

YOUTH

Setul de instrumente pentru alfabetizare „Multi Minds”

WP3 Rezultatul intelectual 2



2024-2-ES02-KA220-YOU-000270455



Cofinanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctul de vedere al Uniunii Europene sau al Agenției Naționale Spaniole pentru Tineret (INJUVE). Nici Uniunea Europeană, nici autoritatea care acordă finanțarea nu pot fi trase la răspundere pentru acestea

INDEX

Parteneri.....	4
Autori.....	5
Introducere	6
Grupuri țintă	8
Relevanța pentru grupurile țintă	8
1. Pentru tineri	8
2. Pentru lucrătorii de tineret, educatori și formatori.....	9
3. Pentru organizațiile de tineret și ONG-uri.....	9
4. Pentru factorii de decizie și părțile interesate	9
Stiluri de învățare	10
Schița cursului de formare	11
MODULUL 1 – ALFABETIZARE VIZUALĂ	12
MODULUL 2 – ALFABETIZARE AUDITIVĂ.....	17
MODULUL 3 – COMPETENȚE DE CITIRE ȘI SCRIERE	26
MODULUL 4 – ALFABETIZAREA KINESTETICĂ	35
MODULUL 5 – ALFABETIZARE DIGITALĂ.....	39
MODULUL 6 – ALFABETIZARE MULTIMODALĂ CRITICĂ.....	45
MODULUL 7 – INTEGRAREA MULTIMODALĂ ÎN ACTIVITĂȚILE CU TINERII.....	51
Materiale și resurse de formare	63
Modulul 1.....	63
Modulul 3.....	63
Modulul 6.....	63

Parteneri

- Institutul Callípolis, Spania
- Triskelion, Norvegia
- Asociația „Idei creative pentru viitor” (KAI), Lituania
- Araxa Edu, Turcia
- Demetrius, România
- RIC, Letonia
- Educom+, Grecia

Autori

Carme Prades Mulet

Marta Balado Gil Dr.

Silvia Popovici

Irina-Elena Macovei, PhD

Silva Blažulionienė Marija

Kokare

Özkan Çam Georgia

Karagianni Thomas

Nilsen

Introducere

Alfabetizarea multimodală presupune înțelegerea și generarea comunicării prin intermediul mai multor moduri. Aceste moduri includ cel vizual, auditiv, gestual, spațial și lingvistic, fiecare oferind modalități unice de a transmite și interpreta sensul. Ea reflectă diversele moduri în care tinerii interacționează cu informația și se exprimă în lumea digitală de astăzi. Acest concept depășește competențele tradiționale de citire și scriere și încurajează gândirea critică, creativitatea și colaborarea. Așa cum susțin Kress și van Leeuwen (2001), comunicarea nu mai este în primul rând lingvistică; ea este multimodală, iar educația în domeniul alfabetizării trebuie să evolueze pentru a reflecta această realitate. Alfabetizarea multimodală recunoaște că sensul nu se limitează la textul alfabetic, ci rezultă din interacțiunea diferitelor resurse semiotice, în special în medii digitale și bogate în conținut media.

Mai multe teorii au încercat să explice modul în care indivizii învață și procesează informațiile în mod diferit, 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, corporal-kinestezică, interpersonală, intrapersonală și naturalistică. Contribuția lui Gardner a lărgit înțelegerea potențialului cognitiv, încurajând educatorii să conceapă activități de învățare diverse care să valorifice aceste inteligențe. Este important de menționat că Gardner însuși a clarificat faptul că teoria IM nu este sinonimă cu stilurile de învățare și nici nu prescrie etichetarea elevilor în funcție de „tipul” lor (Gardner, 1999).

Un alt cadru larg utilizat este modelul VAK (vizual, auditiv, kinestezic), care clasifică elevii în funcție de modalitatea senzorială preferată. Acest model a câștigat popularitate în programele de formare educațională și a fost aplicat pe scară largă în diferențierea la clasă. Deși atractivitatea intuitivă a satisfacerii preferințelor elevilor rămâne puternică, studii empirice precum cel al lui Pashler et al. (2008) au găsit dovezi limitate că adaptarea instruirii la preferința VAK a unui elev îmbunătățește rezultatele. În schimb, cercetările sugerează că învățarea este cea mai eficientă atunci când sunt integrate multiple intrări senzoriale, indiferent de „tipul” de cursant.

În completarea acestora se află Teoria încărcării cognitive (Sweller, 1988), care se concentrează asupra modului în care structura și prezentarea informațiilor afectează memoria de lucru. Din această perspectivă, strategiile multimodale, precum codificarea duală – care combină informațiile verbale și vizuale – pot reduce încărcarea cognitivă și pot îmbunătăți retenția (Paivio, 1990; Mayer, 2009). În mod similar, teorii precum Proiectarea universală pentru învățare (UDL) pledează pentru multiple mijloace de reprezentare, implicare și exprimare pentru a satisface nevoile diverse ale cursanților (CAST, 2018).

În ciuda diversității și bogăției acestor teorii, unii neuroștiințifici din domeniul educației 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 de inteligențe neurologice distincte a fost descrisă ca un neuromit de către cercetători precum Dekker et al. (2012), din cauza lipsei unor dovezi neuroștiințifice solide care să susțină afirmațiile bazate pe creier. Cu toate acestea, este important să se clarifice faptul că această critică nu neagă valoarea oferirii unei varietăți de metode de predare. Mai degrabă, ea avertizează împotriva simplificării excesive și încurajează educatorii să fie consumatori critici ai teoriei.

Ceea ce este însă susținut în mod constant de cercetări este impactul pozitiv al utilizării resurselor multimodale în predare și învățare. Atunci când elevii sunt expuși la conținut printr-o combinație de modalități — diagrame vizuale, explicații verbale, gesturi, sarcini practice și instrumente digitale — aceștia au mai multe șanse să înțeleagă, să rețină și să transfere cunoștințele în diverse contexte (Mayer, 2009; Fleming & Mills, 1992). Abordările multimodale favorizează, de asemenea, implicarea, incluziunea și

accesibilitatea, mai ales atunci când sunt aliniate la principiile de design universal. Pe scurt, indiferent dacă cineva aderă la o anumită teorie a învățării, există o puternică valoare pedagogică în adoptarea unei strategii multimodale flexibile, bazate pe dovezi, care susține învățarea semnificativă pentru toți elevii.

Multi Minds Literacy Toolbox este al doilea rezultat intelectual al proiectului Youth's Creative Voice și reprezintă esența inovației sale pedagogice. Concepută ca o colecție modulară și flexibilă de resurse educaționale, Toolbox-ul își propune să îmbunătățească competențele de alfabetizare multimodale și multilingve ale tinerilor, oferindu-le posibilitatea de a naviga și de a participa în lumea bogată în media de astăzi cu creativitate, gândire critică și încredere.

Într-o perioadă în care comunicarea tinerilor este din ce în ce mai vizuală, digitală și determinată de emoții, abordările tradiționale ale alfabetizării nu reușesc adesea să surprindă întregul spectru al expresiei tinerilor. Setul de instrumente abordează această lacună propunând o abordare holistică și incluzivă a alfabetizării, care reflectă diversitatea minților, a limbilor și a mijloacelor de comunicare cu care tinerii interacționează zilnic.

Modulele sunt create în colaborare de parteneri din șapte țări și se bazează pe metodologii de educație non-formală. Fiecare modul este structurat în jurul unei competențe specifice de alfabetizare — precum povestirea vizuală, crearea de podcasturi, cultura meme-urilor sau limbajul corpului — și utilizează tehnici creative, adaptate tinerilor, pentru a încuraja exprimarea, reflecția și participarea activă.

Concepută pentru a fi utilizată de lucrătorii de tineret, educatori și tinerii înșiși, Cutia cu instrumente:

- Încurajează cetățenia activă și implicarea democratică prin alfabetizarea media critică;
- stimulează autoexprimarea și alfabetizarea emoțională folosind instrumente familiare generației tinere;
- Promovează învățarea incluzivă, adaptabilă la diferite contexte, culturi și nevoi de învățare;
- Servește drept rampă de lansare pentru Laboratoarele de creație media (IO3), unde participanții vor pune în practică aceste competențe prin producția media colaborativă.

Toate modulele sunt disponibile în limba engleză și în limbile naționale ale țărilor partenere, asigurând astfel accesibilitatea lingvistică. Acestea includ obiective de învățare clare, ghiduri detaliate de implementare, sugestii de materiale, instrumente de evaluare și resurse digitale.

Grupuri țintă

- Tinerii (grupul țintă principal)

Cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani, provenind din medii socio-economice, lingvistice și culturale diverse. Inclusiv:

- Tineri cu șanse reduse
 - NEET (care nu sunt încadrați în sistemul de învățământ, pe piața muncii sau în programe de formare)
 - Tineri migranți și refugiați
 - Tineri din zone rurale sau periferice
- Lucrători de tineret, educatori și formatori (grup țintă secundar):
 - Profesioniști și voluntari din domeniul educației non-formale, din centrele de tineret, din școli și din asociații
 - Persoanele care au nevoie de instrumente și metode inovatoare pentru a-i implica pe tineri în teme precum:
 - Educația media
 - Alfabetizarea emoțională
 - Exprimarea creativă de sine
 - Comunicarea multilingvă și multimodală
 - Organizații de tineret și ONG-uri. În special cele care activează în:
 - Participarea tinerilor
 - Cetățenie activă
 - Incluziune socială
 - Educația media și digitală
 - Factorii de decizie și părțile interesate din domeniul educației tinerilor:
 - Pentru a-i ajuta să înțeleagă și să reproducă metodologiile de alfabetizare incluzivă
 - Pentru a informa practicile și politicile privind împuternicirea tinerilor și competența digitală

Relevanța pentru grupurile țintă

1. Pentru tineri

Acest set de instrumente este **conceput având în vedere tinerii** – obiceiurile lor de comunicare, mediile lor digitale și nevoia lor de autoexprimare. Le oferă:

- **Instrumente creative** pentru a-și exprima identitatea, emoțiile și ideile folosind formate familiare (videoclipuri, meme, podcasturi, imagini etc.).
- **Oportunități de a-și dezvolta gândirea critică și de a descifra mesajele pe care le primesc și le creează.**

- **Sprijin pentru alfabetizarea emoțională**, care să le permită să-și înțeleagă și să-și exprime mai bine experiențele.
- **Un spațiu sigur și incluziv** pentru a explora comunicarea în mai multe limbi și formate.
- **Creșterea participării și a autonomiei**, ajutându-i să-și găsească vocea în viața socială și civică.

2. Pentru lucrătorii de tineret, educatori și formatori

Setul de instrumente oferă profesioniștilor din domeniul tineretului:

- **Module educaționale gata de utilizare și adaptabile**, bazate pe metode de învățare non-formală.
- **Abordări inovatoare** pentru a intra în contact cu tinerii prin canalele lor reale de comunicare (de exemplu, meme, videoclipuri, rețele sociale).
- Un cadru pentru **învățarea incluzivă și interculturală**, adaptabil la grupuri cu niveluri de abilități diferite și la grupuri multiculturale.
- Resurse care **acoperă decalajul dintre educația formală și cea non-formală**, deosebit de utile pentru organizațiile cu resurse pedagogice limitate.
- O șansă de a dezvolta **competențe specifice secolului XXI**, precum creativitatea, colaborarea și alfabetizarea digitală.

3. Pentru organizațiile de tineret și ONG-uri

Setul de instrumente ajută organizațiile să:

- **Inoveze oferta lor educațională**, aliniindu-se la nevoile actuale de alfabetizare digitală și emoțională.
- **Implicarea diverselor grupuri de tineri**, inclusiv a celor cu oportunități reduse, în activități de învățare semnificative.
- **Își sporească impactul și vizibilitatea**, folosind rezultatele atractive și creative obținute din module.
- **Participați la procese de învățare transnaționale**, beneficiind de module create în colaborare la nivel european.

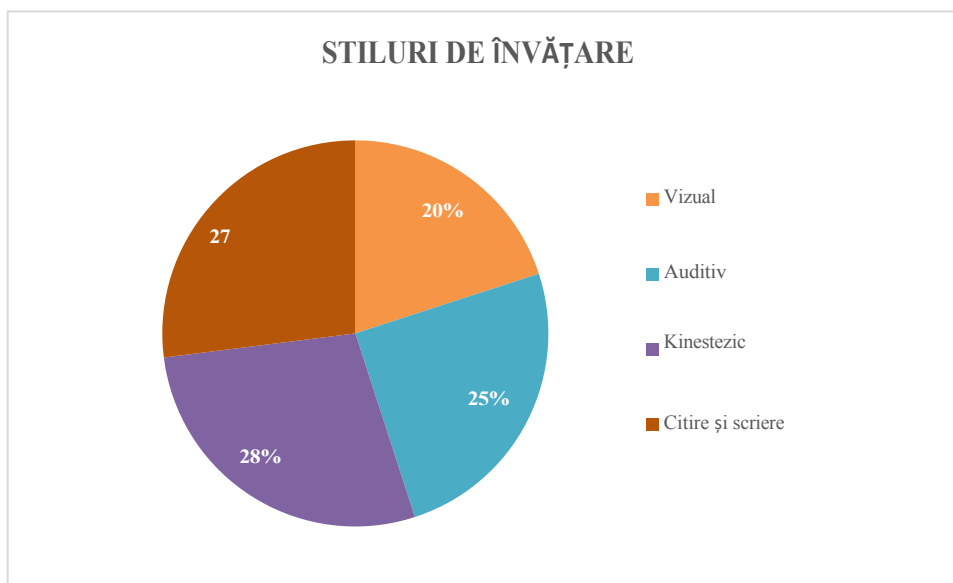
4. Pentru factorii de decizie și părțile interesate

Acest set de instrumente servește ca:

- Un **exemplu practic de pedagogie incluzivă, centrată pe tineri**, care promovează alfabetizarea critică și emoțională.
- O ilustrare a modului în care **valorile Erasmus+** (incluziune, participare, educație digitală, multilingvism) pot fi integrate în activitatea de zi cu zi cu tinerii.
- O **resursă pentru a inspira politici**, în special în domenii legate de:
 - Participarea tinerilor
 - Educația media
 - Dialogul intercultural
 - Sănătatea mintală și bunăstarea emoțională

Stiluri de învățare

Poate că cea mai simplă modalitate de a descrie „stilurile de învățare” este aceea de a spune că acestea reprezintă metode diferite de a învăța sau de a înțelege informații noi, adică modul în care o persoană asimilează, înțelege, exprimă și reține informațiile. Există 4 stiluri de învățare predominante: vizual, auditiv, citire/scriere și kinestezic. Analiza rezultatelor privind stilurile de învățare arată că majoritatea oamenilor au un stil de învățare kinestezic, pe locul al doilea se află stilul de învățare prin scriere și citire, pe locul al treilea stilul auditiv și, în final, stilul vizual.



Sursă: realizat de autori

Mulți cursanți au mai multe stiluri de învățare preferate sau alternează între acestea în funcție de tipul de informații. Acest concept a devenit mai flexibil de-a lungul timpului, profesorii și formatorii orientându-se către un model de învățare multimodal 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 reținem mai multe. Prin combinarea acestor moduri, cursanții experimentează învățarea într-o varietate de moduri, creând un stil de învățare diversificat.

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

Schița cursului

Cursul constă în 7 MODULE de câte 2 ore fiecare, concepute pentru învățarea față în față sau digitală, care durează 14 ore de activități de predare și învățare.

MODULE	Partener, responsabil
M1. Alfabetizare vizuală Îmbunătățiri alfabetizarea vizuală prin comunicare, analiză, creație și creativitate.	Araxa Edu, Turcia
M2. Alfabetizare auditivă Îmbunătățiri abilitățile de ascultare și audio prin ascultare activă, analiză, conținut captivant și abilități auditive îmbunătățite.	Triskelion, Norvegia
M3. Competențe de citire și scriere Promovarea lecturii și a scrisului în contexte non-formale, inclusiv a competențelor critice și a scrisului eficient.	Demetrius, România
M4. Alfabetizarea kinestezică Incorporează mișcarea în predare prin stiluri kinestezice, metode interactive, prezentare eficientă și lecții dinamice.	KAI, Lituania
M5. Alfabetizarea digitală Îmbunătățiri competențele și alfabetizarea digitală, acoperind elementele esențiale, conținutul de impact, promovarea și competențele antreprenoriale.	RIC, Letonia
M6. Alfabetizare multimodală critică Dezvoltarea gândirii critice în comunicarea multimedia, cu accent pe analiză, recunoașterea prejudecăților, conștientizarea dezinformării și conținutul responsabil.	Institutul Callípolis, Spania
M7. Integrarea multimodală în activitatea cu tinerii Pregătirea pentru evaluare, abordând importanța, crearea de instrumente și evaluarea critică.	Educom+, Grecia

MODULUL 1 – ALFABETIZARE VIZUALĂ

OBIECTIV GENERAL	Acest modul îi ajută pe tineri să înțeleagă, să analizeze și să creeze mesaje vizuale, astfel încât să poată comunica clar, să gândească critic și să se exprime cu încredere în mediile digitale.
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	La finalul acestui modul, tinerii vor fi capabili să: ● Înțeleagă elementele vizuale de bază, precum culoarea, forma, spațiul, mișcarea și simbolurile. ● Analizeze imaginile și elementele vizuale digitale cu un ochi critic. ● Să creeze mesaje vizuale simple folosind diferite instrumente. ● Să-și folosească creativitatea pentru a exprima emoții, idei și mesaje în mod vizual. ● Colaborați pentru a crea sens prin intermediul comunicării vizuale.
GRUPUL ȚINTĂ	Tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani, provenind din medii diverse, inclusiv cei cu șanse reduse. Public secundar: lucrători de tineret și educatori, organizații de tineret și ONG-uri, factori de decizie și părți interesate cheie.
DURATĂ	2 ore
CONCEPTE CHEIE	Mesaje vizuale, simbolism, semnificația culorilor, compoziție, emoție în elementele vizuale, povestirea vizuală, expresia multimodală, creativitatea, instrumentele digitale
EVALUARE	● Observarea în timpul sarcinilor creative. ● Fișe scurte de reflecție după activități. ● Feedback între colegi cu privire la creațiile vizuale. ● Autoevaluarea tinerilor privind creativitatea și comunicarea

REFERINȚE	● Asociația Internațională pentru Alfabetizare Vizuală (IVLA) – Resurse pentru alfabetizare vizuală: https://ivla.org/resources/ ● Asociația Bibliotecilor Universitare și de Cercetare (ACRL) – Standarde de competență în alfabetizarea vizuală: https://www.ala.org/acrl/standards/visualliteracy ● Set de instrumente pentru alfabetizarea vizuală – Universitatea din Minnesota: https://meaningfulengagement.umn.edu/visual-literacy-toolbox ● Strategii de gândire vizuală (VTS) – Resursă oficială: https://vtshome.org/what-is-vts/ ● Proiectul Zero de la Harvard – Gândire artistică (Rutine de gândire vizuală): https://www.pz.harvard.edu/projects/artful-thinking ● Galeria Tate – Resurse didactice pentru alfabetizarea vizuală: https://www.tate.org.uk/teach/teaching-resources ● Muzeul Getty – Ghiduri de alfabetizare vizuală și analiză artistică: https://www.getty.edu/education/teachers/classroom_resources/ ● Alfabetizarea vizuală: Ce este? – Universitatea din Waterloo: https://uwaterloo.ca/writing-and-communication-centre/visual-alfabetizare ● LACMA (Muzeul de Artă al Comitatului Los Angeles) – Gândire vizuală / Activități de analiză a imaginilor: https://www.lacma.org/learn/teachers
Dăm viață	
Activitate de încălzire	„Oglinda Emoji” (5–7 minute) ● Tinerii primesc un set de emoji-uri tipărite sau le vizualizează pe un ecran. EMOJI ● Instrucțiuni: Alegeți un emoji care se potrivește cu starea voastră de spirit de astăzi. Desenați propria versiune lângă acesta folosind doar forme și culori, fără text. ● Obiectiv: Să arătăm cum elementele vizuale transmit emoții rapid și simplu.
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	Povestea ascunsă din spatele imaginii
Scurtă descriere	Tinerii explorează semnificația imaginilor prin descoperirea „poveștii ascunse” din imagini misterioase. Acest lucru dezvoltă gândirea critică și abilitățile de interpretare vizuală.

Materiale și aplicații	● Un set de imagini surprinzătoare sau neobișnuite (tipărite sau digitale) Imaginea 1 Imaginea 2 Imaginea 3 Imaginea 4 Imaginea 5 ● Hârtie A3, markere ● Opțional: Padlet, Miro sau Google Jamboard
Durată	40 de minute
Instrucțiuni	● Arătați fiecărui grup o imagine ambiguă sau interesantă (de exemplu: o umbră pe perete, un obiect mărit, o fotografie de stradă neclară). ● Discutați: - Ce observați mai întâi? - Ce sentimente vă trezește această imagine? - Ce poveste s-ar putea desfășura? ● Fiecare grup scrie o scurtă „poveste vizuală” folosind doar simboluri, săgeți, culori și forme (fără cuvinte). ● Grupurile fac schimb de imagini și încearcă să ghicească povestea creată de celălalt.
Evaluare	● Verifică cât de bine observă tinerii detaliile vizuale, cum ar fi culorile, formele și obiectele. ● Evaluează capacitatea lor de a interpreta semnificația și emoția dintr-o imagine. ● Analizează cât de clar reușește grupul să construiască o poveste vizuală folosind simboluri. ● Observă munca în echipă, comunicarea și participarea în timpul sarcinii. ● Reflecție scurtă: Ce abilități am folosit pentru a înțelege imaginea?
O aducem la viață	
Activitate de încălzire	● Schimbarea culorilor (3 minute) ● Afișați o imagine simplă pe ecran (un peisaj, o persoană, un obiect). IMAGINEA 1 IMAGINEA 2 IMAGINE 3 ● Întrebați: <i>Dacă am schimba toate culorile din această imagine, cum s-ar schimba sentimentul?</i> ● Participanții răspund rapid, fără explicații suplimentare. Acest lucru îi pregătește să înțeleagă modul în care elementele vizuale influențează emoțiile.
Activități principale	
Activitatea 2	
Titlul activității	Remixați mesajul

Scurtă descriere	Tinerii iau un element vizual existent (un poster, un meme sau o simplă imagine) și îi schimbă semnificația modificând culorile, simbolurile, dispunerea sau personajele. Ei învață cum elementele vizuale pot influența emoțiile și mesajele.
Materiale și aplicații	● Exemple de postere, meme sau imagini (tipărite sau digitale) IMAGINEA 1 IMAGINEA 2 IMAGINEA 3 ● Canva sau Photopea (instrument online gratuit) ● Hârtie, foarfece, markere colorate dacă lucrați offline
Durată	40 de minute
Instrucțiuni	● Prezentați un exemplu vizual și întrebați: Care este mesajul principal al acestei imagini? ● În perechi, tinerii aleg o imagine pe care să o remixeze. ● Ei schimbă cel puțin trei elemente, cum ar fi: — paleta de culori — simboluri sau pictograme — fundal — personajul sau obiectul — expresia feței — dispunerea sau dimensiunea elementelor ● Scopul lor este de a crea un mesaj opus sau unul complet nou. ● Fiecare pereche prezintă versiunea originală și cea remixată și explică ce mesaj au modificat și cum.
Evaluare	● Verifică înțelegerea modului în care culorile, simbolurile și dispunerea afectează semnificația. ● Evaluează dacă noua versiune comunică clar un mesaj diferit.
	● Observă creativitatea în schimbarea elementelor, păstrând în același timp aspectul vizual simplu. ● Analizează cooperarea și comunicarea dintre parteneri în timpul procesului de creație. ● Întrebare de auto-reflecție: Care modificări vizuale au avut cel mai mare efect asupra mesajului?

Dăm viață proiectului

Activitate de încălzire	● Symbol Snap (5 minute) ● Afișați 5 pictograme simple pe ecran (inimă, fulger, stea, copac, ochi). IMAGINEA 1 IMAGINE 2 IMAGINE 3 ● Rugați tinerii să aleagă o pictogramă care să reprezinte ceea ce simt în acest moment. ● Ei explică motivul într-o propoziție scurtă. ● Astfel se introduce ideea că simbolurile pot transmite rapid un mesaj.
Activități principale	
Activitatea 3	
Titlul activității	Viața mea în 5 pictograme
Scurtă descriere	Tinerii își exprimă identitatea folosind doar cinci pictograme. Ei învață cum elementele vizuale pot reprezenta valori, emoții și povești personale fără a folosi cuvinte.
Materiale și aplicații	● Bibliotecă de pictograme (The Noun Project, Flaticon) PICTOGRAMĂ 1 ICON 2 ICON 3 ICON 4 ICON 5 ● Hârtie, creioane, markere ● Opțional: Canva sau Google Slides pentru carduri digitale
Durată	40 de minute
Instrucțiuni	● Rugați fiecare tânăr să se gândească la cinci lucruri care îl descriu (interese, obiective, personalitate, valori, hobby-uri). ● Pentru fiecare idee, ei aleg sau desenează o pictogramă sau un simbol simplu. ● Ei își aranjează cele cinci pictograme pe o mică „carte de identitate” (pe hârtie sau digitală). ● Tinerii își împărtășesc cardul cu un partener sau cu un grup mic și explică de ce au ales fiecare simbol. ● Cardurile pot fi afișate pe peretele clasei sau pe o tablă digitală.
Evaluare	● Verifică capacitatea de a comunica idei personale prin simboluri în loc de text. ● Evaluează claritatea și relevanța fiecărei pictograme alese. ● Se observă creativitatea în aranjarea și prezentarea celor cinci simboluri. ● Analizează cât de încrezători sunt tinerii atunci când explică semnificația pictogramelor lor. ● Reflecție rapidă: Care pictogramă reprezintă cel mai bine ceva important despre mine?

MODULUL 2 – ALFABETIZARE AUDITIVĂ

OBIECTIV GENERAL	Obiectivul general al modului este de a le oferi participanților competențe avansate în metodele de învățare a alfabetizării auditive
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	La finalul sesiunii, participanții vor fi capabili să: ● cunoască caracteristicile metodelor de învățare a alfabetizării auditive ● să aplice metodele de învățare bazate pe alfabetizarea auditivă în activitatea lor cu ● să adapteze metodele de învățare a alfabetizării auditive la diferite contexte de lucru cu tinerii
GRUPUL ȚINTĂ	Tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani, provenind din medii diverse, inclusiv cei cu șanse reduse. Public secundar: lucrători de tineret și educatori, organizații de tineret și ONG-uri, factori de decizie și părți interesate cheie.
DURATĂ	2 ore
CONCEPTE CHEIE	Acest modul se concentrează pe: - Abilități de ascultare activă - Analiza conținutului verbal - Povestirea audio
EVALUARE	Prin întrebări rapide de verificare: 1. Cât de interesantă ți s-a părut această activitate? ☐ Interesant ☐ Neutru ☐ Nu prea interesantă 2. Această activitate ți-a îmbunătățit înțelegerea alfabetizării auditive? ☐ Da, semnificativ ☐ Neutru ☐ Nu, nu prea 3. Te-ai simțit încurajat să explorezi mai mult alfabetizarea auditivă? ☐ De acord ☐ Neutru ☐ Nu sunt de acord
REFERINȚE	● Barlow, Sarah. (2016) Îmbunătățirea abilităților auditive în cadrul curriculumului: o analiză a literaturii de specialitate. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1146509.pdf ● Chappell, Elizabeth. (2020). De la cercetare la resurse: Importanța învățării auditive în sala de clasă de instrumente cu coarde. Actualizare: Aplicații ale cercetării în muzică . 38. 875512332090868. 10.1177/8755123320908687. ● Rosenfeld L, Rudd R, Emmons KM, Acevedo-García D, Martin L, Buka S. Dincolo de simpla lectură: relația dintre alfabetizarea auditivă și gestionarea astmului. Patient Educ Couns. ianuarie 2011; 82(1):110-6. doi: 10.1016/j.pec.2010.02.023. Epub 15 aprilie 2010. PMID: 20399060;

PMCID: PMC2944911.

(<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC2944911/>)

● Imaginile sunt generate de IA

Le dăm viață	
Activitate de încălzire	Explicați esența alfabetizării auditive și de ce este atât de importantă în activitatea cu tinerii. Rugați-i pe toți să închidă ochii, să stea în liniște timp de două minute și pur și simplu ascultați sunetele.
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	Interviu privind identitatea sunetului
Scurtă descriere	Interviul „Identitate sonoră” este o activitate care explorează modul în care sunetul se leagă de identitatea personală, de memorie și de experiența emoțională. Multe sunete din viața noastră de zi cu zi — muzica, vocile, zgomotul orașului, natura sau tăcerea — poartă o semnificație care modelează modul în care ne amintim locurile, relațiile și momentele din viață. În acest exercițiu, participanții se intervievează reciproc despre sunetele semnificative din viața lor. Accentul se pune pe ascultarea atentă și interpretarea narațiunilor verbale, nu doar pe auzirea cuvintelor, ci și pe înțelegerea emoțiilor, amintirilor și semnificațiilor din spatele acestora. Activitatea consolidează ascultarea activă, empatia și abilitățile de interpretare auditivă. De asemenea, îi ajută pe lucrătorii de tineret să învețe cum poate fi folosit sunetul ca instrument de povestire atunci când lucrează cu tinerii în medii de învățare creative. Această metodă este deosebit de utilă în activitatea cu tinerii, deoarece îi încurajează pe participanți să asculte fără a întrerupe, să reflecteze asupra a ceea ce au auzit și să repovestească cu acuratețe experiența altcuiva. Obiective de învățare • Exersarea ascultării atente în timpul interviurilor verbale • Interpretarea semnificației emoționale a amintirilor sonore personale • Rezumați și prezentați informațiile auzite de la o altă persoană
Materiale	• Înregistrator vocal pentru telefonul mobil • Căști (opțional) • Caiet
Durată	30 min

Instrucțiuni

Pasul 1 – Introducere (5 minute)

Explicați participanților că multe dintre cele mai puternice amintiri ale noastre sunt legate de sunet. Puneți-le întrebări precum:

- Ce sunet vă amintește de copilărie?
- Ce sunet vă schimbă instantaneu starea de spirit?
- Ce sunet reprezintă „acasă” pentru voi?

Explicați-le că scopul este să exerseze ascultarea profundă și respectuoasă, nu doar să pună întrebări.

Pasul 2 – Interviuri în perechi (10 minute)

Participanții formează perechi. Fiecare participant îl interviează pe celălalt timp de aproximativ **5 minute**. Întrebări sugerate:

- Ce sunet îți amintește de o amintire importantă?
- Există un sunet care te face să te simți calm sau în siguranță?
- Ce sunet reprezintă cultura sau identitatea ta?
- Ce sunet cotidian observi tu, pe care alții l-ar putea ignora?

Dacă este posibil, participanții înregistrează interviul folosind telefonul.

Pasul 3 – Ascultare și reflecție (10 minute)

Participanții ascultă din nou înregistrarea (sau își amintesc conversația) și notează:

- Cel mai semnificativ sunet descris de partenerul lor
- Emoțiile asociate aceluia sunet
- De ce consideră că sunetul este important pentru acea persoană

Pasul 4 – Discuție în grup (5 minute)

Participanții își prezintă partenerul grupului, rezumând povestea acestuia. Încurajați-i să se concentreze pe:

- sunetele cheie menționate
- semnificația emoțională
- ce au învățat din ascultare.

Pasul 5 – Reflecție în grup OPȚIONAL (5 minute)

	Puneți întrebări precum: ● A fost dificil să ascultați fără să întrerupeți? ● Ați descoperit ceva surprinzător despre partenerul vostru? ● Cum poate ascultarea poveștilor personale să-i ajute pe lucrătorii din domeniul tineretului să înțeleagă mai bine tinerii? Sfaturi pentru formatori: ● Încurajați participanții să evite întreruperile în timp ce ascultă. ● Reamintiți participanților că tăcerea face parte din procesul de ascultare. ● Dacă lucrați cu grupuri multiculturale, invitați participanții să exploreze sunete culturale, cum ar fi muzica, limbile sau sărbătorile tradiționale. ● Pentru sesiunile online, participanții pot înregistra clipuri audio scurte și le pot partaja în grup.
Evaluare	Chestionar: 1. Cât de interesantă ți s-a părut această activitate? ☐ Interesant ☐ Neutru ☐ Nu prea interesantă 2. Această activitate ți-a îmbunătățit înțelegerea alfabetizării auditive? ☐ Da, semnificativ ☐ Neutru ☐ Nu, nu prea 3. Te-ai simțit încurajat să aprofundezi alfabetizarea auditivă? ☐ De acord ☐ Neutru ☐ Nu sunt de acord

Activitatea 2	
Titlul activității	Navigare auditivă cu ochii legați
Scurtă descriere	Navigarea auditivă cu ochii legați este o activitate de ascultare experiențială în care participanții se bazează exclusiv pe indicii sonore pentru a se deplasa în spațiu. Prin eliminarea temporară a stimulilor vizuali, participanții devin mai conștienți de direcție, distanță, ritm și semnale sonore subtile. Activitatea dezvoltă ascultarea spațială, atenția auditivă și încrederea între participanți. De asemenea, demonstrează modul în care oamenii folosesc în mod natural sunetul pentru a se orienta

	în medii, un aspect adesea neglijat în contextele de învățare dominate de simțul vizual. Pentru lucrătorii de tineret, acest exercițiu subliniază importanța unei comunicări auditive clare, în special atunci când îndrumă sau sprijină tinerii în situații dificile. De asemenea, îi ajută pe participanți să înțeleagă modul în care persoanele cu deficiențe de vedere se bazează pe indicii sonore pentru a se orienta în medii. Obiective de învățare • Concentrarea pe ascultarea direcțională • Interpretarea distanței și a locației sunetului • Dezvoltarea încrederii și a atenției auditive
Materiale	• Eșarfe sau binde pentru ochi • Clopoțel, aplauze sau un obiect care produce un sunet ușor
Durată	30 min
Instrucțiuni	Pasul 1 – Introducere și siguranță (5 minute) Explicați scopul activității: învățarea modului în care sunetul ne ajută să ne orientăm. Discutați regulile de siguranță: ● participanții trebuie să se miște încet ● partenerul care ghidează rămâne responsabil pentru siguranță ● activitatea trebuie să se desfășoare într-o zonă sigură, fără obstacole. Pasul 2 – Demonstrație (5 minute) Demonstrați cum va crea participantul care ghidează indicii sonore. Exemple: - bătând din palme - sunarea unui clopoțel - atingerea unui obiect - rostirea unor indicații simple. Explicați-i participantului cu ochii legați că trebuie să urmeze sunetul. Pasul 3 – Exercițiu de orientare (10 minute) Participanții formează perechi. Un participant are ochii legați, iar celălalt îl ghidează folosind doar indicii sonore. Exemple de sarcini: - mergeți spre sunet - opriți-vă când sunetul se oprește - schimbați direcția când sunetul se mută. Pasul 4 – Schimbarea rolurilor (10 minute)

	Participanții schimbă rolurile, astfel încât ambii să experimenteze atât ghidarea, cât și orientarea. Pasul 5 – Discuție de reflecție OPȚIONAL (5 minute) Discutați despre experiență. Întrebări: ● Care sunete au fost cele mai ușor de urmat? ● Te-ai simțit mai atent când aveai ochii legați? ● Ce provocări ai întâmpinat? ● Cum a influențat încrederea această experiență? Sfaturi pentru formator: ● Alege un mediu sigur, cu riscuri minime. ● Încurajează-i pe participanți să folosească semnale sonore clare și consecvente. ● Creșteți gradul de dificultate adăugând zgomot de fond. ● Pentru grupuri mai mari, creați trasee de orientare sau stații mici.
Evaluare	Chestionar: 1. Cât de interesantă ți s-a părut această activitate? ☐ Interesant ☐ Neutru ☐ Nu prea interesantă 2. Această activitate ți-a îmbunătățit înțelegerea alfabetizării auditive? ☐ Da, semnificativ ☐ Neutru ☐ Nu, nu chiar 3. Te-ai simțit încurajat să explorezi mai mult alfabetizarea auditivă? ☐ De acord ☐ Neutru ☐ Nu sunt de acord

Activitatea 3	
Titlul activității	Ascultarea prejudecăților
Scurtă descriere	Activitatea „Identificarea prejudecăților” dezvoltă competențele auditive critice, ajutând participanții să analizeze modul în care mesajele verbale pot influența ascultătorii prin ton, accentuare și alegerea limbajului. În mediile media moderne, tinerii sunt expuși la mesaje audio prin podcasturi, discursuri, știri și videoclipuri de pe rețelele sociale

	. Aceste mesaje conțin adesea prejudecăți implicite, limbaj persuasiv sau încadrări emoționale care pot influența modul în care ascultătorii interpretează informațiile. În cadrul acestei activități, participanții ascultă clipuri audio scurte și analizează nu doar ceea ce se spune, ci și modul în care se spune. Ei învață să identifice tonul, indiciile emoționale și tehnicile de persuasiune. Acest exercițiu îi ajută pe lucrătorii de tineret să-i sprijine pe tineri să devină ascultători critici, capabili să evalueze informațiile audio, în loc să le accepte pasiv. Obiective de învățare: • Analiza critică a mesajelor verbale • Recunoașterea limbajului persuasiv • A distinge între fapte, ton și opinii
Materiale didactice	• Clipuri audio scurte • Difuzoare sau căști
Durată	30 min
Instrucțiuni	9
Evaluare	Chestionar: 1. Cât de interesantă ți s-a părut această activitate? ☐ Interesantă ☐ Neutru ☐ Nu prea interesantă 2. Această activitate ți-a îmbunătățit înțelegerea alfabetizării auditive? ☐ Da, semnificativ ☐ Neutru ☐ Nu, nu prea 3. Te-ai simțit încurajat să explorezi mai mult podcasturile? ☐ De acord ☐ Neutru ☐ Nu sunt de acord

Activitatea 4	
Titlul activității	Dezbateri audio
Scurtă descriere	Activitatea „Dezbateri audio” se concentrează atât pe ascultare, cât și pe vorbire. Participanții se angajează într-o scurtă dezbateri, în timp ce ceilalți ascultă cu atenție pentru a identifica argumentele cheie, schimbările de ton, indiciile emoționale și strategiile de persuasiune. Spre deosebire de debaterile tradiționale care pun accentul pe abilitățile de vorbire, acest exercițiu îi antrenează pe participanți să asculte activ și să rezume cu acuratețe informațiile comunicate verbal.

	Participanții la ascultare trebuie să identifice: ● argumentele principale ● tonul emoțional ● tehnicile de persuasiune ● neînțelegerile. Activitatea demonstrează că o comunicare eficientă necesită atât o exprimare clară, cât și o ascultare atentă. Pentru lucrătorii de tineret, exercițiul este deosebit de valoros pentru îmbunătățirea abilităților de facilitare a dialogului de grup și de rezolvare a conflictelor. Obiective de învățare: • Ascultarea pentru a înțelege sensul și structura argumentelor • Identificarea tonului emoțional în discuții • Rezumați cu acuratețe dezbaterile verbale
Materiale	• Cronometru • Înregistrator audio opțional
Durată	30 min
Instrucțiuni	Pasul 1 – Introducere (5 minute) Explicați că dezbaterile nu se referă doar la vorbit, ci și la ascultare și la înțelegerea argumentelor. Prezentați o temă simplă de dezbatere relevantă pentru tineri. Exemple: - Rețelele sociale îmbunătățesc comunicarea. - Muzica influențează identitatea. - Învățarea online este mai bună decât învățarea în sala de clasă. Pasul 2 – Pregătiți argumentele (5 minute) Participanții sunt împărțiți în două grupuri care reprezintă puncte de vedere opuse. Fiecare grup pregătește 2–3 argumente care susțin poziția sa. Pasul 3 – Runda de dezbatere (15 minute) Grupurile își prezintă argumentele într-o discuție structurată. Participanții care nu iau parte la dezbatere au rolul de ascultători activi. Sarcina lor este să noteze: - cel mai puternic argument

	- tonul emoțional - tehnicile de persuasiune. Pasul 4 – Rezumatul ascultătorilor (5 minute) Ascultătorii rezumă ceea ce a spus fiecare grup. Întrebați-i: ● Care au fost argumentele cele mai convingătoare? ● A influențat tonul puterea de convingere? ● Au fost înțelese greșit anumite argumente? Pasul 5 – Reflecție OPȚIONAL (10 minute) Discutați despre modul în care abilitățile de ascultare influențează comunicarea. Întrebați: - A fost dificil să ascultați în mod obiectiv? - Au influențat emoțiile discuția? Sfaturi pentru formator - Păstrați dezbaterile scurte și structurate pentru a menține concentrarea. - Încurajați dialogul respectuos și ascultarea activă. - Reamintiți ascultătorilor că sarcina lor este să înțeleagă argumentele, nu să judece participanții. - Pentru a varia exercițiul, înregistrați dezbaterile și analizați tonul și limbajul ulterior.
Evaluare	Chestionar: 1. Cât de interesantă ți s-a părut această activitate? ☐ Interesant ☐ Neutru ☐ Nu prea interesantă 2. Această activitate ți-a îmbunătățit înțelegerea alfabetizării auditive? ☐ Da, semnificativ ☐ Neutru ☐ Nu, nu prea 3. Te-ai simțit încurajat să explorezi mai mult alfabetizarea auditivă? ☐ De acord ☐ Neutru ☐ Nu sunt de acord

MODULUL 3 – ALFABETIZAREA ÎN CITIRE ȘI SCRIERE

OBIECTIV GENERAL	Promovarea citirii și scrierii în contexte non-formale, inclusiv a abilităților critice și scrierea eficientă.
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	La finalul acestui modul, tinerii vor fi capabili să: ● Folosește abilitățile de lectură critică pentru a identifica prejudecățile sau argumentele principale din diferite texte. ● Să scrie clar și eficient pentru a comunica un mesaj sau o opinie specifică. ● Folosește povestirea pentru a crea o legătură cu publicul. ● Să-și adapteze stilul de scriere pentru diferite platforme digitale.
GRUPUL ȚINTĂ	Tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani provenind din medii diverse, inclusiv cei cu mai puține oportunități. Public secundar: lucrători și educatori din domeniul tineretului, organizații de tineret și ONG-uri, factori de decizie și părți interesate cheie.
DURATĂ	2 ore
CONCEPTE CHEIE	Citirea critică, argumentul principal, analiza surselor, scrierea eficientă, voce personală, adaptare la public.
EVALUARE	Observare în timpul redactării și activități de feedback în grup. ● Evaluarea reciprocă a textelor scrise, cu accent pe claritate și mesaj. ● Scurtă reflecție asupra dificultății de a scrie pentru un public specific.
REFERINȚE	● OCDE, Competențe de citire: https://www.oecd.org/en/topics/sub-issues/reading-literacy.html ● Reading Rockets, Noțiuni de bază privind cititul și scrisul: https://www.readingrockets.org/reading-101/reading-and-writing-notiuni-de-bază ● UNESCO, Ce trebuie să știi despre alfabetizare?: https://www.unesco.org/en/literacy/need-know ● Keep Indiana Learning: Citirea și scrierea în fiecare clasă: https://www.youtube.com/watch?v=U1uD9Rxh1Es ● Read for Real: https://euread.com ● Universitatea Lancaster, Competențe de citire și scriere pentru învățarea în învățământul superior: https://www.lancaster.ac.uk/life/findings/everydayliteracypractices.htm

Dăm viață proiectului	
Activitate de încălzire	Prezentați o serie de titluri scurte, care atrag atenția (din știri, rețele sociale sau reclame). Instrucțiuni: Întreabă: „Care titlu te face să vrei să citești mai mult și de ce?” Obiectiv: Să introducă conceptul de „cârlige” eficiente și de scriere pentru un public.

	<i>Exemple:</i> - „Obiceiul de 7 minute care, potrivit oamenilor de știință, îți poate reseta creierul” - „Au râs când m-am așezat la pian — dar apoi am început să cânt!” - „Nu mai face această greșală frecventă cu cafeaua de dimineață.” - „În sfârșit: o rutină de îngrijire a pielii pentru persoanele care urăsc rutinele de îngrijire a pielii.” - „De ce cea mai silențioasă cameră din lume este, de fapt, înfricoșătoare” - „NASA tocmai a descoperit ceva pe Marte, și nu este ceea ce se așteptau”
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	Detectivul surselor
Scurtă descriere	Tinerii analizează două texte diferite (de exemplu, un reportaj formal și o postare emoțională de pe rețelele sociale) pe aceeași temă pentru a identifica argumentul principal al autorului, publicul țintă și potențialele prejudecăți. Acest lucru dezvoltă .
Materiale și aplicații	● Două exemple de texte contrastante (tipărite sau digitale). ● Markere de subliniere. ● Opțional: Google Docs sau Padlet pentru adnotări digitale.
Durată	40 de minute
Instrucțiuni	Dați fiecărui grup o pereche de texte pe o temă relevantă pentru tineri (de exemplu, necesitatea unui nou centru comunitar pentru tineri, schimbările climatice sau sănătatea mintală). <i>Exemple de texte:</i> Textul 1: Propunere privind infrastructura socială pentru tineri (Secțiunea 4.1) „Datele recente indică o creștere de 17% a numărului de sesizări privind comportamentul antisocial la nivel local în rândul tinerilor cu vârste cuprinse între 14 și 20 de ani, în ultimul an fiscal. În același timp, capacitatea operațională a facilităților comunitare de agrement existente se situează în prezent la 92%, ceea ce le face incapabile să facă față unei cereri suplimentare. Centrul multifuncțional pentru tineret propus necesită o investiție de capital de 450.000 de euro. Studiile longitudinale din regiuni comparabile arată un randament al investiției de 25% în economii sociale (de exemplu, costuri mai mici cu poliția, rate mai mari de retenție școlară) într-un interval de 5 ani. Eșecul de a continua acest proiect de infrastructură va duce, conform previziunilor statistice, la o escaladare continuă a tensiunilor comunitare și la subutilizarea potențialului tinerilor.” (Sursa: „Auditul municipal al serviciilor pentru tineret din Iași: Impact socio-economic și investiții de capital propuse pentru 2026”) Textul 2: #OrașulNostruAreNevoieDeNoi „Am trecut din nou astăzi pe lângă clădirea abandonată din centrul orașului și mi se rupe inima. Spațiul acela ar putea fi spațiul NOSTRU. În acest moment, există literalmente

	Nu avem unde să ne petrecem timpul și să fim noi înșine fără ca cineva să ne spună să plecăm sau să facem liniște. Nu suntem <i>niște probleme</i> în devenire; suntem doar niște tineri plictisiți și talentați care au nevoie de un loc sigur unde să se întâlnească. Fiecare zi pe care o așteptăm este o altă zi în care un tânăr se simte invizibil în propriul său oraș. Ajutați-ne să arătăm Consiliului că suntem importanți! Distribuți această postare dacă simțiți la fel. 🏡👉" (Sursă: @OurTownNeedsUs - Instagram/TikTok) Grupurile citesc ambele texte și discută: - Care este mesajul principal al fiecărui text? - Cui credeți că încearcă autorul să se adreseze? - Ce sentimente sau cuvinte sunt folosite pentru a încerca să te convingă? Subliniază-le. Puteți folosi următoarea întrebare de analiză: <table><tr><th></th><th>Textul 1</th><th>Textul 2</th></tr><tr><td>Publicul țintă: Pe cine încearcă autorul să atingă</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Argument principal: Care este cel mai important mesaj/obiectiv al acestui text?</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Ton/Stil: Este acesta profesional, informal, emoțional, obiectiv?</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Ce „dovezi” sunt folosite: fapte, statistici, sentimente personale, exemple?</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Dovezi de părtinire: Autorul pare să aibă o agendă ascunsă sau o opinie puternică? Dacă da, care este aceasta?</td><td></td><td></td></tr><tr><td>De ce a ales acest format: De ce a scris-o sub forma unui raport și nu a unei postări pe rețelele de socializare?</td><td></td><td></td></tr></table> Fiecare grup prezintă mesajul principal și termene identificate dintr-unul dintre textele lor.		Textul 1	Textul 2	Publicul țintă: Pe cine încearcă autorul să atingă			Argument principal: Care este cel mai important mesaj/obiectiv al acestui text?			Ton/Stil: Este acesta profesional, informal, emoțional, obiectiv?			Ce „dovezi” sunt folosite: fapte, statistici, sentimente personale, exemple?			Dovezi de părtinire: Autorul pare să aibă o agendă ascunsă sau o opinie puternică? Dacă da, care este aceasta?			De ce a ales acest format: De ce a scris-o sub forma unui raport și nu a unei postări pe rețelele de socializare?		
	Textul 1	Textul 2																				
Publicul țintă: Pe cine încearcă autorul să atingă																						
Argument principal: Care este cel mai important mesaj/obiectiv al acestui text?																						
Ton/Stil: Este acesta profesional, informal, emoțional, obiectiv?																						
Ce „dovezi” sunt folosite: fapte, statistici, sentimente personale, exemple?																						
Dovezi de părtinire: Autorul pare să aibă o agendă ascunsă sau o opinie puternică? Dacă da, care este aceasta?																						
De ce a ales acest format: De ce a scris-o sub forma unui raport și nu a unei postări pe rețelele de socializare?																						
Evaluare	● Verifică cât de bine disting tinerii între informațiile factuale și limbajul emoțional. ● Evaluează capacitatea lor de a identifica obiectivul principal (argumentul) al autorului. ● Analizează participarea activă și discuția critică. Întrebări pentru discuția în grup: - Care text este mai credibil? De ce? - Care text este mai probabil să fie distribuit de un tânăr? De ce?																					

Îi dăm viață	
Activitate de încălzire	Transmiterea mesajului Materiale necesare: hârtie, pixuri sau o tablă digitală.

	Participanții exersează adaptarea unui singur mesaj central pentru trei publicuri/platforme diferite, abordând direct conceptul cheie al scrierii cu un scop precis. Instrucțiuni: ● Oferiți un mesaj simplu, de exemplu: „Termenul limită pentru înscrierea la proiectul pentru tineri este vineri!” ● Împărțiți grupul în trei echipe (sau grupuri de câte trei). Fiecare grup trebuie să rescrie mesajul pentru un destinatar diferit: ○ O notă formală adresată unui profesor/persoană mai în vârstă: trebuie să fie politicoasă, detaliată și respectuoasă. ○ Un mesaj text către cel mai bun prieten: trebuie să fie informal, scurt și să folosească un ton personal/emoji-uri. ○ Un titlu/text pentru o postare rapidă pe rețelele sociale: trebuie să fie percutant, să atragă atenția și să fie concis. ● Rugați fiecare grup să citească cu voce tare cele trei versiuni. ● Întrebați: <i>Care a fost cea mai ușoară? La care versiune ați fi acordat atenție? De ce s-a schimbat tonul?</i>
Activități principale	
Activitatea 2	
Titlul activității	Provocarea celor 100 de cuvinte
Scurtă descriere	Participanții exersează scrierea eficientă și concisă prin rezumarea unei probleme complexe sau a unei experiențe emoționale într-un text scurt și de impact (de exemplu, o povestire scurtă, un fir de tweet-uri sau o scrisoare deschisă).
Materiale și aplicații	● Hârtie și pixuri sau laptopuri/smartphone-uri. ● Opțional: cronometru, șabloane pentru rețelele sociale (de exemplu, o casetă de text pentru Twitter sau Instagram).
Durată	40 de minute
Instrucțiuni	● Trainerul propune o temă (de exemplu, „Importanța unui minut de reculegere”, „Cea mai mare speranță a mea pentru comunitatea mea” sau „Un moment din viața de zi cu zi pe care aș vrea să-l pot opri”). ● Tinerii au la dispoziție 15 minute pentru a scrie un text de exact 100 de cuvinte pe tema dată, punând accentul pe claritate și emoție. ● Perechile își schimbă textele de 100 de cuvinte și își oferă feedback folosind două întrebări: - <i>Care este cea mai clară propoziție?</i> - <i>Care este mesajul pe care vrei să mi-l amintesc?</i> ● Participanții își perfecționează textul pe baza feedback-ului primit.
Evaluare	● Verifică claritatea și concisitatea textului. ● Evaluează capacitatea tinerilor de a comunica o emoție sau o idee în mod eficient în cadrul unor constrângeri. ● Observă modul în care aceștia folosesc un limbaj specific pentru a produce un impact.

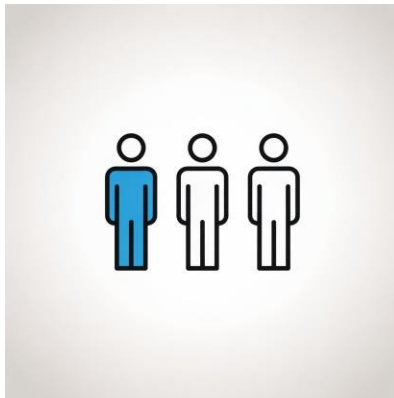
	Întrebări pentru auto-reflecție: - Care a fost cel mai puternic cuvânt sau expresie pe care l-ai ales și de ce ți s-a părut necesar pentru ca articolul să funcționeze? - Care este fraza pe care ați folosi-o ca titlu principal sau „cârlig” pentru a determina pe cineva să nu mai deruleze pagina și să citească restul textului? - Ați observat vreo emoție sau temă comună care a reieșit din textele grupului, chiar dacă fiecare a scris o poveste diferită? Ce vă spune acest lucru despre experiența colectivă a grupului? Întrebări pentru discuția de grup: - <i>Care a fost partea cea mai dificilă a limitei de 100 de cuvinte? A trebuit să elimini detalii importante sau ți-a fost greu să-ți extinzi ideea pentru a respecta limita?</i> - <i>În ce parte a primei voastre schițe ați simțit tentația de a adăuga mai multe explicații și cum ați decis să faceți ca acele informații să fie sugerate, mai degrabă decât menționate explicit, în versiunea finală?</i> - <i>În ce fel scrierea cu o limită strictă de cuvinte diferă de scrierea cu o limită de timp?</i> - <i>Ce ați învățat despre claritatea scrierii, chiar și atunci când ai foarte puțin spațiu la dispoziție?</i>
--	---

Noi îi dăm viață	
Activitate de încălzire	Schimbul cuvânt-imagie Materiale necesare: hârtie/tabla albă și creioane, sau un instrument de desen online (cum ar fi Google Jamboard). Participanții exersează traducerea instantanee a cuvintelor abstracte în imagini concrete, pregătindu-se astfel pentru asocierea dintre text și imagine necesară în povestirea digitală. Instrucțiuni: ● Oferiți trei până la cinci cuvinte abstracte, puternice, legate de experiența tinerilor (de exemplu, „Speranță”, „Frustrare”, „Schimbare”, „Comunitate”). ● În tăcere, fiecare participant schițează sau notează rapid prima imagine, simbol sau emoji care îi vine în minte pentru fiecare cuvânt. Scopul este viteza și instinctul, nu arta. ● Rugați câțiva voluntari să împărtășească imaginea lor pentru un anumit cuvânt. Exemplu: Pentru „Frustrare”, unul ar putea desena o față care țipă, altul o ecranul telefonului spart, iar a treia, o ușă închisă.

	● Subliniați faptul că scrierea digitală le cere să folosească cuvinte care să evoce imediat o imagine în mintea publicului, ceea ce constituie esența povestirii digitale eficiente.
Activități principale	
Activitatea 3	
Titlul activității	Povestirea pentru ecran
Scurtă descriere	Tinerii creează o poveste scurtă, scrisă, sau o reflecție personală concepută special pentru o platformă digitală (cum ar fi o postare pe blog, un scenariu video sau textul unei diapozitive de prezentare). Ei învață să-și adapteze scrierea la natura multimodală și vizuală a comunicării digitale
Materiale și aplicații	● Opțional: Canva sau Google Slides pentru prezentarea vizuală, exemple de postări pe blog sau scenarii video, laptopuri/smartphone-uri pentru editare. ● Instrumente digitale gratuite recomandate: - Canva: Excelent pentru crearea de elemente grafice pentru rețelele sociale, videoclipuri simple (Reels, TikTok) sau prezentări cu text suprapus. Este ușor de utilizat și funcționează pe mobil/web. - CapCut: Un editor video gratuit și ușor de utilizat pentru mobil și desktop, popular în rândul tinerilor pentru crearea de videoclipuri scurte și dinamice. - Storybird: Excelent pentru a combina povești scrise cu ilustrații profesionale, ideal pentru cei care doresc să se concentreze mai mult pe scrierea creativă însoțită de elemente vizuale. - iMovie (pentru utilizatorii Apple): Editare video gratuită și simplă, cu teme și muzică.
Durată	40 de minute
Instrucțiuni	● Participanții aleg o platformă (de exemplu, un scenariu pentru TikTok, o poveste vizuală de 5 diapozitive sau o serie scurtă de fotografii cu legende). ● Formatorul le reamintește că textele digitale sunt adesea parcurse rapid, nu citite în profunzime. Ei trebuie să scrie astfel încât să capteze atenția și să ghideze privitor. ● Participanții scriu textul pe care l-au ales. De exemplu, în cazul unui scenariu video, scriu 5 rânduri scurte de text pentru voce off. În cazul unei povești vizuale, scriu o legendă captivantă pentru fiecare dintre cele 5 imagini. Mesaj: M-am simțit izolat când m-am mutat, dar am învățat că comunitatea începe atunci când faci primul pas. Exemplu: O poveste vizuală de 5 diapozitive Imaginea 1



Imaginea 2



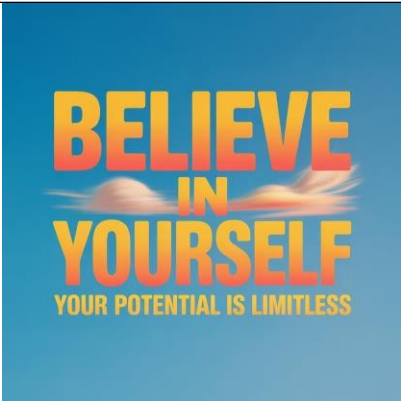
Imaginea 3



Imaginea 4



Imaginea 5

	 Exemplu de videoclip cu voce din off: - „Au spus că era un nou început. Mie mi s-a părut mai degrabă un punct final.” - „Ești înconjurat de mii de oameni, dar tăcerea este doar pentru tine.” - „Așteptam o mână de ajutor. Apoi mi-am dat seama...” - „...că singura persoană care mi-o putea arunca... eram eu.” - „Nu mai aștepta. Trece la acțiune. Comunitatea ta așteaptă să faci primul pas.” Exemplu de videoclip cu text pe ecran: - <i>Oraș nou, același eu?</i> - <i>Izolat.</i> - <i>Așteptând o mână de ajutor.</i> - <i>Eu însumi am aruncat-o.</i> - <i>Mi-am găsit oamenii.</i> Câțiva voluntari își împărtășesc textele, explicând modul în care platforma le-a influențat stilul de scriere.
Evaluare	● Verificați capacitatea de a adapta stilul de scriere la un mediu digital. ● Evaluează încrederea și claritatea în comunicarea unei povești sau a unei idei personale. ● Analizați creativitatea în asocierea textului cu un context vizual imaginat. Întrebări pentru auto-reflecție: - <i>Cum v-a obligat platforma specifică pe care ați ales-o (de exemplu, TikTok, Facebook, Instagram etc.) să vă schimbați stilul de scriere?</i> - <i>Dacă spectatorul petrece doar 3 secunde uitându-se la creația ta, care este cel mai important cuvânt sau frază pe care vrei să o citească? Unde l-ai plasat în scenariul/legenda ta pentru a te asigura că a fost văzut?</i> - <i>După vizionarea poveștii tale digitale, care este singurul lucru pe care ai vrut ca publicul tău să îl facă (de exemplu, să comenteze, să distribuie, să se simtă mai puțin singur, să se înscrie)? Cum i-a îndrumat ultima ta propoziție sau imagine către acea acțiune?</i> Întrebări pentru discuția în grup:

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- <i>Privind lucrările împărtășite în grupul nostru, care dintre ele v-a atras imediat atenția? Au fost cuvintele sau imaginea imaginată cea care a avut acest efect?</i>- <i>Care a fost cea mai mare surpriză sau dificultate neașteptată atunci când ați adaptat ideile scrise în formatul digital ales?</i>- <i>Acum că ați fost creatori, cum vă schimbă modul de a citi sau de a consuma TikTok-urile, Reels-urile sau postările de pe rețelele sociale ale altor persoane faptul că vă gândiți la elementele vizuale și la sincronizarea mesajului vostru?</i>- <i>Care este cea mai importantă lecție pe care ați învățat-o despre scrierea pentru un ecran digital din această activitate?</i> |
|--|--|

MODULUL 4 – ALFABETIZARE KINESTETICĂ

OBIECTIV GENERAL	Pentru a sprijini participanții în dezvoltarea competențelor de alfabetizare kinestezică într-un mediu de învățare non-formal, furnizați resursele și materiale necesare pentru a face experiența de învățare captivantă și eficientă.
REZULTATE REZULTATE	La finalul sesiunii, participanții vor fi capabili să utilizeze și să aplice învățarea kinestezică în medii de învățare non-formale.
GRUPUL ȚINTĂ	Tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani, provenind din medii diverse, inclusiv cei cu mai puține oportunități. Public secundar: lucrători în domeniul tineretului și educatori, organizații de tineret și ONG-uri, factori de decizie și părți interesate cheie.
DURATĂ	2 ore
CONCEPTE CHEIE	Alfabetizarea kinestezică, mișcarea
EVALUARE	● Observare structurată în timpul desfășurării activității (de exemplu, utilizarea mișcării, adaptarea metodei, interacțiunea în grup). ● Discuție finală și reflecție ghidată folosind întrebări sugestive.
REFERINȚE	● https://www.merriam-webster.com/dictionary/pantomime ● https://www.canva.com/comic-strips/templates/ ● https://bookcreator.com/ ● https://genially.com/ ● https://www.vaikams.lt/deliones-puzzle/

Dăm viață ideii	
Activitate de încălzire	Mecanismul viu Toată lumea stă pe o parte, iar pe cealaltă parte se va construi o mașinărie vie. Jocul începe cu o persoană care dă tonul, stabilind ritmul în care va funcționa mașinăria vie. Primul voluntar trebuie să se ducă la locul „mașinii” și să înceapă să execute ritmic orice mișcare dorește. Imediat ce simte acest lucru (mișcarea trebuie continuată fără întrerupere), o altă persoană trebuie să vină și să se alăture cu o altă mișcare, în același ritm (sau înainte de bătaie). Nu contează care persoană se alătură după cine. Moderatorul ar trebui să încurajeze ideea că alăturarea la „mașinărie” se poate face fără grabă, în orice moment. Imediat ce un participant simte momentul în care dorește să se alăture, trebuie să se apropie încet și să-și „conecteze” mișcarea la „mașinărie”. Este important să se mențină același ritm, altfel „mașina” ar putea intra în grevă.

	Toată lumea trebuie să-și continue mișcarea și să o repete până când toți participanții se alătură „mașinii” cu mișcarea lor. Când toată lumea se mișcă împreună în ritm – lăsați participanții să se miște împreună încă cel puțin 1 minut. Pentru a simți comunitatea și a înțelege cât de important este să ne simțim unii pe alții și să lucrăm împreună. Când toată lumea se mișcă împreună, invitați-i să adauge sunete mișcării lor, lăsați „mașina vie” (care deja are sunete) să îi influențeze încă cel puțin 1–2 minute. Comentariile formatorului după joc Formatorul le cere participanților să se așeze în cerc și îi întreabă: cum le-a mers colaborarea în cadrul comunității? Ce a fost ușor/greu? Cum s-au simțit înainte și după ce s-au alăturat proiectului? Totul în viață are funcția, ritmul, acțiunea și importanța sa. Pentru a menține procesele fluide în mod constant, trebuie să acționăm ca o singură comunitate. Orice schimbare pozitivă va necesita munca în echipă a întregii lumi – de la alegerile zilnice ale fiecărei persoane până la modul în care funcționează lumea noastră. Aceasta este colaborarea organizațiilor, organizațiilor, oameni, afacerilor, științei și guverne din întreaga lume.
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	Pantomimă
Scurtă descriere	Pantomima este un spectacol fără cuvinte în care sentimentele și acțiunile personajelor sunt revelate prin mișcări ale corpului, gesturi și expresii faciale (<i>mimică</i>). Atelierul de pantomimă pentru tineri este o modalitate extraordinară de a dezvolta creativitatea, încrederea în sine, conștientizarea corpului și spiritul de echipă. Obiectiv: familiarizarea tinerilor cu arta pantomimei prin joc, mișcare și povestire fără cuvinte.
Materiale și aplicații	Locul de desfășurare: • Spațiu deschis (scenă, sală de clasă cu scaune mobile) • Iluminare și ventilație bune Materiale: • Îmbrăcăminte confortabilă, care permite mișcarea • Muzică și difuzor (pentru ritm sau tranziții) • Recuzită (opțional — eșarfe, pălării, cutii, bețe) • Caiet/stilou pentru reflecție
Durată	1 oră
Instrucțiuni	• Formatorul prezintă ce este pantomima și explică că aceasta înseamnă <i>a juca fără cuvinte, folosind doar corpul, fața și imaginația</i>. • Împărțiți participanții în grupuri de 3–5 persoane. • Dă fiecărui grup o carte cu temă (exemple mai jos):

	- Ruloul de dimineață - Știri de ultimă oră - Concursul de selfie-uri - Fața cu filtru - Ziua offline – Wi-Fi-ul nu funcționează - Realitate sau fals? – ce se postează online vs. ce se întâmplă cu adevărat - Răspândirea zvonurilor - Opriți dispozitivele, concentrați-vă pe relațiile interumane - Victima publicității ● Grupurile creează o poveste pantomimică de 1–2 minute (fără cuvinte, cu recuzită minimă). ● Repetiție: ~15 minute. Formatorul oferă feedback și ajută la conturarea unor gesturi și tranziții clare. ● Durata prezentării: Fiecare grup își prezintă povestea. Publicul aplaudă în tăcere (jazz hands sau aplauze pentru surzi)
Evaluare	Reflecție în cerc: formatorul întreabă: ● Ce a fost distractiv? ● Ce a fost dificil? ● Ce ați învățat despre exprimarea fără cuvinte? ● Încheiați activitatea cu un gest de grup (toată lumea face o plecăciune sincronizată sau un gest caraghios de salut). ● Formatorul mulțumește participanților și le reamintește: <i>Pantomima începe când Cuvintele se sfârșesc — și imaginația prinde viață!</i>

Activitatea 2	
Activitate de încălzire	Realizarea unui puzzle online: Rugați participanții să creeze un puzzle: https://www.vaikams.lt/deliones-puzzle/
Activități principale	
Activitatea 2	
Titlul activității	Crearea de benzi desenate interactive
Scurtă descriere	Atelierul de creare de benzi desenate interactive cu tinerii își propune să utilizeze această formă de artă unică ca un mijloc puternic de discuție. Permițând participanților să utilizeze elementele grafice furnizate sau să-și deseneze propriile benzi desenate, atelierul creează un mediu dinamic în care creativitatea și gândirea critică pot înflori. Benzile desenate, prin capacitatea lor de a spune povești complexe prin imagini și narațiuni, servesc ca un instrument eficient pentru a angaja mințile tinere în conversații despre problemele tinerilor, provocările și miturile care adesea le înconjoară.

	Acest atelier de benzi desenate oferă educatorilor instrumente creative pentru a stimula discuții deschise despre problemele tinerilor. Benzile desenate oferă o modalitate unică de a aborda subiecte sensibile, combinând povestirea vizuală cu narațiuni cu care tinerii se pot identifica, facilitând implicarea lor în probleme complexe și dobândirea înțelegerii.
Materiale și aplicații	Materiale: ● Creioane, radieră, markere; ● Creioane colorate și markere; ● Hârtie de desen; ● Ilustrații; ● Foarfece; ● Adeziv. ● Exemple de benzi desenate, gata să vă inspire. Aplicații digitale: ● Canva ● Book Creator ● Genially
Durată	1 oră
Instrucțiuni	● Adunați materialele în avans: pregătiți consumabile precum hârtie de desen, markere, șabloane și exemple de benzi desenate pentru inspirație. ● Creați un spațiu sigur: reamintiți formatorilor importanța unui mediu favorabil, în care tinerii să se simtă în siguranță să împărtășească și să se exprime. ● Încurajați incluziunea: promovați benzile desenate ca instrument pentru voci diverse, ajutând tinerii din toate mediile să se simtă văzuți și auziți. ● Identificați temele principale: selectați teme adecvate vârstei, pe subiecte care se aliniază nevoilor grupului țintă ● Spuneți grupului că vor crea o bandă desenate scurtă (5-9 cadre) despre tema aleasă. ● Crearea personajelor: rugați participanții să se gândească la personaje care să reprezinte un sentiment sau o trăsătură de personalitate, pentru a ilustra mai bine problemele abordate. Discutați despre modul în care detaliile mici, precum expresiile faciale sau îmbrăcămintea, pot transmite personalitatea și starea de spirit. ● Organizarea cadrelor: prezentați exemple de diverse dispuneri ale cadrelor, cum ar fi conversații telefonice sau dialoguri între personaje. Acest lucru îi ajută pe participanți să aleagă mai ușor un format și să înțeleagă cum alegerile de dispunere influențează narațiunea. ● Scrierea dialogului: introduceți baloanele de dialog și de gânduri, explicând rolul lor în transmiterea dialogului și a gândurilor interioare. Rugați participanții să creeze un dialog scurt între două personaje, concentrându-se pe alegerea cuvintelor și plasarea baloanelor pentru a îmbunătăți scena.

	● Brainstorming de grup: permiteți participanților să facă brainstorming pentru scenarii care rezonază cu tinerii, concentrându-se pe empatie, înțelegere și combaterea stereotipurilor. ● Scenariu și schițare: ghidați participanții prin exerciții simple de scriere de scenarii și schițare.
Evaluare	Discutați despre procesul creativ: invitați tinerii să reflecteze asupra alegerilor lor în ceea ce privește personajele, decorurile sau temele. Întrebări precum: - <i>Ce emoții sau idei le-au fost cel mai ușor sau cel mai greu de exprimat prin intermediul benzii desenate? De ce ați ales această poveste?</i> - <i>Ce mesaj ați dorit să transmiteți?</i> - <i>V-a amintit această poveste de vreo experiență sau sentiment real?</i> - <i>Ce abilități sau perspective noi ați dobândit prin crearea benzii desenate?</i> - <i>Cum ați putea folosi benzile desenate sau expresia creativă în viitor pentru a explora alte teme sau emoții, concentrându-vă pe empatie, înțelegere și combaterea stereotipurilor?</i>

MODULUL 5 – ALFABETIZARE DIGITALĂ

OBIECTIV GENERAL	Acest program își propune să îmbunătățească semnificativ competențele digitale practice și eficiența participanților, punând accentul pe aplicații tehnice și creative esențiale. Modulul le va oferi tinerilor posibilitatea de a stăpâni elementele digitale de bază și instrumentele de productivitate, inclusiv tehnici avansate de colaborare și eficiență, dezvoltându-le în același timp abilitatea practică de a crea conținut multimodal de impact pentru promovarea profesională și dezvoltarea carierei în economia digitală modernă.
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	La finalizarea acestui modul, participanții vor fi capabili să: ● Să îmbunătățească productivitatea digitală: să utilizeze eficient operatorii de căutare avansați și să valorifice platformele bazate pe cloud pentru o colaborare eficientă în echipă la distanță, inclusiv utilizarea corectă a funcțiilor de comentare, control al versiunilor și delegare. ● Aplica AI pentru eficiență: să înțeleagă și să aplice principiile de bază ale utilizării instrumentelor generative de AI ca asistenți personali pentru sarcini precum rezumarea și redactarea, sporind astfel productivitatea personală. ● Să producă conținut video de impact: să conceptualizeze, să filmeze și să editeze rapid videoclipuri verticale scurte și captivante (Reels/TikToks) folosind dispozitive mobile și software simplu de editare, demonstrând fluentă în formatele actuale de conținut digital.

	● Stăpânește arta brandingului personal: creează un conținut multimodal captivant și de impact vizual (de exemplu, un poster sau o imagine cu o singură diapozitivă) care să promoveze în mod eficient o competență personală sau un obiectiv profesional, în concordanță cu principiile antreprenoriale și de promovare a carierei.
GRUPUL ȚINTĂ	Tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani, provenind din medii diverse, inclusiv cei cu oportunități reduse. Public secundar: lucrători de tineret și educatori, organizații de tineret și ONG-uri, factori de decizie și părți interesate cheie.
DURATĂ	2 ore
CONCEPTE CHEIE	Productivitate digitală: tehnici și instrumente utilizate pentru a maximiza randamentul și a minimiza timpul petrecut pentru sarcini digitale (de exemplu, căutare avansată, utilizarea eficientă a cloud-ului). Colaborarea în cloud: lucrul simultan la documente sau proiecte digitale partajate folosind platforme online (de exemplu, controlul versiunilor, editarea colaborativă). Conținut multimodal: combinația dintre diferite moduri de comunicare (text, imagine, video, sunet) într-un singur mesaj sau document (de exemplu, un clip video cu suprapuneri de text și muzică). Branding personal: practica de a se promova pe sine și cariera proprie ca pe un brand, folosind platforme digitale pentru promovare profesională. Videoclipuri scurte: conținut video extrem de concis, în format vertical (de obicei de 15-60 secunde) conceput pentru a genera un nivel maxim de interacțiune pe dispozitivele mobile.
EVALUARE	● Productivitate: observarea finalizării cu succes a exercițiului de colaborare în cloud (utilizarea corectă a comentariilor/sugestiilor) și capacitatea de a rezolva rapid provocarea „Advanced Search Power-Up”. ● Video: finalizarea și trimiterea clipului video editat de 15–30 de secunde care demonstrează tăierea, secvențierea și adăugarea cu succes a suprapunerilor/sunetului. ● Branding: finalizarea și revizuirea calității graficului cu o singură diapozitivă pentru CV-ul multimodal, evaluat în funcție de claritate, impact vizual și promovarea eficientă a competenței alese. Mecanism de feedback Chestionar post-modul: un chestionar scurt (3-5 întrebări) pentru a evalua încrederea percepută de participanți în cele trei domenii principale de competențe: Productivitate digitală, Crearea de conținut multimodal și Auto-promovare digitală
REFERINȚE	Cadre și rapoarte de politici (Decalajul de competențe digitale și elementele esențiale) ● Comisia Europeană (2022). DigComp 2.2: Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni – Cu opt niveluri de competență și exemple de utilizare. <i>Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene</i>. ● Forumul Economic Mondial (2023). Raportul privind viitorul locurilor de muncă 2023. <i>Geneva: Forumul Economic Mondial</i>.

- UNESCO (2013). Cadrul global de evaluare a alfabetizării media și informaționale (MIL): gradul de pregătire și competențele la nivel de țară. *Paris: UNESCO.*

Literatură academică (Productivitate digitală și lucru în echipă)

- Bødker, S. (2015). Co-proiectarea în era colaborării digitale. *CoDesign*, 11(2-4), 72-85. *Relevant pentru tema Colaborarea în cloud și munca eficientă în echipă în spațiile digitale.*
- Daugherty, P., & Wilson, H. J. (2018). Omul + Mașina: Reimaginarea muncii în era IA. *Harvard Business Review Press. Susține justificarea integrării IA pentru eficiență și competențe de productivitate digitală.*
- Khan, N., Hasan, R., & Ahmed, M. (2022). Conectarea competențelor digitale din învățământul superior la forța de muncă a secolului XXI. *Education and Information Technologies*, 27(5), 7175-7195. *Abordează decalajul dintre competențele digitale academice și cele necesare pentru productivitatea profesională.*

Literatură academică (conținut multimodal, branding și promovare)

- Analiza conținutului multimodal și videoclipuri scurte:
 - Van Leeuwen, T. (2005). *Introducing Social Semiotics: An Introductory Textbook. Routledge. Oferă teoria fundamentală pentru analiza textelor multimodale (elemente vizuale, auditive și textuale) aplicabile videoclipurilor scurte și brandingului.*
 - Pace, Z. (2021). Ascensiunea TikTok și implicațiile pentru comunicarea digitală. *Journal of Communication Management*, 25(4), 488-508. *O sursă mai contemporană care discută structura și strategiile de comunicare ale videoclipurilor scurte.*
- Branding personal și antreprenoriat:
 - Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Utilizatori ai lumii, uniți-vă! Provocările și oportunitățile rețelelor sociale. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. *Articol clasic care stabilește contextul pentru autopromovare și prezența digitală.*
 - Shepherd, J., & Suddaby, R. (2017). Brandul personal și identitatea profesională. *Journal of Management Inquiry*, 26(4), 389–401. *Cercetare academică care leagă brandingul personal digital de dezvoltarea carierei și identitatea profesională.*
- Rapoarte de industrie (conținut de impact):
 - HubSpot (2024). Raportul privind starea marketingului 2024. *Oferă date actuale privind performanța conținutului, justificând accentul pus de modul pe formate de conținut de impact, precum videoclipurile.*
 - Pew Research Center (2024). Utilizarea rețelelor sociale în 2024. *Oferă date demografice fiabile privind modul în care grupul de vârstă țintă*

	(16-30 de ani) consumă și creează conținut, susținând alegerii videoclipurilor scurte.
--	--

Dăm viață proiectului	
Activitate de încălzire	„Prezintă-te în 3 cuvinte” (5 min): Participanții notează rapid cele trei cuvinte cele mai puternice care le descriu personalitatea sau setul de competențe profesionale. Acest lucru le concentrează gândirea asupra autopromovării și identității de brand.
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	CV multimodal: Eu sunt o marcă
Scurtă descriere	Această activitate îi ajută pe participanți să învețe să folosească elementele de design vizual și instrumentele digitale pentru a crea un conținut de autopromovare de impact. Aceștia vor crea o prezentare grafică multimodală dintr-un singur slide, care să promoveze în mod convingător una dintre competențe personale sau profesionale cheie.
Materiale și aplicații	Calculatoare/laptopuri, acces la internet, proiector. Instrumente online: Canva (sau Google Slides/PowerPoint, dacă accesul la software de design este limitat).
Durată	40 de minute
Instrucțiuni	● Introducere în brandingul digital (10 min): Discutați conceptul de brand personal și modul în care elementele vizuale și textuale (multimodale (conținutul) trebuie să se completeze reciproc pentru a inspira încredere și a transmite valoare într-un CV sau portofoliu. ● Sarcină practică de design (25 min): Instruiți participanții să aleagă o abilitate cheie (de exemplu, leadership, cunoașterea unei limbi străine, gestionarea timpului) și să proiecteze o reprezentare vizuală pe o singură diapozitivă a acelei abilități. Ei trebuie să folosească imagini, culori și text în mod intenționat. Rezultatul final este o diapozitivă/un poster cu impact puternic și aspect profesional. ● Concluzii și împărtășire (5 min): Concentrați-vă pe utilizarea elementelor vizuale, a culorilor și a fonturilor – cum aceste elemente multimodale îmbunătățesc sau diminuează mesajul?
Evaluare	Evaluare informală a facilitatorului: Eficacitatea echilibrului vizual-textual (multimodalitate). Claritatea competenței promovate. Aspectul profesional general (pregătire pentru includerea într-un portofoliu digital)

Dăm viață proiectului

Activitate de încălzire	„Căutarea imposibilă” (5 min): Prezentați participanților o (de exemplu, „Găsiți numele celui de-al treilea oraș ca mărime din Portugalia care are o rețea de tramvaie și a fost menționat într-un roman din secolul al XIX-lea”). Rugați-i să noteze termenii de căutare simpli pe care le-ar folosi. Aceasta duce la tehnicile de căutare avansată.
Activități principale	
Activitatea 2	
Titlul activității	Îmbunătățirea productivității digitale și munca în echipă
Scurtă descriere	Această sesiune se concentrează pe stăpânirea elementelor esențiale digitale pentru eficiență și colaborare. Participanții vor învăța tehnici avansate de căutare, vor exersa munca în echipă eficientă bazată pe cloud și vor explora pe scurt modul în care instrumentele de IA generativă pot simplifica sarcinile zilnice și cercetarea.
Echipamente și aplicații	Calculatoare/laptopuri, acces la internet, proiector, instrumente online: Google Search, Google Docs (sau o platformă cloud echivalentă, precum MS 365).
Durată	40 min
Instrucțiuni	● Stăpânirea căutării avansate (10 min): Prezentați operatorii cheie de căutare („expresie”, site:domeniu.com, tip_fișier:pdf). Acordați participanților 2 minute pentru a rezolva rapid două întrebări de „căutare imposibilă” folosind aceste noi tehnici. ● Exercițiu de colaborare în cloud (20 min): Împărțiți participanții în perechi/grupuri mici. Atribuiți-le o sarcină rapidă de colaborare într-un document comun în cloud (de exemplu, „Elaborați un plan în 5 puncte pentru o nouă campanie pe rețelele sociale”). Aceștia trebuie să utilizeze funcțiile cheie de colaborare: adăugarea de comentarii, etichetarea unui coleg de echipă, sugerarea de modificări (modul sugestii) și verificarea istoricului versiunilor. ● IA pentru eficiență (10 min): Demonstrați pe scurt cum poate fi utilizată IA generativă ca asistent de productivitate (de ex., rezumarea unui text lung articol, în care se prezintă structura unei prezentări). Discutați despre importanța optimizării rapide și a verificării veridicității rezultatelor generate de IA.
Evaluare	Observare informală. Observați grupurile în timpul exercițiului de colaborare pentru a vă asigura că utilizează corect funcții precum modul de comentarii și sugestii. Autoevaluare. <i>Tehnicile avansate de căutare au permis participant să găsească informațiile mai repede decât înainte?</i>

Dăm viață proiectului	
Activitate de încălzire	„Provocarea de 15 secunde” (5 min): Rugați participanții să numească un videoclip scurt preferat (de exemplu, un TikTok sau un Reel). Discutați ce l-a făcut captivant instantaneu: elementul de atracție, muzica, viteza sau montajul. Aceasta pregătește baza pentru crearea de conținut <i>de impact</i> .

Activități principale	
Activitatea 3	
Titlul activității	Producție rapidă de videoclipuri pentru mobil
Scurtă descriere	Participanții vor dobândi experiență practică în filmarea, editarea și pregătirea rapidă a conținutului video scurt, în format vertical, potrivit pentru platforme precum Instagram Reels sau TikTok. Accentul se pune pe utilizarea dispozitivelor mobile și a aplicații de editare simple și gratuite pentru a crea rapid conținut de mare impact.
Materiale și aplicații	Telefoane mobile (smartphone-uri), acces la internet, proiector. Instrumente online: o aplicație gratuită de editare video pentru mobil (de exemplu, CapCut, InShot sau editorul încorporat în telefon).
Durată	40 de minute
Instrucțiuni	● Puterea elementului de captare a atenției (10 min): discutați pe scurt structura unui videoclip scurt de succes (element de captare a atenției puternic, mesaj clar, muzică/sunet). ● Sarcină practică (25 min): cereți participanților să creeze un videoclip de 15-30 de secunde pe telefonul lor mobil, în care să explice un concept simplu (de exemplu, „Un truc pentru productivitate”, „Un sfat rapid pentru studenți”). Sarcina le cere să: a) Filmeze 2-3 clipuri scurte. b) Decupeze și ordoneze clipurile în aplicația de editare. c) Aduge suprapuneri simple de text și muzică de fundal/sunete. ● Prezentare rapidă (5 min): participanții care se simt în largul lor pot arăta clipul finalizat (sau unul în curs de realizare). Discutați despre modul în care editare rapidă și muzica adăugată.
Evaluare	Autoevaluare informală. Finalizarea pașilor de editare de bază (tăiere, ordonare, adăugare de text/sunet). Videoclipul trebuie să fie clar și să nu depășească limita de timp de 30 de secunde, demonstrând eficiență în crearea de conținut digital.

MODULUL 6 – ALFABETIZARE MULTIMODALĂ CRITICĂ

OBIECTIV GENERAL	Să le ofere tinerilor abilitatea de a interpreta, pune sub semnul întrebării și evalua critic mesajele media multimodale — vizuale, textuale și generate de influenceri — prin identificarea stereotipurilor, a tehnicilor de dezinformare și a strategiilor digitale de persuasiune. Modulul consolidează gândirea critică, responsabilitatea digitală și participarea informată în ecosistemul media actual.
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	La finalul modulului, participanții vor fi capabili să: ● Să detecteze și să analizeze indiciile vizuale, lingvistice și emoționale utilizate pentru a construi sensul în mass-media. ● Identifice stereotipurile și reprezentările tendențioase din conținutul multimodal. ● Recunoască strategiile de manipulare din dezinformare, știri false și postări virale. Evalueze credibilitatea informațiilor digitale folosind criterii analitice structurate. ● Interpreteze conținutul generat de influenceri printr-o lentilă critică, înțelegând tacticile persuasive și comerciale. Să producă mesaje media alternative, etice și responsabile. ● Reflectați asupra propriului comportament digital și dezvoltați reziliența media.
GRUPUL ȚINTĂ	Tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani, provenind din medii diverse, inclusiv cei cu șanse reduse. Public secundar: lucrători în domeniul tineretului și educatori, organizații de tineret și ONG-uri, factori de decizie și părți interesate cheie.
DURATĂ	135 de minute
CONCEPTE CHEIE	Alfabetizare multimodală critică Stereotipuri și reprezentare Prejudecăți și încadrare emoțională Dezinformare, știri false și evaluarea credibilității Persuasiunea influențatorilor și relațiile para-sociale Manipularea publicului Comunicarea etică Responsabilitate digitală și cetățenie informată
EVALUARE:	Evaluarea combină autoevaluarea și criteriile bazate pe performanță: ● Precizia în identificarea stereotipurilor, a indiciilor de dezinformare și a strategiilor de persuasiune. ● Capacitatea de a utiliza instrumente analitice structurate (fișe de analiză, grile de credibilitate). ● Calitatea și claritatea raționamentului critic și a justificării.

	• Creativitate și responsabilitate în reproiectarea sau corectarea conținutului media. • Reflecție asupra vulnerabilităților personale, a obiceiurilor digitale și a alegerilor etice. • Dovezi ale unei conștientizări sporite și ale autonomiei critice atunci când interacțiunea cu mass-media.
REFERINȚE:	● Comisia Europeană – <i>DigComp 2.2: Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni</i> ● UNESCO – <i>Linii directoare privind alfabetizarea media și informațională</i> ● Consiliul Europei – <i>Competențe MIL pentru o cultură democratică</i> ● EU DisinfoLab – Resurse privind dezinformarea și manipularea digitală ● Rapoarte Ofcom – Tineretul și transparența influențatorilor ● Literatură academică privind stereotipurile, prejudecățile mass-media, persuasiunea și cultura digitală

Noi îi dăm viață	
Activitate de încălzire	Alege una dintre următoarele categorii din viața de zi cu zi: • Adolescent • Sportiv • Gamer • Om de afaceri • Imigrant • Influencer Notează primele trei cuvinte sau imagini care îți vin în minte când te gândești la acea categorie. Privește lista ta și întreabă-te: • <i>Aceste caracteristici sunt valabile întotdeauna pentru toți cei din această categorie?</i> • <i>De unde am învățat aceste idei? Din mass-media? De pe rețelele sociale? De la școală? Din familie?</i> • <i>Ar putea fi vreuna dintre acestea un stereotip?</i>
Activități principale	
Activitatea 1	
Titlul activității	Analiza stereotipurilor: Analizează, pune întrebări și regândește
Scurtă descriere	O activitate individuală autoghidată în care fiecare participant selectează o piesă media, identifică stereotipurile încorporate, analizează modul în care acestea sunt construite și propune o versiune alternativă lipsită de prejudecăți. Sarcina consolidează gândirea critică personală și abilitățile de evaluare multimodală.
Materiale și aplicații	Smartphone sau laptop O singură piesă media (meme, reclamă, titlu, videoclip scurt, postare pe rețelele sociale)

	Fișă de analiză (digitală sau tipărită) Document pe hârtie sau digital pentru a scrie reproiectarea
Durată	45 de minute
Instrucțiuni	Alege una dintre următoarele sau alege una din propriul feed de social media: ● O reclamă ● Un meme ● Un titlu de știre ● Un videoclip scurt (<i>TikTok, Instagram Reels, YouTube Shorts</i>) Sfat: Alege ceva care <i>pare amuzant, exagerat sau plin de emoție</i>. Răspunde pe scurt: A. Elemente vizuale ● Cine este reprezentat? ● Cine lipsește? ● Ce culori, gesturi, haine sau simboluri întăresc o idee? B. Elemente lingvistice ● Ce cuvinte sau tonul comunică o judecată sau o generalizare? ● Se folosește umorul pentru a normaliza stereotipul? Răspundeți: - Ce stereotip este prezent? - Ce grup este afectat? - Ce emoție încearcă mesajul să provoace (frică, umor, superioritate, milă)? - Ce convingere sau comportament ar putea consolida acest stereotip în rândul publicului? - De ce s-ar putea răspândi ușor acest conținut online?
Evaluare	Lista de verificare pentru autoevaluare (Da / Parțial / Nu) A. Identificarea stereotipului: ● <i>Am identificat clar stereotipul din materialul media.</i> ● <i>Am explicat care este grupul afectat și în ce mod.</i> ● <i>Mi-am susținut analiza cu dovezi vizuale și/sau lingvistice concrete.</i> B. Analiză critică: ● <i>Am analizat modul în care este construit stereotipul (indicii vizuale, limbaj, emoție).</i> ● <i>Am analizat impactul pe care l-ar putea avea asupra societății sau asupra anumitor grupuri.</i> ● <i>M-am gândit la motivele pentru care conținutul ar putea deveni viral.</i>

Activitate de încălzire	Mai jos sunt trei afirmații scurte. Fără a verifica online, decideți dacă fiecare dintre ele sună adevărat, fals sau incert — și scrieți <i>de ce credeți asta</i>. Afirmații • „Mierea nu expiră niciodată și poate fi consumată în siguranță chiar și după 1.000 de ani.” • „Încărcarea telefonului peste noapte deteriorează permanent bateria.” • „Rechiniiucid aproximativ 100.000 de oameni în fiecare an.” Răspundeți pe scurt: - <i>Ce a făcut ca unele afirmații să fie mai ușor sau mai greu de evaluat?</i> - <i>A influențat vreo reacție emoțională presupunerea ta?</i> - <i>Cât de sigur ești fără a verifica faptele?</i>
Activități principale	
Activitatea 2	
Titlul activității	Investighează povestea din spatele postării
Scurtă descriere	O activitate individuală, autoghidată, în care fiecare participant analizează o postare fictivă de pe rețelele sociale care conține elemente de dezinformare. Participanții examinează modul în care este construit mesajul, îi evaluează credibilitatea folosind o grilă de notare și formulează o opinie clară cu privire la fiabilitatea acestuia. Activitatea dezvoltă discernământul digital, gândirea analitică și un comportament responsabil online.
Materiale și aplicații	Conținut scurt: ȘTIRI DE ULTIMĂ ORĂ: „Un nou studiu susține că <i>apa băută din sticle de metal</i> întărește sistemul imunitar cu 300%. Potrivit „experților”, sticlele de plastic eliberează microtoxine care provoacă oboseală și cresc riscul de îmbolnăvire. Raportul a fost „scurs” ieri, dar a fost eliminat de pe mai multe site-uri web „din motive necunoscute”. Distribuiți acest mesaj ACUM, înainte să dispară din nou.” #AlertaDeSănătate #NuVorSăȘtii #RămâÎnSiguranță
Durată	45 de minute
Instrucțiuni	Reflectează asupra acestor întrebări: - Ce încearcă să-ți spună postarea? - Ce emoție trezește (urgentă, teamă, curiozitate)? - Ți se pare ceva exagerat sau suspect? - Ce vrea postarea să facă cititorul? - Ce factori declanșatori emoționali poți identifica (pericol, secret, conspirație, amenințare la adresa sănătății)? - Postarea folosește majuscule, un limbaj dramatic sau pretinde că prezintă informații „scurse”? - Afirmațiile sunt susținute de surse verificabile? - Se face referire la „experți” anonimi sau la studii care lipsesc?
Evaluare	Evaluează fiecare categorie de la 0 (necredibil) la 2 (credibil): • Fiabilitatea sursei ○ Postarea menționează o instituție reală sau este anonimă?

	● Dovezi și referințe ○ Sunt sursele menționate clar? Există un link către un studiu? ● Verificarea încrucișată ○ Căutați pe internet: Există vreun sursă de încredere care să relateze același lucru? ○ A fost demontată această afirmație? ● Încărcătură emoțională ○ Este vorba de informații neutre sau de persuasiune bazată pe frică? ● Logică și coerență ○ Afirmația respectă logica științifică? ○ Sunt cifrele exagerate (de exemplu, „creștere a imunității cu 300%”)? Scor total: /10 Interpretare: ● 0–3 → Credibilitate foarte scăzută ● 4–6 → Îndoielnic / înșelător ● 7–8 → Posibil credibil, dar necesită prudență ● 9–10 → Credibilitate ridicată
--	--

Dăm viață ideii	
Activitate de încălzire	Analizează cele trei scenarii ilustrate prezentate mai jos, referitoare la rețelele sociale. Pentru fiecare dintre ele, decide dacă mesajul este: inofensiv (sigur) riscant din punct de vedere emoțional + manipulator Apoi, explicați pe scurt alegerea dvs. și reflectați asupra: ● Ce afirmații au declanșat presiune sau comparații. ● De ce aceste mesaje se răspândesc ușor. ● Cum se raportează acestea la bunăstarea mentală.
Activități principale	
Activitatea 3	
Titlul activității	Arena influenței: Identifică capcana înainte să te prindă
Scurtă descriere	Un joc de grup bazat pe mișcare, în care participanții răspund la scenarii de pe rețelele sociale alegând fizic un colț de reacție: Sigur, Riscant sau Manipulat. Fiecare scenariu dezvăluie o tactică de manipulare ascunsă (de exemplu, presiunea comparației, capcanele algoritmice, influența para-socială). Participanții își justifică alegerile și propun alternative mai sănătoase.
Materiale și aplicații	● Cărți cu scenarii tipărite (8–10) ● Indicatoare pentru camere: A – Sigur / Sănătos, B – Riscant, C – Manipulat ● Spațiu deschis pentru mișcare ● Opțional: muzică pentru tranziții
Durată	45 de minute
Instrucțiuni	● Amenajați trei colțuri cu semne: A (Sigur), B (Riscant), C (Manipulat).

	● Citiți cu voce tare un scenariu (de exemplu, „Derulați TikTok timp de 40 de minute fără să vă dați seama”). ● Participanții se deplasează în colțul care reflectă interpretarea lor ● În grupuri, discută despre impactul emoțional, tactica de manipulare și alternative mai sănătoase. ● Un grup împărtășește concluziile; facilitatorul dezvăluie tactica ascunsă. ● Repetați cu 8 scenarii. ● Reflecție finală: <i>Care dintre aceste tactici te afectează cel mai mult? Ce poți face pentru a-ți proteja starea de bine?</i>
Evaluare	Lista de verificare pentru autoevaluare (Da / Parțial / Nu) ● Conștientizare și identificare - <i>Am recunoscut tacticile de manipulare în diferite scenarii.</i> - <i>Am identificat factorii declanșatori emoționali (comparația, frica, vinovăția, sentimentul de apartenență).</i> - <i>Am făcut legătura între scenarii și riscurile pentru sănătatea mintală.</i> ● Raționament critic - <i>Mi-am justificat alegerile cu un raționament clar.</i> - <i>Am reflectat asupra modului în care algoritmii și influențatorii modelează comportamentul.</i> ● Responsabilitate digitală - <i>Am propus alternative mai sănătoase sau strategii de adaptare.</i> - <i>Am demonstrat că sunt conștient de propriile obiceiuri digitale.</i>

MODULUL 7 – INTEGRAREA MULTIMODALĂ ÎN ACTIVITĂȚILE CU TINERII

Pregătiți-vă pentru evaluare, abordând importanța, crearea de instrumente și evaluarea critică.

OBIECTIV GENERAL	Acest modul sprijină lucrătorii de tineret și tinerii în integrarea competențelor multimodale în procese de învățare semnificative, concentrându-se pe <i>modul în care</i> activitatea multimodală este evaluată, analizată și reflectată în contextul educației non-formale. În loc să trateze evaluarea ca pe un „rezultat final”, modulul o reinterpretează ca pe un instrument de învățare, de responsabilizare și de reflecție care valorizează creativitatea, incluziunea, exprimarea emoțională și gândirea critică.
REZULTATE ALE ÎNVĂȚĂRII	La finalul acestui modul, participanții vor fi capabili să: ● Înțeleagă de ce evaluarea este esențială în activitatea multimodală cu tinerii. ● Să facă distincția între evaluarea tradițională și evaluarea reflexivă, non-formală. ● Identificarea criteriilor-cheie pentru evaluarea rezultatelor multimodale (vizuale, audio, de mișcare, digitale, textuale). ● Co-creați instrumente de evaluare simple și accesibile tinerilor (rubrici, fișe de reflecție, instrumente de feedback între colegi). ● Aplicați o evaluare critică produselor, proceselor și mesajelor multimodale. ● Reflectați asupra învățării, participării, incluziunii și impactului în activitățile pentru tineri.
GRUPUL ȚINTĂ	Tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani, provenind din medii diverse, inclusiv cei cu mai puține oportunități. Public secundar: lucrători de tineret și educatori, organizații de tineret și ONG-uri, factori de decizie și părți interesate cheie.
DURATĂ	2 ore
CONCEPTE CHEIE	Integrare multimodală Evaluare non-formală Evaluare orientată spre proces Autoevaluare și evaluare colegială Practică reflexivă Dovezi ale învățării Evaluare critică
EVALUARE	● Observarea participării și colaborării ● Calitatea și claritatea instrumentelor de evaluare create ● Răspunsurile la autoevaluare ● Implicarea în feedback-ul colegial

REFERINȚE	Modulul se bazează pe cadrele europene și internaționale privind învățarea non-formală, competențele digitale, alfabetizarea media, gândirea creativă și calitatea activităților de tineret, incluzând resurse de la Consiliul Europei, Comisia Europeană, UNESCO, OCDE, Ghidul Programului Erasmus+ și SALTO-Youth. Consiliul Europei – Instrumente de lucru cu tinerii și de reflecție Portofoliul de lucru cu tinerii / Practica reflexivă https://www.coe.int/en/web/youth/youth-work https://www.coe.int/en/web/youth-portfolio Comisia Europeană – DigComp 2.2 Cadrul de competențe digitale pentru cetățeni https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415 UNESCO – Alfabetizarea media și informațională (MIL) https://www.unesco.org/en/media-information-literacy https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370488 OCDE – Gândirea creativă în educație Evaluarea învățării creative și multimodale https://www.oecd.org/education/innovation/creative-thinking/ https://www.oecd.org/education/ceri/assessing-creative-thinking-2019.pdf Ghidul programului Erasmus Principiile învățării non-formale și ale activităților pentru tineret https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide/part-b/key-action-2 SALTO-Youth – Învățarea non-formală și evaluarea https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/ https://www.salto-youth.net/rc/training-and-cooperation/tc-nfe/
------------------	--

Dăm viață proiectului	
Activitatea 1	
Titlul activității	De la creație la sens: Ce evaluăm de fapt?
Scurtă descriere	Participanții explorează ce ar trebui evaluat în activitatea multimodală cu tinerii: produsul final, procesul, competențele dezvoltate, emoțiile exprimate sau impactul social. Activitatea creează o înțelegere comună a criteriilor de evaluare dincolo de „bun/rău” sau „îmi place/nu-mi place”.
Materiale și aplicații	● Flipchart sau tablă digitală ● Note adezive sau comentarii digitale

Durată	35 de minute
Instrucțiuni	1. Formați grupuri mici Împărțiți participanții în grupuri de 3–5 persoane. Fiecare grup lucrează împreună pe tot parcursul activității. 2. Alegeți o activitate multimodală Rugați fiecare grup să aleagă o activitate multimodală, fie: • din modulele anterioare ale Multi Minds Literacy Toolbox (de exemplu, crearea de meme, videoclipuri scurte, podcasturi, povestiri bazate pe mișcare, benzi desenate), sau • o activitate familiară pentru tineri pe care o folosesc deja în practica lor. Facilitatorul poate oferi 2–3 exemple de activități pe un slide sau pe tablă pentru a sprijini grupurile care au dificultăți în a alege. 3. Clarificați obiectivul Explicați clar participanților: - „Nu evaluați dacă activitatea este «bună» sau «rea». Identificați ce tip de învățare și dezvoltare face vizibilă această activitate.” 4. Discuție de grup ghidată Fiecare grup discută activitatea selectată folosind exact următoarele întrebări (afișate sau tipărite): A. Competențe • Ce competențe își exersează tinerii în cadrul acestei activități? (de exemplu: comunicare, creativitate, colaborare, competențe digitale) B. Proces • Ce se întâmplă <i>în timpul</i> activității care demonstrează procesul de învățare? (de exemplu, discuții, experimentare, rezolvarea problemelor, exprimarea emoțiilor) C. Semnificație și exprimare • Ce idei, emoții sau mesaje încearcă tinerii să exprime? D. Participare • Cum permite această activitate diferiților tineri să participe sau să se simtă incluși? 5. Clasificați dovezile de învățare Oferiți fiecărui grup patru titluri de categorii (pe hârtie flipchart sau în format digital): • Abilități • Exprimare și emoție • Gândire critică • Participare și colaborare

	Grupurile să noteze cel puțin un exemplu pentru fiecare categorie, pe baza discuției purtate. 6. Vizualizați rezultatele Grupurile afișează categoriile completate pe perete sau pe tabla digitală comună, astfel încât toți participanții să le poată vedea. 7. Debriefing în plen Facilitatorul conduce o scurtă discuție folosind întrebări precum: ● Care categorii au fost cele mai ușor de completat? Care au fost cele mai dificile? ● S-au concentrat grupurile diferite pe aspecte diferite ale învățării? ● Ce tipuri de învățare ar fi <i>omise</i> dacă am evalua doar produsul final? 8. Concluzii cheie (rezumatul facilitatorului) Încheiați activitatea prin consolidarea cunoștințelor: - „În activitatea multimodală cu tinerii, învățarea nu este doar ceea ce produc tinerii — ci ceea ce experimentează, exprimă, negociază și reflectează în timpul procesului.”
Evaluarea	Evaluarea se realizează prin observarea structurată și analiza rezultatelor grupului, concentrându-se pe identificarea și articularea dovezilor de învățare în activitatea multimodală cu tinerii. Facilitatorul evaluează dacă participanții: 1. Identifică multiple dimensiuni ale învățării ✓ Grupul enumeră cel puțin un exemplu concret pentru fiecare dintre cele patru categorii: ● Abilități ● Exprimare și emoție ● Gândire critică ● Participare și colaborare Dovezi: fișe de categorie completate sau tabele digitale. 2. Depășiți evaluarea bazată pe produs ✓ Descrierile de grup se referă la procese (de exemplu, discuție, luarea deciziilor, experimentare, implicare emoțională) și nu doar la produsul multimodal final. Dovezi: utilizarea verbelor precum <i>a discuta</i>, <i>a negocia</i>, <i>a alege</i>, <i>a reflecta</i>, <i>a experimenta</i>, <i>a colabora</i> în notele de grup sau în explicațiile orale. 3. Folosiți exemple concrete, legate de activitate ✓ Exemplele sunt legate în mod clar de activitatea multimodală aleasă (de exemplu, crearea de meme, povestirea prin videoclipuri, exprimarea bazată pe mișcare), mai degrabă decât de afirmații abstracte. Dovezi: referințe explicite precum „<i>în timpul etapei de remixare a meme-ului...</i>”, „<i>la înregistrarea podcastului...</i>”.

	4. Demonstrați înțelegerea participării incluzive ✓ Grupul identifică modul în care diferiți participanți se pot implica în activitate (de exemplu, contribuții verbale, vizuale, fizice, emoționale). Dovezi: referiri la accesibilitate, alegerea rolurilor, puncte forte diferite sau bariere lingvistice reduse. 5. Folosiți un limbaj de evaluare adecvat ✓ Învățarea este descrisă folosind un limbaj formativ, fără caracter de judecată, evitând termeni precum <i>bun/rău, slab/puternic</i> și folosind în schimb <i>dezvoltare, exprimare, implicare, îmbunătățire</i>. Dovezi: formulările utilizate în notele scrise și în comunicarea orală. 6. Participați activ și colaborativ ✓ Toți membrii grupului contribuie cu cel puțin o idee în timpul discuției sau al clasificării. Dovezi: observarea de către facilitator a participării echilibrate și a respectării rândului.
--	--

Dăm viață ideii	
Activitatea 2	
Titlul activității	Construiește-ți propriul instrument de evaluare multimodală
Scurtă descriere	Participanții creează împreună un instrument de evaluare simplu și adaptat tinerilor, care poate fi utilizat în mod practic în contextul activităților dedicate tinerilor. Accentul se pune pe claritate, accesibilitate și responsabilizare, mai degrabă decât pe complexitate.
Materiale și aplicații	● Șabloane pentru instrumente de evaluare (pe hârtie sau digitale) ● Exemple: carduri de reflecție, scale cu emoji, fișe de feedback între colegi ● Opțional: <i>Canva / Google Docs</i>
Durată	45 de minute
Instrucțiuni	1. Rămâneți în aceleași grupuri Participanții continuă să lucreze în aceleași grupuri de 3–5 persoane formate în Activitatea 1. 2. Alegeți o activitate concretă multimodală Fiecare grup alege o activitate specifică pe care să o desfășoare. Aceasta trebuie să fie clar definită, de exemplu: ● crearea unui meme despre incluziunea socială ● realizarea unui videoclip de 60 de secunde despre sănătatea mintală ● interpretarea unei povești bazate pe mișcare ● crearea unei benzi desenate scurte Facilitatorul verifică dacă fiecare grup a ales o activitate descrisă clar, nu o temă generală.

3. Clarificarea scopului instrumentului

Facilitatorul precizează în mod explicit:

„Proiectați un instrument de evaluare pe care tinerii înșiși l-ar putea folosi în mod realist. Acesta ar trebui să îi ajute să reflecteze asupra învățării, fără a se simți judecați sau notați.”

4. Definiți obiectivul evaluării

Grupurile decid exact ce doresc să evalueze, alegând 2–3 domenii de interes din lista de mai jos:

- exprimarea ideilor sau a emoțiilor
- creativitatea și originalitatea
- colaborarea și participarea
- gândirea critică sau claritatea mesajului
- implicarea în proces

Grupurile scriu domeniile de interes alese în partea de sus a șablonului. **4a:**

Analizați modelul de instrument de evaluare (facilitatorul prezintă un exemplu) Model de instrument de evaluare: „Videoclip de 60 de secunde despre sănătatea mintală”

Activitate: Crearea unui videoclip scurt în care se transmite un mesaj personal privind sănătatea mintală Domenii de evaluare: Exprimarea ideilor • Colaborare • Claritatea mesajului

Partea A – Autoevaluare

Marcați cu un cerc fiecare afirmație:

Declarație

 Nu
chiar

 Puțin

 Da

Am reușit să-mi exprim ideea
în mod clar în videoclip

✓

Grupul nostru a lucrat împreună și
ne-am ascultat reciproc

Mesajul nostru a fost ușor de

✓

Partea B – Autoevaluare

Un lucru pe care l-am învățat în timpul acestei activități a fost: „Am învățat că a-mi arăta vulnerabilitatea în fața camerei este mai greu decât credeam, dar grupul meu m-a făcut să mă simt în siguranță.”

Un lucru pe care aș vrea să-l încerc altfel data viitoare este: „Data viitoare vreau să planific mai bine cadrele înainte de a începe filmarea.”

Partea C – Feedbackul colegilor

Un lucru pe care l-am apreciat la videoclipul altui grup a fost: „Grupul care a folosit muzică de fundal – aceasta a adăugat cu adevărat emoție mesajului lor.”

	- <i>Se evită judecățile sau comparațiile?</i> Grupurile fac ajustările finale, dacă este necesar. 10. Pregătiți-vă pentru prezentare Fiecare grup pregătește o explicație de 1 minut despre: ● activitatea pentru care a fost conceput instrumentul ● ce ajută instrumentul să evalueze ● motivul pentru care au ales acest format
Evaluare	Instrument de reflecție asupra activității multimodale Titlul activității: Tipul activității: ☐ Vizual ☐ Audio ☐ Mișcare ☐ Digital ☐ Mixt / Multimodal Partea A – Autoevaluare <i>(Încercuiește sau selectează o opțiune pentru fiecare afirmație)</i> Scala de răspuns: ● Nu încă  Puțin  Da  Foarte mult ● Am reușit să-mi exprim ideile sau sentimentele în timpul acestei activități.     ● Am înțeles mesajul sau scopul activității.     ● M-am simțit implicat și integrat în activitate.     ● Am lucrat împreună cu ceilalți și le-am ascultat ideile.     Partea B – Autoevaluare <i>(Răspundeți într-una sau două propoziții)</i> ● Un lucru pe care l-am învățat sau l-am realizat în timpul acestei activități a fost: ● Un lucru pe care aș dori să îl încerc sau să îl îmbunătățesc data viitoare este: Partea C – Feedback de la colegi <i>(Opțional – alegeți una)</i> ● Un lucru pe care l-am apreciat în contribuția altcuiva a fost: SAU ● Un punct forte pe care l-am observat la un alt grup sau participant a fost: Opțional – Cum v-a făcut să vă simțiți această activitate? <i>(Încercuiește sau bifează toate răspunsurile care se aplică)</i>   Încercător  Curios  Calm Motivat  Confuz  Auzit

Îi dăm viață	
Activitatea 3	
Titlul activității	Laborator de reflecție critică: Funcționează?
Scurtă descriere	Participanții testează instrumentele de evaluare create în Activitatea 2, aplicându-le unui exemplu concret multimodal. Apoi, aceștia analizează critic atât rezultatul multimodal, cât și instrumentul de evaluare în sine, identificând punctele forte, limitările și aspectele care pot fi îmbunătățite. Activitatea consolidează gândirea critică, competențele de evaluare și practica reflexivă în domeniul activităților pentru tineret.
Materiale și aplicații	● Un exemplu multimodal per grup (real sau fictiv): meme, videoclip scurt, benzi desenate, clip de podcast, scenariu bazat pe mișcare sau . ● Instrumentul de evaluare creat în Activitatea 2. ● Pixuri sau acces digital (<i>Google Docs / Canva / Padlet</i>)
Durată	30 de minute
Instrucțiuni	1. Rămâneți în aceleași grupuri Participanții continuă să lucreze în grupurile formate pentru Activitatea 2. 2. Alegeți un exemplu multimodal Fiecare grup alege un rezultat multimodal pe care să îl evalueze. Acesta poate fi: ● un exemplu furnizat de facilitator, sau ● un exemplu fictiv sau amintit din activitățile anterioare, sau ● un exemplu real creat de obicei de tineri (de exemplu, un meme sau o idee de videoclip scurt). Facilitatorul se asigură că exemplul este descris clar și înțeles de toți membrii grupului. 3. Clarificarea sarcinii Facilitatorul explică: - <i>Veți folosi acum instrumentul de evaluare exact așa cum l-ar folosi un grup de tineri.</i> - <i>Scopul este de a verifica dacă instrumentul favorizează reflecția și înțelegerea.</i> 4. Aplicați instrumentul de evaluare Fiecare grup completează Partea A (autoevaluare) și Partea B (reflecție) a instrumentului propriu, ca și cum ar fi participanți la activitate. Membrii grupului discută și ajung la un acord cu privire la răspunsuri. 5. Înregistrați observațiile În timp ce completează instrumentul, grupurile notează: ● la ce întrebări a fost ușor să răspundă ● care întrebări au creat confuzie

	● dacă a lipsit vreun aspect important de învățare Notele se scriu direct pe instrument sau pe o foaie separată. 6. Evaluatează instrumentul de evaluare După finalizarea exercițiului, grupurile discută următoarele întrebări concrete: - Ce ne-a ajutat acest instrument să observăm în legătură cu învățarea? - Ce aspecte ale activității <i>nu</i> au fost surprinse de instrument? - Ați considerat vreo întrebare neclară, repetitivă sau inutilă? - Instrumentul a încurajat reflecția sau a dat impresia de judecată? 7. Propuneți o îmbunătățire concretă Fiecare grup se pune de acord asupra unei îmbunătățiri specifice, cum ar fi: ● reformularea unui criteriu ● adăugarea unei întrebări de reflecție ● eliminarea unui element ● Modificarea scalei de răspuns Îmbunătățirea este descrisă clar. 8. Schimb de experiență în grup (scurt) Fiecare grup prezintă: ● un punct forte al instrumentului lor de evaluare ● o îmbunătățire propusă împărtășirea este limitată la 1 minut per grup. 9. Sinteza facilitatorului Facilitatorul evidențiază tiparele comune și subliniază: - <i>Un instrument de evaluare bun nu este perfect — este flexibil, reflexiv și deschis revizuirii.</i>
Evaluare	Evaluarea se realizează prin observarea directă și analizarea rezultatelor grupului pe parcursul activității. Facilitatorul verifică dacă fiecare grup a îndeplinit următoarele: A. Aplicarea instrumentului de evaluare ☐ Grupul a selectat un exemplu multimodal clar definit pentru a-l evalua ☐ Toate secțiunile instrumentului de evaluare au fost completate (autoevaluare + reflecție) ☐ Răspunsurile au fost redactate la persoana întâi („eu...”, „noi...”) Dovadă: instrumentul de evaluare completat B. Identificarea punctelor forte ale instrumentului ☐ Grupul a identificat cel puțin un element specific al instrumentului care a funcționat bine ☐ Punctul forte a fost legat de o caracteristică concretă (de exemplu, formulare, scală, întrebare de reflecție)

Dovezi: notă scrisă sau declarație verbală (de exemplu: „Scala cu emoji-uri a facilitat răspunsul”)

C. Identificarea limitărilor instrumentului

- ☐ Grupul a identificat cel puțin o limitare sau o lacună clară
- ☐ Limitarea se referea la o întrebare, un criteriu sau un format specific, nu la o opinie generală

Dovezi: notă scrisă sau declarație orală (de exemplu, „Această întrebare nu era clară”)

D. Propunerea unei îmbunătățiri

- ☐ Grupul a propus o modificare concretă a instrumentului
- ☐ Modificarea a fost descrisă clar (reformulare, adăugare, eliminare, modificare a scalei)
- ☐ Grupul a explicat de ce această modificare îmbunătățește capacitatea de reflecție sau gradul de utilizare. **Dovezi:** revizuire scrisă sau explicație verbală

E. Utilizarea limbajului de evaluare

- ☐ Grupul a evitat termenii de judecată (bun/rău, slab/puternic)
- ☐ Grupul a folosit un limbaj funcțional (clar, confuz, util, lipsă) **Dovezi:** observația facilitatorului

F. Colaborarea în cadrul grupului

- ☐ Mai mult de un membru al grupului a contribuit la discuție
- ☐ Deciziile au fost luate în mod colectiv (fără dominanța unei singure persoane) **Dovezi:** observația facilitatorului

Regula de finalizare a evaluării

Activitatea 3 este considerată finalizată cu succes atunci când:

- toate elementele din secțiunile A–D sunt bifate și
- se respectă cel puțin una dintre cerințele din secțiunile E și F.

CONSIDERAȚII PRIVIND INCLUZIUNEA

Acest modul este conceput pentru a fi accesibil unui public divers. Luați în considerare aceste adaptări pentru grupurile cu abilități mixte:

Pentru participanții cu nivel limitat de alfabetizare:

- Utilizați instrumente de evaluare vizuale (scale emoji, codificare prin culori, pictograme)
- Permiteți răspunsuri verbale în loc de reflecții scrise
- Furnizați fraze de început prestabilite pentru întrebările de reflecție

Pentru participanții cu experiență educațională anterioară limitată:

- Arătați exemple de instrumente completate înainte de a cere grupurilor să își creeze propriile instrumente
- Împărțiți Activitatea 2 în pași mai mici, cu verificări intermediare
- Folosiți ca exemple activități cu care tinerii sunt familiarizați (TikTok, jocuri video, sport)

Pentru participanții cu neurodiversitate:

	- Oferiți repere temporale clare pentru fiecare fază a activității - Folosiți cronometre vizuale pentru activitățile de grup - Oferiți spații alternative liniștite pentru reflecție individuală Pentru grupurile multilingve: - Permiteți crearea instrumentelor de evaluare în orice limbă - Împărțiți participanții bilingvi în perechi, atunci când este posibil - Folosiți mai multe elemente vizuale și mai puține criterii bazate pe text Pentru participanții cu acces digital limitat: - Toate activitățile pot fi realizate doar cu hârtie și pixuri - Puneți la dispoziție șabloane tipărite în cazul în care grupurile nu au acces la instrumente digitale - Folosiți imagini desenate/schițate în locul designului digital Principiu general : Obiectivul obiectiv este reflexivă , nu documentația perfectă. Acordați prioritate gândirii în detrimentul scrisului.
--	---

Materiale de instruire / resurse

Modulul 1.

- Icoane și simboluri vizuale. The Noun Project <https://thenounproject.com/>
- Flaticon <https://www.flaticon.com/>
- OpenMoji (emoji și pictograme gratuite open-source) <https://openmoji.org/>
- Instrumente simple de creare vizuală. Canva <https://www.canva.com/>
- Photopea (editor online gratuit în stil Photoshop). <https://www.photopea.com/>
- Piktochart (infografice și postere). <https://piktochart.com/>
- Crello (instrument de design similar cu Canva). <https://crello.com/>
- Analiza imaginilor și gândirea vizuală. Strategii de gândire vizuală (VTS). <https://vtshome.org/what-is-vts/>
- Proiectul Zero al Universității Harvard – Rutine de gândire. <https://www.pz.harvard.edu/thinking-routines>
- Muzeul Tate – Activități de alfabetizare vizuală. <https://www.tate.org.uk/teach/teaching-resources>
- Muzeul Getty – Ghiduri de analiză a artei și a imaginilor. <https://www.getty.edu/education/teachers/>
- Instrumente creative adaptate tinerilor. Pixlr (editor online ușor de utilizat). <https://pixlr.com/>
- Autodraw (instrument de desen asistat de IA). <https://www.autodraw.com/>
- Storyboard That (povestire cu pictograme). <https://www.storyboardthat.com/>

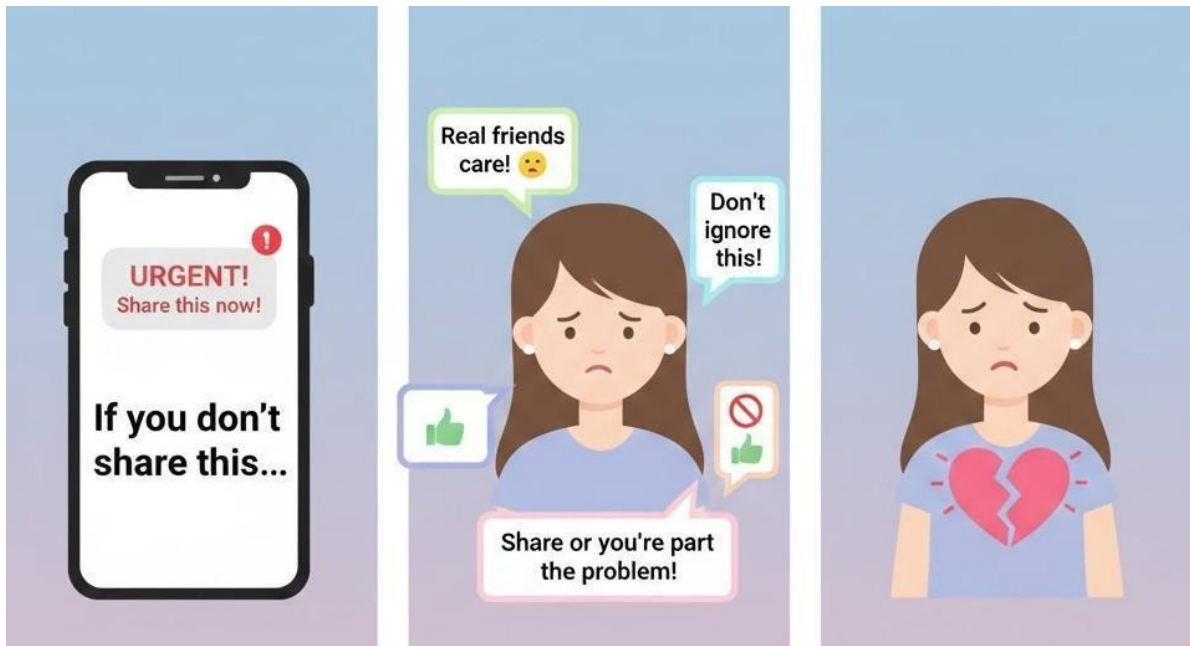
Modulul 3.

- Laboratorul de scriere online Purdue (OWL). Credibilitate: https://owl.purdue.edu/owl/research_and_citation/conducting_research/evaluating_sources_of_information/index.html
- Center for News Literacy. Conceptele de bază: <https://newsliteracy.info/>
- Metoda celor 5 întrebări - Explicație. (Cine, Ce, Când, Unde, De ce): <https://www.youtube.com/watch?v=3mMiwPdgvI>
- Hemingway Editor: <https://hemingwayapp.com/>
- 50 de idei creative de scriere într-o singură propoziție care te vor face să vrei să scrii: <https://storywritingacademy.com/one-sentence-writing-prompts/>

Modulul 6

Modulul 6. Materiale suplimentare. Activitatea 3. Activitate de încălzire.

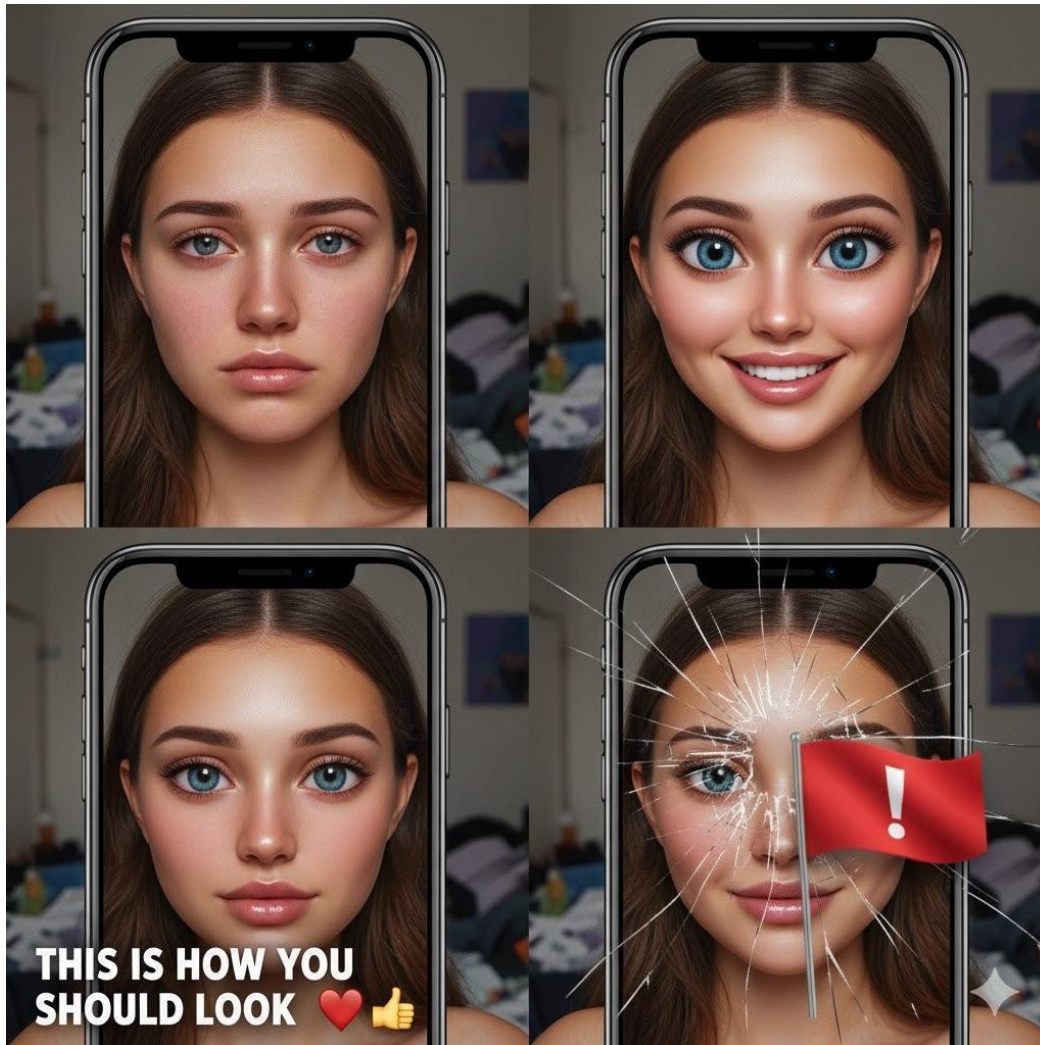
Scenariul 1



Scenariul 2



Scenariul 3





Card 1 — The Endless Scroll

Situation:

You open TikTok for "just 5 minutes" and suddenly 40 minutes have passed. The content becomes increasingly intense and personalised.

Hidden Tactic:  **Personalised Algorithm Loop**

 **Explanation for the Facilitator:**

Algorithms maximise screen time by showing emotionally engaging content. This loop generates dependence and reduces personal control.

Card 2 — The Perfect Life Trap

Situation:

You see a peer posting gym selfies, travel photos, and motivational quotes. You feel like you are falling behind.

Hidden Tactic: 🔍 Comparison Pressure + Curated Identity



Explanation for the Facilitator:

Social media shows edited lives. This can lead to frustration, low self-esteem, and a distorted perception of reality.

Card 3 — The Urgent Challenge

Situation:

A viral challenge says: "Only mentally strong people can do this 7-day detox." Your friends are doing it.

Hidden Tactic: 🔍 Emotional Provocation + Social Pressure

Explanation for the Facilitator:

Challenges use the fear of missing out (FOMO) or of not being "strong" enough to generate participation. It can affect health and well-being.



Card 4 — The Influencer Confession



Situation:

A favourite influencer posts a video crying, saying they feel "betrayed" by followers who don't buy their product.

Hidden Tactic: 🔍 Parasocial Manipulation + Guilt-Tripping

📄 Explanation for the Facilitator:

Influencers can use emotional bonds to pressure their audience. This creates dependence and unjustified guilt.



Card 5 — The Fear Loop

Situation:

Your feed shows videos about "hidden dangers" in everyday objects. You feel uneasy.

Hidden Tactic: 🔍 Fear Optimisation + Emotional Virality

📄 Explanation for the Facilitator:

Fear drives clicks. Exaggerated content can cause anxiety and misinformation.

Card 6 — The Filter Shock

Situation:

You try a beauty filter and barely recognise yourself. You wonder if you should look more like that.

Hidden Tactic: 🔍 Image Distortion + Aesthetic Norms



Explanation for the Facilitator:

Filters impose unreachable ideals. They can affect mental health and body perception.



Card 7 — The Secret Knowledge Hook

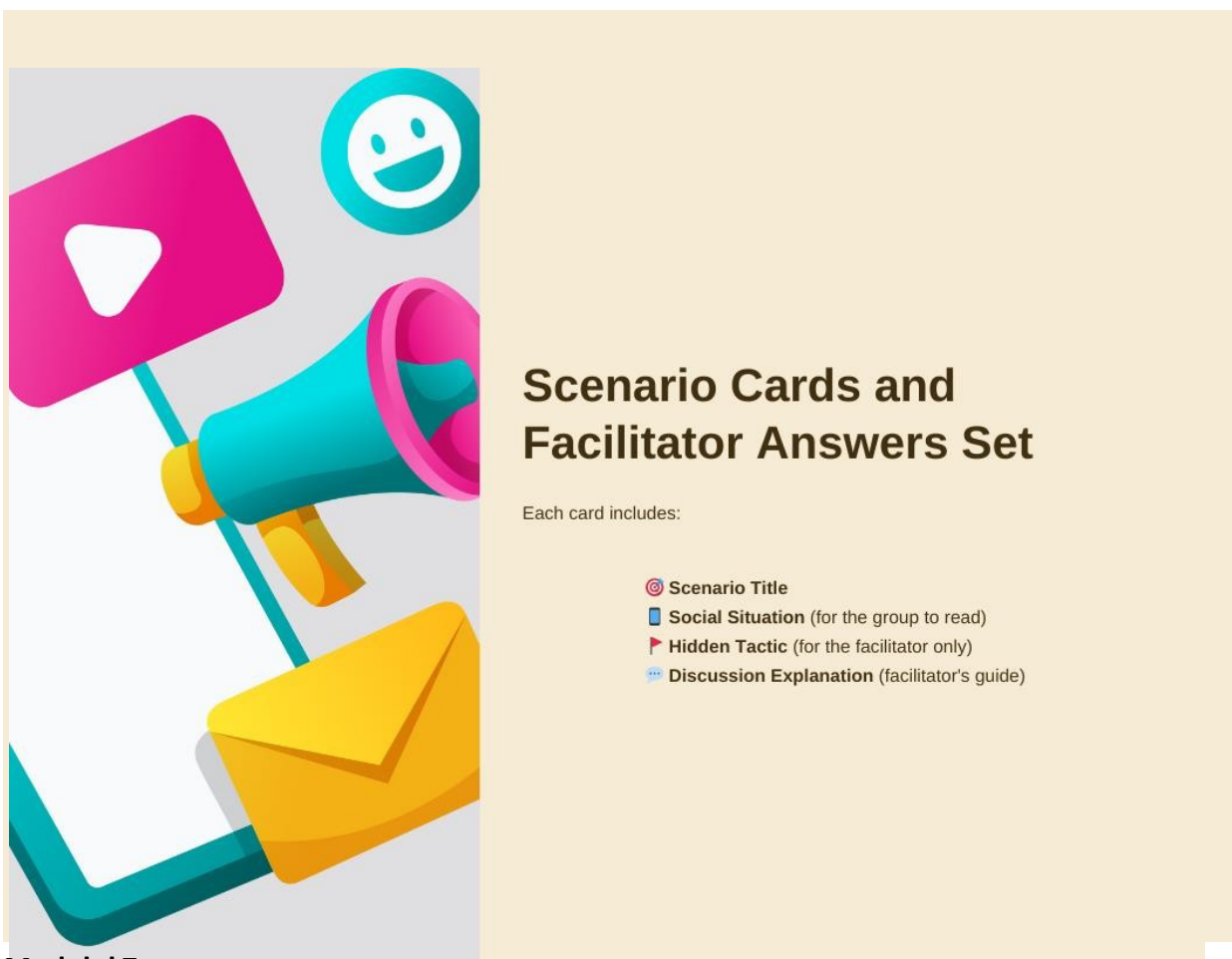
Situation:

A creator says: "Something big is coming soon. I can't say more here — follow me to find out."

Hidden Tactic: 🔍 Curiosity Trap + Exclusivity

Explanation for the Facilitator:

These strategies create dependence and FOMO (Fear of Missing Out). They are retention tactics.



Modulul 7

REFERINȚE ȘI LECTURI SUPLIMENTARE

Lecturi esențiale:

- Consiliul Europei – Portofoliul de activități pentru tineret <https://www.coe.int/en/web/youth-portfolio>
→ Instrumente practice de reflecție pentru lucrătorii de tineret
- Comisia Europeană – DigComp 2.2 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en
→ Cadrul de competențe digitale (a se vedea dimensiunile de evaluare)

Pentru fundamentarea teoretică:

- UNESCO – Alfabetizarea media și informațională (MIL) <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy>
→ Contextul mai larg al cadrului de alfabetizare
- OCDE – Gândirea creativă în educație <https://www.oecd.org/education/innovation/creative-thinking/>

→ Evaluarea creativității (relevant pentru rezultatele multimodale)

Pentru instrumente practice:

- Ghidul programului Erasmus+ – Învățarea non-formală

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide>

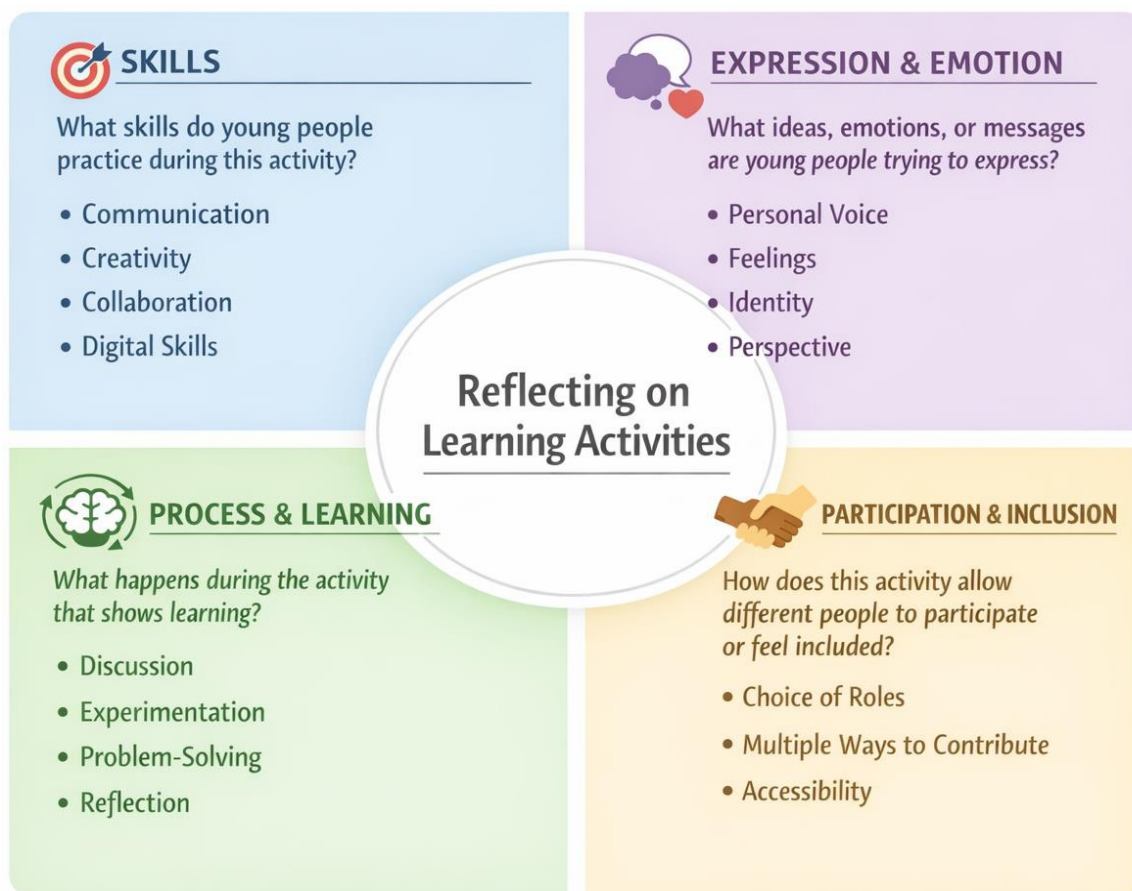
→ Orientări oficiale ale UE privind calitatea activităților pentru tineret

- SALTO-Youth – Instrumente de evaluare

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

→ Resurse de evaluare descărcabile pentru activitatea cu tinerii

Activitatea 1



Activitatea 2

Instrument de reflecție asupra activităților multimodale

Titlul activității:

Tipul activității:

a Vizual a Audio **a** Mișcare **a** Digital a Mixt / Multimodal

Partea A — Autoevaluare

(Încercuiește sau selectează o opțiune pentru fiecare afirmație) Scala de răspuns:

Nu încă - Puțin Da Foarte mult

- Am reușit să-mi exprim ideile sau sentimentele în timpul acestei activități.
- Am înțeles mesajul sau scopul activității.
- M-am simțit implicat și inclus în activitate.
- Am lucrat împreună cu ceilalți și le-am ascultat ideile.

Partea B – Autoevaluare

(Răspundeți într-una sau două propoziții)

- Un lucru pe care l-am învățat sau l-am realizat în timpul acestei activități a fost:
- Un lucru pe care aș dori să îl încerc sau să îl îmbunătățesc data viitoare este:

Partea C — Feedback de la colegi

(Opțional — alegeți una)

- Un lucru pe care l-am apreciat la contribuția altcuiva a fost:

SAU

- Un punct forte pe care l-am observat la un alt grup sau participant a fost:

Opțional — Cum v-a făcut să vă simțiți această activitate?

(Încercuiește sau bifează toate răspunsurile care se aplică)

- Încercător Curios - Calm Motivată Confuz

Auzi