ● Să analizeze conținutul vizual cu o perspectivă critică, identificând mesajul, publicul, prejudecățile și emoțiile. ● Să utilizeze tehnici de povestire vizuală pentru a comunica mesaje în mod eficient. ● Să conceapă materiale vizuale simple pentru campanii, ateliere și activități de sensibilizare. ● Să sprijine tinerii în înțelegerea și crearea de conținut vizual în spații digitale și offline.
METODE	● Prezentări interactive cu exemple multimedia ● Deconstrucția imaginilor și analiza ghidată ● Lucru în grup și brainstorming vizual ● Exerciții de storytelling digital ● Reflecție și evaluare inter pares
RESURSE NECESARE	● Diapozitive de prezentare și exemple multimedia (reclame, infografice, campanii pentru tineri, meme-uri) ● Fișe de lucru pentru analiza vizuală ● Calculatoare/tablete cu acces la internet ● Instrumente online gratuite (de exemplu, Canva, Genially, Google Slides) ● Flipchart-uri, markere și post-it-uri pentru lucrul offline ● Șabloane pentru povestirea vizuală și planificarea campaniei
SFATURI PENTRU FORMATORI	● Începeți cu elemente vizuale care sunt familiare lucrătorilor de tineret, în special cele din cultura tinerilor și tendințele online. ● Mențineți atmosfera creativă și interactivă - învățarea vizuală trebuie să fie vizuală. ● Utilizați videoclipuri scurte sau analiza meme-urilor pentru a iniția discuții. ● Pregătiți îndrumări clare pentru fiecare sarcină și conduceți participanții prin cel puțin un exemplu de storytelling vizual.
DURATA	4 ORE
DESCRIERE	Acest modul introduce lucrătorii de tineret în alfabetizarea vizuală, concentrându-se pe modul de citire, interpretare și creare a conținutului vizual. Acesta este construit în jurul a trei domenii cheie: înțelegerea comunicării vizuale, analiza vizuală critică și utilizarea povestirii vizuale. Prin prezentări interactive, sarcini de grup și utilizarea instrumentelor digitale, participanții își vor dezvolta atât abilități critice, cât și creative. Modulul servește, de asemenea, drept bază pentru alți parteneri, oferind planuri clare de lecții, orientări privind activitățile și exemple multimedia pe care aceștia le pot adapta și utiliza în formarea lor locală.

EVALUARE	● Finalizarea sarcinilor de analiză vizuală și a exercițiilor de storytelling ● Implicarea activă în timpul discuțiilor și al lucrului în grup ● Feedback din partea colegilor și a formatorului cu privire la povestirile vizuale create ● Reflecție finală: Cum poate alfabetizarea vizuală să vă consolideze munca cu tinerii? ● Lista de verificare opțională de autoevaluare a competențelor de alfabetizare vizuală
REFERINȚE	● Setul de instrumente UNESCO de alfabetizare mediatică și informațională pentru tineri, LINK ● Școala de design Canva () www.canva.com/learn ● "Reading Images: The Grammar of Visual Design" de Kress & van Leeuwen, LINK ● Ghid privind participarea tinerilor în cadrul Youth Information LINK ● StoryCenter - Resurse pentru storytelling vizual LINK

Structura atelierelor	
Activitate de încălzire	Titlu: Decodarea imaginii mele: Prima impresie în formă vizuală Durata: 25 de minute Materiale necesare: ● Cartonașe tipărite cu diverse imagini izbitoare (opere de artă, meme-uri, afișe de campanie, fotografii simbolice - aproximativ 1 imagine pentru fiecare 2 persoane) ● Bilete adezive sau foi mici de hârtie ● Pixuri/markere ● Bandă adezivă sau tablă pentru afișarea imaginilor Pasul 1: ● Întindeți 3-6 imagini de impact pe pereți sau pe mese. LINK 1 LINK 2 LINK 3 LINK 4 ● Rugați participanții să se plimbe prin jur și să le observe în liniște timp de câteva minute. Pasul 2: ● Fiecare participant alege imaginea care îi vorbește cel mai mult. ● Pe o notă adezivă, ei răspund la două solicitări rapide: 1. Ce mesaj credeți că încearcă să transmită această imagine? 2. Cum vă face să vă simțiți și de ce? Pasul 3: ● Participanții formează perechi și schimbă imaginea și interpretarea aleasă. ● Partenerul încearcă să descifreze despre ce crede el că este vorba în imagine fără să vadă interpretarea originală. ● Apoi, ei compară ambele viziuni și discută diferențele.
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	Sală de judecată vizuală

Scurtă descriere	Participanții iau parte la o simulare de tip sală de judecată în care trebuie să apere sau să conteste "mesajul" unei imagini selectate. Prin acest joc de rol, ei explorează modul în care conținutul vizual poate fi interpretat diferit în funcție de perspectivă, public și context, subliniind puterea vizualului povestirea și importanța analizei critice în munca de tineret.								
Materiale didactice	Un set de 3-5 imagini puternice, ambigue (selectate în prealabil de către formator) Exemple: ● Un protest cu context neclar ● Un tânăr care stă singur cu un telefon în întuneric ● Un copil râzând într-o clădire în ruine								
Durată	50 de minute								
Instrucțiuni	Pasul 1: ● Trainerul introduce ideea: "Fiecare imagine spune o poveste. Dar cine decide ce înseamnă?" ● Arătați imaginile selectate. ● Împărțiți participanții în grupuri mici (4-5 persoane). ● Fiecare grup selectează o imagine pe care să o pună "la încercare". Pasul 2: a. Fiecare grup va: Atribue roluri: ● Apărător (susține că imaginea are un mesaj clar, puternic sau pozitiv) ● Procuror (susține că imaginea este înșelătoare, dăunătoare sau problematică) ● Martor (oferă o interpretare personală sau o reacție emoțională) ● Observator/jurnalist (rezumă cazul și notează mesajele ascunse) b. Analizați imaginea utilizând un Ghid vizual pentru sala de judecată (furnizat): <table> <tr> <td>Aspect</td><td>Întrebări la care să răspundeți</td></tr> <tr> <td>Mesaj:</td><td>Ce spune această imagine? Care este povestea? Audiență: Pentru cine este? Cine ar putea să o interpreteze greșit?</td></tr> <tr> <td>Emoții:</td><td>Ce sentimente creează, intenționat sau nu? Manipulare: Este ceva exagerat, ascuns sau simbolic?</td></tr> <tr> <td>Impact:</td><td>Cum ar putea reacționa o persoană tânără la această imagine?</td></tr> </table> Pasul 3: În plen, discutați: ● A existat un "adevăr" clar în imagine? ● Cum influențează imaginile convingerile sau emoțiile - chiar și fără fapte?	Aspect	Întrebări la care să răspundeți	Mesaj:	Ce spune această imagine? Care este povestea? Audiență: Pentru cine este? Cine ar putea să o interpreteze greșit?	Emoții:	Ce sentimente creează, intenționat sau nu? Manipulare: Este ceva exagerat, ascuns sau simbolic?	Impact:	Cum ar putea reacționa o persoană tânără la această imagine?
Aspect	Întrebări la care să răspundeți								
Mesaj:	Ce spune această imagine? Care este povestea? Audiență: Pentru cine este? Cine ar putea să o interpreteze greșit?								
Emoții:	Ce sentimente creează, intenționat sau nu? Manipulare: Este ceva exagerat, ascuns sau simbolic?								
Impact:	Cum ar putea reacționa o persoană tânără la această imagine?								

	● De ce este importantă această abilitate în munca de tineret (social media, campanii etc.)? ● Cum îi putem învăța pe tineri să pună la îndoială și să interpreteze vizualurile, nu doar să le consume?"
Evaluare	1. Lista de verificare a observației (formator): Formatorul observă fiecare grup în timpul pregătirii și al jocului de rol, folosind următoarea listă de verificare: Criterii ● Au identificat și interpretat participanții mai multe straturi de semnificație în imagine? ● Au luat în considerare publicul, emoția și contextul în analiza lor? ● A contribuit fiecare membru al grupului din rolul care i-a fost atribuit? ● Grupul a dat dovadă de gândire critică în discutarea impactului sau manipulării vizuale? 2. Feedback din partea colegilor (Post-Role-Play): După prestația fiecărui grup, ceilalți participanți oferă feedback prin răspunzând: ● Care a fost cea mai convingătoare parte a cazului lor? ● A fost ceva ce au omis sau ar fi putut să exploreze mai mult?

Activitatea 2	
Titlul activității	Emoția în cadre: Construiți o poveste vizuală
Scurtă descriere	În această activitate, lucrătorii de tineret explorează modul în care emoțiile și narațiunile sunt comunicate vizual. Prin selectarea și aranjarea unei secvențe de imagini într-un storyboard, participanții descoperă modul în care sensul este modelat de ordinea vizuală, context și indicii emoționale, fără utilizarea textului. Această sarcină evidențiază elementele fundamentale ale povestirii vizuale, permițând lucrătorilor de tineret să reflecteze asupra modului în care îi pot ajuta pe tineri să se exprime prin intermediul imaginilor.
Materiale didactice	● Banca de imagini (tipărită sau digitală): Cel puțin 30 de imagini mixte - expresii faciale, scene, obiecte, simboluri și medii (surse sugerate: Unsplash, Pexels sau reviste) LINK 1 LINK 2 LINK 3 ● Șablon de scenariu ● Foarfece, bețe de lipici, pixuri, markere ● Opțional: proiector sau tablă pentru a prezenta exemple de storyboard-uri
Durată	50 de minute

Instrucțiuni	Pasul 1: ● Răspândiți banca de imagini pe mese. ● În perechi, participanții aleg 6 imagini care pot spune o poveste atunci când sunt așezate în succesiune, fără a fi permise cuvinte. ● Povestea trebuie să aibă: - Un început - O problemă/conflict - O rezolvare sau un mesaj ● Participanții decupează, aranjează și lipesc imaginile în șablonul lor de Storyboard. Pasul 2: ● Toate storyboard-urile sunt afișate. ● Participanții se plimbă prin jur și le vizualizează pe fiecare în tăcere, încercând să înțeleagă povestea spusă în fiecare. Pasul 3: ● Fiecare pereche își explică povestea vizuală în 2-3 minute, descriind - Ce emoții au încercat să arate - Modul în care ordinea imaginilor a conturat semnificația - Cum s-ar putea raporta o persoană tânără la poveste ● Formatorul facilitează o scurtă discuție: - Ordinea imaginilor v-a afectat interpretarea? - Ce se întâmplă atunci când cineva vede o poveste diferită în aceleași imagini? - Cum putem folosi această tehnică în munca cu tinerii (de ex. identitate, valori, bunăstare)?"
Evaluare	Fiecare participant notează: ● Cum pot folosi secvențierea imaginilor sau povestirea vizuală în munca mea cu tinerii? Aceste răspunsuri oferă o perspectivă asupra transferului învățării în contexte reale de lucru cu tinerii. contextelor reale de lucru cu tinerii.

Activitatea 3	
Titlul activității	Încadrați-I: O poveste, multe adevăruri
Scurtă descriere	Această activitate ajută lucrătorii de tineret să exploreze modul în care încadrarea vizuală - ceea ce este arătat, ceea ce este exclus și modul în care este prezentat - poate schimba complet semnificația unei imagini. Participanții vor crea mai multe narațiuni pornind de la o singură scenă vizuală prin decuparea, mărirea și reinterpretarea diferitelor părți ale imaginii. Se concentrează pe înțelegerea comunicării vizuale și pe analiza conținutului vizual din mai multe perspective.
Materiale didactice	● 2-4 imagini mari imprimate (A4 sau A3) care prezintă scene cu elemente multiple (de exemplu, proteste, interacțiuni de grup, străzi aglomerate, evenimente de tineret)

	● Vizoare de hârtie (rame decupate din carton sau hârtie - ca obiectivul unui aparat foto) ● Foarfece, pixuri, lipici ● Carduri de perspectivă (opțional): carduri cu roluri precum "reporter", "prieten", "outsider", "critic" etc.
Durată	50 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1: ● Împărțiți participanții în grupuri de 3-4 persoane. ● Fiecare grup primește o imagine mare tipărită a scenei. ● Ei folosesc vizoare de hârtie pentru a "tăia" sau a mări diferite părți ale imaginii, pretinzând că fotografiază doar o poveste din scenă. ● Fiecare grup selectează două cadre diferite din aceeași imagine și le decupează (sau le desenează pe hârtie). Atribuiți un rol fiecărui grup (de exemplu, "un tânăr activist", "un politician", "un părinte" etc.). Pasul 2: ● Pentru fiecare cadru decupat, grupul scrie o legendă de 1-2 fraze care descrie ce se întâmplă din perspectiva personajului lor. ● Apoi, ei creează o legendă contrastantă care arată cum ar putea vedea altcineva aceeași imagine. ● Exemplu: - Punctul de vedere al activiștilor: "Vocile tinere se ridică pentru a cere schimbarea". - Opinia criticilor: "Adolescenții indisciplinați perturbă centrul orașului." Pasul 3: ● Fiecare grup își împarte cele două imagini înrămate și citește cele două legende diferite.
Evaluare	După fiecare prezentare, grupurile răspund: - Care legendă vi s-a părut mai convingătoare și de ce? - Ar putea fi ambele versiuni adevărate în același timp?

Activitatea 4	
Titlul activității	Laborator de alfabetizare vizuală
Scurtă descriere	În această simulare bazată pe provocări, lucrătorii de tineret își asumă rolul unor echipe creative însărcinate cu conceperea unei mini-campanii vizuale pe un subiect selectat relevant pentru tineri (de exemplu, sănătatea mintală, siguranța online, durabilitatea, incluziunea). Folosind tot ceea ce au învățat în modul, ei trebuie să creeze un mesaj vizual puternic folosind doar materiale limitate și să își justifice alegerile de design. Activitatea combină comunicarea vizuală comunicarea vizuală, analiza vizuală și povestirea într-un scenariu din lumea reală.

Materiale didactice	● Hârtie A3 sau flipchart pentru postere ● Markere, pixuri, notițe adezive, foarfece, lipici ● Reviste
Durată	45 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1: ● Împărțiți participanții în echipe de 3-5 persoane. ● Fiecare echipă alege un subiect. (de exemplu, sănătatea mintală, presiunea colegilor, identitatea online, imaginea corporală, vocea tinerilor etc.) ● Fiecare grup își planifică campania, iar aceasta ar trebui să implice următoarele: - Mesajul campaniei lor - publicul țintă - emoțiile pe care doresc să le evoce - Unde și cum va fi folosit vizualul (poster, mesaj social, autocolant etc.) Pasul 2: ● Echipele au la dispoziție 25 de minute pentru a-și crea produsul vizual al campaniei folosind materialele puse la dispoziție. ● Reguli: - Nu trebuie să folosească mai mult de 10 cuvinte în total (forțează utilizarea mijloacelor vizuale) - trebuie să fie axat pe tineri - trebuie să transmită mesajul în mod clar prin intermediul limbajului vizual (aspect, simboluri, culoare etc.) ● De asemenea, echipele pregătesc o scurtă prezentare de 2 minute pentru a explica: - De ce l-au conceput astfel - Cum se conectează cu tinerii - Cum au aplicat principiile alfabetizării vizuale Pasul 3: ● Fiecare echipă își prezintă campania în fața grupului. ● Toți participanții votează anonim (sau cu autocolante) pentru: - cel mai puternic impact vizual - cea mai relevantă pentru tineri - cea mai creativă transmitere a mesajului
evaluare	● Participanții completează o scurtă fișă cu: - Ce rol au jucat elementele vizuale în comunicarea ideii noastre? - Ce am învățat despre utilizarea vizualurilor pentru impactul social? - Cum îi pot îndruma pe tineri să facă la fel?

Activitatea 5	
Titlul activității	Simbolul vorbește
Scurtă descriere	Această activitate îi provoacă pe lucrătorii de tineret să interpreteze și să creeze semnificații din imagini abstracte și simbolice. Lucrând în echipe mici, participanții primesc imagini necunoscute sau neutre din punct de vedere cultural și trebuie să le interpreteze

	apoi să realizeze o inginerie inversă și să creeze o nouă metaforă vizuală pentru un concept social (de exemplu, apartenența, teama, schimbarea, presiunea, libertatea). Această activitate consolidează abilitățile de analiză vizuală, comunicare vizuală și sensibilitate culturală.
Materiale didactice	● Imagini abstracte sau simbolice - de exemplu, un ou spart, un singur pantof, o ușă întredeschisă, o funie încâlcită, un scaun gol ● Concepte abstracte legate de tineret - de exemplu, încredere, anxietate, identitate, justiție, voce, egalitate, creștere ● Hârtie A4, markere, creioane ● Bilete adezive
Durată	40 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1: ● Participanții lucrează în perechi. ● Fiecare pereche alege la întâmplare o imagine. ● Fără să cunoască semnificația acesteia, trebuie să scrie o scurtă interpretare, răspunzând la întrebarea - Ce înseamnă această imagine pentru noi? - Ce ar putea reprezenta aceasta din punct de vedere emoțional sau social pentru tineri? ● Apoi își lipesc răspunsul pe o tablă sau pe perete, lângă imagine. Pasul 2: ● Fiecare pereche alege un concept (de exemplu, apartenența). ● Provocarea lor: să creeze un nou simbol vizual (desen sau schiță) care să reprezinte metaforic conceptul respectiv fără a folosi cuvinte sau pictograme tradiționale (de exemplu, fără inimi pentru iubire, fără balanță pentru dreptate). ● Ei trebuie să gândească profund: ce obiect, scenă sau combinație ar putea sugera vizual ideea respectivă? ● După ce au desenat, ei scriu o legendă misterioasă (de exemplu, "Ce vă șoptește această imagine?") fără să spună care a fost conceptul inițial. Pasul 3: ● Toate desenele sunt așezate în jurul camerei. ● Participanții se plimbă prin jur și încearcă să ghicească conceptul din spatele fiecărui simbol nou, plasând notițe adezive sub imagini. ● Creatorii originali dezvăluie apoi conceptul real din spatele fiecărui simbol și discută: - Ce a fost interpretat corect sau diferit? - De ce ar putea tinerii să vadă semnificații diferite?
Evaluare	● Fiecare participant răspunde: - Ce simbol sau metaforă de astăzi va rămâne cel mai mult timp cu tine și de ce? ● Discuție despre conștientizarea culturală - Ar putea acest simbol să însemne ceva diferit în altă cultură sau context?

MODULUL 2 - ALFABETIZARE AUDITIVĂ

MODULUL NR. 2	Alfabetizarea auditivă (sau alfabetizarea auditivă)
OBIECTIV GENERAL	Obiectivul general al modulului este de a dota lucrătorii de tineret cu cunoștințe avansate de competențe în alfabetizarea auditivă metode de învățare
REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII	"A auzi pentru a învăța: Metode practice pentru alfabetizarea auditivă" Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor fi capabili să: ● să cunoască caracteristicile metodelor de învățare a alfabetizării auditive ● să aplice metodele de învățare Auditory Literacy în activitatea lor cu ● să adapteze metodele de învățare a alfabetizării auditive la diferite contexte de lucru cu tinerii Acest modul se concentrează pe -Abilități de ascultare activă -analizarea conținutului vorbit -Audio storytelling
METODE:	Exerciții de participare activă
RESURSE NECESARE	● Pix, hârtie ● Difuzor portabil sau căști ● Lista de redare preîncărcată sau fișiere audio ● Platforme de podcast: Spotify, Apple Podcasts, RadioPublic etc. ● Creație audio ușoară: Memo-uri vocale, Anchor, Audacity
SFATURI PENTRU FORMATORI	De ce este alfabetizarea auditivă o competență sau alfabetizare importantă pentru secolul XXI? În secolul XXI, mesajele sau "textele" sunt create acum în mai multe forme de media, dintre care multe sunt create și recepționate prin intermediul sunetului. Oriunde mergem, suntem literalmente bombardați cu mesaje de la persoane care încearcă să ne atragă atenția - de la rude și prieteni care doresc să ne comunice ceva, la politicieni care încearcă să ne convingă să îi votăm, la agenții de publicitate care doresc să le achiziționăm produsele și serviciile. Trebuie să ne dezvoltăm abilitățile de alfabetizare auditivă pentru a putea înțelege mai bine mesajele, pentru a îmbunătăți comunicarea și pentru a putea analiza și critica aceste mesaje. Învățarea auditivă este un stil de învățare care se bazează pe auz pentru a înțelege și reține informațiile. Persoanele cu acest stil de învățare beneficiază de ascultarea cuvintelor vorbite, a muzicii și a altor sunete. Lucrătorii de tineret cu un stil auditiv de învățare beneficiază de utilizarea unor tehnici precum repetarea, rezumarea informațiilor cu voce tare și participarea la discuții de grup pentru a le consolida înțelegerea subiectelor noi. ● Utilizați explicații verbale. ... ● Oferiți oportunități pentru discuții deschise. ... ● Încorporați muzică, sunet și alte mijloace audio în clasă. ... ● Utilizați mnemonici și acronime. ... ● Încurajați ascultarea activă.
DURATA	4 ore

DESCRIERE	- Definiția alfabetizării auditive: <i>Capacitatea de a asculta activ, de a procesa și de a da sens limbajului vorbit într-o varietate de contexte.</i> - Importanță în dezvoltarea tinerilor: ajută la inteligența emoțională, empatia, memoria, abilitățile de comunicare și incluziunea
EVALUARE	Prin întrebări rapide de control: 1. Cât de captivantă vi s-a părut această activitate? ☐ Angajantă ☐ Neutru ☐ Nu foarte captivantă 2. Această activitate v-a îmbunătățit înțelegerea alfabetizării auditive? ☐ Da, semnificativ ☐ Neutru ☐ Nu, nu chiar 3. V-ați simțit încurajat să explorați mai mult alfabetizarea auditivă? ☐ De acord ☐ neutru ☐ Dezacord
REFERINȚE	*Barlow, Sarah. (2016) Îmbunătățirea competențelor auditive în cadrul curriculumului: O revizuire a literaturii https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1146509.pdf * Chappell, Elizabeth. (2020). De la cercetare la resursă: Importanța învățării auditive în clasa de corzi. Update: Aplicații ale cercetării în educația muzicală. 38. 875512332090868. 10.1177/8755123320908687. * Rosenfeld L, Rudd R, Emmons KM, Acevedo-García D, Martin L, Buka S. Dincolo de citirea singură: relația dintre alfabetizarea aurală și gestionarea astmului. <i>Pacient Educ Couns</i>. 2011 Jan; 82(1): 110-6. doi: 10.1016/j.pec.2010.02.023. Epub 2010 Apr 15. PMID: 20399060; PMCID: PMC2944911. (https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC2944911/) *Imaginile sunt generate de AI

Structura atelierelor	
Activitate de încălzire	Explicați esența alfabetizării auditive și de ce este atât de importantă în munca cu tinerii. Cereți tuturor să închidă ochii și să stea în liniște timp de două minute și doar să asculte sunetele.
Activități principale	
Activitatea 1	

Titlul activității

Harta sonoră



Scurtă descriere

Scop: Acutizați conștientizarea sunetului ambiental și construiți o ascultare atentă. Ieșiți afară și, timp de 10 minute, desenați o "hartă sonoră" pe hârtie. Așezați-vă în centru și notați toate sunetele pe care le auziți, locațiile și calitățile lor (de exemplu înălțimea, ritmul, tonul). Sunetele sunt interpretate diferit, astfel încât lucrătorii de tineret ar putea avea opinii diferite cu privire la diferitele calități sonore.

Înapoi în plen: reflectați în perechi sau în grupuri mici.

- Ce ați auzit care v-a surprins?
- Ce a fost dificil în realizarea hărții sonore?
- Cum putem folosi acest lucru pentru a îmbunătăți concentrarea sau atenția tinerilor?

Cei care învață auditiv sunt ușor distrași de sunetele din mediul lor. Deoarece se bazează pe auz pentru a procesa informațiile, zgomotul de fond sau întreruperile îi pot împiedica să se concentreze și să rețină ceea ce învață.

Obiective de învățare. Lucrătorul de tineret va fi capabil să;

*Identificarea modului în care procesăm sunetul

	*Construim hărți sonore
Materiale didactice Materiale	Pix și hârtie
Durată	1 oră
Instrucțiuni	Pasul 1 (15 minute) Explicați exercițiul și spuneți: Ieșiți afară și, timp de 10 minute, desenați o "hartă sonoră" pe hârtie. Așezați-vă în centru și desenați/notați toate sunetele pe care le auziți, locațiile și calitățile lor (de exemplu înălțimea, ritmul, tonul). Nu este vorba de a vă concentra pe a fi un artist elocvent, ci de simple reprezentări ale sunetelor. Distribuiți creion și hârtie și începeți Pasul 2 (25 de minute) După ce au ascultat timp de zece minute, îi chemați pe toți înăuntru sau îi adunați pe lucrătorii de tineret afară într-un cerc pentru a reflecta asupra primului exercițiu: Întrebați-i: • Ce ați auzit care v-a surprins? • Ce a fost dificil în realizarea hărții sonore? • Ce provocări pot avea astfel de metode de învățare pentru anumite persoane? • Cum putem folosi acest lucru pentru a îmbunătăți concentrarea sau atenția tinerilor? Pasul 3 (5 minute) Întrebați-i în sesiune plenară care este cel mai rău sunet pe care îl aud și de ce. Pasul 4 (15 minute) Puneți hărțile sonore pe o masă și lăsați pe fiecare să-și arate harta sonoră, astfel încât ceilalți să vadă cum a fost interpretat exercițiul. Discutați între voi despre ceea ce vedeți
Evaluare	Chestionar pentru evaluarea activității 1. Cât de captivantă vi s-a părut această activitate? ☐ Angajantă ☐ Neutru ☐ Nu foarte captivantă 2. Această activitate v-a îmbunătățit înțelegerea alfabetizării auditive? ☐ Da, semnificativ ☐ Neutru ☐ Nu, nu chiar 3. V-ați simțit încurajat să explorați mai mult alfabetizarea auditivă?

	☐ De acord ☐ neutru ☐ Dezacord
--	---

Activitatea 2	
Titlul activității	Cercuri de povești audio (sau cercuri de povești auditive) 
Scurtă descriere	Audio Story Circles este o activitate de ascultare și vorbire în grup concepută pentru a consolida memoria auditivă, înțelegerea orală și abilitățile de secvențiere. Funcționează similar cu "jocul telefonic", dar se concentrează mai mult pe ascultarea activă, înțelegerea narațiunii și povestirea orală. Metoda se axează pe: ● Ascultarea concentrată: Fiecare persoană trebuie să fie foarte atentă, astfel încât să poată transmite mai departe povestea. ● Exprimarea orală: Relatarea ajută participanții să exerseze vorbirea clară și încrezătoare. ● Conștientizarea narativă: Ei devin conștienți de modul în care poveștile se schimbă cu fiecare recitare. ● Memoria și detalii retenție: Participanții exersează reținerea secvențelor, personajelor, tonului și semnificației. Variație: Introduceți o distragere simplă a atenției (zgomot de fond) pentru a simula medii reale. Obiective de învățare. Lucrătorul de tineret va fi capabil să; *descrie cum și de ce poveștile se schimbă cu fiecare povestire

	*să reflecteze asupra motivului pentru care poveștile nu se schimbau prea mult în trecut
Materiale didactice	Niciunul
Durată	1 oră
Instrucțiuni	Scop: Îmbunătățirea memoriei, a secvențierii și a înțelegerii orale. Pasul 1 (10 minute) Explicați exercițiul și ce este un Audio Story Circle (a se vedea mai sus). Și obiectivele de învățare ale acestei lecții. Apoi împărțiți lucrătorii de tineret în grupuri de câte 4 persoane și răspândiți înăuntru sau afară, astfel încât să nu se deranjeze reciproc. Pasul 2 (10-15 minute) Un participant spune o poveste de 2 minute (poate fi o experiență personală sau o poveste fictivă, etc.). Următoarea persoană repetă povestea persoanei de lângă ea folosind doar ceea ce își amintește, fără note sau corecții din partea celorlalți. Acest lucru continuă în jurul cercului până când ultima persoană spune versiunea pe care a primit-o întregului grup. Pasul 3 (10-15 minute) Reflectați mai întâi în grup: <i>Ce s-a schimbat? De ce? Ce a ajutat sau a afectat reamintirea?</i> Pasul 4 (15 minute) Reflectați în sesiune plenară cu toată lumea <i>De ce s-a schimbat povestea și ce a afectat amintirea?</i> <i>De ce credeți că poveștile au rămas relativ neschimbate de-a lungul secolelor anterioare?</i>
Evaluare	1. Cât de captivantă vi s-a părut această activitate? ☐ Angajantă ☐ Neutru ☐ Nu foarte captivantă 2. Această activitate v-a îmbunătățit înțelegerea alfabetizării auditive? ☐ Da, semnificativ ☐ Neutru ☐ Nu, nu chiar 3. V-ați simțit încurajat să explorați mai mult alfabetizarea auditivă? ☐ De acord ☐ neutru ☐ Dezacord

Activitatea 3

Titlul activității

Cerc de învățare Podcast



Scurtă descriere

Un **cerc de învățare prin podcast** este o activitate de grup structurată în cadrul căreia participanții ascultă **împreună** un scurt episod de podcast sau un clip audio, apoi **discută**, **reflectă** și îl **conectează** la învățarea sau practica lor. Este o metodă puternică de a dezvolta **alfabetizarea auditivă**, **gândirea critică** și **învățarea colaborativă** - deosebit de utilă pentru lucrul cu tinerii.

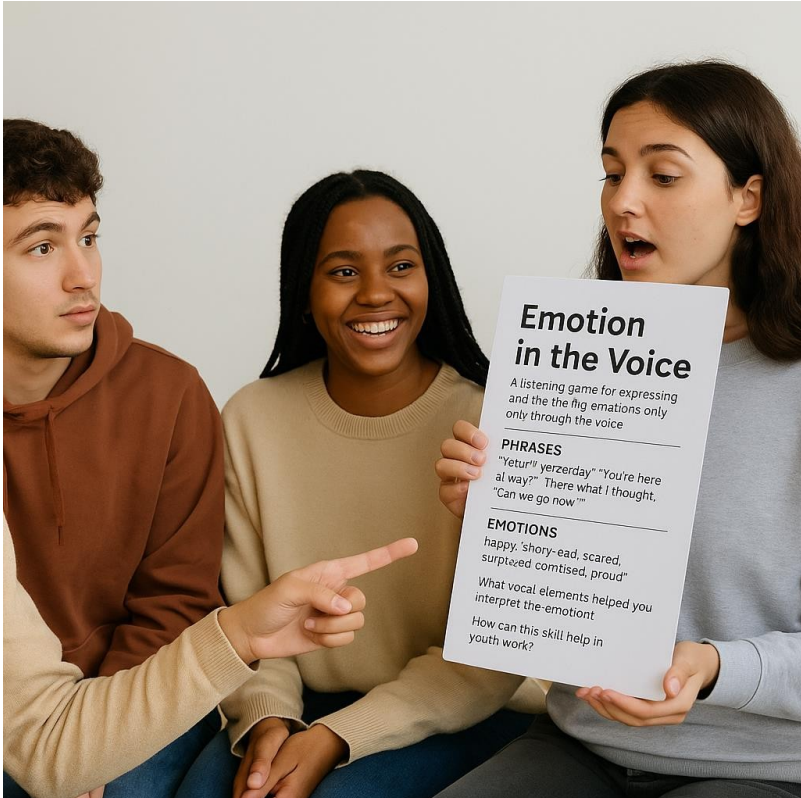
Lucrătorii de tineret vor:

- **Ascultă** un podcast - de obicei 5-10 minute.
- să **reflecteze** la întrebări specifice individual sau în grupuri mici.
- **Discută** răspunsurile și interpretările lor împreună într-un cerc.
- **Vor aplica** ideile la situații din viața reală sau la contexte de lucru cu tinerii.

Obiective de învățare. Lucrătorul de tineret va fi capabil să;

- Practicați ascultarea profundă, intenționată
- Decodificarea tonului, a semnificației, a emoției și a indicilor audio
- Discutați despre interpretare (modul în care oamenii "aud" diferit)
- Transformarea experienței auditive în acțiuni sau idei de programe

Materiale didactice	Acces la un podcast la alegere, echipament pentru redarea podcastului cu sunet de bună calitate (căști, telefon mobil, Spotify sau similar, difuzoare Bluetooth externe).
Durată	1 oră
Instrucțiuni	Pasul 1 (10 minute) Introducere. Spuneți grupului ce este un Podcast Learning Circle (a se vedea mai sus) și care sunt obiectivele de învățare ale acestei lecții. În prealabil, ați ales un podcast care este relatabil sau relevant pentru munca de tineret (de exemplu, sănătate mintală, incluziune, reziliență, creativitate, justiție socială). Pasul 2 Înainte de a asculta, adresați participanților întrebări precum: • Ce ți-a ieșit în evidență? • Ce emoție sau mesaj a ieșit cel mai clar? • Cum credeți că ar reacționa tinerii la această poveste? • Ce ar putea fi înțeles greșit sau auzit greșit? • Cum ați putea folosi o astfel de poveste în activitatea dumneavoastră? Pasul 3 Ascultați podcastul cu o calitate bună a sunetului (căști sau difuzoare externe). Încurajați ascultarea concentrată - fără multitasking. Pasul 4 În grupuri de 3-5 persoane, participanții reflectă asupra întrebărilor directoare. Apoi, se întorc la un grup mai mare și împărtășesc ideile, modelele sau surprizele.
Evaluare	1. Cât de captivantă vi s-a părut această activitate? ☐ Angajantă ☐ Neutru ☐ Nu foarte captivant 2. Această activitate v-a îmbunătățit înțelegerea alfabetizării auditive? ☐ Da, semnificativ ☐ Neutru ☐ Nu, nu chiar 3. V-ați simțit încurajat să explorați mai mult podcasturile? ☐ De acord ☐ neutru ☐ Dezacord

Titlul activității	Emoția în voce 
Scurtă descriere	"Emoția în voce" este un joc de ascultare distractiv și perspicace în care participanții exersează exprimarea și identificarea emoțiilor folosind doar indicii vocale - ton, înălțime, volum, ritm și inflexiune - fără a se baza pe sensul cuvintelor sau pe expresiile faciale. Acest exercițiu sprijină inteligența emoțională, ascultarea activă și conștientizarea comunicării non-verbale - toate cruciale pentru a lucra în mod semnificativ cu tinerii. Doriți un set de carduri imprimabile cu fraze și îndemnuri de emoție pentru acest lucru? Obiective de învățare. Lucrătorii de tineret vor fi capabili să: ● să descrie modul în care schimbările de ton, înălțime și ritm pot reflecta diferite stări emoționale în limbajul vorbit. ● să exprime o varietate de emoții folosind doar variații vocale, aplicând tehnici precum intonația, volumul și ritmul. ● să evalueze și să interpreteze conținutul emoțional din vocile altora și să ofere feedback cu privire la ceea ce a făcut expresia eficientă sau neclară
Materiale didactice	Niciunul
Durată	1 oră
Instrucțiuni	Pasul 1 Explicați lucrătorilor de tineret despre ce este vorba în joc (a se vedea mai sus) și obiectivele de învățare. Pregătiți fraze neutre (de ex.):

	• "L-am văzut ieri". • "Ești deja aici". • "Așa am crezut și eu". • "Putem pleca acum?" • "Deci îți place asta"? Pasul 2 Împărțiți-i în grupuri de 2-3 persoane. Apoi, lucrătorii de tineret citesc pe rând propozițiile folosind o anumită emoție (de exemplu, fericit, furios, trist, speriat, surprins, confuz, mândru, sarcastic, nervos etc.). Celălalt (ceilalți) ghicește (ghicesc) apoi emoția pe care vorbitorul dorește să o exprime. Pasul 3 Reflecțați în grup: Ce indicii vocale v-au ajutat să identificați emoția? Cum se raportează acest lucru la modul în care se exprimă tinerii? Pasul 4 Apoi reflecțați în sesiune plenară cu toată lumea • Ce elemente vocale v-au ajutat să interpretați emoția? • Ați confundat vreo emoție cu altele? • Cum poate ajuta această abilitate în lucrul cu tinerii? Variație: Efectuați acest lucru doar cu vocea (în spatele unui separator sau cu ochii închiși) pentru a vă ascuți concentrarea auditivă.
Evaluare	1. Cât de captivantă vi s-a părut această activitate? ☐ Angajantă ☐ Neutru ☐ Nu foarte captivant 2. Această activitate v-a îmbunătățit înțelegerea alfabetizării auditive? ☐ Da, semnificativ ☐ Neutru ☐ Nu, nu chiar 3. V-ați simțit încurajat să explorați mai mult alfabetizarea auditivă? ☐ De acord ☐ neutru ☐ Dezacord

MODULUL 3 - ALFABETIZAREA ÎN CITIRE ȘI SCRIERE

MODULUL nr. 3	Competențe de citire și scriere
OBIECTIV GENERAL	Obiectivul general al modulului este de a dota lucrătorii de tineret cu competențe avansate în sprijinirea alfabetizării citirii și scrierii pentru elevii care citesc/scriu în contexte educaționale non-formale.
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor fi capabili să: ● Recunoască caracteristicile și preferințele cursanților de citire/ scriere. ● Să aplice strategii critice de citire și scriere pentru a promova alfabetizarea dezvoltare. ● Să conceapă activități de alfabetizare incluzive adaptate mediilor de învățare non-formale. ● Să utilizeze instrumente precum ghidurile de adnotare și hărțile argumentative pentru a sprijini tinerii în dezvoltarea competențelor de alfabetizare.
METODE	Lucru în grup, scriere individuală, reflecție structurată, design creativ, analiză bazată pe text analiză bazată pe text, microprezentări
RESURSE NECESARE :	Texte tipărite (articole, versuri, articole de opinie) Șablon pentru harta argumentelor Evidențatoare și pixuri Bilete adezive Fișa de lucru "Sculptarea frazei" Fișă cu sfaturi de stil Pânza Casetei de literatură (hârtie A3) -Șablon pentru design Flipchart sau tablă albă Markere, post-it-uri și materiale tipărite Jurnale sau caiete de hârtie pentru participanți
SFATURI PENTRU FORMATORI	Cei care învață să citească/scrie procesează și rețin cel mai bine informațiile prin intermediul textului - citind, scriind, adnotând și utilizând materiale de referință. Ei beneficiază adesea de activități care implică reflecție scrisă, instrucțiuni scrise și timp de procesare independentă. Sfaturi pentru formatori: 1. Includeți timp liniștit pentru procesarea scrisă: După fiecare discuție de grup sau contribuție, acordați momente de luare de notițe în liniște sau de jurnalizare. Acest lucru onorează obiceiurile naturale ale celor care învață prin citire/ scriere și consolidează retenția. 2. Furnizați instrucțiuni scrise pentru toate activitățile: Chiar și atunci când oferiți instrucțiuni verbale, completați-le cu pași tipăriți sau proiectați. Acest lucru asigură claritatea și oferă o referință la care participantul se poate întoarce. 3. Încurajați adnotarea și rezumarea: Utilizați activități care implică evidențierea, notele pe margine, rescrierea și rezumatul. Aceste practici îi ajută pe cursanții care citesc/scriu să se implice profund în texte. 4. Oferiți instrumente precum șabloane și liste de verificare: Instrumente precum hărțile de argumente, cadrele de scriere și formularele de feedback ajută la structurarea gândirii și sprijină cursanții în organizarea clară a informațiilor.

	5. Echilibrați sarcinile de lectură și de scriere: Alternați între analiza bazată pe lectură (de exemplu, adnotarea critică, rezumatul) și producția bazată pe scriere (de exemplu, rescrierea propozițiilor, compunerea scrisorilor persuasive) pentru a menține energia concentrată și variată. 6. Promovați schimbul între colegi în scris: Includeți oportunități de feedback scris din partea colegilor, de partajare a intrărilor din jurnal sau de schimb de idei scrise. Acest lucru sprijină învățarea interpersonală într-un mod care să pară în continuare natural pentru elevii care citesc/scriu. 7. Modelați utilizarea unui limbaj clar și precis: Utilizați exemple pentru a demonstra ce face ca scrisul să fie puternic. Folosiți modelarea propozițiilor, sfaturi de stil și versiuni editate pentru a compara scrisul vag și cel clar.
DURATA	4 ore
DESCRIERE	Acest modul oferă lucrătorilor de tineret instrumente practice și strategii creative pentru a sprijini cititul și scrisul în rândul tinerilor, cu un accent special pe cei care învață să citească și să scrie. Prin intermediul activităților practice, al analizei textului și al proiectării resurselor, participanții își vor consolida capacitatea de a promova lectura critică, scrierea precisă și implicarea semnificativă în text în contexte de educație non-formală. Formarea îmbină teoria cu metodele interactive pentru a ajuta lucrătorii de tineret să creeze experiențe de învățare incluzive, bazate pe text experiențe de învățare bazate pe text.
EVALUARE	1. Formarea mi-a îmbunătățit înțelegerea modului în care pot sprijini elevii care citesc/scriu în munca cu tinerii. 1 - Total dezacord 2 - Dezacord 3 - neutru 4 - De acord 5 - Complet de acord 2. Activitățile m-au ajutat să-mi dezvolt abilități practice de citire și scriere critică. 1 - Total dezacord 2 - Dezacord 3 - neutru 4 - De acord 5 - Complet de acord 3. Instrumentele furnizate (de exemplu, șabloane, fișe de lucru) au fost utile și ușor de aplicat în contexte reale pentru tineri. 1 - Total dezacord 2 - Dezacord 3 - neutru 4 - De acord 5 - Complet de acord 4. Mă simt încrezător să adaptez strategiile de alfabetizare prin citire și scriere pentru contexte de educație non-formală. 1 - Foarte dezacord 2 - Dezacord 3 - Neutru 4 - De acord 5 - Complet de acord

	5. Echilibrul dintre teorie și practica interactivă în cadrul formării a fost eficient. 1 - Dezacord categoric 2 - Dezacord 3 - neutru 4 - De acord 5 - Foarte de acord
REFERINȚE	• Cammarota, J., & Fine, M. (2008). <i>Revoluționarea educației: Youth Participatory Action Research in Motion</i>. Routledge. • Consiliul Europei. (2020). <i>Youth Work Essentials: Manual pentru lucrătorii Lucrători de tineret în Europa</i>. • Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not Another Inventory, Rather a Catalyst pentru reflecție. <i>To Improve the Academy</i>, 11(1), 137-155. • Freire, P. (1970). <i>Pedagogia celor oprimați</i>. Herder și Herder. • Luke, A. (2000). Alfabetizarea critică în Australia: O chestiune de context și punct de vedere. <i>Journal of Adolescent & Adult Literacy</i>, 43(5), 448-461. • Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). Stiluri de învățare: Concepte și dovezi. <i>Psychological Science in the Public Interest</i>, 9(3), 105-119. https://doi.org/10.1111/j.1539-6053.2009.01038. • Toulmin, S. (1958). <i>The Uses of Argument</i>. Cambridge University Press. • Wallace, M., & Wray, A. (2016). <i>Critical Reading and Writing for Postgraduates</i> (3rd ed.). Publicații SAGE.

Structura atelierelor	
Activitate de încălzire	Afișați sau distribuiți lista de opțiuni This or That: ● Ficțiune sau non-ficțiune? ● Creion sau tastatură? ● Ziar sau blog? ● Citiți singur sau discutați o carte? ● Carte pe hârtie sau carte electronică? ● Citire rapidă sau citire profundă? ● Jurnal sau scriere de eseuri? ● Skimming sau citire rând cu rând? Rugați participanții să încercuiască alegerea lor preferată în fiecare pereche. Apoi, rugați participanții să aleagă 3 perechi și să scrie 1-2 fraze pentru fiecare explicând preferința lor. În perechi sau triouri, participanții împărtășesc unul sau două dintre răspunsurile lor. Colectați câteva răspunsuri pentru a le discuta în grup.
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	Chirurgia textului - disecarea argumentelor
Scurtă descriere	Participanții analizează scurte texte argumentative și le rescriu folosind logică îmbunătățită și claritate persuasivă.
Materiale didactice	Texte tipărite (de exemplu, editoriale, discursuri, postări pe blog); linkuri sugerate pentru:

	<i>Editorial:</i> https://www.latimes.com/opinion/story/2024-08-19/editorial-yes-more-schools-should-ban-student-cell-phones? <i>Blog post:</i> https://www.usa.edu/blog/ways-journaling-benefits-students/ <i>Articol de opinie:</i> https://lahsgriffingazette.com/20052/opinion/opinion-why-every-teen-should-volunteer/ Evidențatoare, pixuri Handout: "Șablon pentru harta argumentelor" Hârtie A4
Durată	70 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 Formatorul face o scurtă prezentare despre elevii care citesc/ scriu și despre citirea/ scrierea critică și argumentare (vă rugăm să consultați secțiunea Materiale de formare). Pasul 2 Participanții sunt împărțiți în grupuri mici de 3-5 persoane. Fiecare grup primește un text scurt tipărit (de exemplu, un editorial, o postare pe blog sau un articol de opinie) de aproximativ 250-400 de cuvinte (linkurile către textele sugerate sunt în Materiale didactice). Fiecare grup primește, de asemenea, modelul de hartă a argumentelor și pixuri colorate sau evidențiere. Pasul 3 Fiecare participant citește în tăcere o dată textul atribuit grupului său. Apoi, ei folosesc evidențieri sau pixuri pentru a marca: ● Afirmația sau argumentul principal. ● Motivele și exemplele de susținere. ● Orice limbaj emoțional sau persuasiv. ● Semne posibile de părtinire sau lipsă de perspectivă. Pasul 4 Împreună, grupul completează șablonul hărții argumentelor folosind textul pe care l-au analizat. Ei trebuie să identifice: ● Afirmația principală. ● Motivele în sprijinul afirmației și tipurile de dovezi. ● Tonul și ipotezele. ● Un contraargument posibil și dacă textul îl abordează. Pasul 5 Fiecare grup selectează un paragraf din textul lor și îl rescrie folosind un limbaj mai clar, un flux logic mai bun sau corectând prejudecățile emoționale. Paragraful rescris trebuie să reflecte în continuare ideea originală, dar într-un mod mai echilibrat sau bine structurat.

	Pasul 6 Fiecare grup își prezintă cu voce tare paragraful rescris. Celelalte grupuri sunt invitate să ofere feedback scris folosind cadrul de feedback: <i>"Mi-a plăcut..."</i> <i>"Am fost derutat de..."</i> <i>"Ați putea îmbunătăți..."</i>
Evaluare	Formatorul conduce o scurtă reflecție folosind îndemnuri scrise sau o discuție în grup. Participanții răspund în scris sau împărtășesc în perechi/grupuri mici. Întrebări sugerate: Ce ați observat în legătură cu logica sau tonul textului original? Ce a făcut procesul de rescriere provocator sau interesant? Cum vă poate ajuta identificarea prejudecăților să sprijiniți mai bine tinerii în activitatea dumneavoastră? În ce situații ați putea utiliza cartografierea argumentelor în activitățile dumneavoastră cu tinerii? Participanții pot scrie 2-3 fraze pentru fiecare întrebare în caietul lor. Opțional: rugați câțiva voluntari să împărtășească cu voce tare o perspectivă.

Activitatea 2	
Titlul activității	Lectura cu pixul - provocarea adnotării
Scurtă descriere	Participanții adnotează o povestire scurtă sau un pasaj de non-ficțiune folosind un sistem de adnotare codificat prin culori. sistem de adnotare codificat în culori.
Materiale didactice	Texte tipărite (ficțiune și non-ficțiune) Pixuri/smirghel în diferite culori
Durată	40 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 Fiecare participant primește un scurt text tipărit (ficțiune sau non-ficțiune, 300-400 de cuvinte). Sugestiile de texte sunt prezentate în partea de <i>Documente</i>. Fiecare persoană primește, de asemenea, un ghid de adnotare cu coduri de culori și un set de pixuri colorate sau de evidențiere (sau pot folosi simboluri precum *, ?, ! etc. dacă folosesc doar o singură culoare). Pasul 2 Explicați codul de culori sau sistemul de simboluri, de exemplu: ● Galben (sau subliniat): Idei principale sau fraze puternice. ● Albastru (sau semnul întrebării): Vocabular nou sau dificil. ● Roșu (sau semnul exclamării): Limbaj emoțional sau persuasiv. ● Verde (sau "?"): Întrebări, confuzie sau lucruri pe care să le căutați mai târziu.

	Alocați 10 minute pentru citirea în liniște și adnotarea individuală. Participanții trebuie să marcheze textul în conformitate cu ghidul și să scrie scurte comentarii pe margine, acolo unde este cazul. Pasul 3 După finalizarea adnotării, rugați participanții să scrie un rezumat de 3-4 fraze al textului în propriile cuvinte, folosind adnotările lor drept ghid. Încurajați-i să scrie, de asemenea, 1-2 fraze în care să reflecteze asupra mesajului sau sentimentului pe care textul îl comunică dincolo de sensul literal. Pasul 4 Participanții formează perechi și fac schimb de texte. Fiecare persoană citește adnotările și rezumatul partenerului, iar apoi oferă feedback scris folosind acest cadru: "Rezumatul tău m-a ajutat să înțeleg..." "Un lucru pe care l-am observat în adnotările tale a fost..." "Sunt curios în legătură cu..." Alocați 10 minute pentru schimb și feedback. Pasul 5 Cereți voluntarilor să împărtășească o propoziție sau o frază evidențiată din textul lor și să spună de ce a ieșit în evidență. Scrieți câteva dintre aceste exemple pe un flipchart pentru a demonstra puterea de a citi cu atenție.
Evaluare	Formatorul poate discuta cu participanții următoarele întrebări și îi poate încuraja să ia notițe din aceasta: Ce ați învățat astăzi despre dvs. ca cititor? Cum v-a ajutat adnotarea textului să îl înțelegeți mai bine? Unde ați putea folosi această metodă de adnotare cu tinerii din educația non-formală? Ce fel de texte ar face această activitate mai relevantă sau mai interesantă pentru tineri?

Activitatea 3	
Titlul activității	Sculptarea propoziției - Provocarea preciziei
Scurtă descriere	Participanții rafinează propoziții vagi sau complicate în versiuni clare, vii și concise clare.
Materiale didactice	Fișă de lucru pentru sculptarea propozițiilor Document cu sfaturi de stil Stilouri

	Bilete adezive sau cartonașe
Durată	45 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 Fiecare participant primește o foaie de lucru pentru sculptarea propozițiilor cu 8-10 propoziții vagi, stufoase sau prost structurate. De asemenea, fiecare participant primește o fișă cu sfaturi de stil cu strategii precum: ● Utilizarea vocii active ● Evitați adjectivele vagi ● Reducerea cuvintelor inutile ● Alegeți substantive și verbe puternice ● Înlocuiți clișeele cu fraze noi. Pasul 2 Explicați participanților că vor "sculpta" fiecare propoziție rescriind-o pentru: ● Claritate ● Concizie ● limbaj viu sau precis. Oferiți participanților 15 minute pentru a lucra în tăcere, rescriind fiecare propoziție sub sau lângă original. Pasul 3 După ce ați terminat, rugați fiecare participant să își aleagă propoziția îmbunătățită preferată și să copieze atât versiunea originală, cât și cea rescrisă pe un bilețel adeziv sau pe un card. Pasul 4 Participanții se deplasează prin sală și schimbă cartonașele cu un partener. Fiecare persoană citește cele două versiuni de pe cartonaș și oferă un scurt feedback scris folosind aceste îndemnuri: ● "Aceasta este mai puternică pentru că..." ● "Ai făcut propoziția mai clară prin..." ● "Ai putea să o îmbunătățești și mai mult prin..." Pasul 5 Cereți 2-3 voluntari să citească cu voce tare ambele versiuni ale unei propoziții și să explice modificările pe care le-au făcut. Formatorul poate evidenția editările deosebit de eficiente și poate discuta despre ceea ce le face puternice.
Evaluare	Invitați participanții să reflecteze în scris, răspunzând la următoarele întrebări: Ce ați observat despre stilul dvs. de scriere în timpul acestui exercițiu? Care strategie de editare din manual v-a ajutat cel mai mult? De ce este importantă precizia atunci când scrieți pentru sau cu tineri? Cum ați putea transforma această activitate într-o provocare sau într-un joc accesibil tinerilor?

	Alocați 5-7 minute pentru reflecție în liniște. Opțional: colectați propozițiile îmbunătățite pentru a crea un poster sau un colaj "înainte și după" pentru grup.
--	---

Activitatea 4	
Titlul activității	Proiectarea cutiei de alfabetizare - Construiți o trusă portabilă de citire/scriere
Scurtă descriere	Această activitate încurajează participanții să conceapă o trusă creativă și practică de alfabetizare care poate fi utilizat în contexte de educație non-formală pentru a sprijini cititul și scrisul - în special pentru elevii care citesc/scriu.
Materiale didactice	O pânză A3 albă "Literacy Box Canvas" Pânza cutiei de alfabetizare - șablon de proiectare Markere, post-it-uri, foarfece și mostre de materiale (de exemplu, zine, caiete, îndemnuri tipărite) Stilouri Hârtie/ hârtie colorată
Durată	75 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 Împărțiți participanții în grupuri mici de 3-5 persoane. Fiecare grup primește: ● Un A3 alb "Literacy Box Canvas" (vă rugăm să consultați modelul pentru design) ● Markere, post-it-uri, foarfece și mostre de materiale (de exemplu, zine, caiete, promptere tipărite). Explicați-le că vor concepe o trusă de alfabetizare portabilă care ar putea fi utilizată într-un cadru informal, cum ar fi un centru de tineret, un parc, o tabără de refugiați sau un spațiu de primire. Pasul 2 Fiecare grup alege un context de tineret pentru cutia lor de alfabetizare. Exemplele ar putea include: ● "Pentru tinerii din mediul rural care nu au internet" ● "Pentru adolescenții refugiați dintr-un adăpost de tranzit" ● "Pentru tinerii dintr-un spațiu artistic comunitar" Rugați-i să scrie acest context în partea de sus a pânzei lor. Pasul 3 Grupurile fac apoi brainstorming și își completează pânza cu următoarele elemente: ● 5 materiale de lectură (de exemplu, povestiri, zine, poezii, fișe informative) ● 5 instrumente sau îndemnuri de scriere (de exemplu, jurnale, exemple de povești, fișe de dialog) ● 3 activități interactive de alfabetizare (de exemplu, provocarea lecturii silențioase, joc de feedback între colegi)

	● 1 modalitate creativă prin care tinerii pot reflecta sau împărtăși ceea ce au scris (de exemplu, perete de post-it, panou "scrisoare către viitor"). Încurajați utilizarea de schițe, liste și pictograme pentru a face cutiile lor atractive din punct de vedere vizual. Pasul 4 Fiecare grup pregătește o prezentare de 2 minute pentru a-și prezenta cutia restului participanților. Ei trebuie să explice: ● Pentru cine este cutia ● Ce se află în interior ● Cum sprijină alfabetizarea pentru elevii care învață să citească/să scrie ● Un element creativ de care sunt mândri. Grupurile prezintă câte unul pe rând. Restul grupului poate lua notițe sau poate scrie scurte comentarii încurajatoare.
Evaluare	După prezentări, rugați participanții să răspundă în scris la următoarele întrebări: Ce parte din cutia de alfabetizare a altui grup v-a inspirat cel mai mult? Cum ați putea construi o versiune a unei cutii de alfabetizare cu materiale disponibile în contextul dumneavoastră? Cu ce bariere se pot confrunta tinerii în accesarea instrumentelor de citire/ scriere? Care este un lucru simplu, cu costuri reduse, pe care l-ați putea adăuga în spațiul vostru pentru tineri pentru a sprijini alfabetizarea de mâine? Oferiți participanților 5-7 minute pentru a scrie. Opțional, invitați-i să lipească răspunsurile lor pe un perete sau să le împărtășească în grup.

MODULUL 4 - ALFABETIZAREA KINESTEZICĂ

MODULUL nr. 4	Alfabetizarea kinestezică
OBIECTIV GENERAL	Obiectivul general al modului este de a dota lucrătorii de tineret cu competențe avansate competențe avansate în metodele de învățare kinestezică
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor fi capabili să: ● să cunoască caracteristicile unui stil de învățare kinestezic ● să aplice învățarea kinestezică în munca lor cu tinerii ● să utilizeze metode de învățare kinestezică în activitatea lor
METODE	Lucru în grup, energizatori
RESURSE NECESARE	Foi de hârtie, Un borcan de legume (de exemplu, murături).
SFATURI PENTRU FORMATORI	Învățătorii kinestezici sunt adesea descriși ca învățători practici, care au nevoie de participare activă și angajament fizic pentru a înțelege și reține pe deplin informații noi. Sfaturi pentru formatori: 1. Definiți clar regulile și obiectivele: Înainte de a începe o activitate, este important ca tinerii să înțeleagă clar scopul sarcinii, responsabilitățile fiecărui participant și regulile de conduită. O astfel de structură ajută la crearea unui mediu de învățare sigur și reduce anxietatea, care duce adesea la confuzie. 2. Organizați activitatea în funcție de dinamica grupului: În unele cazuri, este util să împărțiți activitatea în grupuri mai mici. Fiecărui grup îi pot fi atribuite sarcini diferite. În acest fel, participanții au o sarcină clară, iar activitatea devine controlabilă, deoarece fiecare participant își cunoaște obiectivul și durata activității. 3. Includeți semnale vizuale și audio: Deoarece activitățile kinestezice sunt intens legate de mișcare, semnalele audio și vizuale (de exemplu, cronometru, gesturi) îi pot ajuta pe tineri să se orienteze în timp și să înțeleagă când să treacă la următoarea activitate sau să termine sarcina curentă. În acest fel, formatorul evită zgomotele inutile și are un control mai clar asupra ritmului activității. Un exemplu: atunci când se termină timpul alocat pentru sarcină, formatorul începe să aplaude, iar participanții trebuie să ridice mâna dacă aud aplauze. 4. Atunci când creați un plan, luați în considerare intensitatea și durata activității: pentru ca activitatea să fie eficientă, este important să evaluați vârsta, capacitatea de atenție și forma fizică a participanților. O activitate prea lungă sau prea intensă poate provoca oboseală sau pierderea atenției, astfel încât merită să includeți pauze scurte după sarcinile mai active. 5. Creșteți treptat complexitatea activităților: începeți cu sarcini mai simple și creșteți treptat complexitatea acestora. De exemplu, prezentați mai întâi participanților mișcările de bază și abia apoi treceți la activități mai complexe. În acest fel, participanții se adaptează în mod natural la structura activității, iar formatorul evită haosul.

DURATA	4 ore
DESCRIERE	Învățarea kinestezică, cunoscută și sub denumirea de învățare tactilă, este un stil de învățare în care indivizii învață cel mai bine prin activități fizice, cum ar fi atingerea, mișcarea sau efectuarea de sarcini practice. Cei care învață kinestezic sunt adesea descriși ca fiind persoane care învață practic, care au nevoie de participare activă și angajament fizic pentru a înțelege și reține pe deplin informații noi. Le plac activitățile practice, cum ar fi construirea, meșteșugirea și crearea de lucruri. De asemenea, au tendința de a mângâia mult în timp ce ascultă. Informațiile sunt dobândite prin: Utilizarea tuturor simțurilor - vedere, atingere, gust, miros, auz Laboratoare excursii Exemple de principii Prelegeri cu exemple din viața reală Aplicare Aplicare directă Încercare și eroare Colectarea de specimene (roci, insecte, plante, scoici etc.) Expoziții, mostre, fotografii Rețete (soluții la probleme, lucrări de examen anterioare) Învățători kinestezici: • învață cel mai bine atingând, făcând, confecționând, îndoind ceva; • le plac lucrările de laborator, activitățile practice; • trebuie să scrie ceea ce învață; • sunt buni atleți; • nu pot sta nemișcați mult timp; • nu scriu foarte bine și nici foarte frumos; • fac adesea pauze în timpul studiului, timp în care desenează sau construiesc ceva; • le place să danseze, să se miște, de aceea sunt agitați la școală, nu stau locului într-un singur loc; • se glumește că "memoria lor este în mâna dreaptă" (sau în stânga, dacă sunt stângaci).
EVALUARE	• Îndeplinirea sarcinilor și a exercițiilor • Implicare activă în timpul discuțiilor și al lucrului în grup • Feedback din partea colegilor și a formatorului cu privire la activități • Reflecție finală: Cum poate alfabetizarea kinestezică să vă consolideze munca cu tinerii? • Lista de verificare opțională de autoevaluare a competențelor de alfabetizare kinestezică
REFERINȚE	Houghton University (2024) Învățarea kinestezică de învățare Styles. Disponibil la https://www.houghton.edu/undergraduate/student-life/student-success/academic-support-and-accessibility/study-skills/general/Kinaesthetic-learning-style/ (Accesat: 24 iulie 2024)

Structura atelierelor	
Activitate de încălzire	Bun venit original Formatorul împarte participanții în perechi. Fiecare pereche are la dispoziție cinci minute pentru a crea un salut original folosind doar diverse mișcări, gesturi sau pași de dans. La sfârșitul timpului alocat, fiecare pereche trebuie să arate salutul creat. Se poate folosi și exprimarea verbală
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	Crearea unui cadou
Scurtă descriere	Participanții lucrează în grupuri mici. Ei au o singură sarcină: să creeze un cadou fără reguli, formatorul alege singur un destinatar al cadoului. Absența regulilor le permite participanților să își dezvolte abilitățile de creativitate.
Materiale didactice	Foi de hârtie
Durată	60 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 Împărțiți participanții în grupuri mici - 4-6 persoane în fiecare. Formatorul le cere participanților să scrie 3 valori principale de viață pe o foaie de hârtie, să împăturească avionul. Scrieți titlul avionului pe el, titlul trebuie să includă numele participantului sau o parte din numele acestuia. Apoi toți participanții se aliniază și lansează avioanele. Formatorul colectează prima parte (4-6 avioane), apoi a doua parte, etc. și ceea ce rămâne este ultimul grup Pasul 2 Formatorul a dat o sarcină participanților - să creeze un cadou pentru (țară, oraș, școală, proiect etc.). Participanții pot crea un cadou din materiale din natură, de asemenea, poate fi un dans, un cântec, un videoclip, o prezentare, orice doresc ei. Particularitatea acestei activități este că nu există reguli. Pasul 3 Fiecare grup de participanți își prezintă cadourile. Pasul 4 Formatorul poate organiza un concurs la final și le poate cere participanților să voteze pentru cel mai bun și mai creativ cadou.
Evaluare	Chestionar pentru evaluarea activității 1. Cât de captivantă vi s-a părut această activitate? ☐ Foarte atractivă ☐ Oarecum captivant ☐ Neutru ☐ Nu foarte implicare ☐ Deloc captivant 2. Această activitate v-a îmbunătățit înțelegerea despre învățarea kinestezică? ☐ Da, semnificativ ☐ Da, oarecum

	☐ Neutru ☐ Nu, nu chiar ☐ Nu, deloc 3. V-ați simțit încurajat să colaborați și să lucrați eficient în grupul dumneavoastră? ☐ Foarte de acord ☐ De acord ☐ neutru ☐ Dezacord ☐ Total dezacord
--	--

Activitatea 2	
Titlul activității	Vânătoare de supraviețuire
Scurtă descriere	Scop - dezvoltarea reacțiilor rapide, absorbția hranei cu care se hrănesc locuitorii solului și ai suprafeței acestuia. Subiectul (locuitorii solului) poate fi schimbat în funcție de curriculum sau de obiectivele de formare. Activitatea poate fi utilizată și ca un energizant. Înainte de activitate, participanții pot viziona un videoclip despre subiect.
Materiale didactice	Nu este necesar
Durată	20 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 Tinerii sunt împărțiți în două grupuri, care trebuie să aibă un număr egal de membri. Participanții stau față în față, astfel încât să existe un spațiu de aproximativ 5 metri între ei (puteți marca distanța de la punctul de plecare cu ceva). În spatele fiecărui grup trebuie să existe un spațiu de aproximativ 10 metri, deoarece echipele vor trebui să scape una de cealaltă într-o zonă sigură. Așadar, marcați și limitele, după care membrii grupului vor fi în siguranță. Pasul 2 Ambele echipe trebuie să memoreze 3 roluri ale sistemului solului: 1. Un vierme de pământ care mănâncă compost. Mișcarea viermelui este de a-și ține brațele în lateral și de a-și agita întregul corp. 2. O pasăre care mănâncă un vierme de pământ. Mișcarea păsării este de a-și arunca brațele întinse înapoi. 3. Compost, în care chiar și o pasăre se poate transforma. Mișcarea constă în a se ghemui pe pământ. Pasul 3

	Ambele echipe trebuie să decidă în tăcere, în termen de 5 secunde, în ce rol de animal se vor transforma după startul dat. Cu toate acestea, ele nu trebuie doar să se transforme într-un rol, ci și să reacționeze rapid la rolul în care s-a transformat cealaltă echipă din fața lor. Și, pe baza acestui fapt, să decidă cu viteza fulgerului ce acțiune să întreprindă: să fugă de ei sau doar să îi prindă. Dacă se întorc: • viermii de pământ și compostul - compostul aleargă spre propria graniță, iar viermii de pământ aleargă spre ei și încearcă să îi prindă (ating); • păsări și viermi de pământ - viermii de pământ aleargă spre propria lor limită, iar păsările aleargă spre ei și încearcă să-i prindă (ating); • compost și păsări - păsările aleargă spre propria graniță, iar compostul aleargă spre ele și încearcă să le prindă (ating). Atunci când prind ceva de la un alt grup - persoana respectivă trebuie să se mute în grupul celor care au prins. Apoi echipele au din nou la dispoziție 5 secunde pentru a se pune de acord. Un start, după care fiecare se prinde din nou în funcție de modul în care se întoarce. Întoarcerile pot fi repetate de câte ori doriți, sau până când o parte o prinde pe cealaltă parte.
Evaluare	Invitați participanții să se întoarcă în cerc și să împărtășească: - Cum au fost capabili să găsească rapid o acțiune de întreprins. - Cum au fost capabili să ajungă la un acord în grupurile lor.

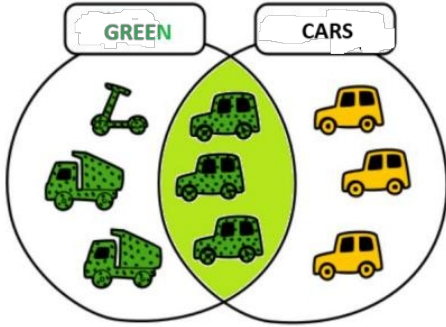
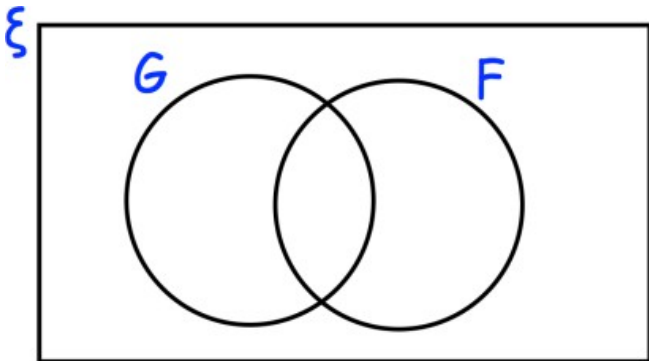
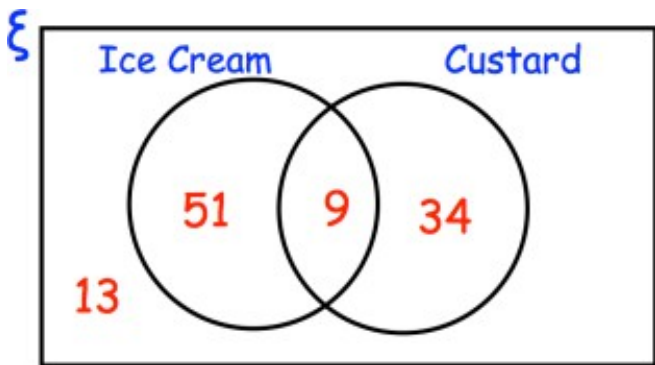
Activitatea 3	
Titlul activității	Criza foamei
Scurtă descriere	Activitatea unește munca în echipă, rezolvarea problemelor, învață partajarea responsabilităților și motivează participanții să ia măsuri pentru a rezolva criza climatică. Activitatea vizează o mai bună înțelegere a crizei climatice sau a soluțiilor (tema poate fi modificată în funcție de curriculum sau de obiectivele formării). În final, formatorul poate spune: Orice problemă (chiar și criza climatică) poate fi rezolvată atunci când toată lumea se unește pentru un scop comun. Pentru a rezolva problemele mari, trebuie să începeți să învățați din situațiile mici. Dacă grupurile reușesc să ajungă fără probleme la un acord în timpul acestui joc, felicitați-le și încurajați-le să facă schimbări pentru a contribui la rezolvarea crizei climatice. Puteți începe la scară mică: clasa voastră, satul vostru, apoi regiunea voastră, țara voastră etc.
Materiale didactice	Un borcan de legume (de exemplu, murături).
Durată	40 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 La început, formatorul ar trebui să sublinieze participanților că criza climatică nu este doar o problemă a întreprinderilor sau a politicienilor. Noi toți suntem responsabili pentru criza climatică, deci absolut toată lumea trebuie să contribuie

	la rezolvarea acestei probleme. Și pentru a fi capabili să ne asumăm sarcini mari, trebuie să începem cu exerciții mici. Vedeți cum puteți face față sarcinilor mici și cum puteți lucra în echipă. Pasul 2 Participanții sunt împărțiți în grupuri de 8-12 persoane. Fiecare grup primește o listă de roluri/responsabilități: • 1 doar mănâncă; • 1 ia doar borcanul; • 1 doar deschide borcanul; • 1 doar vorbește; • 1 doar neagă tot ce spune vorbitorul; • 1 doar caută; • Doar 1 conduce; • 1 doar hrănește; • 1 doar interferează în tăcere cu cercetătorul; • 1 doar notează cum decurge acțiunea; • 1 creează doar efecte sonore; • etc. (există atâtea roluri câte persoane sunt în grup). Formatorul acordă 10 minute fiecărui grup pentru a distribui sarcinile. Pasul 3 Sarcina este de a găsi și mânca legumele ascunse în 10 minute.
Evaluare	Toți participanții se așează în cerc. Formatorul întreabă: - Cum au fost atribuite rolurile. - Au fost arătați cu degetul sau fiecare și-a ales propriile responsabilități? - Cum v-ați simțit în legătură cu rolul pe care vi l-ați asumat? - De ce l-ați ales? - Cum a fost să lucrați împreună?

Activitatea 4	
Titlul activității	Învățarea limbii engleze prin gătit
Scurtă descriere	Gătitul este o activitate minunată care implică atât de multe simțuri, nu doar mișcarea, ci și mirosul, gustul și vederea. Înțelegeți că rețetele scrise în engleză nu sunt un obstacol pentru dumneavoastră. Gătitul împreună, comunicând doar în limba engleză, este o metodă excelentă de a învăța o limbă. Această metodă poate fi aplicată și la învățarea altor limbi
Materiale didactice	Rețete (tipărite sau online), alimente, ustensile de gătit, bucătărie cu aragaz sau cuptor

Durată	1 oră
Instrucțiuni	Pasul 1 Formatorul împarte tinerii în grupuri și le explică regulile activității. Grupurile mici pot lucra împreună; grupurile mari pot fi împărțite în grupuri mai mici: de la 3 la 5 membri. Pasul 2 Formatorul oferă rețete pentru tineri. Fiecare grup alege o rețetă și selectează produsele alimentare necesare pentru prepararea mâncării. Pasul 3 Fiecare grup își începe activitatea comunicând în limba engleză sau în limbajul semnelor. Când mâncărurile sunt gata, fiecare grup își prezintă munca. Formatorul organizează o stație de gătit comună pentru toate felurile de mâncare
Evaluare	Toți participanții se așează într-un cerc și discută pe marginea următoarelor subiecte: 1. Ce cuvinte noi ați învățat în timp ce gătiți? 2. Evaluați dificultatea de comunicare cu ceilalți de la 1 la 5 puncte 3. V-a plăcut această metodă de învățare?

Activitatea 5	
Titlul activității	O diagramă Venn
Scurtă descriere	O diagramă Venn este formată din cercuri care se intersectează sau se află unul în interiorul celuilalt. Diagrama ilustrează relațiile dintre diferite obiecte sau grupuri. Partea din diagramă în care cele două cercuri se intersectează descrie ceea ce este comun ambelor obiecte, cum ar fi operele de artă. Diagrama Venn a fost creată în 1881 și denumită după filosoful și matematicianul britanic John Venn O diagramă Venn este alcătuită din cercuri care se pot suprapune. O diagramă Venn arată relațiile logice dintre obiecte. Partea din diagramă în care două (sau mai multe) cercuri se suprapun arată ceea ce este comun obiectelor din ambele (toate) cercuri, cum ar fi jucăriile. O diagramă Venn este un mod de clasificare a obiectelor care au aceleași proprietăți în grupuri sau seturi. În matematică, diagramele Venn fac parte din teoria seturilor. O diagramă Venn are de obicei unul, două sau trei (sau mai multe) cercuri suprapuse. De cele mai multe ori, diagramele Venn au două seturi, ale căror elemente (dacă numim grupuri sau seturi, folosim de obicei termenul Exemplu

	Câte mașini au puncte verzi?  Mașinile cu puncte verzi se află în zona verzuie (este suprapunerea celor două cercuri).
Materiale didactice	Hârtie, creioane, foarfece
Durată	1 oră
Instrucțiuni	Pasul 1 În clasă sunt 80 de elevi. 9 elevi studiază franceza și germana. 35 de elevi studiază doar franceza 2 elevi nu studiază franceza sau germana. (a) Completați diagrama Venn  (b) Aflați câți elevi studiază doar limba germană _____ Pasul 2 La o nuntă, invitații pot servi înghețată sau cremă la desert. Diagrama Venn prezintă informații despre alegerile făcute de invitați.  (a) Câți invitați au mâncat frișcă?

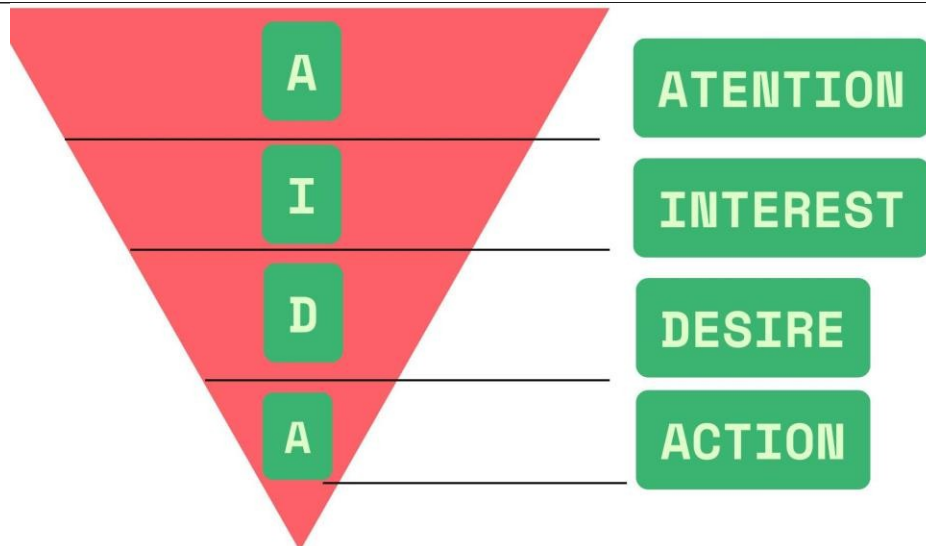
	(b) Câți invitați au mâncat înghețată și cremă? (c) Câți invitați au fost la nuntă? Pasul 3 Într-o clasă de 24 de elevi, 12 elevi cântă la pian 13 elevi cântă la chitară 4 elevi nu cântă la niciun instrument. (a) Reprezentați aceste informații pe o diagramă Venn ξ
Evaluare	1. În ce activități puteți utiliza o diagramă Venn? 2. Ce competențe pot îmbunătăți tinerii prin utilizarea diagramei Venn? 3. Cum puteți utiliza această metodă în activitatea dumneavoastră zilnică?

MODULUL 5 - ALFABETIZARE DIGITALĂ

MODULUL NR. 5	Competențe digitale și storytelling
OBIECTIV GENERAL	Obiectivul general al modulului este de a echipa lucrătorii de tineret cu aplicații digitale esențiale care merg împreună cu povestirea digitală în metodele de învățare
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor fi capabili să: ● să știe cum să utilizeze aplicații digitale esențiale cu metode de povestire ● să aplice aceste abilități în munca lor cu tinerii ● să utilizeze aplicații avansate de reprezentare și metode speciale de povestire digitală în activitatea lor
METODE	Storytelling după modelul AIDA, modul de utilizare a aplicației de prezentare interactivă mentimetre.com, modul de utilizare a aplicației video CapCut, modul de utilizare a prompterelor pentru AI (ChatGPT, Groks.com, DeepSeek).
RESURSE NECESARE	Laptopuri, telefoane mobile și internet, hârtie și pix, acces la internet, tablă albă, markere, notițe adezive.
SFATURI PENTRU FORMATORI	Competențele digitale adecvate aplicațiilor de storytelling și metodelor de storytelling după modelul AIDA implică abilitatea de a naviga, evalua și crea conținut digital și de a implica mai eficient tinerii în lecții. Cursanții din acest domeniu beneficiază de experiențe interactive, practice, care le permit să se angajeze cu instrumente digitale, să colaboreze la proiecte creative și să exerseze tehnici de storytelling într-un mod dinamic. Sfaturi pentru formatori: 1. Definiți clar regulile și obiectivele: Înainte de a începe lecția, asigurați-vă că elevii înțeleg scopul sesiunii, rezultatele așteptate ale învățării și regulile pentru interacțiunile online și offline. O abordare bine structurată favorizează un mediu de învățare pozitiv și minimizează confuzia, ajutând elevii să se concentreze asupra procesului de învățare. 2. Adaptați activitățile la diferite stiluri de învățare: Deoarece elevii pot avea preferințe diferite de învățare, încorporați o combinație de metode de instruire, cum ar fi discuțiile interactive, povestirile vizuale, proiectele digitale practice și activitățile de grup. Acest lucru va asigura implicarea și o înțelegere mai profundă pentru toți cursanții. 3. Utilizați eficient instrumentele multimedia: Competențele digitale esențiale și povestirea se dezvoltă prin utilizarea diverselor formate media, precum videoclipuri, imagini, infografice și conținut interactiv. Încorporați elemente vizuale și audio pentru a spori înțelegerea și implicarea. 4. Încurajați un comportament digital responsabil și etic: Subliniați importanța cetățeniei digitale, inclusiv siguranța online, conștientizarea drepturilor de autor și crearea responsabilă de conținut. Stabiliți orientări clare cu privire la modul în care elevii ar trebui să interacționeze în spațiile digitale și să respecte munca și intimitatea altora.

	5. Oferiți practică cu instrumentele digitale: Învățarea prin practică este esențială în ceea ce privește competențele digitale. Oferiți elevilor oportunități de a experimenta cu instrumente digitale de povestire, cum ar fi blogurile, podcasturile și materialele video. Oferiți îndrumare pas cu pas și permiteți explorarea creativă. 6. Echilibrați învățarea structurată cu creativitatea: Deși este important să existe orientări clare, oferiți flexibilitate elevilor pentru a-și explora propriile stiluri de povestire. Încurajați-i să își personalizeze narațiunile digitale și să experimenteze diferite formate pentru a-și dezvolta vocea unică. 7. Creșteți treptat complexitatea sarcinilor: Începeți cu competențele digitale de bază sau esențiale, cum ar fi navigarea pe platformele online și evaluarea surselor, înainte de a trece la tehnici avansate de povestire, cum ar fi scrierea de scenarii, editarea video sau crearea de media interactive. Această abordare treptată îi ajută pe elevi să dobândească încredere și competențe în mod progresiv. 8. Asigurați accesibilitatea și incluziunea: Asigurați-vă că instrumentele și resursele digitale sunt accesibile tuturor elevilor, indiferent de nivelul lor de competențe sau de pregătire. Furnizați formate alternative, instrucțiuni clare și sprijin suplimentar pentru cei care pot avea nevoie. 9. Încorporați feedback-ul și reflecția: Încurajați elevii să reflecteze asupra proiectelor lor digitale, să împărtășească feedback-ul cu colegii și să își revizuiască munca pe baza contribuțiilor constructive. Acest proces iterativ sporește învățarea și îmbunătățește abilitățile de storytelling. 10. Creați un mediu de învățare colaborativ: Încurajați munca în echipă prin încorporarea proiectelor de storytelling de grup în care elevii pot crea împreună narațiuni digitale. Colaborarea dezvoltă abilitățile de comunicare digitală și le permite elevilor să învețe unii de la alții.
DURATA	4 ore
DESCRIERE	Acest modul introduce lucrătorii de tineret în alfabetizarea vizuală, concentrându-se pe modul de citire, interpretare și creare a conținutului vizual. Acesta este construit în jurul a trei domenii cheie: înțelegerea comunicării vizuale, analiza vizuală critică și utilizarea povestirii vizuale. Prin prezentări interactive, sarcini de grup și utilizarea instrumentelor digitale, participanții își vor dezvolta atât abilități critice, cât și creative. Modulul servește, de asemenea, drept bază pentru alți parteneri, oferind planuri clare de lecții, orientări privind activitățile și exemple multimedia pe care le pot adapta și utiliza în formarea locală.
EVALUARE	● Finalizarea sarcinilor de analiză vizuală și a exercițiilor de storytelling ● Implicarea activă în timpul discuțiilor și al lucrului în grup ● Feedback din partea colegilor și a formatorului cu privire la povestirile vizuale create ● Reflecție finală: Cum poate alfabetizarea vizuală să vă consolideze munca cu tinerii? ● Lista de verificare opțională de autoevaluare a competențelor de alfabetizare vizuală
REFERINȚE	● Școala de design Canva () www.canva.com/learn ● "Reading Images: The Grammar of Visual Design" de Kress & van Leeuwen ● Ghid privind participarea tinerilor în Informații pentru tineret LINK

Structura atelierelor	
Activitate de încălzire	"Ce este o poveste?" <i>Scurtă descriere:</i> Participanții împărtășesc o poveste memorabilă din experiența lor didactică. <i>Materiale didactice:</i> Tablă albă, markere, notițe adezive <i>Durată: 10 min:</i> 10 min Instrucțiuni: - Rugați participanții să scrie o propoziție care să rezume o poveste memorabilă de la clasă. - Rugați-i să o împărtășească în perechi, apoi discutați elementele cheie ale unei bune poveste.
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	Storytelling digital
Scurtă descriere	Aflați cum poate fi folosit Storytelling-ul după modelul AIDA pentru a crea o poveste de succes pentru a atrage audiența.
Materiale didactice	Laptopuri, acces la internet, stilou, caiet
Durata activității	Durata activității 1 oră
Instrucțiuni	Pasul 1 Să prezentăm ce este modelul AIDA AIDA este un model utilizat inițial în marketing pentru a capta atenția, a furniza informații, a crea dorință și a încuraja acțiunea din partea clienților. Aplicând acest model, puteți comunica și transmite mai eficient informații tinerilor dumneavoastră într-un mod structurat și captivant. Această abordare vă poate ajuta să îi implicați mai activ în învățare și în participarea la activitățile pe care le organizați. • A - Atenție • I - Interes • D - Dorință • A - Acțiune Acum, să analizăm modul în care puteți utiliza modelul AIDA pentru a explica tinerilor Storytelling și a le atrage implicarea. Exemple adaptate pentru un lucrător de tineret care prezintă o activitate de fabricare a vaselor de lut folosind modelul AIDA.



Pasul 2

A- Atenție: începeți prin a le capta atenția cu ceva relevant și captivant.

Exemplu: "Ați ținut vreodată ceva în mâini și v-ați gândit: "Am făcut asta din nimic"? Imaginați-vă că luați o bucată de lut și o transformați în ceva frumos, util și cu totul unic - doar cu propriile mâini. Asta este ceea ce suntem pe cale să facem. Nu este vorba doar de artizanat, ci de crearea unei opere de artă care să vă spună povestea."



PASUL 3

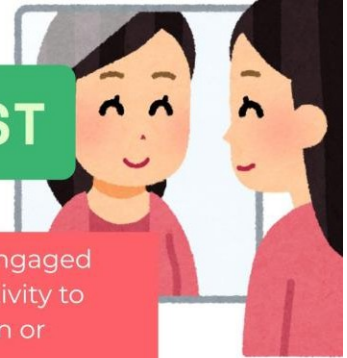
I - Interes: oferiți-le un motiv pentru a rămâne implicați, conectând activitatea la exprimarea sau descoperirea personală.

Exemplu: "Lucrul cu lut nu este doar despre tehnică - este despre răbdare, creativitate și explorarea a ceea ce sunt capabile mâinile tale. Pe măsură ce îți modelezi oală, veți vedea cum mici mișcări și alegeri creează ceva care

nu a existat înainte. Este o activitate practică, puțin murdară și, de fapt, foarte relaxantă, odată ce ai intrat în ea."

I - INTEREST

give a reason to stay engaged
by connecting the activity to
personal expression or
discovery



PASUL 4

D - Dorință: creați un sentiment de entuziasm sau valoare în finalizarea activității.

Exemplu: "Până la sfârșitul acestei activități, veți pleca cu un vas de lut care este numai al vostru - nimeni altcineva nu va arăta exact la fel. Îl puteți picta, îl puteți dăruia sau îl puteți păstra ca o amintire a ceea ce puteți crea atunci când încercați ceva. S-ar putea chiar să descoperiți un nou hobby sau un talent ascuns."

D - DESIRE

build a sense of excitement or
value in completing the
activity



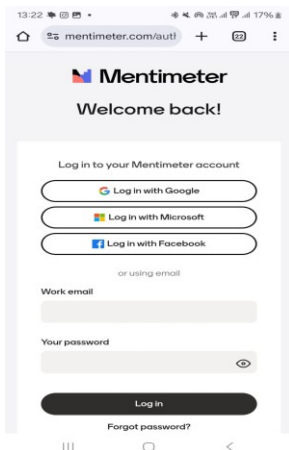
PASUL 5

A- Acțiune: încurajați-i să înceapă și să facă primul pas.

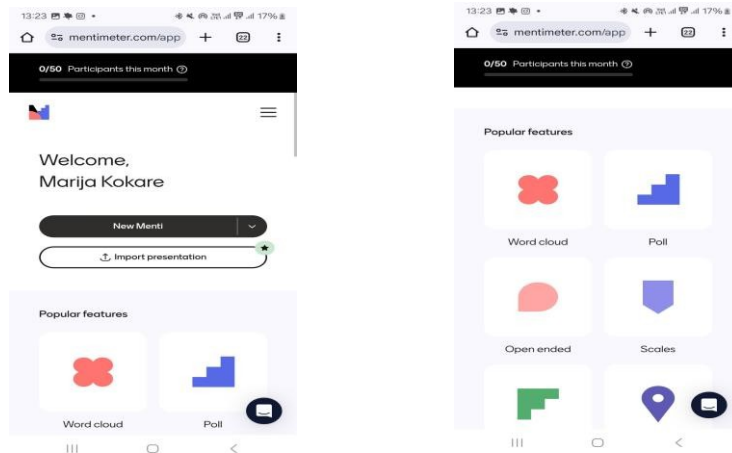
Exemplu: "Haideți să ne apucăm de lut, să ne suflecăm mânecile și să începem să modelăm. Nu există bine sau rău aici - doar imaginația ta și simțul lutului. Sunteți pregătiți?"

	A - ACTION encourage to begin and make the first move PASUL 6 Acum încurajați lucrătorii de tineret să își creeze propria poveste folosind modelul AIDA și lăsați-i să adauge imagini interactive care urmează același principiu.
Evaluare	Chestionar pentru evaluarea activității 1. Cât de captivantă vi s-a părut această activitate? ☐ Foarte atractivă ☐ Oarecum captivantă ☐ Neutru ☐ Nu foarte captivantă ☐ Deloc captivant 2. Această activitate v-a îmbunătățit cunoștințele despre învățarea digitală? ☐ Da, semnificativ ☐ Da, oarecum ☐ neutru ☐ Nu, nu chiar ☐ Nu, deloc 3. V-ați simțit încurajat să colaborați și să lucrați eficient în grupul dumneavoastră? ☐ Foarte de acord ☐ De acord ☐ neutru ☐ Dezacord ☐ Total dezacord

Structura atelierelor	
Activitate de încălzire	"Așteptări" <i>Scurtă descriere:</i> Participanții construiesc împreună o scurtă poveste în timp real.

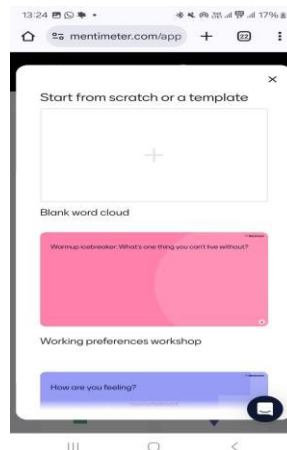
	Materiale didactice: Sticky notes, tablă albă Durață: 10 min: 10 min Instrucțiuni: - Dați fiecărui participant o pagină de note adezive și cereți să răspundă la întrebare cu un singur cuvânt. - Orice întrebare, cum ar fi "Ce așteptați de la lecție?" - Adunați hârtiile cu cuvinte și lipiți-le de tablă. - Discutați despre cât timp vă ia să o faceți nu digital și dacă a fost interactivă?
Activități principale	
Activitatea 2	
Titlul activității	Lecție interactivă cu Mentimeter.com
Scurtă descriere	Lucrătorii de tineret învață să utilizeze Mentimeter.com și să aplice gândirea creativă pentru a implica elevii.
Materiale didactice	Acces la internet, site-ul web Mentimeter.com, telefoane mobile
Durață	1 oră
Instrucțiuni	Mai jos este prezentată o instrucțiune pas cu pas privind modul de utilizare a Mentimeter (mentimeter.com) pentru a crea și a rula o prezentare interactivă, pe baza imaginilor furnizate. Ghidul păstrează numărul de imagini (10), dar rearanjează unele pentru claritate și flux logic. Fiecărui pas îi corespunde o imagine în scop ilustrativ. Pasul 1: Conectați-vă la contul dumneavoastră Mentimeter Începeți prin a accesa Mentimeter. Deschideți-vă browserul și accesați mentimeter.com. Dacă aveți deja un cont, faceți clic pe opțiunile de conectare. Vă puteți conecta folosind Google, Microsoft, Facebook sau e-mailul și parola. Introduceți datele dvs. de identificare și faceți clic pe "Log in".  Pasul 2: Explorați tabloul de bord Odată autentificat, veți vedea tabloul de bord Mentimeter. Acesta vă întâmpină prin nume (de exemplu, "Bine ai venit, Maria"). Aici, puteți vedea opțiuni precum "New Menti"

pentru a crea o prezentare nouă sau "Import prezentare" pentru a încărca una existentă. De asemenea, veți vedea numărul de participanți (de exemplu, "0/50 de participanți în această lună") și funcții populare precum Word Cloud, Poll, Open Ended și Scales.



Pasul 3: Creați o prezentare nouă

Din tabloul de bord, faceți clic pe "New Menti" pentru a începe o prezentare nouă. Vi se va solicita să alegeți dacă să începeți de la zero sau să utilizați un șablon. Selectați "Start from scratch" pentru o prezentare goală sau explorați șabloane precum "Blank word cloud" sau "Warm Up icebreaker".

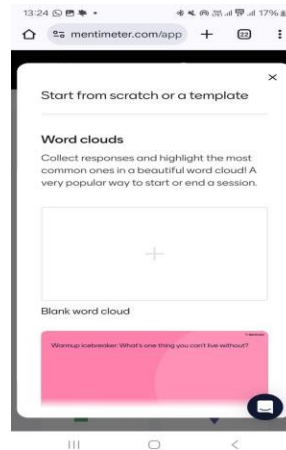


Pasul 4: Alegeți un tip de prezentare

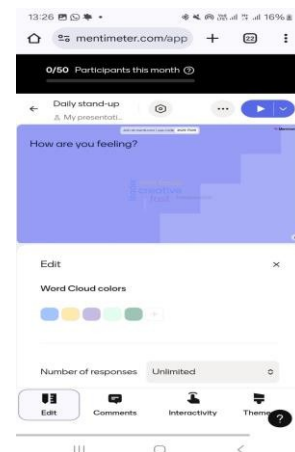
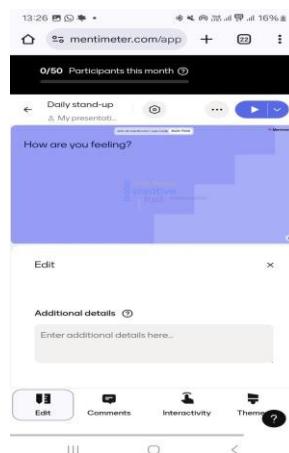
După ce selectați "Start from scratch", veți vedea o listă de tipuri de prezentări. Pentru a-i atrage pe tineri, un "Nor de cuvinte" este o alegere excelentă - colectează răspunsuri și le afișează vizual pe cele mai frecvente. Faceți clic pe "Blank word cloud" pentru a continua.

Pasul 5: Editați diapozitivul prezentării dvs.

Veți vedea acum primul dvs. diapozitiv în modul de editare. În mod implicit, acesta ar putea spune "Cum vă simțiți?" Modificați întrebarea cu ceva relevant pentru grupul tău de tineri, cum ar fi "Care este activitatea ta preferată?" De asemenea, puteți adăuga detalii suplimentare în secțiunea "Detalii suplimentare" pentru a oferi context sau instrucțiuni. Utilizați bara de instrumente din partea de jos pentru a ajusta setări precum Editare, Comentarii, Interactivitate și Temă



Ilustrație: Imagine care prezintă modul de editare cu întrebarea "Cum vă simțiți?" și o secțiune "Detalii suplimentare" mai jos.



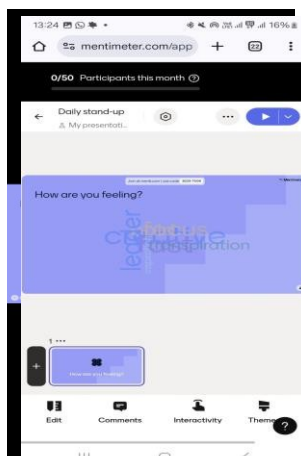
Pasul 6: Previzualizați și finalizați diapozitivul

După ce v-ați editat diapozitivul, previzualizați-l pentru a vă asigura că arată bine. Diapozitivul va afișa întrebarea dvs. (de exemplu, "Cum vă simțiți?") și va arăta un exemplu de nor de cuvinte cu cuvinte precum "bold", "focus" și "creative". Dacă sunteți mulțumit, puteți adăuga mai multe diapozitive utilizând butonul "+" din stânga sau puteți continua să partajați prezentarea.

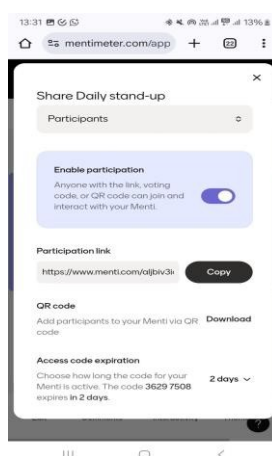
Pasul 7: Partajați codul de prezentare cu participanții

Pentru a permite lucrătorilor de tineret sau participanților să se alăture, va trebui să partajați codul de acces. Începeți prezentarea făcând clic pe butonul de redare. Codul (de exemplu, "3629 7508") va fi afișat în partea de sus a diapozitivului. Împărtășiți acest cod cu grupul dumneavoastră, instruindu-i să meargă la mentimeter.com și să introducă codul.

Pasul 8: Alăturați-vă prezentării în calitate de participant



Instruiți participanții să își deschidă dispozitivele, să acceseze mentimeter.com și să introducă codul pe care l-ați partajat (de exemplu, "1234 5678"). Ei vor vedea un ecran care le solicită să "Introduceți codul pentru a participa". După introducerea codului, aceștia dau clic pe "Join" pentru a participa.



Pasul 9: Participarea la activitate

Odată ce participanții se înscriu, vor vedea întrebarea pe care ați stabilit-o (de exemplu, "Cine este cea mai bună persoană din întreaga lume?"). Ei pot selecta o opțiune (cum ar fi "Wonder Woman" sau "Prințesa Leia") sau pot tasta un răspuns, în funcție de tipul de activitate, și pot face clic pe "Trimite". Încurajați tinerii să se implice activ pentru a vedea rezultatele în timp real, cum ar fi un nor de cuvinte format din răspunsurile lor.

Sfaturi pentru lucrătorii de tineret

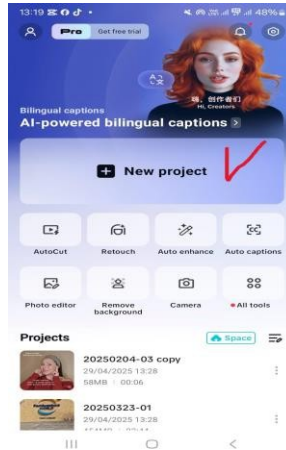
- Utilizați caracteristici interactive precum nori de cuvinte sau sondaje pentru a menține implicarea tinerilor.

	● Mențineți întrebările simple și relevante pentru interesele lor. ● Monitorizați răspunsurile în timp real pentru a stârni discuții. ● Salvați prezentarea dvs. în "Prezentările mele" pentru utilizare ulterioară.
Evaluare	Chestionar pentru evaluarea activității 1. Cât de captivantă vi s-a părut această activitate? ☐ Foarte atractivă ☐ Oarecum captivantă ☐ Neutru ☐ Nu foarte captivantă ☐ Deloc captivant 2. Această activitate v-a îmbunătățit cunoștințele despre învățarea digitală? ☐ Da, semnificativ ☐ Da, oarecum ☐ neutru ☐ Nu, nu chiar ☐ Nu, deloc 3. V-ați simțit încurajat să colaborați și să lucrați eficient în grupul dumneavoastră? ☐ Foarte de acord ☐ De acord ☐ neutru ☐ Dezacord ☐ Total dezacord

Structura atelierelor	
Activitate de încălzire	"Schiță de scenariu" <i>Scurtă descriere:</i> Participanții schițează un storyboard rapid pentru un videoclip de 30 de secunde. <i>Materiale didactice:</i> Hârtie, markere <i>Durată: 10 min:</i> 10 min <i>Instrucțiuni:</i> PASUL 1 Dați fiecărui participant un model de storyboard alb. PASUL 2 Cereți-le să planifice un scurt videoclip educațional în trei cadre.
Activități principale	
Activitatea 3	
Titlul activității	Storytelling video cu CapCut
Scurtă descriere	Învățați să editați videoclipuri cu CapCut.
Materiale didactice	Smartphone-uri, CapCut, acces la internet.
Durata activității	Durata activității 1 oră
Instrucțiuni	Pasul 1 Tutorial de bază CapCut: Interfață și funcții

1. Deschiderea CapCut

- Descărcați și instalați CapCut din magazinul de aplicații al dispozitivului dvs.
- Deschideți CapCut. În ecranul principal, atingeți "**Proiect nou**" pentru a începe o nouă editare video.

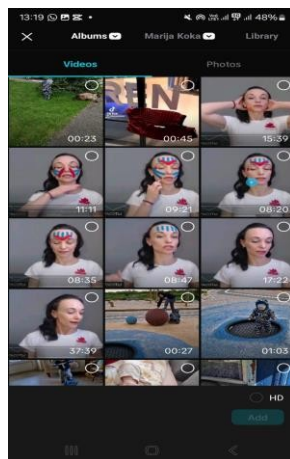


2. Înțelegerea interfeței

Când deschideți un proiect, veți vedea:

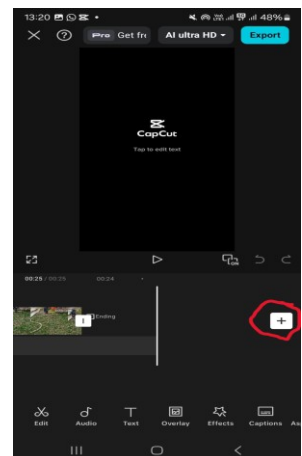
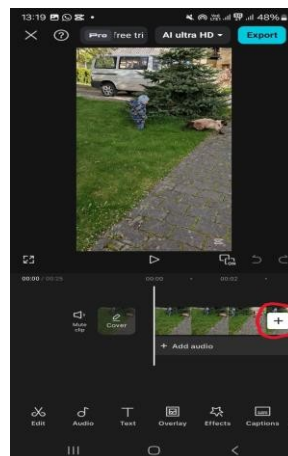
a) Ecran de previzualizare (jumătatea superioară)

- Afișează proiectul dvs. video în timp ce editați.
- Atingeți "Redare" pentru previzualizare.
- Ciupiți pentru a mări
- in/out pe video.



Cronologie/Track

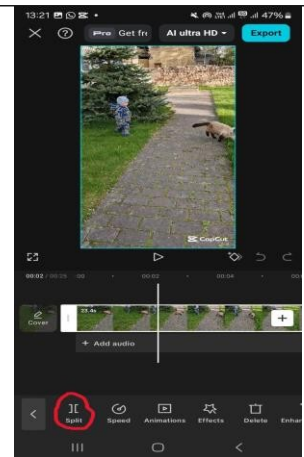
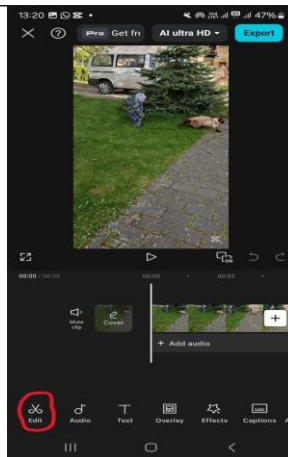
b)



(jumătate

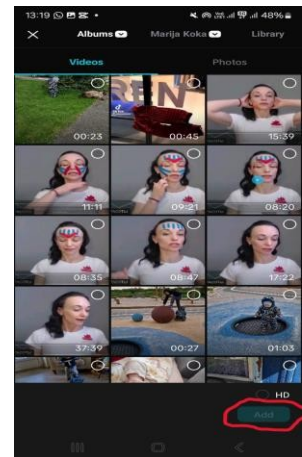
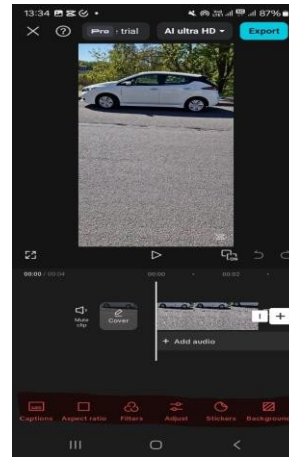
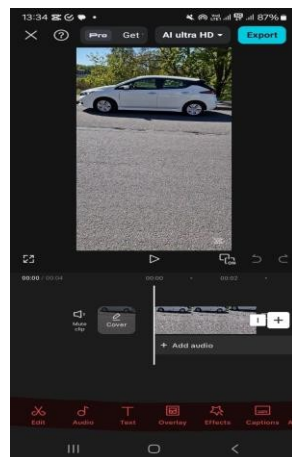
a de jos)

- Aici vedeți clipurile pe care le-ați importat.
- Puteți glisa clipurile la stânga sau la dreapta pentru a ajusta sincronizarea.
- Atingeți un clip pentru a-l edita (divizare, ștergere, adăugare de efecte).



c) Meniul barei de instrumente (butoanele de jos)

- **Editare:** Divizare, accelerare/încetinire, ștergere clipuri.
- **Audio:** Adăugați muzică, efecte sonore sau înregistrați voice-over-uri.
- **Text:** Adăugați subtitrări sau text animat elegant.
- **Stickere:** Introduceți animații distractive, GIF-uri, emojis-uri.
- **Efecte:** Aplicați filtre, tranziții și efecte vizuale.
- **Suprapunere:** Adăugați un clip peste altul (imagine în imagine).
- **Filtre:** Reglați culoarea generală și starea de spirit.
- **Ajustează:** Reglați cu precizie luminozitatea, contrastul, saturația.



3. Funcții de bază pas cu pas

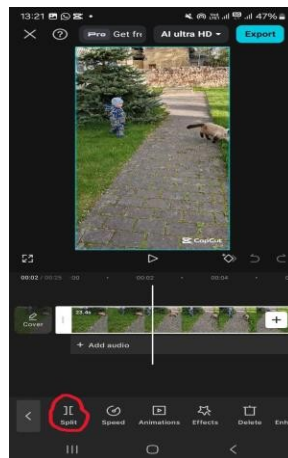
Pasul 1: Importați media

- Atingeți "**Proiect nou**".
- Selectați videoclipuri/fotografii de pe dispozitivul dvs.
- Atingeți **Add**.

Pasul 2: Tăiați și tăiați clipuri

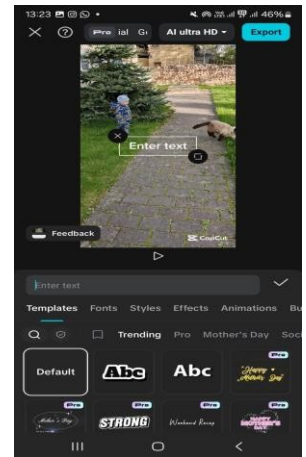
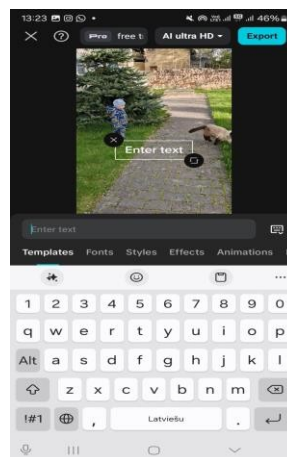
- Atingeți clipul pe cronologie.

- Trageți mânerul albe pentru a-l scurta.
- Sau atingeți **Split** pentru a tăia în două părți.



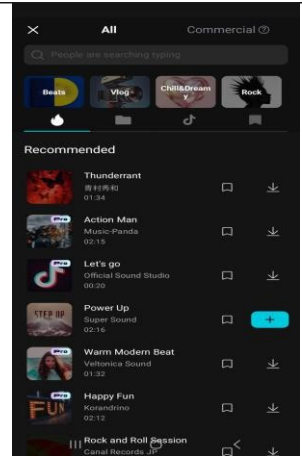
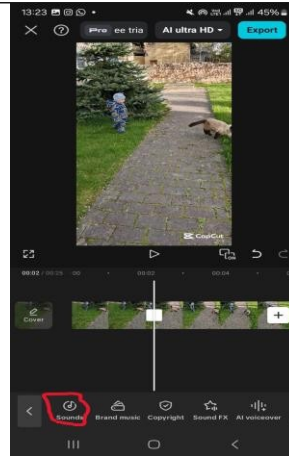
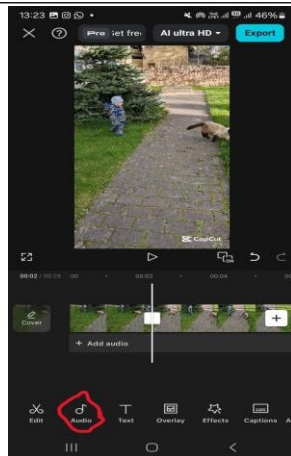
Pasul 3: Adăugați text

- Atingeți **Text> Add Text**.
- Tastați cuvintele dvs.
- Personalizați fontul, culoarea, animația.



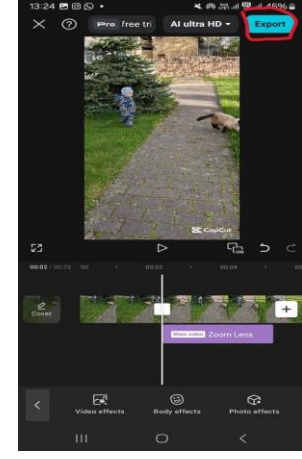
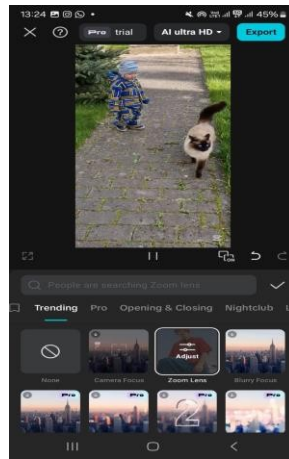
Pasul 4: Adăugați muzică

- Atingeți **Audio> Sunete**.
- Alegeți muzică gratuită sau încărcați-o pe a dumneavoastră.
- Reglați volumul și sincronizarea.



Pasul 5: Aplicați efecte

- Atingeți **Efecte** > **Efecte video**.
- Răsfoiți după categorii (de ex., Retro, Visător).
- Atingeți pentru a aplica; ajustați lungimea pe linia de timp.



Pasul 6: Exportați înregistrarea video

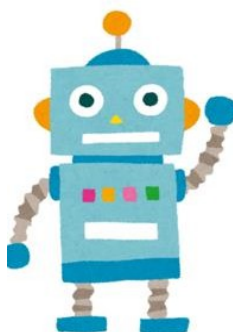
- După ce ați terminat editarea, atingeți butonul **Export** (↑) din colțul din dreapta sus.
- Alegeți rezoluția și rata de cadre, dacă este necesar.
- Salvați pe un dispozitiv sau încărcați direct pe rețelele sociale.

	Sfaturi: ● Ciupiți cronologia pentru a mări/ micșora pentru editări precise. ● Utilizați "Undo" dacă faceți o greșeală (butonul din stânga sus). ● Previzualizați frecvent videoclipul pentru a verifica progresul. Pasul 2 Ghidați profesorii să înregistreze scurte clipuri pe baza scenariului lor. Pasul 3 Profesorii își finalizează videoclipurile de 30 de secunde și le împărtășesc cu grupul. Discuție de încheiere (10 min) ● Cum pot fi folosite eficient videoclipurile scurte în predare?
Evaluare	Chestionar pentru evaluarea activității 1. Cât de captivantă vi s-a părut această activitate? ☐ Foarte atractivă ☐ Oarecum captivantă ☐ Neutru ☐ Nu foarte captivantă ☐ Deloc captivant 2. Această activitate v-a îmbunătățit înțelegerea despre învățarea digitală? ☐ Da, semnificativ ☐ Da, oarecum ☐ neutru ☐ Nu, nu chiar ☐ Nu, deloc 3. Te-ai simțit încurajat să colaborezi și să lucrezi eficient în grupul tău? ☐ Foarte de acord ☐ De acord

	☐ neutru ☐ Dezacord ☐ Total dezacord
--	---

Structura atelierelor	
Activitate de încălzire	"AI vs. Om" <i>Scurtă descriere:</i> Comparați povestiri scurte generate de AI și scrise de oameni. <i>Materiale didactice*:</i> Exemple de texte tipărite (povestiri generate de AI și povestiri scrise de oameni) <i>Durată: 10 min:</i> 10 min <i>Instrucțiuni:</i> Dați participanților două povestiri scurte - una generată de AI, una scrisă de om. Cereți-le să ghicească care este care și discutați diferențele. *Materiale didactice în anexă
Activități principale	
Activitatea 4	
Titlul activității	Crearea de povești îmbunătățite de AI cu ChatGPT/Grok/DeepSeek
Scurtă descriere	Profesorii învață să utilizeze AI (ChatGPT, Grok, DeepSeek) prompts pentru povestire.
Materiale didactice	Laptopuri, acces ChatGPT.com, Grok.com, DeepSeek.com
Durata activității	Durata activității 1 oră
Instrucțiuni	CUM FUNCȚIONEAZĂ AI PROMPTS Pasul 1 Explicați cum generează AI conținutul și cum funcționează prompturile. Cum funcționează indicațiile Indicațiile ghidează comportamentul modelului prin furnizarea de context, instrucțiuni sau exemple. Calitatea și structura prompterului afectează semnificativ rezultatul. Iată cum funcționează prompturile pas cu pas: 1. Indicația ca intrare ● Indicația este mecanismul principal de instruire a modelului. Acesta poate fi: ● Simplu: "Care este capitala Franței?" ● Detaliată: "Scrieți un eseu de 500 de cuvinte despre impactul IA în domeniul asistenței medicale, concentrându-vă asupra diagnosticării, pe un ton formal." ● Cu puține lovituri: "Iată exemple de poezii: [Exemplu 1], [Exemplu 2]. Scrieți o poezie similară." ● Modelul tratează promptul ca o secvență de token-uri, indiferent de complexitate. 2. Interpretarea contextuală ● Transformatorul procesează solicitarea pentru a înțelege intenția acesteia. De exemplu, în "Scrie o poveste despre un robot", modelul identifică "write" ca instrucțiune, "story" ca format și "robot" ca subiect.

- Modelul își folosește antrenamentul pentru a deduce detalii nespuse (de ex, presupunând un stil narativ pentru "poveste" dacă nu este specificat).



3. Ingineria promptului

- Utilizatorii pot optimiza prompturile pentru rezultate mai bune:
 - **Specificitate:** "Scrie o poveste SF de 200 de cuvinte despre un robot detectiv" este mai bună decât "Scrie o poveste despre un robot".
 - **Joc de rol:** "Joacă rolul unui profesor de istorie și explică..." face ca modelul să adopte un ton sau o perspectivă specifică.
 - **Lanțul de gândire:** "Rezolvă această problemă de matematică pas cu pas" încurajează raționamentul (utilizat în ChatGPT și Grok's Think Mode).
- Toate cele trei modele răspund bine la solicitările structurate, dar modul de gândire al lui Grok și designul lui DeepSeek pot pune accentul pe raționament sau, respectiv, pe eficiență.

4. Gestionarea indicațiilor specifice modelului

- **ChatGPT (OpenAI):** Optimizat pentru conversații și sarcini cu scop general. Acesta excelează în ceea ce privește solicitările în limbaj natural și gestionează bine ambiguitatea datorită ajustării detaliate (de exemplu, RLHF - Reinforcement Learning from Human Feedback).
- **Grok (xAI):** Conceput pentru căutarea adevărului și raționament, Grok poate acorda prioritate acurateței faptelor și poate utiliza modul Think pentru o analiză mai profundă sau DeepSearch pentru contextul bazat pe internet. Prompts precum "Explică știința din spatele..." îi activează punctele forte.
- **DeepSeek (R-1):** Axat pe eficiență și rentabilitate, DeepSeek poate fi optimizat pentru solicitări tehnice sau orientate spre cercetare. Designul său ușor prioritizează probabil viteza, menținând în același timp



ChatGPT



menținerea calității.

5. Rafinare iterativă

- Utilizatorii pot rafina solicitările pe baza rezultatelor. De exemplu, dacă răspunsul lui Grok este prea prolific, o solicitare ulterioară precum "Rezumați răspunsul anterior în 50 de cuvinte" ajustează rezultatul.
- Toate modelele suportă promptarea iterativă, dar memoria conversațională DeepSearch a lui Grok sau ChatGPT poate spori retenția contextului.



Iterative Refinement

Principalele diferențe în generarea de conținut

În timp ce procesul de bază este similar, fiecare model are caracteristici unice bazate pe designul și formarea sa:

1. ChatGPT (GPT-4o sau anterior):

- **Formare:** Antrenat pe diverse date de pe internet cu reglare fină prin RLHF pentru a se alinia cu preferințele umane (de exemplu, siguranță, coerență).
- **Puncte forte:** fluentă conversațională, gestionarea solicitărilor ambigue și cunoștințe vaste. Este șlefuit pentru răspunsuri ușor de utilizat.
- **Sensibilitate la îndemnuri:** Răspunde bine la solicitările ocazionale sau creative, dar poate generaliza excesiv dacă nu este specific.
- **Generarea conținutului:** Echilibrează creativitatea și acuratețea, cu o ușoară tendință spre răspunsuri sigure și neutre datorită moderării OpenAI.

2. Grok 3 (xAI):

- **Formare:** Probabil antrenat pe o combinație de date publice și surse conservate, cu accent pe raționament și căutarea adevărului. Integrează instrumente precum DeepSearch pentru analiza web în timp real.
- **Puncte forte:** excelează în sarcinile explicative și analitice, în special în știință sau filosofie. Think Mode permite raționamentul pas cu pas, iar DeepSearch sporește acuratețea faptelor.
- **Sensibilitate promptă:** Se bucură de solicitări precise, orientate spre raționament (de exemplu, "Descompune fizica..."). Poate pune la îndoială ipotezele în cazul solicitărilor ambigue.
- **Generarea de conținut:** Prioritizează claritatea și fundamentarea faptică, uneori în detrimentul flerului creativ.

3. DeepSeek (R-1):

- **Formare:** Optimizat pentru eficiență, folosind probabil modele distilate sau comprimate pentru a reduce costurile de calcul, menținând în același timp performanța.
- **Puncte forte:** Rapid și eficient din punct de vedere al resurselor, potrivit pentru sarcini tehnice sau de cercetare. Probabil excelează în domenii structurate (de exemplu, codificarea, analiza datelor).
- **Sensibilitate la indicații:** Poate necesita indicații mai explicite pentru a evita rezultate prea concise sau prea tehnice.
- **Generarea de conținut:** Se concentrează pe precizie și viteză, sacrificând potențial o oarecare căldură conversațională în comparație cu ChatGPT sau Grok.

Comparison of AI Models: ChatGPT, Grok 3, and DeepSeek			
Feature	ChatGPT (GPT-4o or earlier)	Grok 3 (xAI)	DeepSeek (R-1)
Training	Trained on diverse internet data with heavy RLHF fine-tuning for safety and coherence.	Trained on public data and curated sources, emphasizing reasoning and truth-seeking with DeepSearch integration.	Optimized for efficiency using distilled or compressed models to reduce computational costs.
Strengths	Conversational fluency, handles ambiguous prompts, broad knowledge, user-friendly responses.	Explanatory and analytical tasks (science, philosophy), Think Mode for reasoning, DeepSearch for accuracy.	Fast, resource-efficient, excels in technical tasks (coding, data analysis).
Prompt Sensitivity	Responds well to casual/creative prompts, may overgeneralize if not specific.	Thrives on precise, reasoning-oriented prompts, may challenge assumptions in ambiguous ones.	Requires explicit prompts to avoid overly concise or technical outputs.
Content Generation	Balances creativity and accuracy, slightly biased toward safe, neutral responses.	Prioritizes clarity and factual grounding, less focus on creative flair.	Focuses on precision and speed, less conversational warmth.

Exemplu: Prompt la ieșire

Prompt: "Explică în termeni simpli cum funcționează o rachetă".

1. Tokenizare:

- Tokens: ["Explain", "how", "a", "rocket", "works", "in", "simple", "terms"]
- Fiecare model le transformă în embeddings.

2. Procesarea contextului:

- **ChatGPT:** Infera un ton conversațional, urmărind o explicație prietenoasă pentru începători.
- **Grok:** Poate activa modul gândire (dacă este activat) pentru a contura explicația în mod logic, eventual făcând trimitere la legile lui Newton.
- **DeepSeek:** Se concentrează pe o explicație concisă, precisă din punct de vedere tehnic.

3. Generație:

- Toate modelele prezic jetoanele iterativ, de exemplu, "O rachetă funcționează prin..." urmat de "împingerea gazului afară..." sau "utilizarea propulsiei".
- Metodele de eșantionare (de exemplu, top-p) asigură varietatea formulării.

4. Exemple de rezultate:

- **ChatGPT:** "O rachetă funcționează prin arderea combustibilului pentru a crea gaz fierbinte, care iese prin spate, împingând racheta înainte. Este ca și cum ai umfla un balon și i-ai da drumul!"
- **Grok:** "O rachetă funcționează pe baza celei de-a treia legi a lui Newton: pentru fiecare acțiune, există o reacție egală și opusă. Arderea combustibilului produce gaze de eșapament de mare viteză, propulsând racheta în sus."

- **DeepSeek:** "Rachetele generează împingere prin expulzarea de mare viteză gaze de eșapament de mare viteză de la arderea combustibilului, urmând a treia lege a lui Newton
lege a lui Newton, permițând mișcarea ascendentă."

AI Model Response Comparison: "Explain how a rocket works in simple terms"			
Stage	ChatGPT (GPT-4o or earlier)	Grok 3 (xAI)	DeepSeek (R-1)
Tokenization	Tokens: ["Explain", "how", "a", "rocket", "works", "in", "simple", "terms"] Converted into embeddings by each model.		
Context Processing	Infers conversational tone, aims for beginner-friendly explanation.	May use Think Mode (if triggered) for logical outline, referencing Newton's laws.	Focuses on concise, technically accurate explanation.
Generation	Predicts tokens iteratively (e.g., "A rocket works by..."), using sampling methods (e.g., top-p) for varied phrasing.		
Sample Output	"A rocket works by burning fuel to create hot gas, which shoots out the back, pushing the rocket forward. It's like blowing up a balloon and letting it go!"	"A rocket operates on Newton's third law: for every action, there's an equal and opposite reaction. Burning fuel produces high-speed exhaust, propelling the rocket upward."	"Rockets generate thrust by expelling high-speed exhaust from burning propellant, following Newton's third law, enabling upward motion."

Concluzie

ChatGPT, Grok și DeepSeek generează conținut folosind arhitecturi bazate pe transformatoare, introducând pictograme, procesând contextul prin atenție și prezicând pictogramele iterativ. Indicațiile ghidează modelul prin stabilirea contextului și a intenției, calitatea depinzând de specificitate și structură. Diferențele rezultă din formarea și proiectarea acestora:

- **ChatGPT** acordă prioritate fluenței conversaționale și atractivității largi.
- **Grok** pune accentul pe raționament și căutarea adevărului, cu instrumente precum Think Mode.
- **DeepSeek** pune accentul pe eficiență și precizie tehnică.

Pentru rezultate optime, adaptați solicitările la punctele forte ale fiecărui model: creative pentru ChatGPT, analitic pentru Grok și tehnic pentru DeepSeek.

Conclusion: Comparing ChatGPT, Grok 3, and DeepSeek				
Aspect	Description	ChatGPT (GPT-4o or earlier)	Grok 3 (xAI)	DeepSeek (R-1)
Architecture	All use transformer-based architectures, tokenizing prompts, processing context via attention, and predicting tokens iteratively.	Common to all models		
Prompt Guidance	Prompts set context and intent; quality depends on specificity and structure.	Common to all models		
Design Focus	Differences stem from training and design priorities.	Prioritizes conversational fluency and broad appeal.	Emphasizes reasoning and truth-seeking, with tools like Think Mode.	Focuses on efficiency and technical precision.
Optimal Prompt Type	Tailor prompts to each model's strengths for best results.	Creative prompts	Analytical prompts	Technical prompts

Ghid pas cu pas pentru crearea de îndemnuri de povestire pentru planificarea lecțiilor Pasul 1:

Definiți obiectivele educaționale

- **Scop:** Identificați obiectivele de învățare pentru activitatea de storytelling.
- **Acțiuni:**
 - Determinați competențele de dezvoltat (de exemplu, scriere creativă, gândire critică, empatie, cercetare).
 - Aliniați-vă cu standardele curriculare (de exemplu, Common Core pentru scrierea narativă, NGSS pentru integrarea științei).
 - Luați în considerare alfabetizarea multimodală: cum vor folosi elevii textul, imaginile, sunetul sau interpretarea pentru a transmite semnificația?
- **Exemplu:** Pentru o oră de istorie, urmăriți să predați contextul istoric și structura narativă punându-i pe elevi să scrie o poveste care are loc în timpul Revoluției industriale.

Pasul 2: Selectați o temă sau un subiect de legătură

- **Scop:** Alegeți o temă sau un subiect pentru a face prompterul relevant și captivant.
- **Acțiuni:**
 - Alegeți un subiect (de exemplu, istorie, știință, literatură) sau o temă transcurriculară (de exemplu, probleme de mediu, diversitate culturală).
 - Selectați o temă specifică în cadrul subiectului (de exemplu, un eveniment istoric, un concept științific precum ecosistemele, un gen literar precum basmele populare).
 - Asigurați-vă că tema este adecvată vârstei și legată de interesele elevilor.
- **Exemplu:** Pentru o clasă de științe, alegeți o temă science fiction despre o planetă nou descoperită pentru a preda despre ecosisteme.

Pasul 3: Elaborarea propunerii de povestire

- **Scop:** Scrieți un îndemn clar și captivant care să îi îndrume pe elevi să creeze o poveste.
- **Acțiuni:**
 - Includeți o sarcină narativă specifică (de exemplu, scrieți, repovestiți sau imaginați-vă o poveste).
 - Specificați perspectiva sau personajul (de exemplu, un adolescent, un animal, un răufăcător).
 - Adăugați o provocare sau un conflict pentru a conduce intriga (de exemplu, rezolvați o problemă, depășiți un obstacol).
 - Încorporați elemente specifice subiectului (de exemplu, detalii istorice, concepte științifice, teme culturale).
 - Mențineți promptul deschis pentru a permite creativitatea, dar suficient de concentrat pentru a se alinia obiectivelor.
- **Exemplu:** "Imaginați-vă că sunteți un adolescent care trăiește în timpul Revoluției Industriale. Scrieți o poveste despre o zi din viața dumneavoastră, inclusiv o provocare cu care vă confrunțați și modul în care o depășiți. Folosiți cel puțin trei detalii istorice pentru a vă face povestea autentică."

Pasul 4: Integrați opțiuni de alfabetizare multimodală

- **Scop:** Încurajați elevii să își exprime poveștile prin moduri multiple (text, imagini, audio, media digitală).

- **Acțiuni:**

- Oferiți formate alternative pentru poveste (de exemplu, narațiune scrisă, bandă desenată, podcast, video).
- Sugerați instrumente pentru crearea multimodală (de exemplu, Canva pentru postere digitale, Audacity pentru înregistrări audio).
- Asigurați-vă că opțiunile multimodale se aliniază cu obiectivele prompterului (de exemplu, un jurnal digital cu imagini pentru o poveste istorică).

- **Exemplu:** Pentru solicitarea Revoluția industrială, elevii pot crea un jurnal digital cu imagini adecvate perioadei sau pot înregistra un monolog în rolul personajului lor.

Etapă 5: Sprijiniți procesul de scriere

- **Scop:** Sprijiniți elevii în planificarea și redactarea poveștilor lor.

- **Acțiuni:**

- Oferiți activități de pre-scriere (de exemplu, brainstorming, cercetare sau organizare grafică).
- Oferiți șabloane sau hărți ale poveștii pentru a contura începutul, mijlocul și sfârșitul.
- Predați elemente narative (de exemplu, dezvoltarea personajelor, decorul, rezolvarea conflictelor) prin mini-lecții.
- Sprijiniți cursanții diverși cu programe de inițiere a propozițiilor, liste de vocabular sau colaborarea între colegi.

- **Exemplu:** Furnizați un organizator grafic pentru ca elevii să noteze detalii istorice (de exemplu, îmbrăcăminte, tehnologie) înainte de a-și scrie povestea despre Revoluția Industrială.

Pasul 6: Încorporați elemente de colaborare sau interactive

- **Scop:** Sporiți implicarea prin lucrul în grup sau prin partajarea interactivă.

- **Acțiuni:**

- Concepeți îndemnuri care permit colaborarea (de exemplu, un mister la nivelul întregii clase în care fiecare elev scrie un capitol).
- Planificați activități de împărtășire (de exemplu, revizuiți între colegi, lecturi de povești sau o prezentare a clasei).
- Utilizați discuțiile pentru a aprofunda înțelegerea (de exemplu, grupurile discută temele sau plauzibilitatea povestirii lor).

- **Exemplu:** Pentru un subiect misterios, atribuiți fiecărui elev un personaj și cereți-le să planteze indicii în capitolul lor, asigurându-vă că povestea clasei este coerentă.

Pasul 7: Planificați criteriile de evaluare

- **Scop:** Creați criterii clare pentru a evalua povestirile elevilor și pentru a asigura alinierea la obiective.

- **Acțiuni:**

- Elaborați o rubrică axată pe elemente-cheie (de exemplu, creativitate, acuratețea subiectului, structură narativă, execuție multimodală).
- Includeți criterii specifice solicitării (de exemplu, utilizarea detaliilor istorice, plauzibilitatea științifică, sensibilitatea culturală).
- Oferiți feedback care încurajează dezvoltarea (de exemplu, punctele forte și domenii de îmbunătățire).

- **Exemplu:** Pentru o poveste științifico-fantastică despre planete, evaluați pe baza limbajului descriptiv (30%), relevanței științifice (30%), clarității problemei-soluției (20%) și prezentării multimodale (20%).

Pasul 8: Conectarea la obiective de învățare mai largi

- **Scop:** Conectați activitatea de povestire la contexte educaționale mai largi sau din lumea reală.
- **Acțiuni:**
 - Evidențiați modul în care solicitarea dezvoltă competențe transferabile (de exemplu, comunicare, empatie, competențe digitale).
 - Relaționați cu aplicații din lumea reală (de exemplu, storytelling în mass-media, advocacy sau comunicare profesională).
 - Pentru un webinar de alfabetizare multimodală, subliniați modul în care promptele îi învață pe elevi să navigheze și să creeze sens în diverse formate.
- **Exemplu:** Conectați promptul de relatare a poveștilor populare la sensibilizarea culturală, subliniind relevanța sa pentru cetățenia globală.

Exemple de îndemnuri pentru referință

- 1. Ficțiune istorică:** "Imaginați-vă că sunteți un adolescent care trăiește în timpul Revoluției industriale. Scrieți o poveste despre o zi din viața dumneavoastră, inclusiv o provocare cu care vă confrunțați și modul în care o depășiți. Folosiți cel puțin trei detalii istorice pentru a vă face povestea autentică."
- 2. Științifico-fantastic:** "Ați descoperit o nouă planetă cu condiții de mediu unice (de exemplu, furtuni constante). Scrieți o poveste despre prima zi a unui tânăr explorator, descriind decorul și rezolvând o problemă cauzată de condițiile planetei."
- 3. Relatări de basme populare:** "Alegeți un basm popular (de exemplu, Păianjenul Anansi). Recitiți-o din perspectiva unui personaj secundar, adăugând o nouă întorsătură finalului, păstrând în același timp temele culturale."
- 4. Apărarea mediului:** "Scrieți o poveste din perspectiva unui animal afectat de o problemă de mediu (de exemplu, poluarea oceanelor). Descrieți viața lor, o problemă și ajutorul unui om, încheind cu speranță."

Sfaturi pentru succes

- **Diferențiați:** Adaptați complexitatea promptului în funcție de vârstă și de nivelul de competențe (de exemplu, povestiri mai scurte pentru elevii mai mici).
- **Activați interesele:** Adaptați temele la interesele elevilor (de exemplu, fantezie pentru scriitorii creativi, știință pentru entuziaștii STEM).
- **Sprijiniți instrumentele multimodale:** Oferiți acces la instrumente digitale (de exemplu, Google Slides, Storyboard That) pentru exprimarea diversă.
- **Iterați:** Testați îndemnurile și perfecționați-le pe baza feedback-ului elevilor pentru a asigura claritatea și implicarea.

Pasul 9

Profesorii creează o scurtă poveste asistată de IA și o rafinează.

Pasul 10

Activitate de grup: Discutați despre modul în care IA poate sprijini creativitatea elevilor.

	Discuție de încheiere (10 min) Cum poate fi utilizată IA în mod responsabil în educația privind alfabetizarea digitală?
Evaluare	Chestionar pentru evaluarea activității 1. Cât de captivantă vi s-a părut această activitate? ☐ Foarte atractivă ☐ Oarecum captivantă ☐ Neutru ☐ Nu foarte captivantă ☐ Deloc captivant 2. Această activitate v-a îmbunătățit înțelegerea despre învățarea digitală? ☐ Da, semnificativ ☐ Da, oarecum ☐ neutru ☐ Nu, nu chiar ☐ Nu, deloc 3. V-ați simțit încurajat să colaborați și să lucrați eficient în grupul dumneavoastră? ☐ Complet de acord ☐ De acord ☐ Neutru ☐ Dezacord ☐ Dezacord categoric

MODULUL 6 - ALFABETIZARE MULTIMODALĂ CRITICĂ

MODULUL NR. 6	Alfabetizarea critică multimodală
OBIECTIV GENERAL	Dezvoltarea abilităților de gândire critică în contexte multimodale prin analizarea diferitelor tipuri de mesaje, recunoașterea prejudecăților și înțelegerea tehnicilor persuasive.
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor fi capabili să: ● Să dezvolte gândirea critică în contexte multimodale. ● Să analizeze mesaje multimodale.
METODOLOGIE	● Metodologie practică ● Lucru colaborativ ● Autoevaluare și co-evaluare
RESURSE NECESARE	● Foi de hârtie ● Instrumente de scris (pixuri, creioane...) ● Post-its ● Computer cu conexiune la internet (trainer) și proiector. ● Calculatoare, laptopuri, tablete sau altele similare (participanți)
SFATURI PENTRU FORMATORI	● Este important să stabiliți câteva reguli de bază la începutul atelierului, deoarece este esențial ca toată lumea să își respecte rândul la cuvânt și, mai presus de toate, să respecte opiniile diferite fără a judeca sau critica. ● Încurajați și motivați toți participanții să ia parte la activități împărtășindu-și opiniile în mod respectuos. ● Începeți cu exemple de persoane sau situații necunoscute, apoi invitați participanții să împărtășească exemple din propriile experiențe sau de la persoane pe care le cunosc, inclusiv figuri publice sau bine cunoscute. ● Toți participanții trebuie să lucreze în grup, ascultându-și colegii și ajungând la acorduri împreună. ● Promovați căutarea de informații, încurajați reflecția asupra informațiilor pe care le primesc și, mai presus de toate, susțineți exprimarea propriilor opinii și idei. ● În timpul discuției în grup, asigurați-vă că fiecare are un rând de vorbit, astfel încât toți participanții să aibă ocazia să se asculte reciproc.
DURATA	4 ore
DESCRIERE	Scopul acestui modul este de a ajuta participanții să-și dezvolte abilitățile de gândire critică și să-și îmbunătățească capacitatea de a analiza lumea din jurul lor. Prin intermediul unei varietăți de activități propuse, participanții vor fi încurajați să pună sub semnul întrebării informațiile pe care le primesc zilnic și, astfel, să dezvolte o mentalitate mai deschisă și mai reflexivă. În același timp, participanții vor învăța să identifice prejudecățile, prejudecățile și elementele de manipulare care pot fi prezente în diverse surse de informații, în special în social media.

	Activitățile sunt, de asemenea, concepute pentru a fi desfășurate în grup, pentru a contribui la îmbunătățirea abilităților socio-emoționale, a încuraja colaborarea reciprocă și a promova respectul pentru opinii diferite. Prin aceste activități de grup, participanții își vor îmbunătăți abilitățile analitice și vor dobândi competențe pentru viața de zi cu zi, în care gândirea critică este esențială pentru a face față provocările sociale contemporane.
EVALUARE	Pentru a promova gândirea critică, sunt utilizate diverse instrumente de evaluare. Un chestionar digital cu întrebări cu opțiuni multiple și întrebări deschise este administrat prin intermediul Google Forms sau Mentimeter. Evaluarea se bazează, de asemenea, pe observarea în timpul sarcinii și pe documentul final prezentat. Participarea și împărtășirea opiniilor de către toți participanții sunt încurajate, împreună cu reflecția asupra conținutului și crearea de materiale scrise
REFERINȚE	Detalii privind referințele pot fi găsite în secțiunile de activitate de mai jos.

Structura atelierelor	
Activitate de încălzire	Pasul 1. Introducere rapidă (1 min). Introduceți ideea că gândirea critică poate apărea în viața de zi cu zi (ceea ce purtăm, purtăm, etc. transmite mesaje). Rugați participanții să se gândească la acest lucru: <i>"Uneori, fără să ne dăm seama, lucrurile pe care le purtăm - o geantă, o husă de telefon, un breloc - pot spune ceva despre noi. Sau cel puțin, oamenii cred că o fac".</i> Explicați că această activitate este despre observarea modului în care citim semnificații în obiectele de zi cu zi - și cum aceste semnificații pot sau nu să reflecte realitatea. Pasul 2. Scanare silențioasă (1 min). Rugați participanții să aleagă în tăcere un obiect personal pe care îl au cu ei în acest moment (de exemplu, un caiet, ochelari, sticlă de apă, geantă, telefon...). Ar trebui să fie ceva vizibil și familiar, nu neapărat semnificativ. Pasul 3. Discuții în perechi (2-3 min). În grupuri mici, participanții discută despre obiectul ales: ● Ce ați ghici despre această persoană doar văzând acest obiect? ● Acest obiect dezvăluie ceva despre personalitatea sau interesele sale? ● Ar putea cineva să facă o presupunere greșită bazându-se pe el? ● Vă surprinde ceva în legătură cu acest obiect? Pasul 4. Împărtășire fulger (1-3 min). Rugați 2-3 voluntari să împărtășească cu întregul grup: ● Ce obiect au ales. ● Un comentariu interesant sau surprinzător pe care cineva l-a făcut despre acesta.

	Apoi, întrebați și lăsați participanții să discute deschis: <i>"Acum că ați vorbit despre obiecte; dacă cineva ar vedea doar acestea, ce ar putea presupune despre fiecare persoană: cine sunt, cum trăiesc sau ce contează pentru ei? Aceste presupuneri ar fi corecte sau greșite?"</i> Aceste ultime întrebări adaugă un strat metacognitiv: gândirea critică despre modul în care ceilalți ne interpretează și despre modul în care noi îi interpretăm pe ceilalți.
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	Dincolo de aparențe: O călătorie prin stereotipuri și percepție
Scurtă descriere	Mai întâi, formatorul prezintă videoclipuri de campanie despre prejudecăți și etichetare. După aceea, participanții lucrează în grupuri. Obiectivul este ca participanții să învețe despre prejudecățile și etichetarea oamenilor prin activități auditive, vizuale, digitale și kinestezice.
Materiale didactice	● Foi de hârtie și instrumente de scris ● Conexiune la internet ● Proiector ● Laptopuri ● Resurse didactice: ○ Video 1: Campania Coca-Cola - Ruperea prejudecăților: Un experiment social: https://www.youtube.com/watch?v=LRs-nd_8oA0 ○ Video 2: Nu pune oamenii în cutii https://www.youtube.com/watch?v=zRwt25M5nGw ○ Documentul de profil "Cine sunt eu?". ○ Chestionar de evaluare (Mentimeter, dar poate fi adaptat în Google Docs, Forms sau foaie de hârtie) ● Referințe: ○ Linkuri către videoclipuri YouTube: 1. Campania Coca-Cola - Breaking Prejudices: Un experiment social: https://www.youtube.com/watch?v=LRs-nd_8oA0 2. Nu puneți oamenii în cutii https://www.youtube.com/watch?v=zRwt25M5nGw ○ https://rsisinternational.org/journals/ijriss/articles/enhancing-critical-thinking-through-multimodal-texts-an-experimental-study/ ○ Fisher, A. (2011). <i>Critical gândire critică: O introducere</i>. Cambridge University Press.
Durată	90 de minute

Instrucțiuni	Pasul 1 (20 de minute). Formatorul prezintă clasei primul videoclip. După aceea, participanții se împart în grupuri de 2-3 persoane. Formatorul va distribui apoi fișe de lucru cu imagini ale unor persoane, iar fiecare grup trebuie să scrie despre originea lor presupusă, locuri de muncă, familie și hobby-uri. Etapă 2 (40 de minute). Fiecare grup prezintă ceea ce a scris și discută dacă presupunerile lor corespund realității. După aceea, formatorul dezvăluie informațiile reale despre aceștia, iar grupul discută despre coincidențele și divergențele dintre presupunerile anterioare despre persoanele din imagini și realitate. Etapă 3 (30 de minute). Formatorul prezintă clasei al doilea videoclip. În acest pas, formatorul trasează o linie pe podea și toți participanții se ridică în picioare. Formatorul începe cu o propoziție cu voce tare. Dacă cineva este de acord cu propoziția, acesta trece peste linie. După aceea, toată lumea revine la pozițiile inițiale. Apoi, fiecare participant spune o propoziție proprie, iar ceilalți pășesc înainte dacă sunt de acord cu această opinie, la fel ca în video.
Evaluare	Acest chestionar de evaluare poate fi adaptat în Mentimeter - un exemplu este oferit în secțiunea Material de instruire a modului 6 din acest document sau într-o foaie Google Forms sau pe hârtie: O călătorie prin stereotipuri și percepție Chestionar - Activitatea v-a ajutat să înțelegeți mai bine modul în care stereotipurile și etichetele afectează viața oamenilor? - Da, foarte mult - Oarecum - Puțin - Nu, deloc - Ce ați aflat despre propriile prejudecăți și etichetări prin intermediul acestei activități? - Ce acțiuni puteți întreprinde pentru a contesta prejudecățile sau etichetarea în viața de zi cu zi? Faceți un nor de cuvinte în grup. - Cât de des vă confrunțați cu prejudecăți sau etichetări în viața de zi cu zi? - Foarte des - Deseori - Deseori - Rareori - Niciodată - Care dintre următoarele acțiuni le-ați întreprins pentru a combate prejudecățile sau prejudecățile?

	a. Să mă informez despre diferite culturi b. Vorbesc împotriva stereotipurilor c. Sprijinirea grupurilor marginalizate d. Reflectarea asupra propriilor prejudecăți e. Participarea la discuții despre prejudecăți f. Altele 6. Clasificați următorii factori în funcție de impactul lor asupra perpetuării prejudecăților și a prejudecăților în societate: a. Reprezentarea mediatică b. Sistemul educațional c. Educația în familie d. Influența colegilor e. Cultura locului de muncă 7. Cât de încrezător sunteți în capacitatea dvs. de a vă identifica și contesta propriile prejudecăți? a. Portretul din media b. Încrezător c. Oarecum încrezător d. Nu prea încrezător e. Nu sunt deloc încrezător 8. Puteți împărtăși o experiență în care ați reușit să contestați o prejudecată sau o tendință?
--	---

Activitatea 2	
Titlul activității	Depășirea știrilor false
Scurtă descriere	Participanții lucrează în grupuri mici de investigație. Fiecare grup trebuie să investigheze știrile verificate, să încerce să identifice motivele din spatele acestui tip de manipulare, să definească sfaturile pentru a identifica știrile false și să creeze o știre pentru a-și pune cunoștințele în practică.
Materiale didactice	● Foi de hârtie și instrumente de scris ● Conexiune la internet ● Proiector ● Laptopuri ● Resurse didactice: ○ Video "Ce părere aveți despre asta?" și întrebări întrebări conexe pentru dezbattere ○ Videoclipuri YouTube: ■ Opriți manipularea și rămâneți în siguranță online (1:02) ■ Cum să identificați falsul? (0:50)

	■ Cum să evitați dilema sentimentelor? (1:04) ■ Cum să vă dați seama ce este adevărat online (0:46) ○ Infografic Canva cu sfaturi pentru depistarea știrilor false ○ Document de înregistrare a observației ● Referințe: - Linkuri către videoclipuri: 0. Ce părere aveți despre asta? https://www.youtube.com/watch?v=cQ54GDm1eL0 1. Opriți manipularea și rămâneți în siguranță online https://audiovisual.ec.europa.eu/en/video/l-249022?language=EN (1:02) 2. Cum să identificați falsul? https://audiovisual.ec.europa.eu/en/video/l-258466?language=EN (0:50) 3. Cum să evitați dilema sentimentelor? https://audiovisual.ec.europa.eu/en/video/l-258465?language=EN (1:04) 4. Cum să vă dați seama ce este adevărat online https://youtu.be/dd5nN5dUXTI?feature=shared (0:46) ○ https://www.canva.com ○ https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/staying-vigilant-online-can-you-spot-information-manipulation_en ○ https://www.rand.org/research/projects/truth-decay/fighting-disinformation/search.html ○ https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2017/599386/EPRS_ATA(2017)599386_EN.pdf ○ https://www.edps.europa.eu/press-publications/publications/techsonar/fake-news-detection_en ○ https://malta.representation.ec.europa.eu/news-and-events/fact-check_en ○ https://www.edps.europa.eu/press-publications/publications/techsonar/fake-news-detection_en ○ https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a224c235-4843-11ed-92ed-01aa75ed71a1/language-en
Durată	90 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 (10 minute)

Începem sesiunea spunându-le participanților că vor viziona un scurt videoclip (1:13). Ei trebuie să fie atenți la mesaj: **Ce părere aveți despre asta?**

<https://www.youtube.com/watch?v=cQ54GDm1eL0> După vizionarea videoclipului, participanții își discută impresiile și opiniile. Întrebări pentru dezbateri:

- Ce ați crezut la începutul videoclipului? Ați crezut că persoana spune cu adevărat acele lucruri?
- Ce credeți că s-ar putea întâmpla dacă oamenii ar crede acest tip de videoclip fără să se întrebe dacă este real sau fals?
- Știți cum să identificați un videoclip fals? Ce elemente ar trebui să căutăm pentru a ști dacă este vorba de știri false sau de o manipulare digitală?
- Ce riscuri ar putea avea utilizarea inteligenței artificiale (AI) în crearea de știri false sau manipulate?

Etapă 2 (20 de minute)

Ne vom scufunda în știrile false. Participanții urmăresc următoarele videoclipuri, iau notițe cu privire la sfaturi și completează următoarele infografice rezumând principalele sfaturi:

	TIPS FOR IDENTIFYING FAKE NEWS FIND AND VERIFY THE SOURCES  Use a search engine to see if you can find any information about where the story originally came from, and perform a search that includes those details. CHECK THE FORMAT The body of the news item may be poorly written, with spelling mistakes and low-quality photographs or images. A reverse image search may reveal image manipulation or misuse.  USE FACT-CHECKING TOOLS  Sometimes a single search can expose fake news. To combat misinformation, many reliable fact-checking websites and tools have emerged. Some of them include: Snopes, Poynter, Factcheck or Fullfact. QUESTION YOUR OWN BIASES  Sometimes a story seems too good or entertaining to be true. Take a deep breath, compare it with reliable sources, and keep a cool head. CHECK THE URL Analyze the URL to determine whether it belongs to a legitimate service or a spoof. Make sure the URL has a security certificate (HTTPS) that matches the website.   REMEMBER: VERIFY INFORMATION BEFORE SHARING https://www.canva.com
Evaluare	Etapa 3 (10 minute) Aceleași grupuri de câte 4 persoane să transforme o știre existentă într-una falsă, aplicând câteva sfaturi legate de detectarea știrilor false. Apoi, fiecare grup își împărtășește știrea și devine o echipă de investigație. După aceea, ei își împărtășesc munca cu restul grupului și încearcă să ghicească partea falsă a știrii. Pentru a evalua această activitate, se va întocmi o fișă de observație pentru a se stabili dacă participantul știe să recunoască știrile false de cele reale.

Titlul activității	Gândirea critică pe social media: riscuri, manipulare și sănătate mintală conștientizare
Scurtă descriere	Această activitate își propune să sensibilizeze participanții cu privire la riscurile și prejudecățile din conținutul social media prin explorarea modului în care influențatorii modelează percepțiile, modul în care funcționează escrocheriile digitale și modul în care social media afectează sănătatea mintală a tinerilor. Aceasta încurajează reflecția critică și multimodală prin ascultare, vizionarea și citirea într-un mediu digital.
Materiale didactice	● Hârtie sau caiete, instrumente de scris. ● Link-uri către câteva persoane influente din țările noastre (parteneri) ● Tablă și post-it-uri și pixuri (sau o versiune digitală dacă se preferă, cum ar fi https://padlet.com) ● Tabel cu aspectele care trebuie observate și reflectate în exemplul fiecărui influencer (document pe hârtie sau electronic, cum ar fi Google Docs) Platformă  Audiență  Formarea percepției  Risc de înșelătorie Impactul asupra sănătății mintale ● Referințe: ○ <i>Estructura i ús de les xarxes socials</i> (catalană): https://materials.campus.uoc.edu/daisy/Materials/PID_00282464/html5/PID_00282464.html; ○ Cum schimbă influențatorii social media comportamentul adolescenților? An evidence from Middle East Countries: https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10165405/ ○ Influențatorii social media și sănătatea adolescenților: O revizuire a domeniului de cercetare https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S027795362300744X?via%3Dihub ○ Un film despre cum influențează social media viața tinerilor https://thesocialdilemma.com/ ○ Un webinar de Francisco Villar "<i>Cómo las pantallas devoran a nuestros hijos</i>" (spaniolă): https://www.youtube.com/watch?v=hIXHh_gfPQI. Francisco Villar Cabeza este psiholog clinician specializat în sănătatea mintală a copiilor și adolescenților la Spitalul Sant Joan de Déu din Barcelona. Este cercetătorul principal al grupului de cercetare privind comportamentul suicidal în adolescență la Institutul de Cercetare Sant Joan de Déu.
Durată	60 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 (10 minute) Explorarea ideilor anterioare despre riscuri, conținut înșelător și conștientizarea sănătății mintale atunci când se utilizează social media. Participanții primesc post-it-uri și sunt rugați să își noteze gândurile cu privire la riscurile și efectele social media asupra sănătății mintale, dezinformării sau imaginii personale. Pe măsură ce scriu, ei își postează notițele pe tablă, permițându-le să se deplaseze și să vadă contribuțiile celorlalți. După ce

fiecare a terminat, grupul va analiza colectiv notele postate, va identifica temele comune și va reflecta asupra perspectivelor comune.

Etapă 2 (30 de minute)

Cunoașterea unor exemple de influenceri:

În grupuri mici, participanții explorează următoarele exemple de persoane influente din mai multe rețele de socializare și observă posibilele riscuri de persuasiune și manipulare, dezinformare și posibila influență asupra imaginii de sine a adeptului, completând un tabel furnizat și răspunzând la următoarele întrebări: *Cum sunt portretizate anumite identități sau stiluri de viață? Observați prejudecăți de gen, rasiale sau economice? Ce tactici persuasive sunt utilizate (de exemplu, frica, urgența, idealizarea)?*

Exemple de influențatori:

- a. **Mike crack (Miguel Bernal Montes)**, un YouTuber și animator spaniol cunoscut pentru videoclipurile sale Minecraft și parodiile muzicale, având peste 54 de milioane de abonați: <https://www.mikecrack.com/>
- b. **Lola Lolita (Lola Moreno Marco)**, un influencer spaniol cunoscut pentru videoclipurile sale de dans, conținutul de lifestyle și colaborările cu celebrități precum Shakira. Ea are un număr semnificativ de urmăritori pe TikTok și Instagram: <https://www.instagram.com/lolalolita/>
- c. **Loeya (Olivia)**, o creatoare de conținut și streamer greco-suedează afiliată la Fanatic, populară pentru gameplay-ul Fortinet și personalitatea ei captivantă: <https://www.twitch.tv/loeya>
- d. **Emma Ellingsen**, un model norvegian și YouTuber care împărtășește tutoriale de machiaj, vloguri și conținut de călătorie. Ea este, de asemenea, recunoscută pentru susținerea și deschiderea sa cu privire la transsexualitate: <https://www.youtube.com/@EmmaEllingsen>
- e. **Berkcan Güven (BEGE)**, un YouTuber și cântăreț turc cunoscut pentru vlogurile, scheciurile comice și videoclipurile sale muzicale. El are un număr substanțial de urmăritori printre turci tineri: <https://www.instagram.com/berkcan/>
- f. **Nadina Ioana**, o influentă TikTok din România renumită pentru conținutul său captivant și divers, inclusiv videoclipuri ASMR, rutine de îngrijire a pielii, și machiaj tutoriale de machiaj. https://www.tiktok.com/@nadina_ioana.
- g. **Elīna Didrihsone**, o influentă letonă proeminentă în domeniile standardelor de frumusețe, succesului, dezvoltării personale și antreprenoriatului: <https://www.instagram.com/didrihsoonee>

Pasul 3 (20 de minute)

Reflectarea asupra riscurilor, a conținutului înșelător și a conștientizării sănătății mintale s-a aplicat la aceste exemple.

După constatările anterioare, participanții discută rezultatele lor și, în grupuri mici, convin asupra unui răspuns comun la întrebare: "Cum pot sprijini tinerii să fie utilizatori critici ai social media?". Apoi, grupurile mici dezbate diferitele propuneri și stabilesc câteva linii directoare comune pentru

toate.

Evaluare

Reflecție finală scrisă și individuală: "Cum pot sprijini tinerii să fie utilizatori critici ai social media?"

MODULUL 7 - INTEGRAREA MULTIMODALĂ ÎN MUNCA CU TINERII

MODULUL NR. 7	Integrarea multimodală în munca de tineret
OBIECTIV GENERAL	Obiectivul general al acestui modul este de a dota lucrătorii de tineret cu capacitatea de a integra eficient alfabetizarea multimodală în practicile de lucru cu tinerii. Aceasta include înțelegerea sinergiei dintre diferitele moduri de comunicare (vizuală, auditivă, digitală, kinestezică și textuală) și aplicarea acestora în activitățile de implicare a tinerilor bazate pe proiecte și pe comunitate.
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	Până la sfârșitul sesiunii, participanții vor fi capabili să: ● să definească și să explice alfabetizarea multimodală într-un context de lucru cu tinerii ● Identificarea oportunităților de aplicare a metodelor multimodale în proiectele de tineret ● Să conceapă și să pună în aplicare activități integrate de alfabetizare multimodală ● Să colaboreze și să comunice folosind modalități multiple în mod eficient
METODE	● Discuții de grup, ateliere de colaborare ● Exerciții de concepere a proiectelor multimodale ● Sesiuni de reflecție și evaluare
RESURSE NECESARE	● Laptopuri sau tablete cu acces la internet ● Hârtie, markere, flipchart-uri ● Instrumente de înregistrare video și audio ● Acces la software de proiectare sau editare (Canva, Audacity etc.)
SFATURI PENTRU FORMATORI	● Promovați un mediu creativ în care este încurajată experimentarea cu metodele de comunicare ● Încurajați participanții să gândească incluziv și să utilizeze moduri adaptate diferitelor stiluri și medii de învățare ● Utilizați exemple multimedia pentru a ilustra conceptele ● Sprijiniți participanții în corelarea strategiilor multimodale cu provocările din viața reală a tinerilor
DURATA	6 ore
DESCRIERE	Acest modul prezintă lucrătorilor de tineret integrarea comunicării multimodale în programele pentru tineret. Participanții vor experimenta modul în care combinarea metodelor vizuale, auditive, kinestezice și digitale poate spori învățarea, implicarea și participarea în activitatea cu tinerii. Prin activități practice structurate, participanții vor dezvolta proiecte practice care utilizează aceste abordări în practica lor de zi cu zi. Activitățile concepute pentru modulul 7 servesc ca un cadru practic pentru a ajuta lucrătorii de tineret să aplice alfabetizarea multimodală în contexte reale de lucru cu tinerii. Fiecare activitate creează o punte între teorie și practică, încurajând participanții să se angajeze, să reflecteze și să conceapă experiențe de învățare folosind mai multe moduri de comunicare - vizual, auditiv, kinestezic, digital și textual. Începând cu o înțelegere fundamentală a motivului pentru care multimodalitatea îmbunătățește învățarea (Activitatea 1), participanții își dezvoltă treptat capacitatea

	de a utiliza aceste moduri în mod intenționat prin provocări de colaborare, reproiectări creative și planificare incluzivă a proiectelor. De la auto-explorare în <i>Harta călătoriei multimodale</i> la rezolvarea problemelor în echipă în <i>Depanarea multimodalității</i>, fiecare activitate sprijină lucrătorii de tineret în recunoașterea și adaptarea la diverse nevoi de învățare. <i>Lentila culturală</i> și activitățile <i>Gamified Toolbox</i> le aprofundează capacitatea de a crea medii incluzive și atractive în care toți tinerii pot participa și se pot exprima eficient. În cele din urmă, modulul îi echipează pe participanți nu numai cu baza teoretică, ci și cu strategii și instrumente concrete pentru a încorpora practicile multimodale în programele lor, consolidând astfel comunicarea, incluziunea și participarea activă în munca de tineret.
EVALUARE	● Formular de feedback la sfârșitul sesiunii privind rezultatele învățării ● Reflecțiile participanților împărtășite în cadrul unui cerc de închidere ● Observarea și feedback-ul formatorului privind colaborarea în echipă și integrarea modalităților
REFERINȚE	Cope, B., & Kalantzis, M. (2009). <i>Multiliteracies: New Literacies, New Learning</i>. <i>Pedagogies: An International Journal</i>, 4(3), 164-195. Comisia Europeană (2022). <i>Planul de acțiune privind educația digitală (2021-2027): Resetarea educației și formare pentru digitală era digitală</i>. https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital/digital-education-action-plan Jewitt, C. (2008). <i>Multimodalitatea și alfabetizarea în clasele școlare</i>. <i>Review of Research in Education</i>, 32(1), 241-267. Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). <i>Discursul multimodal: Modulile și mediile comunicării contemporane</i>. Serafini, F. (2014). <i>Reading the Visual: O introducere în predarea alfabetizării multimodale</i>. Teachers College Press. The New London Group (1996). <i>A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures</i>. Walsh, M. (2010). <i>Alfabetizarea multimodală: Ce înseamnă aceasta pentru practica la clasă?</i> <i>Australian Journal of Language and Literacy</i>, 33(3), 211-239. Instrumente online: Anchor.fm, Canva, Kahoot, Mentimeter, Miro, Padlet

Structura atelierelor	
Activitate de încălzire	Titlu: Identitatea mea, versiune multimodală

	Resurse suplimentare: Utilizați Padlet pentru colaje vizuale, Pixabay pentru inspirație foto și Freesound pentru efecte sonore. Descriere succintă: Participanții se prezintă folosind cel puțin trei moduri (de exemplu, o fotografie, un gest, un cuvânt, un sunet). Materiale didactice: Smartphone-uri, hârtie, markere Durată: 30 min: 30 min Instrucțiuni: Pasul 1: Cereți participanților să creeze o scurtă prezentare a lor folosind trei moduri diferite de comunicare. De exemplu, o fotografie care reprezintă hobby-ul lor, un gest care reprezintă starea lor de spirit și un efect sonor sau un clip muzical care reprezintă personalitatea lor. Etapă 2: Participanții își prezintă prezentările în grupuri mici. Etapă 3: Reflecția în grup urmărește modul în care diferitele moduri au influențat claritatea și implicarea fiecărei prezentări. Evaluare: Discuții între colegi, observarea utilizării creative a modurilor și claritatea exprimării.
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	De ce funcționează multimodalitatea: Creierul și învățarea
Scurtă descriere	O sesiune scurtă, interactivă, care prezintă știința și teoria educațională din spatele învățării multimodale. Participanții explorează modul în care creierul procesează informațiile multimodale și de ce acest lucru este important pentru munca de tineret.
Resurse suplimentare:	● Scurt video explicativ: "Cum stimulează memoria învățarea multimodală" (3 min) ● Infografic descărcabil de la The eLearning Coach: De ce să folosim instruirea multimedia ● Mentimeter sau Kahoot pentru teste interactive rapide ● Dual Codare dublă broșură (PDF de The Învățare Scientists): https://www.learningscientists.org/blog/2017/5/4-1
Materiale didactice:	● Laptop/proiector cu internet, ● imprimate ale conceptelor cheie (de exemplu, teoria codării duble), ● tablă albă sau flipchart, ● markere, ● acces la Mentimeter/Kahoot
Durata:	30 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1: Prezentarea conceptului (5-7 min) Facilitatorul introduce învățarea multimodală folosind imagini simple și explică modul în care aceasta implică mai multe canale senzoriale (vizual, auditiv, kinestezic), crescând retenția memoriei și înțelegerea. Pasul 2: Vizionați și discutați (5 min)

	Urmăriți videoclipul scurt ("How Multimodal Learning Boosts Memory"). Participanții se întorc apoi către un partener și împărtășesc un exemplu de situație în care o abordare multimodală i-a ajutat să învețe ceva mai bine. Etapa 3: Aspecte teoretice (10 min) Facilitatorul explică termenii cheie (codare duală, memorie de lucru, sarcină cognitivă) cu ajutorul unor documente tipărite sau a unui diapozitiv proiectat. Participanții scriu sau desenează o reprezentare rapidă a unei teorii pe o notă adezivă. Etapa 4: Sondaj sau test interactiv (5-7 min) Utilizați Mentimeter sau Kahoot pentru a rula un scurt chestionar: "Ce modalitate vă amintiți cel mai bine din sesiunile de astăzi de până acum?" "Ce activitate de învățare vi s-a părut cea mai naturală - și de ce?" Extensie opțională: Adăugați un perete Padlet în care participanții își postează propriile momente "Aha!" legate de teoria multimodală.
Evaluare	● Observarea formatorului: Participarea și răspunsurile în cadrul discuției ● Verificarea teoriei cu notițe autocolante: Cursanții sunt capabili să exprime clar conceptele? ● Rezultatele testului: Măsoară înțelegerea într-un mod distractiv, fără presiune ● Solicitare de reflecție: "Cum se leagă această teorie de practica dumneavoastră de lucru cu tinerii?"
Rezultatele învățării	Până la sfârșitul acestei activități, participanții vor fi capabili să: ● să înțeleagă cognitive cognitive cognitive care sprijină învățarea multimodală ● să recunoască impactul implicării simțurilor multiple pentru îmbunătățirea învățării ● Să reflecteze la cum și de ce să aplice teoria multimodală în programele pentru tineri programe
Activitatea 2	
Titlul activității	Harta călătoriei multimodale
Scurtă descriere	Această activitate de reflecție ajută participanții să realizeze o hartă a parcursului lor personal de învățare și să analizeze modul în care diferitele moduri de comunicare le-au influențat implicarea și înțelegerea. Aceasta promovează empatia, conștientizarea metacognitivă și oferă informații valoroase care sprijină proiectarea incluzivă și și diferențiate în munca de tineret.
Materiale didactice	● Hârtie, ● markere, ● notițe adezive, ● hârtie flipchart, ● evidențiere,

	● tablă digitală opțională Resurse suplimentare ● Șabloane de flipchart cu indicii cronologice ● Foaie de lucru pentru jurnalul de reflecție (tipărită sau digitală) ● Exemple de pictograme multimodale pentru etichetarea tipurilor de modalități ● Tablă digitală (Jamboard sau Miro - opțional)
Durată	45 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 - Introducere (5 min) Formatorul introduce conceptul de "călătorie de învățare" și explică faptul că participanții vor reflecta asupra unei experiențe personale în care au învățat ceva semnificativ (de exemplu, dobândirea unei competențe, depășirea unei provocări, dezvoltarea unei pasiuni). Ei vor examina modalitățile de comunicare și de învățare utilizate de-a lungul drumului. Etapă 2 - Crearea hărții (15 min) Fiecare participant trasează o cronologie sau un traseu care reprezintă experiența sa de învățare. Ei marchează etapele, activitățile sau resursele implicate și etichetează ce moduri de comunicare au fost utilizate la fiecare etapă (de exemplu, citire, observare, acțiune, discuție, mișcare). Exemple: Citirea unui articol → Textual Urmărirea unui tutorial → Vizual+ Auditiv Practicarea în viața reală → Kinaestezic A spune altora ce ați învățat → Lingvistică+ Socială Pasul 3 - Reflecția în perechi (10 min) Participanții lucrează în perechi pentru a-și prezenta harta călătoriei și pentru a reflecta la întrebări precum: Care modalități de comunicare v-au ajutat cel mai mult și de ce? Au existat lacune sau momente în care o altă modalitate ar fi putut fi utilă? Etapă 4 - Împărtășirea și sinteza în grup (10-15 min) Voluntarii prezintă ideile cheie din reflecțiile lor. Formatorul facilitează o discuție cu privire la tiparele care apar: Care sunt modalitățile cele mai utilizate sau cele mai puțin utilizate? Ce putem învăța despre proiectarea de activități incluzive și atractive din aceste călătorii?

Evaluare	● Calitatea și claritatea cartografierii parcursului ● Profunzimea reflecției în cadrul discuțiilor în perechi ● Contribuțiile la sinteza grupului ● Observarea de către formator a capacității participanților de a conecta experiența personală de învățare la strategiile multimodale de lucru cu tinerii
Extensie opțională	Rugați participanții să selecteze o activitate de tineret pe care o desfășoară în mod regulat și să o reproiecteze aceasta folosind informațiile din harta lor de parcurs. Ei ar trebui să noteze ce moduri suplimentare ar include acum și de ce.
Activitatea 3	
Titlul activității	Provocare multimodală
Descriere succintă	Echipele sunt provocate să conceapă și să transmită un mesaj de campanie pe o temă de tineret folosind patru modalități distincte. Resurse suplimentare: Accesați Canva pentru proiectarea campaniei, Anchor.fm pentru crearea de podcasturi și utilizarea șablonului de plan de activități multimodale pentru structurarea campaniilor.
Materiale didactice	Laptopuri, materiale de desen, microfoane, camere foto, instrumente de editare
Durată	60 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 Formați echipe de 4-5 participanți și atribuiți fiecăruia o temă relevantă din punct de vedere social pentru tineri (de exemplu, schimbările climatice, conștientizarea sănătății mintale, combaterea bullying-ului). Pasul 2 Echipele se gândesc la un mesaj clar și concis și aleg cel puțin patru modalități de transmitere a acestuia (de exemplu, un poster, un fragment de podcast, un scurt videoclip, un dans sau un joc de rol). Pasul 3 Echipele își dezvoltă campaniile și le prezintă întregului grup.
Evaluare	Votul grupului cu privire la claritate, creativitate și eficacitate; feedback-ul facilitatorului. Chestionar pentru evaluarea activității 1. Cât de captivantă vi s-a părut această activitate? ☐ Foarte atractivă ☐ Oarecum captivantă ☐ Neutru ☐ Nu foarte captivantă ☐ Nu a fost deloc atrăgătoare 2. Această activitate v-a îmbunătățit înțelegerea învățării multimodale? ☐ Da, semnificativ ☐ Da, oarecum ☐ neutru

	☐ Nu, nu chiar ☐ Nu, deloc 3. V-ați simțit încurajat să colaborați și să lucrați eficient în grupul dumneavoastră? ☐ Foarte de acord ☐ De acord ☐ neutru ☐ Dezacord ☐ Total dezacord
--	---

Activitatea 4	
Titlul activității	Reproiectarea unui atelier
Scurtă descriere	Participanții iau o activitate de tineret existentă și o reproiectează folosind mai multe moduri de comunicare pentru a o face mai incluzivă și mai atractivă. Resurse suplimentare: Includeți șablonul editabil de reproiectare a atelierului, Mentimeter pentru colectarea opiniilor grupului și tutoriale YouTube privind storytelling.
Material didactic Materiale	Exemple de descrieri de atelier, flipchart-uri, instrumente multimedia
Durată	60 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 Distribuiți scurte schițe ale activităților tradiționale pentru tineri (de exemplu, o discuție despre siguranța pe internet). Pasul 2 În grupuri mici, participanții reproiectează activitatea pentru a include suporturi vizuale, clipuri audio, jocuri de rol și componente interactive. Etape 3 Grupurile prezintă atelierul reproiectat, explicând modul în care fiecare mod sporește accesibilitatea și impactul.
Evaluare	Evaluare condusă de formator evaluare cu accent pe creativitatea, aplicabilitate, și diversitatea multimodală.

Activitatea 5	
Titlul activității	Construirea unui set de instrumente multimodale
Descriere succintă	Participanții compilează un set de instrumente cu strategii multimodale digitale și non-digitale pentru implicarea tinerilor. Resurse suplimentare: Folosiți această foaie Google Digital Toolbox pentru colaborare în timp real colaborare în timp real și oferiți linkuri către instrumente precum Miro, Trello și Unsplash pentru colectarea resurselor.
Material didactic Materiale	Flipchart-uri, notițe autocolante, laptop-uri, acces la platforme software

Durata activității	Durata activității 45 min
Instrucțiuni	Pasul 1 Participanții reflectă asupra instrumentelor pe care le-au utilizat sau pe care le-au întâlnit (de exemplu, aplicații de editare video, infografice, marionete, cercuri de povestiri). Pasul 2 În echipe, ei clasifică instrumentele pe tipuri de modalități și enumeră scenarii de utilizare. Pasul 3 Seturile de instrumente sunt compilate și partajate digital între participanți.
Evaluare	Utilitatea și varietatea instrumentelor enumerate; înțelegerea de către participanți a aplicațiilor în munca de tineret.

Activitatea 6	
Titlul activității	Prezentarea proiectului
Scurtă descriere	Echipele conceptualizează și prezintă un proiect de tineret complet care integrează cel puțin trei modalități în livrarea și comunicarea sa. Resurse suplimentare: Furnizați șablonul de diapositive pentru prezentarea proiectului, utilizați Kahoot pentru votul între colegi și distribuiți exemple de rubrici pentru a evalua inovația și claritatea
Materiale didactice Materiale	Șabloane pentru conceperea proiectului, instrumente de prezentare
Durată	60 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 Echipele elaborează un proiect de tineret pe termen scurt care abordează o nevoie din comunitatea sau organizația lor. Etapa 2 Fiecare proiect trebuie să demonstreze clar integrarea a cel puțin trei moduri de comunicare (de exemplu, ateliere interactive, podcasturi, campanii vizuale). Pasul 3 Echipele își prezintă proiectele grupului sau unei comisii, simulând o propunere de finanțare.
Evaluare	Formulare de feedback care evaluează creativitatea, fezabilitatea, claritatea integrării multimodale integrarea multimodală și abilitățile de prezentare.

Activitatea 7	
Titlul activității	Multimodalitatea printr-o lentilă culturală
Scurtă descriere	Această activitate ajută participanții să dezvolte conștiința culturală și incluziunea prin adaptarea unei activități de tineret existente pentru a se potrivi unui grup cultural sau lingvistic divers. Ea promovează empatia, gândirea flexibilă și echitatea în munca de tineret.
Predare Materiale	● Markere, ● flipchart sau tablă digitală de colaborare (de exemplu, Miro),

	● cartonașe tipărite cu scenarii Resurse suplimentare ● Lista de verificare a adaptării culturale ● Exemple de fișe de audiență/profil cultural (de exemplu, tineri migranți, grup mixt lingvistic, participanți cu un nivel scăzut de alfabetizare) ● Flipchart pentru note de grup
Durată	30 de minute
Instrucțiuni	Pasul 1 - Pregătire Fiecare grup selectează una dintre activitățile concepute anterior (de exemplu, din Multimodal Challenge sau Project Pitch). Etapă 2-Asribuirea scenariului cultural Distribuiți o fișă de scenariu cu un profil specific al publicului (de exemplu, refugiați recent sosiți, tineri din medii rome, cursanți neurodiverși). Etapă 3 - Reproiectarea activității (15 min) Grupurile își refac activitatea inițială pentru a se adapta mai bine publicului desemnat. Acestea trebuie să ia în considerare: ● Accesibilitatea limbii și a mijloacelor media ● Includerea de conținut relevant din punct de vedere cultural ● Alegerea modalităților (de exemplu, mai multe imagini, limbaj simplificat, joc de rol în loc de text) Etapă 4 - Împărtășire și discuții (10 min) Grupurile prezintă modul în care și-au adaptat activitatea și își explică alegerile. Discutați ce s-a schimbat, ce a rămas și cum s-a îmbunătățit incluziunea.
Evaluare	● Adecvarea adaptărilor ● Gândire în abordarea incluziunii ● Claritatea prezentării și a motivației ● Feedback din partea formatorului și a colegilor

Activitatea 8	
Titlul activității	Gamify the toolbox
Scurtă descriere	Această activitate energizantă și practică utilizează gamificarea pentru a consolida cunoștințele despre instrumentele multimodale. Participanții îndeplinesc provocări creative la stațiile de învățare pentru a câștiga insigne și pentru a construi o "trusă de instrumente" comună.
Materiale didactice	● Markere, ● instrucțiuni tipărite, ● laptopuri/tablete (opțional), ● recuzită sau simboluri, ● instrumente digitale (Canva, Padlet) Resurse suplimentare ● Șabloane de insignă (tipărite sau digitale) ● Cartonașe cu instrucțiuni pentru stații ● Cronometru sau cronometru ● Premiu simplu sau certificat pentru echipa câștigătoare (opțional)
Durată	60 de minute

Instrucțiuni	Pasul 1 - Configurarea (în prealabil) ● Creați 4-5 stații de învățare, fiecare cu o sarcină diferită care consolidează o modalitate: ● Creați un mini-poster (vizual) ● Înregistrați un fragment de podcast (auditiv) ● Proiectarea unui infografic (digital) ● Reprezentați un joc de rol (kinestezic) ● Scrieți o poveste sau un slogan de un minut (textual) Etapă 2- Rotația (30-40 min) Împărțiți participanții în echipe. Fiecare echipă se rotește prin stații, îndeplinind sarcinile și câștigând o insignă/un abțibild pentru fiecare dintre acestea îndeplinite cu succes. Etapă 3 - Împărtășirea setului de instrumente (10-15 min) La final, echipele prezintă pe scurt unul sau două instrumente sau metode pe care le-au considerat cele mai utile și modul în care le-ar aplica în activitatea cu tinerii.
Evaluare	● Completarea tuturor stațiilor ● Creativitate și colaborare ● Claritatea schimbului de instrumente ● Nivelul de implicare (observarea formatorului)

Materiale de formare

Modulul 3

Model de hartă a argumentelor (Activitatea 1)

1. Subiect / problemă

Care este subiectul principal discutat? Scrieți-l într-o propoziție:

2. Afirmatia principală a autorului (teza)

Ce încearcă autorul să demonstreze sau să vă convingă? Scrieți-o în propriile cuvinte:

3. Argumente de susținere (motive)

Ce motive oferă autorul pentru a susține afirmația principală?

Argument de susținere	Tipul de dovadă (fapt, opinie, exemplu, statistică etc.)

4. Limbaj și ton

Cum se adresează autorul cititorului? Bifați toate variantele care se aplică:

- ☐ Emoțional
- ☐ Logic
- ☐ Informal
- ☐ Formal

- [] Sarcastic

- [] Neutru

Altele: _____

Scrieți 1 exemplu de frază care arată tonul:

5. Prejudecăți sau presupuneri

Autorul ia atitudine? Sunt făcute presupuneri? Notați-le aici:

6. Contraargumente sau perspective lipsă Ce puncte de vedere opuse nu sunt incluse?

Scrieți un posibil contra-argument:

7. Practică de rescriere (extensie opțională)

Rescrieți afirmația principală a autorului într-un mod mai clar sau mai puternic:

Texte pentru activitatea 2

Textul 1: Pisica Max

Familia Jones este acasă. Au făcut o excursie la munte pentru câteva zile, dar acum sunt acasă. Domnul Jones trage mașina pe alee. Cei doi copii, un băiat și o fată, văd pisica lor, Max, stând la fereastra bucătăriei. Fereastra este deschisă. "Oh, nu", spune doamna Jones. "Am uitat să închid fereastra de la bucătărie".

Fata deschide portiera mașinii și coboară. Dintr-o dată, un câine mare aleargă spre fată. Câinele mare latră. Fetei îi este frică. Câinele o mușcă de picior. Fata țipă. Chiar atunci, pisica Max sare de la fereastra bucătăriei. Sare pe capul câinelui și îi zgârie ochii. Câinele nu o mai mușcă pe fată și fuge.

Domnul și doamna Jones vin să ajute fata. Doamna Jones o ține pe fată în brațe. Domnul Jones își scoate telefonul și cheamă o ambulanță. Fetei o doare piciorul, dar la spital, medicul spune că mușcătura de câine nu este gravă. Medicul spune că fetița se va face bine. Doctorul spune că familia Jones are o pisică foarte specială. Max a salvat ziua!

Sursă: USA Learns. (n.red.). Max the Cat. Retrieved from <https://www.usalearns.org>

Textul 2: Cu mulți ani în urmă, în Japonia

Anul este 1915. Este ora trei după-amiaza. Yoko stă pe un scaun în grădină. Scaunul este sub un copac. Lângă scaun este o masă. Pe masă se află un acvariu cu un pește care înoată în el. Există, de asemenea, un pahar de ceai rece.

Yoko stă foarte nemișcată și încearcă să nu se miște. Este o zi foarte caldă și nu există aer condiționat în casă. Yoko se uită la peștii care înoată în bol. Ea bea ceaiul. Tatăl lui Yoko iese afară și stropește cu apă plantele din grădină.

Pentru o clipă, totul pare mai răcoros. Mama lui Yoko vine cu o carte de școală. În Japonia, este important să înveți tot anul, chiar și vara. Mama lui Yoko îi dă lui Yoko cartea de școală. Yoko deschide cartea, dar nu are chef să învețe.

Mai târziu, când soarele apune, familia merge la baia publică. Yoko și mama ei intră în baia pentru femei, iar tatăl lui Yoko intră în baia pentru bărbați. Se simte bine să se clătească la duș și apoi să stea în apa caldă. Mai târziu, familia merge acasă. Aerul se simte mai rece. Luna zâmbeste pe cer. Yoko îi zâmbeste și ea.

Sursă: USA Learns. (n.d.). Cu mulți ani în urmă în Japonia. Retrieved from <https://www.usalearns.org>

Textul 3: Ziua Pământului

Ziua Pământului este un eveniment anual care are loc pe 22 aprilie pentru a demonstra sprijinul pentru protecția mediului. Organizată pentru prima dată la 22 aprilie 1970, aceasta include în prezent o gamă largă de evenimente coordonate la nivel mondial prin earthday.org (fostul Earth Day Network), care includ un miliard de persoane din peste 193 de țări. În 1969, la o conferință UNESCO din San Francisco, activistul pentru pace John McConnell a propus o zi în onoarea Pământului și a conceptului de pace, care să fie sărbătorită pentru prima dată pe 21 martie 1970, prima zi de primăvară în emisfera nordică. Această zi a echilibrului naturii a fost sancționată ulterior printr-o proclamație scrisă de McConnell și semnată de secretarul general al Organizației Națiunilor Unite, U Thant.

O lună mai târziu, senatorul american Gaylord Nelson a propus organizarea, la 22 aprilie 1970, a unui eveniment național de educație ecologică și a angajat un tânăr activist, Denis Hayes, pentru a fi coordonatorul național. Numele "Ziua Pământului" a fost inventat de publicitarul Julian Koenig. Denis și echipa sa au extins evenimentul dincolo de ideea inițială a unei învățături pentru a include toate Statele Unite. Partenerii-cheie care nu se concentrează asupra mediului au jucat roluri majore în succesul primei Zile a Pământului. Sub conducerea liderului sindical Walter Reuther, de exemplu, sindicatul United Auto Workers (UAW) a devenit cel mai important susținător financiar și operațional extern al evenimentului.

Potrivit lui Hayes, "fără UAW, prima Zi a Pământului ar fi eșuat probabil!" Nelson a primit ulterior Medalia Prezidențială a Libertății în semn de recunoaștere a activității sale. Prima Zi a Pământului s-a concentrat asupra Statelor Unite. În 1990, Denis Hayes, coordonatorul național inițial din 1970, a luat-o la nivel internațional și a organizat evenimente în 141 de națiuni

Sursă: Contributori Wikipedia. (2024, 28 aprilie). Ziua Pământului. Pe Wikipedia. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Earth_Day

Textul 5: Ziua cea mare

Marea are o culoare frumoasă de albastru. Apa este atât de strălucitoare încât Kim poate vedea până la fund. Ea atinge apa cu piciorul; temperatura este caldă. Sunt valuri în depărtare, iar cerul este senin. Este încă devreme și nu există aglomerație. Kim este singură în cel mai frumos loc de pe pământ și este pregătită. Aceasta este ziua în care va cânta. A exersat toată viața ei pentru acest moment.

Kim a crescut pe insulă. Casa familiei ei era lângă ocean. Când era mică, înota în ocean în timp ce frații ei călăreau valurile. Apoi, într-o zi, Kim s-a săturat de înot și a decis să încerce să folosească placa de surf a fratelui ei. Fratele ei a ajutat-o și a încurajat-o. La vârsta de șapte ani, Kim a primit o placă de surf de ziua ei. De atunci încolo, a făcut mereu surf.

Acum Kim are 16 ani. Alte fete de vârsta ei vin astăzi pe insulă din toate colțurile țării. Ele vin în Hawaii pentru un concurs de surfing. Kim este încântată să concureze împotriva lor. Abia așteaptă să arate lumii ce poate face și crede că va reuși.

Sursă: USA Learns. (n.red.). The Big Day. Retrieved from <https://www.usalearns.org>

Fișa de lucru pentru sculptarea propozițiilor (Activitatea 3)

Mai jos sunt 10 propoziții vagi, incomode sau lipsite de claritate. Rescrieți fiecare dintre ele pentru a îmbunătăți claritatea, concizia și precizia. Folosiți substantive și verbe puternice, eliminați cuvintele inutile și evitați clișeele.

1. Întâlnirea a fost cam lungă și nu a decurs chiar așa cum ne așteptam.

✎ Rescrieți:

2. Există o mulțime de moduri diferite în care acest lucru ar putea fi îmbunătățit.

✎ Rescrieți:

3. A fost o situație dificilă și greu de gestionat pentru majoritatea oamenilor.

✎ Rescrie:

4. Era foarte fericită și entuziasmată de oportunitatea care i-a fost oferită.

✎ Rescrie:

5. Elevii nu prea înțelegeau tema care le fusese dată.

✎ Rescrie:

6. A luat decizia de a merge mai departe și de a începe să facă munca.

✎ Rescrie:

7. Prezentarea a fost oarecum bună, dar ar putea fi mult îmbunătățită.

✎ Rescriere:

8. Ei au fost de părere că problema ar putea fi rezolvată în curând.

✎ Rescrieți:

9. Cred că poate ar trebui să încercăm să facem ceva în legătură cu problema.

✎ Rescrieți:

10. Profesorul a spus că temele pentru acasă care au fost atribuite trebuie să fie completate.

✎ Rescrieți:

Sfaturi de stil (Activitatea 3)

Utilizați aceste sfaturi de stil pentru a rescrie propozițiile cu mai multă claritate, forță și precizie. Aceste strategii vă vor ajuta să reduceți cuvintele, să îmbunătățiți lizibilitatea și să vă faceți scrisul mai captivant.

1. Folosiți vocea activă

Faceți ca subiectul propoziției să facă acțiunea.

+ Decizia a fost luată de grup.

■ Grupul a luat decizia.

2. Eliminați cuvintele inutile

Eliminați cuvintele de umplutură precum "într-adevăr", "doar", "un fel de", "mult de".

+ Întâlnirea a fost destul de lungă și nu a mers prea bine.

■ Întâlnirea a fost lungă și neproductivă.

3. Fiți specific

Înlocuiți cuvintele vagi cu detalii concrete.

+ Ea era foarte fericită.

■ A zâmbit și a aplaudat emoționată.

4. Folosiți verbe și substantive puternice

Alegeți cuvinte de acțiune precise și substantive vii.

+ S-a dus repede la ușă.

✓ S-a repezit la ușă.

5. Evitați repetarea și redundanța Spuneți lucrurile o singură dată, clar.

+ A fost o situație dificilă și grea.

✓ A fost o situație dificilă.

6. Evitați clișeele

Folosiți expresii originale.

+ La sfârșitul zilei, am dat 110%.

■ Am rămas până târziu pentru a termina proiectul la timp.

7. Păstrați frazele echilibrate

Folosiți o structură coerentă și evitați frazele incomode.

+ Profesorul a spus că temele pentru acasă care au fost atribuite trebuie completate.

✓ Profesorul a spus că elevii trebuie să termine temele pentru acasă.

8. Alegeți tonul potrivit

Adaptați tonul la scop și audiență.

+ Acest material este destul de plictisitor, dar probabil ar trebui să-l citiți.

✓ Acest conținut este important pentru înțelegerea subiectului.

Tabloul cutiei de alfabetizare - șablon de proiectare (Activitatea 4)

Utilizați acest canvas pentru a proiecta o cutie de alfabetizare portabilă pentru un anumit grup de tineri sau context.

1. Publicul țintă / Context

Cui i se adresează această cutie de alfabetizare? Descrieți cadrul și tinerii care o vor folosi. Exemplu: Adolescenți refugiați într-un adăpost, club de tineret rural, centru de primire pentru tinerii NEET.

✎ Scrieți aici: _____

2. Materiale de lectură (5 elemente)

Ce tipuri de materiale de lectură veți include în cutie? Gândiți-vă la materiale scurte, captivante și accesibile.

✎ Enumerați aici:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

3. Instrumente și îndemnuri de scriere (5 elemente)

Ce instrumente sau activități îi vor ajuta pe tineri să scrie și să se exprime?

☞ Enumerați aici:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

4. Activități interactive de alfabetizare (3 idei)

Cum pot cititul și scrisul să devină sociale, distractive sau colaborative?

☞ Idei:

1. _____
2. _____
3. _____

5. Instrument de reflecție sau de partajare (1 idee)

Cum pot tinerii să reflecteze sau să împărtășească ceea ce au citit sau scris?

Exemplu: Perete Post-it, tablă de povestit, cutie de scrisori.

☞ Scrieți aici: _____

Cititul și scrisul sunt competențe de bază pentru învățarea pe tot parcursul vieții, participarea civică și capacitatea de inserție profesională. În munca de tineret - în special în contexte educaționale non-formale - aceste competențe nu sunt doar academice; ele sunt instrumente de exprimare personală, de conștientizare critică și de emancipare. Această prezentare teoretică explorează modul în care lucrătorii de tineret pot sprijini persoanele care învață să citească/scrie, cu accent pe lectura critică, argumentare și utilizarea unor instrumente precum hărțile de argumentare.

1. Cine sunt elevii care citesc/ scriu?

Cei care învață să citească/scrie sunt unul dintre cele patru tipuri de învățare propuse în modelul de preferințe de învățare VARK (Fleming & Mills, 1992), alături de cei care învață vizual, auditiv și kinestezic. Aceste persoane preferă informațiile care sunt afișate sub formă de cuvinte - cititul și scrisul sunt principalele lor moduri de angajare cu lumea.

Caracteristicile celor care învață prin citire/scriere includ:

- Preferința pentru materialele bazate pe text: cărți, rapoarte, manuale, glosare.
- Obiceiuri puternice de a lua notițe.
- Abilitatea de a rezuma, parafraza și reorganiza informațiile.
- Beneficiază de rescrierea notițelor, de citirea lor repetată și de implicarea în definiții.

Deși cadrul "stilurilor de învățare" a fost dezbătut în științele cognitive (Pashler et al., 2008), adaptarea conținutului educațional la diferite modalități poate spori implicarea și

acces - în special în mediile non-formale în care cursanții sunt mai diverși în ceea ce privește mediul și motivația (Consiliul European, 2020).

2. Cititul și scrisul Alfabetizarea ca abilitare

În tradiția lui Paulo Freire (1970), alfabetizarea nu este doar capacitatea mecanică de a decoda cuvinte, ci este o formă de conștientizare. Cititul îi ajută pe cursanți să interpreteze lumea; scrisul le permite să reacționeze și să o remodeleze.

În educația non-formală, tinerii ar trebui încurajați să citească și să scrie texte care:

- au legătură cu experiențele lor trăite.
- Reflectă aspecte sociale, culturale sau politice.
- invită la reflecție, discuție și rescriere.

Această trecere de la consumul pasiv la implicarea activă încurajează atât alfabetizarea critică (Luke, 2000), cât și vocea tinerilor (Cammarota & Fine, 2008).

3. Lectura critică și argumentarea Ce este lectura critică?

Lectura critică este practica implicării active într-un text prin analizarea, chestionarea și evaluarea conținutului acestuia. Aceasta presupune trecerea de la ceea ce se spune la cum și de ce se spune - și să decideți dacă acceptați sau nu mesajul.

Definiție:

"Lectura critică înseamnă să înveți să te implici activ în discutarea argumentelor, să evaluezi ipotezele și să emiți judecăți în cunoștință de cauză cu privire la sens, adevăr și semnificație".

(Wallace & Wray, 2016)

Mai degrabă decât să accepte pasiv cuvintele autorului, cititorul critic examinează logica, structura, prejudecățile și omisiunile unui text. Pentru cei care învață să citească/scrie, acest tip de reflecție este cel mai bine susținut prin adnotare, luarea de notițe, rezumate scrise și cartografierea argumentelor.

Competențe-cheie ale cititorilor critici

Competența	Ce implică	Exemplu
Identificarea argumentului principal	Ce încearcă autorul să argumenteze sau să dovedească?	"Autorul susține că adolescenții ar trebui să fie plătiți pentru voluntariat."
Evaluarea raționamentului	Cât de solidă și structurată este logica din spatele afirmației?	"Dovezile sunt în mare parte anecdotice, nu bazate pe date bazate pe date."
Identificarea limbajului emoțional	Autorul face apel la frică, vinovăție, patriotism etc.?	"Frazе precum "ruina societății noastre" sunt încărcate emoțional încărcate emoțional."
Recunoașterea presupunerilor	Ce credințe sau valori sunt luate de la sine în text?	"Scriitorul presupune că toți elevii abuzează de privilegiile telefonice."

Abilități	Ce implică	Exemplu
Detectarea prejudecăților	Este perspectiva distorsionată sau unilaterală?	"Autorul interviează doar susținători ai interdicțiilor telefonice."
Luând în considerare punctele de vedere care lipsesc	Ce nu se spune? Ce este lăsat afară?	"Nu se face nicio mențiune despre elevii cu adaptări."

Înțelegerea argumentării

Argumentarea este procesul structurat de prezentare și apărare a unui punct de vedere folosind logica și dovezile. Este esențială pentru cititul și scrisul critic, ajutându-i pe tineri să învețe cum să raționeze clar, să se implice în dezbateri și să-i convingă pe alții.

Modelul de argumentare al lui Toulmin (1958) oferă o defalcare utilă:

Element	Funcție	Exemplu
Afirmație	Punctul principal care este argumentat	"Telefoanele ar trebui să fie interzise în sălile de clasă."
Dovezi	Fapte, exemple, sau statistici care susțin afirmația	"Cercetările arată că utilizarea telefonului scade atenția cu 30%."
Mandat	Legătura dintre probe și afirmație	"Distracția dăunează învățării, deci interzicerea telefoanelor ajută."
Sprijin	Sprijin suplimentar pentru argument	"Studiile cognitive arată că multitasking reduce retenția memoriei."
Contraargumentare	Punct de vedere opus	"Telefoanele pot fi utilizate pentru aplicații educaționale."
Replică	Răspuns la cererea reconvențională	"Dar elevii majoritatea folosesc telefoanele pentru divertisment."

Rolul prejudecății în lectura critică Ce este prejudecata?

Biasul se referă la o prezentare nedreaptă sau dezechilibrată a informațiilor care favorizează o anumită perspectivă, adesea în mod neintenționat. În timp ce fiecare scriitor își aduce propria viziune asupra lumii, prejudecata devine problematică atunci când denaturează faptele, omite informații-cheie sau manipulează emoțiile pentru a convinge.

Tipuri comune de prejudecăți în texte:

Tipul de părtinire	Descriere	Exemplu
Prejudecată de confirmare	Prezentarea doar a informațiilor care susțin propriul punct de vedere	Ignorarea tuturor beneficiilor utilizării telefonului în clasă atunci când se argumentează împotriva acestuia
Prejudecată de selecție	Alegerea doar a surselor care sunt de acord cu punctul de vedere al autorului	Citarea doar a profesorilor, nu și a elevilor
părtinire emoțională	Folosirea fricii, rușinii sau mândriei pentru a influența cititorul	"Viitorul copiilor noștri este în joc dacă nu acționăm acum!"
Stereotipizarea	Simplificarea excesivă a grupurilor de persoane sau a problemelor	"Adolescenții de astăzi sunt leneși și lipiți de ecrane."

Tip de prejudecată	Descriere	Exemplu
Prejudecată prin omisiune	Omiterea faptelor sau a perspectivelor incomode	Să nu menționezi beneficiile de accesibilitate ale smartphone-urilor

Cum să detectați prejudecățile (sfaturi pentru cei care învață să citească/scrie):

- Subliniați cuvintele care emit judecăți sau care sunt încărcate emoțional.
- Întrebați: "Ce voci lipsesc?"
- Evidențiați ipotezele din argument.
- Faceți verificări încrucișate cu un alt articol sau cu o sursă bazată pe fapte.
- Folosiți note pe margine: "Acest lucru pare tendențios deoarece..."

4. Hărți ale argumentelor: Instrumente pentru gândirea logică

Hărțile argumentative sunt instrumente vizuale sau scrise care îi ajută pe cursanți să înțeleagă și să structureze argumentele. Acestea descompun textele în afirmații, motive, dovezi, contraargumente și ton, ceea ce le face perfecte pentru elevii care citesc/ scriu și care beneficiază de cadre clare și organizate.

Elemente ale unei hărți a argumentelor:

Componentă	Scop	Exemplu de sarcină pentru elev
Afirmația principală	Ce argumentează autorul	"Telefoanele ar trebui să fie interzise în școli."
Motive de susținere	Principalele motive care susțin afirmația	"Acestea distrag atenția elevilor."
Dovezi	Date sau exemple folosite pentru a susține fiecare motiv	"Sondaj: 80% dintre elevi folosesc telefoanele pentru jocuri."
Contraargumente	Puncte opuse sau puncte de vedere alternative	"Telefoanele pot fi instrumente de învățare."
Contraargumente	Răspunsuri la contraargumente	"Dar majoritatea elevilor le folosesc off-task."
Presupuneri	Convingeri nedecarate pe care argumentul se bazează pe	"Toată utilizarea telefonului este rea."
Ton/Limbaj	Emoțional, formal, sarcastic, persuasiv?	"Tonul este alarmist și moralizator."

Exemplu de activitate de cartografiere:

Subiect: "Ar trebui să plătim adolescenții pentru voluntariat?"

Afirmația principală: Da, adolescenții ar trebui să fie plătiți.

Motive: Incluziune economică, echitate, motivație. Dovezi: "Mulți adolescenți nu își pot permite să lucreze neplătit". Contraargument:

Voluntariatul ar trebui să fie făcut gratuit. Contraargumentare: Adulții sunt plătiți pentru munca de serviciu - de ce nu și adolescenții? Ton:

Raționat, dar ușor critic față de normele actuale.

Verificarea prejudecăților: Se concentrează doar pe perspectivele

persoanelor cu venituri mici? Cum pot sprijini lucrătorii de tineret lectura

critică

Pentru a promova aceste abilități, lucrătorii de tineret pot:

- Să utilizeze texte scurte, din lumea reală (articole, postări pe rețelele de socializare, versuri de cântece).
- Să atribuie sarcini de adnotare scrisă cu îndemnuri: "Evidențiați prejudecățile", "Încercuiți afirmația", "Adăugați un contrapunct".
- Furnizați modele de hărți ale argumentelor pentru a ghida analiza.
- Facilitați analiza de la egal la egal, folosind lectura tăcută și feedback scris.
- Încurajați tinerii să își scrie propriile texte de poziție, susținute de raționamentul schițat.
- Creați cluburi de dezbateri sau laboratoare de scriere pe baza evenimentelor actuale sau a problemelor tinerilor.

Modulul 4

Învățarea kinestezică, cunoscută și sub denumirea de învățare tactilă, este un stil de învățare în care indivizii învață cel mai bine prin activități fizice, cum ar fi atingerea, mișcarea sau efectuarea de sarcini practice. **Persoanele care învață kinestezic** sunt adesea descrise ca fiind **persoane care învață practic**, care au nevoie de participare activă și angajament fizic pentru a înțelege și reține pe deplin informații noi. Le plac activitățile practice, cum ar fi construirea, meșteșugirea și crearea de lucruri. De asemenea, au tendința de a mâzgăli mult în timp ce ascultă.

Informațiile sunt dobândite prin:

Utilizarea tuturor simțurilor - vedere, atingere, gust, miros, auz

Laboratoare

excursii

Exemple de principii

Prelegeri cu exemple din viața reală Aplicare

Aplicare directă

Încercare și eroare

Colectarea de specimene (roci, insecte, plante, scoici etc.) Expoziții, mostre, fotografii

Rețete (soluții la probleme, lucrări de examen anterioare)

Învățători kinestezici:

- învață cel mai bine atingând, făcând, confecționând, îndoind ceva;
- le plac lucrările de laborator, activitățile practice;
- trebuie să noteze ceea ce învață;
- sunt buni atleți;
- nu pot sta nemișcați mult timp;
- nu scriu foarte bine și nici foarte frumos;
- fac adesea pauze în timpul studiului, timp în care desenează sau construiesc ceva;
- le place să danseze, să se miște, de aceea sunt agitați la școală, nu stau nemișcați în același loc;
- se glumește că "memoria lor este în mâna dreaptă" (sau în stânga, dacă sunt stângaci).

Referințe:

Universitatea Houghton (2024) *Kinaesthetic Learning Styles*. Disponibil

la <https://www.houghton.edu/undergraduate/student-life/student-success/academic-support-and-accessibility/study-skills/general/Kinaesthetic-learning-style/> (Accesat: 24 iulie 2024) <https://www.transum.org/Software/>
<https://www.turtlediary.com/>
<https://www.cuemath.com/en-eu/>
<http://www.shodor.org/interactivate/>
<https://ca.ixl.com/>

Modulul 6

ACTIVITATEA 1. RESURSA 1. Profilurile "Cine sunt eu?".



PICTURE 1



Age:
Profession:
Family:
Hobbies:

PICTURE 2



Age:
Profession:
Family:
Hobbies:

PICTURE 3



Age:
Origin:
Profession:
Family:
Hobbies:

PICTURE 4



Age:
Profession:
Family:
Hobbies:



ALICE JOHN



Vârsta: 22

Profesie: Inginer aerospațial

Familie: Căsătorită, fără copii

Hobby-uri: Escaladă și cântă la vioară.

JORDI MARTINEZ



Vârsta: 48 de ani

Profesie: Ospătar la o cafenea timp de 20 ani. Familie:

Văduv cu două fiice.

Hobby-uri: Gătirea tradițională, colecționarea de butuci și dragostea pentru teatru.

LUKAS NOVAK



MARIA MÜLLER

Vârsta: 35 de ani

Profesie: profesor de istorie universitară: Profesor

universitar de istorie. Familie Divorțat. Fără copii.

tays



Vârsta: 57 de ani

Profesie: Șofer de autobuz urban. Familie:

Mamă singură a doi băieți.

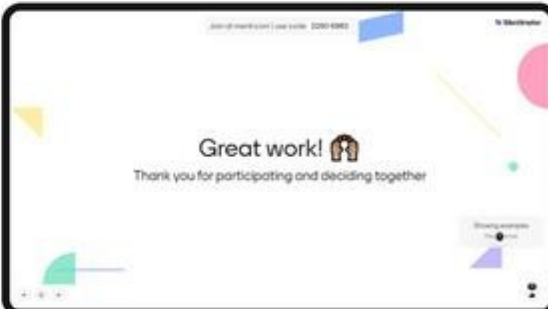
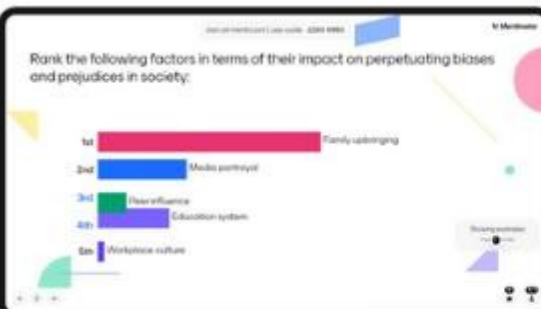
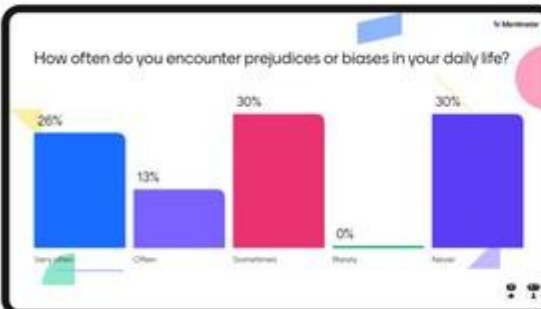
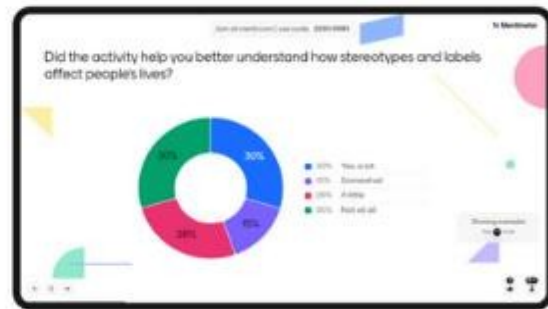
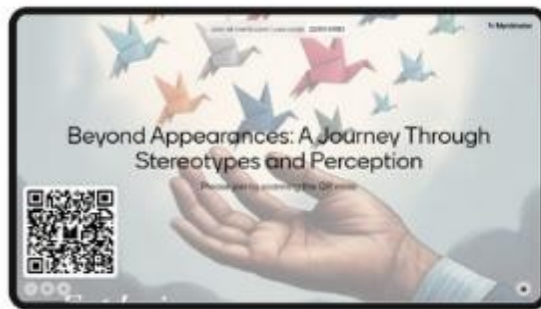
Hobby-uri: Participă la triatloane, joacă jocuri video cu fiii ei.

ACTIVITATEA 1. RESURSA 2. Chestionar de evaluare.

O călătorie prin stereotipuri și chestionar de percepție

1. Activitatea v-a ajutat să înțelegeți mai bine modul în care stereotipurile și etichetele afectează viața oamenilor?
 - Da, foarte mult
 - Oarecum
 - Puțin
 - Nu, deloc
2. Ce ați aflat despre propriile prejudecăți și etichetări prin intermediul acestei activități?
3. Ce acțiuni puteți întreprinde pentru a contesta prejudecățile sau etichetarea în viața de zi cu zi? Faceți un nor de cuvinte în grup.
4. Cât de des vă confrunțați cu prejudecăți sau etichetări în viața de zi cu zi?
 - Foarte des
 - Deseori
 - Deseori
 - Rareori
 - Niciodată
5. Care dintre următoarele acțiuni le-ați întreprins pentru a combate prejudecățile sau prejudecățile?
 - Să mă informez despre diferite culturi
 - Să vorbesc împotriva stereotipurilor
 - Sprijinirea grupurilor marginalizate
 - Reflectând asupra propriilor prejudecăți
 - Implicarea în discuții despre prejudecăți
 - Altele
6. Clasificați următorii factori în funcție de impactul lor asupra perpetuării prejudecăților și a prejudecăților în societate:
 - a. Reprezentarea mediatică
 - b. Sistemul educațional
 - c. Educația în familie
 - d. Influența colegilor
 - e. Cultura locului de muncă
7. Cât de încrezător sunteți în capacitatea dvs. de a vă identifica și contesta propriile prejudecăți?
 - Portretul din media
 - Încrezător
 - Oarecum încrezător
 - Nu prea încrezător
 - Nu sunt deloc încrezător
8. Puteți împărtăși o experiență în care ați reușit să sfidați o prejudecată sau o tendință?

ACTIVITATEA 1. RESURSA 2 BIS. Exemplu de chestionar în Mentimeter



ACTIVITATEA 2. RESURSA 1. Exemplu Sfaturi pentru identificarea știrilor false.

1. CĂUTAȚI ȘI VERIFICAȚI SURSELE

Utilizați un motor de căutare pentru a vedea dacă puteți găsi informații despre locul de unde provine inițial știrea și efectuați o căutare care să includă aceste detalii.

2. VERIFICAȚI FORMATUL

Corpul știrii poate fi scris prost, cu greșeli de ortografie și fotografii sau imagini de calitate slabă O căutare inversă a imaginilor poate dezvălui manipularea sau utilizarea abuzivă a imaginilor.

3. UTILIZAȚI INSTRUMENTE DE VERIFICARE A FAPTELOR

Uneori, o singură căutare poate scoate la iveală știrile false.

Pentru a combate dezinformarea, au apărut multe site-uri și instrumente fiabile de verificare a faptelor. Unele dintre acestea includ: Snopes, Poynter, Factcheck sau Fullfact.

4. PUNEȚI-VĂ LA ÎNDOIALĂ PROPRIILE PREJUDECĂȚI

Uneori, o poveste pare prea bună sau amuzantă pentru a fi adevărată. Respirați adânc, comparați-o cu surse de încredere și păstrați-vă calmul.

5. VERIFICAȚI URL-UL

Analizați URL-ul pentru a determina dacă acesta aparține unui serviciu legitim sau unui fals. Asigurați-vă că URL-ul are un certificat de securitate (HTTPS) care corespunde site-ului web.

REȚINEȚI:

Verificați informațiile înainte de a le partaja

TIPS FOR IDENTIFYING FAKE NEWS

FIND AND VERIFY THE SOURCES



Use a search engine to see if you can find any information about where the story originally came from, and perform a search that includes those details.

CHECK THE FORMAT

The body of the news item may be poorly written, with spelling mistakes and low-quality photographs or images. A reverse image search may reveal image manipulation or misuse.



USE FACT-CHECKING TOOLS



Sometimes a single search can expose fake news. To combat misinformation, many reliable fact-checking websites and tools have emerged. Some of them include: Snopes, Poynter, Factcheck or Fullfact.

QUESTION YOUR OWN BIASES



Sometimes a story seems too good or entertaining to be true. Take a deep breath, compare it with reliable sources, and keep a cool head.

CHECK THE URL

Analyze the URL to determine whether it belongs to a legitimate service or a spoof. Make sure the URL has a security certificate (HTTPS) that matches the website.



REMEMBER:
VERIFY INFORMATION BEFORE SHARING

1.

2.

3.

4.

5.

REȚINEȚI:

Verificați informațiile înainte de a le împărtăși

ACTIVITATEA 2. RESURSA 4. Exemple de știri REALE și FAKE.

✓ ȘTIRI ADEVĂRATE

<https://news.un.org/es/story/2025/05/1538951>



Pierderea biodiversității necesită o acțiune globală urgentă

Secretarul general al ONU, António Guterres, a cerut joi țărilor să regândească radical relația lor cu natura, avertizând că pierderea biodiversității este o criză globală pe care nicio națiune nu o poate ignora

.

Într-un mesaj care marchează [Ziua internațională a diversității biologice](#), șeful ONU a tras un semnal de alarmă cu privire la "ritmul amețitor" al degradării lumii naturale.

"Biodiversitatea este baza vieții și piatra de temelie a dezvoltării durabile", a declarat Guterres.

"Cu toate acestea, omenirea distruge biodiversitatea într-un ritm amețitor, ca urmare a poluării, a crizei climatice, a distrugerii ecosistemelor și, în cele din urmă, a intereselor pe termen scurt care alimentează utilizarea nesustenabilă a lumii noastre naturale."

Sună alarmele

Ziua internațională este sărbătorită într-un context de mare îngrijorare pentru viitor: un milion de specii sunt pe cale de dispariție, 75% din ecosistemele terestre și două treimi din ecosistemele marine au fost modificate semnificativ de activitatea umană.

În plus, dacă tendințele actuale se mențin, progresul către opt dintre cele 17 [obiective de dezvoltare durabilă](#) ar putea fi periclitat.

Viața în armonie cu natura

Diversitatea biologică stă la baza securității alimentare, a mijloacelor de subsistență, a sănătății și a rezilienței la [schimbările climatice](#)

.

Aproximativ 3 miliarde de oameni consumă pește pentru 20% din aportul lor de proteine animale, iar 80% din populațiile rurale din țările în curs de dezvoltare se bazează pe medicamente pe bază de plante.

Cu toate acestea, distrugerea habitatelor naturale crește, de asemenea, riscul de transmitere a bolilor zoonotice, astfel încât conservarea biodiversității este un factor-cheie pentru sănătatea globală.

"Viața în armonie cu natura și dezvoltarea durabilă reprezintă calea umanității către o lume mai bună pentru toți", a declarat Guterres, reluând tema din acest an, "Armonia cu natura și dezvoltarea durabilă".

+ ȘTIRI FALSE

<https://nius.un.org/es/story/2025/05/1538951> (Fals web)

Biodiversitatea se reface la nivel mondial.



(Imagine realizată cu AI)

Secretarul general al ONU, António Guterres, a felicitat țările pentru implicarea lor în conservarea naturii, datorită căreia s-a înregistrat o creștere a diversității globale.

Într-un mesaj transmis cu ocazia Zilei internaționale a diversității biologice, înaltul oficial al ONU și-a ridicat vocea pentru a lăuda "ritmul amețitor" în care a crescut repararea lumii naturale.

"Biodiversitatea este baza vieții și piatra de temelie a dezvoltării durabile", a spus Guterres.

"Omenirea a înțeles importanța biodiversității și a luat măsurile necesare pentru a frâna poluarea, criza climatică și distrugerea ecosistemelor.

Alarmerile s-au oprit

Ziua internațională este sărbătorită cu emoție după ce a încetat să mai fie o problemă a viitorului: un milion de specii s-au refăcut și nu mai sunt pe lista speciilor pe cale de dispariție, 75% din ecosistemele terestre și două treimi din ecosistemele marine au fost regenerate prin inițiative de refacere a ecosistemelor.

În plus, dacă tendințele actuale continuă, am putea atinge cu ușurință cele 17 obiective de dezvoltare durabilă înainte de termen.

Viața în armonie cu natura

Biodiversitatea stă la baza securității alimentare, a mijloacelor de subsistență, a sănătății și a rezistenței la schimbările climatice.

Aproximativ 3 miliarde de oameni consumă pește pentru 20% din aportul lor de proteine animale, iar 80% din populațiile rurale din țările în curs de dezvoltare se bazează pe medicamente pe bază de plante.

Datorită regenerării habitatelor naturale, riscul de transmitere a bolilor zoonotice a fost redus, astfel încât conservarea biodiversității a fost esențială pentru sănătatea mondială.

(Știri modificate și false)

ACTIVITATEA 2. RESURSA 6. Evaluarea înregistrării observației.

Breaking Through Fake News Fișă de evaluare

Numele elevului: _____

Data activității: _____

Criterii de evaluare:

- **Cunoașterea sfaturilor pentru identificarea știrilor false:**
Elevul cunoaște principalele semne ale știrilor false, cum ar fi sursele nesigure, titlurile senzaționaliste etc.
 - Cunoaște pe deplin sfaturile
 - Cunoaște sfaturile, dar are dificultăți în a le aplica
 - Are nevoie de mai multă practică pentru a le identifica
- **Aplicarea practică a sfaturilor în analiza știrilor:**
Elevul poate aplica sfaturile și criteriile învățate pentru a identifica știrile false sau manipulate.
 - Aplică eficient sfaturile la știrile furnizate
 - Aplică unele sfaturi, dar are nevoie de îmbunătățiri în altele
 - Se străduiește să aplice corect sfaturile
- **Raționament critic:**
Elevul poate justifica de ce o știre este falsă, folosind criteriile învățate (surse, coerență, dovezi etc.).
 - Justifică răspunsurile foarte bine, cu un raționament clar
 - Justifică unele răspunsuri, dar are nevoie de mai multe explicații
 - Se străduiește să justifice răspunsurile
- **Lucrul în grup:**
Elevul participă activ la discuții și la lucrul în grup pentru a analiza știrile.
 - Participă activ și își ajută colegii
 - Participă, dar trebuie să își îmbunătățească implicarea
 - Se străduiește să participe eficient

ACTIVITATEA 2. RESURSA 7 Activitatea suplimentară A.

Propunem această activitate suplimentară pentru cei care termină repede sau pentru continuarea lucrului pe această temă. Ne vom scufunda în subiectul știrilor false. Pentru a face acest lucru, vom împărți clasa în grupuri mici de câte patru persoane. Fiecare grup va acționa ca o echipă de investigație. Acestea vor vizita diferite verificatoare de fapte online, vor alege o știre și vor explica de ce cred că a fost creat acest tip de știre. Fiecare echipă ar trebui să exploreze

subiecte precum schimbările climatice, refugiații și migranții, minoritățile religioase, minoritățile sexuale și feminismul. Câteva verificatoare de fapte online:

- <https://www.snopes.com/>
- <https://www.poynter.org/category/fact-checking/>
- <https://apnews.com/ap-fact-check>
- <https://www.factcheck.org/>
- <https://www.bbc.com/news/bbcverify>
- <https://fullfact.org/>

ACTIVITATEA 2. RESURSA 8 Activitatea suplimentară B.

Joacă-te pentru a ghici care imagini sunt reale și care sunt false. [Poti descoperi falsul? AI Video vs. Real Life Challenge!](https://www.youtube.com/watch?v=oWLHAuUoYqQ)
<https://www.youtube.com/watch?v=oWLHAuUoYqQ>

ACTIVITATEA 3. RESURSA 1. Tabel pentru analiza profilurilor influențatorilor.

Alegeți influenceri pe care să îi analizați, explorați profilurile și postările acestora și reflectați asupra următoarelor aspecte: Cum sunt portretizate anumite identități sau stiluri de viață? Observați prejudecăți de gen, rasiale sau economice? Ce tactici persuasive sunt utilizate (de exemplu, frică, urgență, idealizare)? Și completați următorul tabel:

[illegible]

Modulul 7

Înțelegerea învățării multimodale în munca de tineret

Învățarea multimodală este o abordare educațională incluzivă și dinamică care combină diverse moduri de comunicare și exprimare - cum ar fi **vizual, auditiv, kinestezic, digital și textual** - pentru a aprofunda înțelegerea, a sprijini învățarea diferențiată și a îmbunătăți retenția pe termen lung. În contextul muncii de tineret, strategiile multimodale le permit tinerilor să acceseze, să interpreteze și să comunice cunoștințele în modurile care se potrivesc cel mai bine abilităților, intereselor și contextului lor cultural.

Învățarea multimodală nu numai că consolidează înțelegerea și memoria, dar ajută, de asemenea, lucrătorii de tineret să implice cursanții din punct de vedere emoțional, social și cognitiv. Ea sprijină dezvoltarea atât a competențelor fundamentale (precum alfabetizarea și colaborarea), cât și a competențelor secolului XXI (precum creativitatea, fluența digitală și gândirea critică).

Informația este dobândită prin

- **Videoclipuri, podcast-uri și animații** care combină sunetul și vizualul pentru a consolida conceptele.
- **Discuții de grup și proiecte de colaborare** care integrează moduri lingvistice și sociale.
- **Jocuri interactive și activități fizice** care sprijină învățarea întruchipată și experiențială.
- **Texte scrise, infografice și platforme digitale** care sprijină alfabetizarea tradițională și vizuală.
- **povestiri creative, desen, muzică și crearea de media digitale**, care permit exprimarea emoțională și conectarea personală la învățare.

Exemple de principii și de aplicare

- Discuții bazate pe cazuri îmbunătățite cu **infografice, voice-over și indicii vizuale**.
- Campanii de sensibilizare concepute cu **media mixte** (de exemplu, text+ social media reels+ audio).
- Prezentări conduse de tineri care utilizează **diapozitive, grafică în mișcare, subtitrări și narațiune audio**.
- **Jocuri de rol, jocuri de simulare și rutine de gândire vizuală** (de exemplu, hărți mentale, benzi desenate).
- Învățarea bazată pe proiecte, în cadrul căreia echipele **produc podcasturi, videoclipuri, zine sau colaje digitale** pentru a comunica rezultatele.

Învățătorii multimodali adesea

- Învăță cel mai bine atunci când **mai multe simțuri** sunt implicate simultan.
- Se simt mai motivați atunci când pot combina **lectura, imaginile și activitățile practice**.
- Să exceleze în **medii netradiționale, bazate pe proiecte**, care permit flexibilitatea și explorarea.
- Comunică mai bine ideile prin **diverse canale** (de exemplu, povestiri orale, diagrame, muzică).

- prosperă atunci când li se permite să **aleagă modul în care își demonstrează învățarea**, fie prin videoclipuri, postere, spectacole sau povestiri digitale.

Strategiile multimodale promovează

- **o mai mare implicare și motivație** prin apelarea la interesele și punctele forte ale cursanților
- **Echitate și accesibilitate** prin reducerea dependenței de un singur mod de exprimare.
- **Colaborarea și creativitatea** în rezolvarea problemelor și co-crearea.
- **dezvoltarea competențelor din lumea reală**, în special în comunicare, alfabetizare mediatică și lucru în echipă.

Materiale de formare: Resurse suplimentare și modele pentru formatori

Pentru a sprijini aplicarea învățării multimodale în mediile de lucru cu tinerii, formatorii pot utiliza următoarele resurse curatoriale:

1. Șabloane editabile

- Multimodal Activity Plan Template (Google Doc) - pentru planificarea activităților pentru tineri care integrează mai multe moduri.
- Workshop Feedback Form (Google Forms) - personalizat pentru a evalua confortul cu diferite modalități.
- Project Pitch Template (Google Slides) - pentru a sprijini prezentările de proiecte structurate, dar creative.

2. Instrumente online gratuite

- [Canva](#) - pentru design vizual, infografice și storyboard-uri.
- [Anchor.fm](#) - pentru înregistrarea și publicarea podcasturilor pentru tineri.
- [Padlet](#) - pentru pereți de idei colaborative, panouri de idei sau portofolii multimedia.
- [Kahoot](#) - pentru învățare prin jocuri și teste în timp real.
- [Mentimeter](#) - pentru reflecție în direct, întrebări și răspunsuri și sondaje.
- [Miro](#) - pentru cartografiere mentală și planificare colaborativă.

3. Întrebări de evaluare sugerate

- Care **moduri de comunicare** v-au făcut să vă simțiți cel mai implicat? De ce?
- Cum ați putea **adapta una dintre activitățile de tineret existente** pentru a fi mai multimodală?
- Care modalitate a fost subutilizată în grupul dvs. și ce ar putea îmbunătăți utilizarea acesteia?
- Cum a influențat lucrul multimodal **includerea sau participarea** tuturor membrilor?

4. Exemple de depozite de conținut multimedia

- [Pixabay](#) - Imagini și videoclipuri scurte fără drepturi de autor.
- [Freesound](#) - Efecte sonore și bucle audio gratuite.
- [Unsplash](#) - Fotografii de înaltă calitate pentru povestiri creative și campanii.

5. Intensificatori de activitate

- Seturi de pictograme imprimabile pentru etichetarea și recunoașterea modurilor (de exemplu, ureche pentru auditiv, creion pentru textual).
- Rubrici pentru evaluarea proiectelor create de tineri pe baza creativității, clarității și integrării multimodale.
- Tutoriale video scurte (de exemplu, *Cum să realizați un scenariu pentru o campanie*, *Cum să utilizați Padlet pentru feedback*) pentru a sprijini încrederea în tehnologie.