



ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MATEI BASARAB” TÂRGOVIȘTE

JUD. DÂMBOVIȚA

Str.Maior Spirescu, nr;cod 130116; Tel/Fax 0245/214550;

e-mail: scoalamateibasarab@yahoo.com



PROIECT DE ACREDITARE ERASMUS+ 2022-1-RO01-KA121-SCH-000057844

MALTA: SENGLEA/COSPICUA 17-21 IULIE 2023 (ICT for nowadays classes)

PORTUGALIA: PORTO, 27-31 MARTIE 2023 (Facing diversity)



- **CONNECTEDU: INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES**

- **ACTIVITATI NONFORMALE**

-Ghid de aplicare la clasă-

Argument

Cursul de formare CONNECTEDU: INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES desfășurat în Malta-Senglea/Cospicua a avut ca scop principal asigurarea îmbunătățirii practicii didactice cu ajutorul noilor tehnologii digitale în vederea creării și implementării unor activități motivante pentru elevi, creșterea încrederii participanților în utilizarea unor platforme informatice menite să le dezvolte aptitudinile digitale, de comunicare și colaborare.

Temele cursului includ utilizarea tehnologiei în instruirea elevilor pentru a promova competențe necesare în zilele noastre, identificarea modalităților în care elevii și profesorii pot utiliza tehnologia pentru a îmbunătăți procesul de învățare prin documentare, comunicare, colaborare și prin strategii și instrumente specifice productivității, oferirea de posibilități de învățare prin experiențe practice care să creeze competențe în domeniul educației și tehnologiei.

Aplicațiile utilizate au fost: WIX; VOKI - Speaking Avatars for education; MENTIMETER; DOPPELME; PADLET; ACTIONBOUND APP- PHOTO VOICE and DIGITAL TREASURE; CANVA; CLASSROOMSCREEN APP; POPPLET; MAKE BELIEFCOMIX; CROSSWORDS, MINDLY and QUIZZES; MYSTORYBOOK.

Cursul de formare FACING DIVERSITY desfășurat în Porto, Portugalia, a avut ca scop creșterea conștientizării de sine cu privire la realitățile diferitelor tipuri de elevi dezavantajați și găsirea de strategii bazate pe o foarte bună imagine de ansamblu și experiență practică a instrumentelor prin muncă individuală, grupuri de lucru și muncă colectivă privind incluziunea socială. De asemenea, activitățile desfășurate au vizat strategii de învățare pentru elevii cu mai puține

oportunități, astfel încât să le ofere acces la educația formală și non-formală pentru abilitare și incluziune în școală și societate, creșterea motivației și a interesului de a lucra cu elevi defavorizați, cu mai puține oportunități, precum și dobândirea de cunoștințe și abilități despre promovarea toleranței, diversității și gândirii critice - având o înțelegere clară a excluderii și incluziunii.

Dintre activitățile nonformale prezentate la curs amintim: ICEBREAKERS/ENERGIZERS (Eu,tu,stanga,dreapta; Zip,zap,zop; Follow the leader), EU SUNT..., STEAUA LUI DAVID, RĂBDARE, METODA ICEBERGULUI, DESENEAZĂ CE AUZI, FORMEAZĂ O POVESTE, Metoda de conversație concentrată ORID, PHOTOVOICE, WORLD CAFÉ, strategii de management și coeziune a grupului, managementul conflictelor și dinamica grupului.

Cuprins

I. CONNECTEDU: INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES

1. Aplicația Voki (Drăghici Valentina):5
2. Aplicația Padlet (Drăghici Valentina):.....6
3. Aplicația Mystorybook (Piticu Loredana):8
4. Aplicația AnswerGarden (Piticu Loredana):.....11
5. Aplicația Actionbound(Sandu Amalia):.....13
6. Learningapps (Simion Andreea):20
7. Popplet (Simion Andreea):22

II. ACTIVITATI NONFORMALE

1. Formează o poveste (Stoica Mădălina).....25
2. World cafe (Stoica Mădălina).....26
3. Metoda de conversatie concentrata ORID
(Stoica Mădălina)28
4. Steaua lui David (Porojan Raluca).....30
5. Photovoice (Porojan Raluca)33
6. Metoda icebergului (Pena Ana- Maria)35
7. Desenează ceea ce auzi (Tudor Iuliana)37

III. LINK-URI UTILE

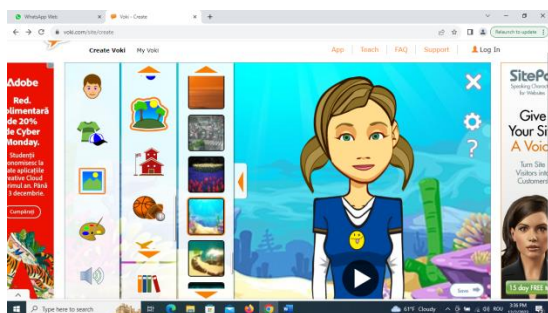
I. CONNECTEDU: INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES

Aplicația **Voki**

Pași de urmat:

Mergi la <https://www.voki.com> și creează-ți un cont (e gratis).

1. Apasă butonul “crează” după ce te-ai logat.
2. Poți începe să-ți creezi propriul avatar.
3. Creează-ți avatarul:



4. Adaugă-i avatarului tău voce. Poți înregistra vocea ta cu telefonul sau cu microfonul sau o poți tasta.
5. Avatarul tău e complet! Îl poți distribui sau publica. Poate fi trimis sub formă de link.
Demo: <https://1-www.voki.com/teach/hooks>

Aplicație la matematică:

Această aplicație ar putea fi folosită pentru recapitularea diverselor noțiunilor de teorie, în special la geometrie. Elevii sunt atrași de tot ce înseamnă mediul virtual deci cu siguranță le-ar fi captată atenția dacă le-ar vorbi un personaj în locul profesorului.

De asemenea consider că elevii vor fi încântați să învețe să utilizeze această aplicație așa că mi-am propus o astfel de activitate în Săptămâna Școala Altfel, intitulată “Magia matematicii”.



Aplicația **Padlet**

1. Înregistrare



**Este o zi frumoasă.
Fă ceva frumos.**

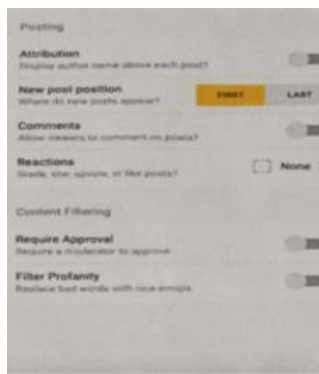
Puteți alege între Planul de Bază și Planul Pro. Planul de Bază este gratuit, dar limitează numărul de Padlet-uri pe care le puteți utiliza și mărimea fișierelor pe care le puteți încărca, adică doar 25 de MB pentru fiecare încărcare. Planul PRO vă oferă Padlet-uri nelimitate, cât și 250 de MB per fiecare încărcare. În plus, acest plan vine cu un preț mic lunar, cu opțiunea de a plăti lunar la un preț cu reducere.

2. Creează un Padlet

Selectând butonul roșu "Creează un Padlet" de pe panoul principal, puteți alege tipul de panou cu care doriți să începeți pentru a vă așeza conținutul cât mai bine. De asemenea, în această etapă, aveți opțiunea de a crea un Canal unde puteți comunica cu elevii dvs într-un mediu tip "chat" și puteți adăuga conținut în diferite puncte de pe hartă.

3. Personalizează-ți Padlet-ul

După ce ați ales formatul, aveți opțiunea de a personaliza complet PADlet-ul dvs. Padlet vă oferă opțiunea de a adăuga un titlu și o descriere panoului dvs, cât și opțiunea de a alege propriul fundal, schemă de culori și font. Puteți încărca propriul dvs. fundal din librăria Padlet sau puteți alege culoarea, gradientul, textura și modelul. Aici, puteți găsi și link-ul unic pentru Padlet-ul dvs care poate fi ușor distribuit prin copiere și trimitere pe email, chat sau mesaj text.



Dacă derulați în jos pe aceeași pagină, Padlet vă oferă posibilitatea de a personaliza Opțiunile de postare și Filtrarea Conținutului.

4. Începeți să postați

Cum pot utiliza Padlet în clasă?

Sunt multe moduri în care puteți utiliza Padlet, atât în clasă, cât și în afara ei. Este important de menționat că Padlet nu este un instrument numai pentru profesori. Atât elevii, cât și profesorii au multe motive pentru care cred că această platformă colaborativă gratuită pentru învățare la distanță este utilă. Iată câteva sfaturi despre cum puteți utiliza Padlet în clasă:

Prezentarea Lucrărilor Elevilor

Padlet oferă elevilor o platformă pentru a-și distribui lucrările către alți elevi, arătându-le astfel că munca lor nu se rezumă numai la o notă bună. Drept rezultat, elevii se pot mândri cu munca lor și se pot bucura de reacțiile, părerile și discuțiile cu colegii lor.

Introducerea unei Teme

Padlet reprezintă o modalitate minunată prin care puteți crea un panou de discuții în jurul unui subiect și puteți permite elevilor să-și împărtășească cunoștințele pe care deja le au cu privire la subiectul respectiv înainte de a afla ceva în plus. De exemplu, elevii pot alege să distribuie o

fotografie, să posteze un mesaj vocal sau pur și simplu să scrie un paragraf cu privire la ce înseamnă acest subiect pentru ei. După introducerea unui nou subiect prin intermediul Padlet, puteți păstra acest panou deschis pentru a încuraja discuțiile, răspunsurile și implicarea elevilor, completând astfel întreaga experiență de învățare a elevilor dvs.

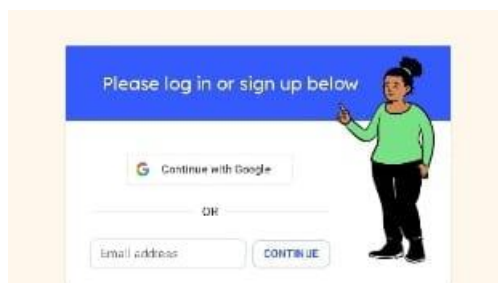
Faceți Vizibilă Rezolvarea de Probleme

Utilizând instrumentele avansate Padlet, elevii își pot arăta în timp real modul în care ei rezolvă sarcinile. Acest lucru este util în special în rezolvarea problemelor de matematică, unde elevii pot utiliza instrumentul de desen Padlet pentru a arăta pașii urmați în rezolvarea problemei. Padlet reprezintă, de asemenea, o modalitate bună de a împărtăși reacțiile și părerile între elevi în timp ce rezolvă problema, în special în situațiile în care se scrie o teză sau un eseu.

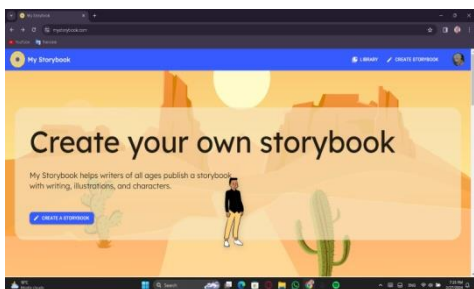
Aplicația *Mystorybook*

◆ Pași de urmat:

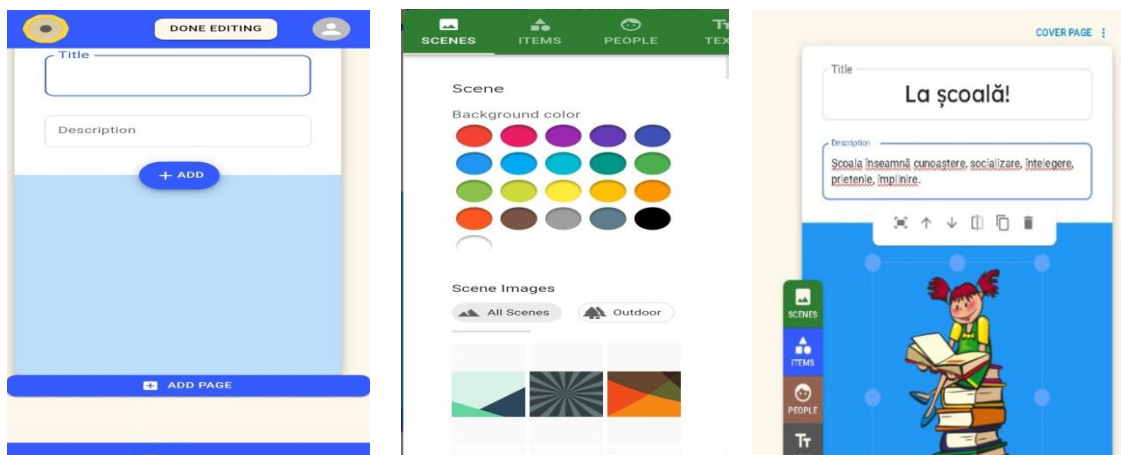
1. Mergi la <https://www.mystorybook.com/>
2. Alege contul teacher/student
3. Click „Sign up” și înregistrează-te



4. Creează storybook/ Create a storybook

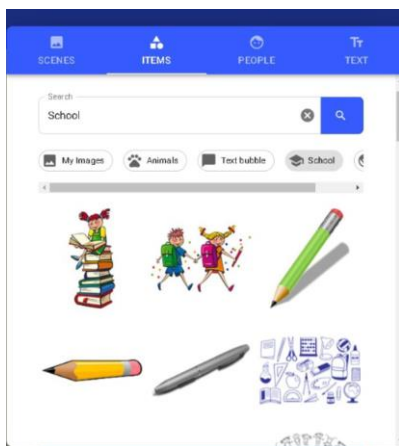


5. La Title vei da un nume poveștii tale, apoi, la Description, vei nota câteva cuvinte despre ceea ce vrei să prezinți. Aceasta va fi coperta/Cover page. Apoi apeși butonul Add. Se va deschide o fereastră în care vor apărea, pe bara de sus, Scenes, Items, people, Text.

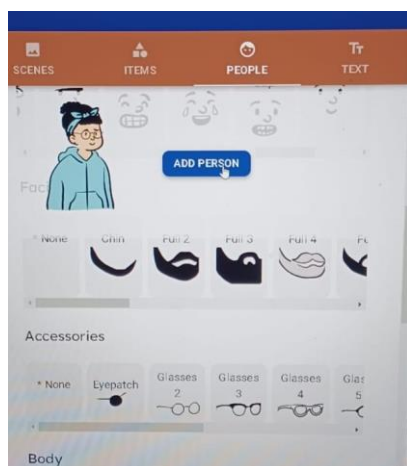


› Adaugă un item paginii deschizând **Items**.

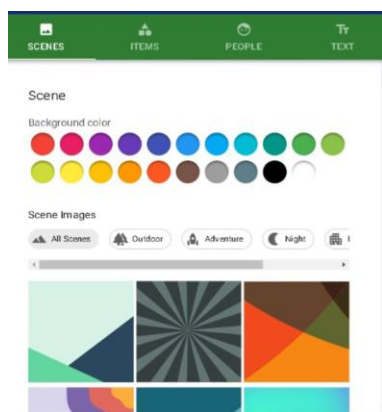
Alege ce tip de item dorești, apoi dă click pentru a-l adăuga.



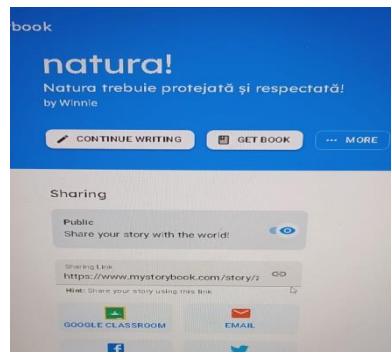
› Deschide People și alege o categorie de caractere. Selectează caracterul dorit, apoi schimbă-i culoarea, vestimentația, părțile corpului, după cum dorești.



- › Pentru a adăuga text, scrie în caseta pentru scris (**text box**), apoi apasă adăugare la poveste (**Add to story**). Dă click de două ori pe text pentru a-l edita.
- › De asemenea, poți schimba culoarea paginii ori să adaugi un scenariu de fundal. Doar deschide **Scene** și alege culoarea sau imaginea.



- › Ca să mergi la următoarea pagină, apasă pe săgeată (**Arrow**) sau alege o pagină de pe partea dreaptă a barei.
- › Adaugă o nouă pagină la cartea ta apăsând pe pe butonul **Add page**, de jos. Șterge o pagină cu butonul **Delete**.
- › Când ai terminat povestea, apasă pe **Save button** sau pe **Finish Story**.
Poți să-ți publici documentul făcând public **Sharing Link** alocat.



◆ Aplicație la Limba și literatura română:

Instrumentul digital poate fi utilizat cu succes la lecțiile de caracterizare de personaj, autocaracterizare, text narativ/dramatic/descriptiv, texte continue/discontinue, domeniul interculturalitate etc.

Cu ajutorul lui, elevii pot crea situații de comunicare originale, limbajul verbal fiind completat de cel nonverbal. Fiecare își poate realiza propria poveste, în care să insereze personaje, peisaje, dialoguri etc., ceea ce va stimula puterea de imaginație a fiecăruia.

Avantaje:

- stimulează creativitatea
- favorizează procesul de predare-învățare-evaluare prin activități multisenzoriale
- dezvoltă abilitatea de a colecta în mod critic informația
- îmbunătățește modul în care elevii percep experiențele de învățare

Aplicația **AnswerGarden**

Pași de urmat:

1. Du-te pe <https://answergarden.ch/>.
2. Dă click pe Creează AswerGarden.
3. Introdu un subiect sau o întrebare, ca de exemplu: „ Care este mâncarea ta preferată?”
4. Alege mai multe opțiuni. Poți schimba setările, astfel:

AswerGarden Mode- alege de câte ori poate să răspundă un elev.

Mărimea răspunsului- alege între 20 și 40 de caractere.

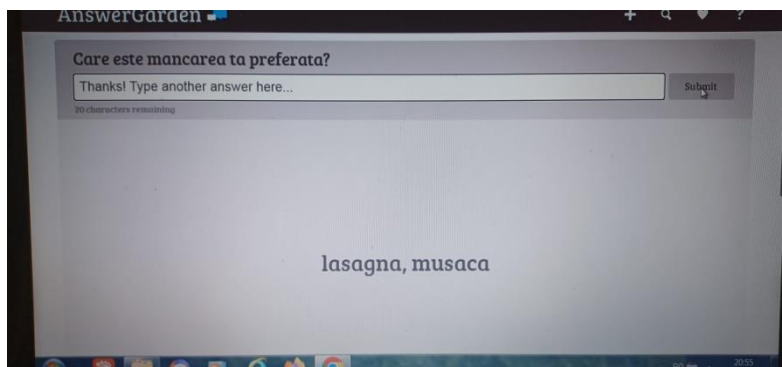
Parola administratorului de cont-crează dacă editarea viitoare este dorită.

Filtre spam-pentru blocarea răspunsurilor nedorite.

Case (cu ce litere pot scrie elevii)- alegeți majusculele sau literele mici pentru toate răspunsurile.

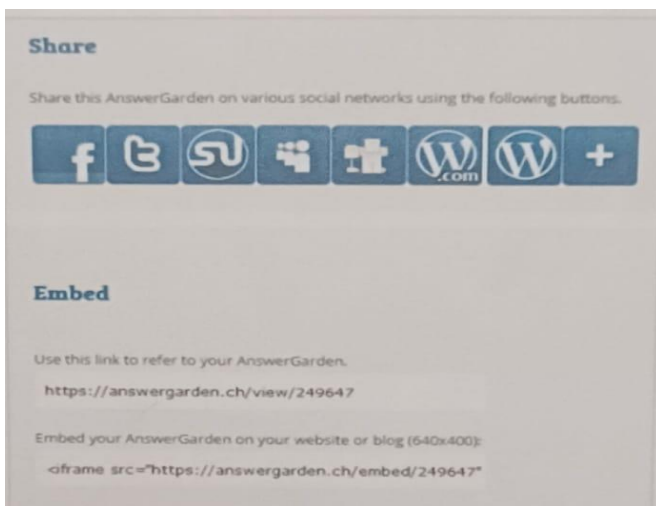
Local Discoverability- această acțiune nu este necesară.

5. Dă click pe Create/crează.
6. AnswerGarden va apărea pe ecran. Pe măsură ce elevii răspund la întrebare, apasă pe butonul Refresh din josul paginii pentru a actualiza ecranul cu răspunsuri.



Invită-i pe elevi să răspundă

1. Dă click pe butonul Share. Distribuie site-ul prin URL, rețele sociale sau cu ajutorul unui website, blog sau Canvas.
2. AnswerGarden se poate distribui și cu ajutorul unui cod QR care poate fi scanat cu telefonul mobil.



Această aplicație poate fi utilizată cu succes la diverse ore, ca metodă alternativă de evaluare formativă sau în momentul de captare a atenției ori ca feedback, pe tot parcursul orei. Avantajul este că răspunsurile safișează rapid, iar elevii pot afla cu ușurință și alte păreri, diferite de ale lor.

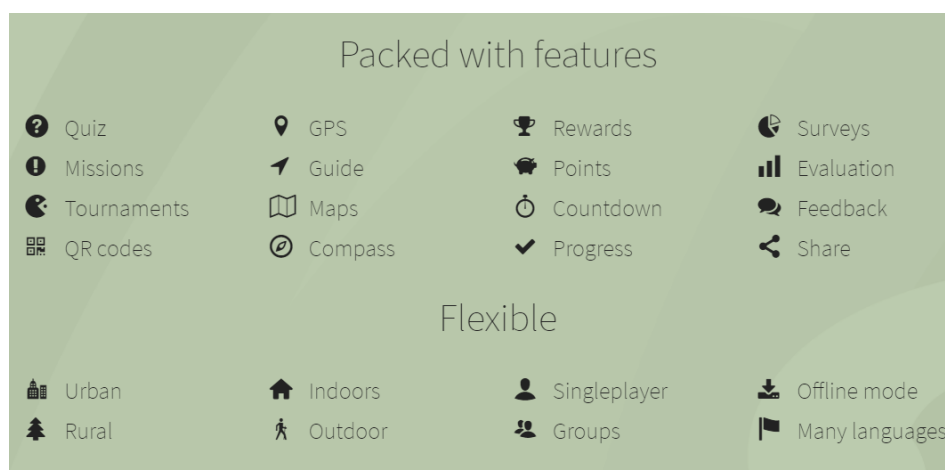
Aplicația **Actionbound**

Actionbound

Interactive learning tour

Creator de aventuri mobile și ghiduri interactive pentru smartphone-uri și tablete.

Actionbound este o aplicație utilizată pentru a crea și juca vânători de comori interactive digital, ce conduc elevii pe o cale de descoperire. Aceste vânători bazate pe multimedia sunt numite "Bounds". Aplicația poate fi o variantă excelentă pentru exerciții de spargere a gheții, pentru a descoperi locuri noi și informații despre evenimente și locuri istorice, poate fi utilizată în realizarea de activități extrașcolare interactive sau activități interdisciplinare. Actionbound pune la dispoziție elemente și instrumente extinse de joc ale Bound Creator, precum: locații GPS, direcții, hărți, busola, imagini, videoclipuri, chestionare, misiuni, turnee, coduri QR și multe altele, pentru a crea aventuri distractive și interesante bazate pe aplicații mobile.



Cum să realizezi o vânătoare de comori?

Pentru a putea fi utilizată, aplicația necesită crearea unui cont (nume utilizator și parolă). Elevii descarcă în telefon varianta din appstore pentru a putea participa la activitate.

Exemplu: **United Kingdom – activitate extracurriculară (Săptămâna Școala Altfel)**

Pasul 1: Creează o vânătoare de comori. Mergi la <https://en.actionbound.com/>

Se completează cu titlul și se selectează modul de joc (un singur jucător sau jucători multipli) și succesiunea etapelor (fixă sau selectată).

A Create new Bound

Specify the basic characteristics of your bound. You can make changes later

Title
United Kingdom

URL *i*
<https://actionbound.com/bound/united-kingdom>

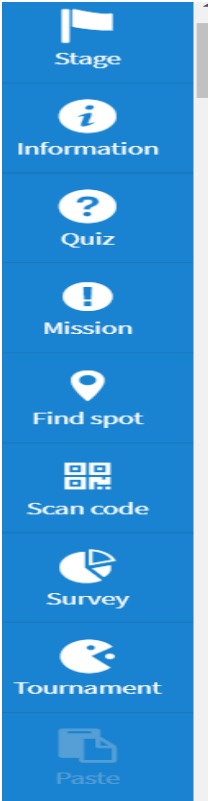

Play mode *i*
Singleplayer Bound **Multiplayer Bound**

Sequence of stages *i*
Fixed **Selectable**

Create Bound Cancel

Pasul 2: Se generează codul QR si linkul către pagina web a jocului.

Bound's web page
<https://actionbound.com/bound/united-kingdom>



The image shows a shareable link and a QR code for the bound. The QR code features the 'A' logo in the center. To the right is a vertical blue menu with icons and labels for various features: Stage, Information, Quiz, Mission, Find spot, Scan code, Survey, Tournament, and Paste.

Pasul 3: Crearea conținutului (Introducere în temă)

- Se alege etapele (stage)- coordonate GPS

Select coordinate



Stage

Use stages to structure sections within your Bound. Stages only appear to Bound players when 'flexible order of stages' is selected in settings.

Title

GEOGRAPHY

Coordinate ?

54.762987, -2.838867

Select

Random mode

Randomize elements

Please select

✓ Add

✕ Cancel

My Bounds | UNITED KINGDOM | Content

Stage

Title
Location

Coordinate
54.762987, -2.838867

+

- Se adaugă informații referitoare la tema propusă

Information

The United Kingdom is a constitutional monarchy and parliamentary democracy. The capital and largest city of the United Kingdom (as well as the capital of England) is London. The cities of Edinburgh, Cardiff, and Belfast are respectively the national capitals of Scotland, Wales, and Northern Ireland. Other major cities include Birmingham, Manchester, Glasgow, and Leeds. The UK consists of three distinct legal jurisdictions: England and Wales, Scotland, and Northern Ireland. This is due to these areas retaining their existing legal systems even after joining the UK. Since 1998, Scotland, Wales, and Northern Ireland also have their own devolved governments and legislatures, each with varying powers.



Pasul 4: Se creează quiz-ul

Participanții trebuie să găsească răspunsul corect pentru a câștiga puncte și / sau pentru a merge mai departe.

Quiz

Which of these countries is not part of the United Kingdom ?

- a. Scotland
- b. The Republic of Ireland
- c. Wales
- d. England

Points: 10

Mode: Multiple choice

- ✘ b. *The Republic of Ireland*

Attempts: 2


Penalty for incorrect answer: 1

Time limit: 40 Seconds

Threshold at which 10% point deduction applies: 20 Seconds

Quiz

What is the name of this monument you can see in London ?



Points: 10

Mode: Solution input

Correct answer: TOWER BRIDGE

Attempts: 2

Penalty for incorrect answer: 1

Time limit: 40 Seconds **Inchidere**

Threshold at which 10% point deduction applies: 20 Seconds

Quiz

Which of the following is not typical of a full English breakfast ?

- a) bacon and eggs
- b) cereal and milk
- c) maple syrup on toast
- d) black pudding

Points: 10

Mode: Multiple choice

- ✘ c) *maple syrup on toast*

Attempts: 2

Penalty for incorrect answer: 1


Time limit: 40 Seconds

Threshold at which 10% point deduction applies: 20 Seconds

Quiz

In front of which London monument can you see the Changing of the Guard ?

a) Buckingham Palace
b) The Houses of Parliament
c) Westminster Abbey



Points
10

Mode: Multiple choice

✘ a) Buckingham Palace

Attempts
2

Penalty for incorrect answer
1

Time limit
40 Seconds

Threshold at which 10% point deduction applies
20 Seconds

Se pot adauga întrebări și sarcini multiple, în funcție de vârsta și nivelul de studiu al elevilor.

Pasul 5: Misiune

Se atribuie participanților o sarcină creativă, rezolvabilă, pentru care nu există un răspuns corect sau greșit.

Mission

Make a short video while singing in English.

Type of solution
Upload video from camera

Pasul 6: Find spot

Jucătorii trebuie să meargă la o anumită coordonată GPS pentru a câștiga puncte și / sau pentru a trece la pasul următor.

Find spot

Follow the directional arrow and you will find pictures of your colleagues who took part in an Erasmus project a few years ago. Name the country and the city they visited.

Points
10

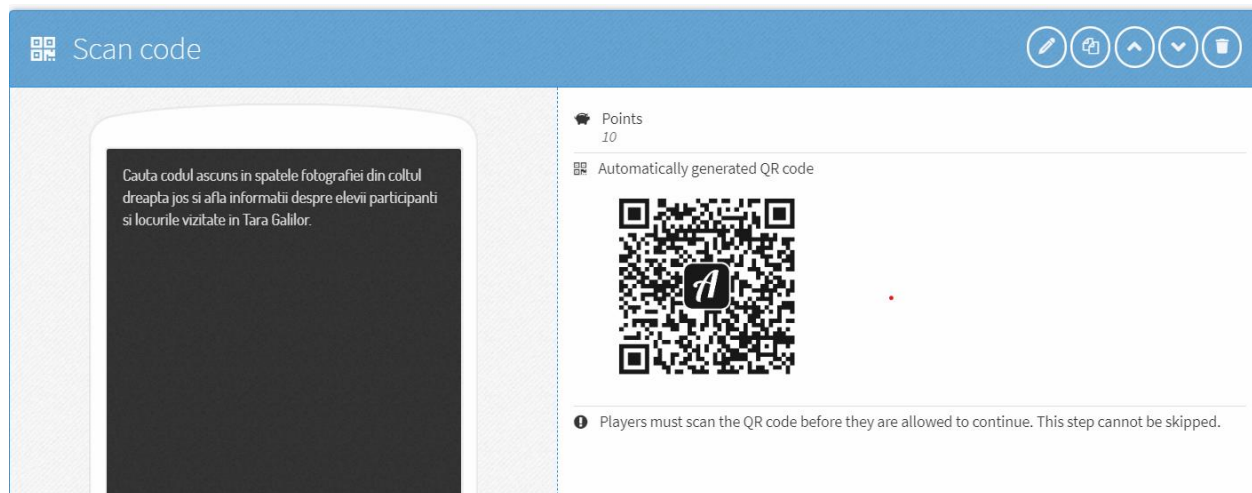
Coordinate
44.930220, 25.441697

Players must find the spot before they are allowed to continue. This step cannot be skipped.

Show directional arrow and distance to the target.

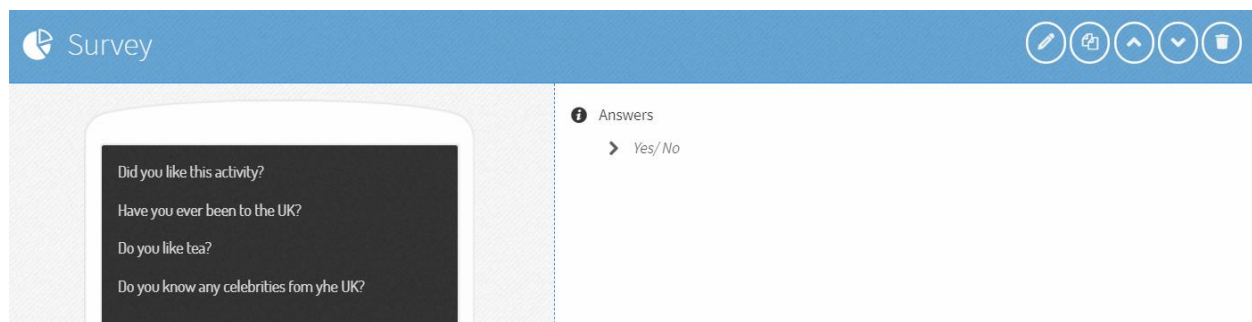
Pasul 7: Scan code

Permiteți participanților să scaneze un cod pentru a câștiga puncte și / sau pentru a trece la pasul următor.



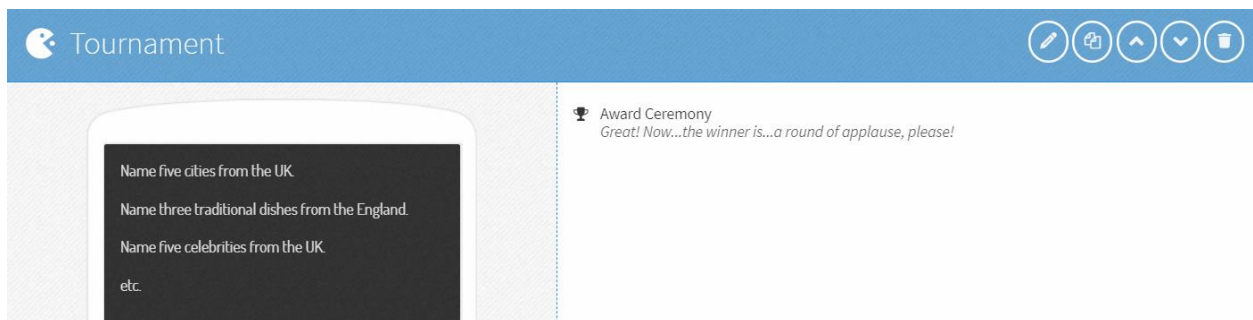
Pasul 8: Survey

Creeaza un sondaj de opinie pentru jucători.



Pasul 9: Tournament

La sfârșit, evaluarea se poate face sub forma unui turneu. Elevi din fiecare echipă pot juca împotriva celorlalți elevi din celelalte echipe.



Utilizând comanda „Put current version online” din pagina principală, vânătoarea de comori creata se poate juca online, după ce a fost în testată.

Actionbound este o modalitate de învățare interactivă ce se poate adapta și folosi la elevi de orice varstă. Se integrează competențele digitale și mijloacele moderne de învățare în lecții și poate fi utilizată cu succes în orice etapă a acesteia (brainstorming, predare, evaluare la sfârșitul unei unități de învățare etc.).



LearningApps

LearningApps – este o platformă cu ajutorul căreia se pot crea fișe de lucru, activități interactive, teste etc.

Se accesează <https://learningapps.org/> și se crează cont. Aplicația ne permite să setăm limba în română. În partea de sus a aplicației avem următoarele opțiuni:

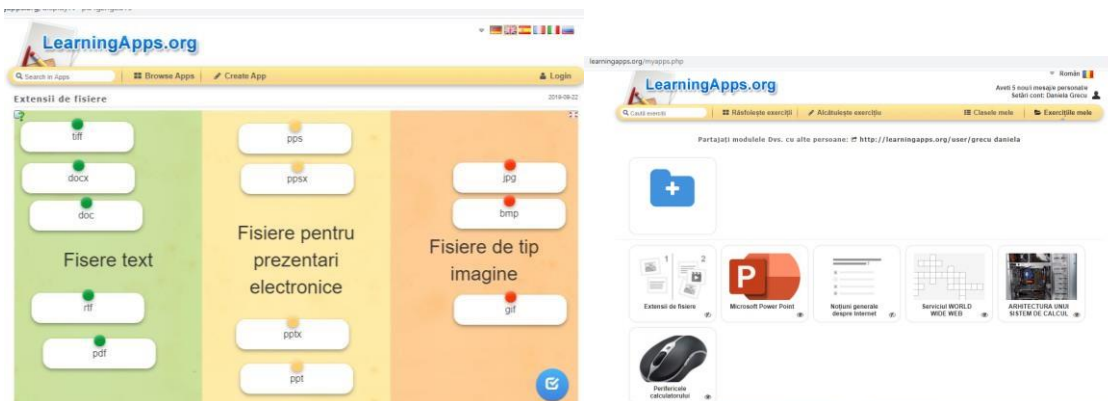
- Bara de căutare
- Răsfoiește exerciții – se pot căuta exerciții selectate pe discipline
- Alcătuieste exerciții – vă ajută să creați fișe de lucru
- Clasele mele – puteți indica grupurile cu care lucrați
- Exercițiile mele – aici găsiți ceea ce ați creat

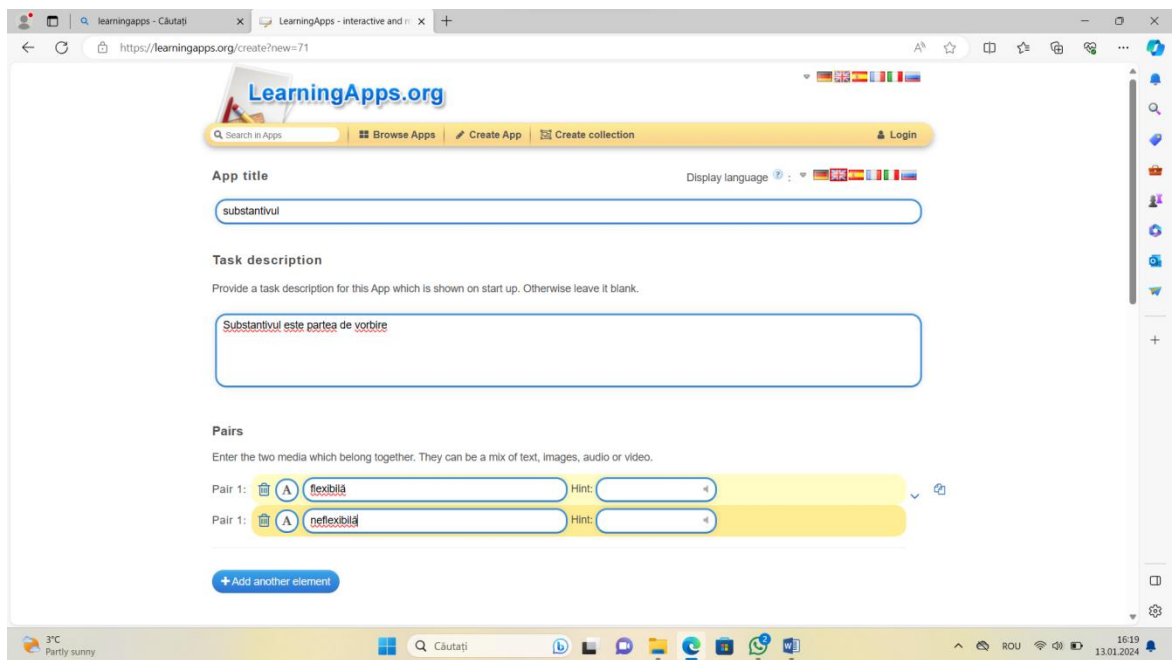
Pentru a crea aplicații noi vom accesa „Alcătuiește exerciții”, apoi o să alegem tipul care se potrivește conținutului.



Exemplu de aplicații create cu LearningApps/.

<https://learningapps.org/display?v=pd4gzhg2a19>





Popplet

(<https://app.popplet.com/>)

Popplet este unic, deoarece ofera un singur loc pentru a stoca documente, imagini si alte resurse utilizate in crearea de idei noi. Este util in stabilirea temelor si functioneaza ca o harta de **brainstorming**.

Utilizatorul alege elementele care se leaga impreuna si astfel nu se uita si nu se pierde, relevanta unei idei. Popplet ofera mai multa organizare, resurse si optiuni, decat daca s-ar nota totul pe foi, sau pe simple schite.

Utilizatorii pot structura vizual ideile folosind resursele online, note si alte tipuri de continut. Astfel se face mult mai usor lucru cu alte persoane pentru a genera idei noi care pot fi impartite cu altii.

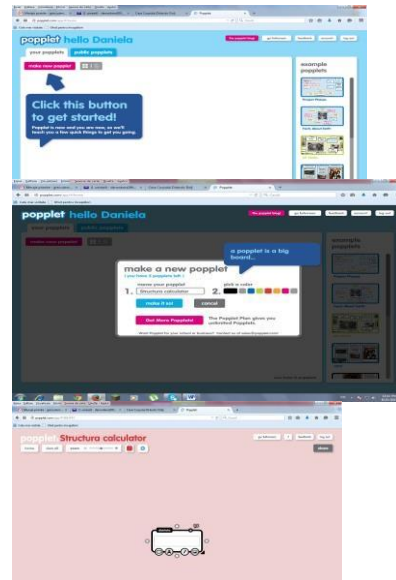
In final, rezultatele de pe Popplets pot fi partajate prin e-mail, Facebook sau Twitter sau ca un link generat de site.

Creare cont pe Popplet

1. Competarea câmpurilor pentru crearea contului:
nume, prenume, adresa de email, parola.
2. Clic apoi pe **NEXT**.
3. In fereastra urmatoare alegem varinata gratuita
(cu 5 scheme).
4. Clic pe **Sign me up**.

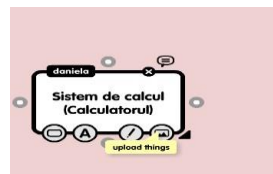


5. In noua fereastră dăm clic pe butonul **Make new popplet**.
6. Introducem numele popplet-ului, apoi alegem
culoarea.



7. Trecem la constructia posterului popplet.

8. Putem alege caracteristicile schemei:



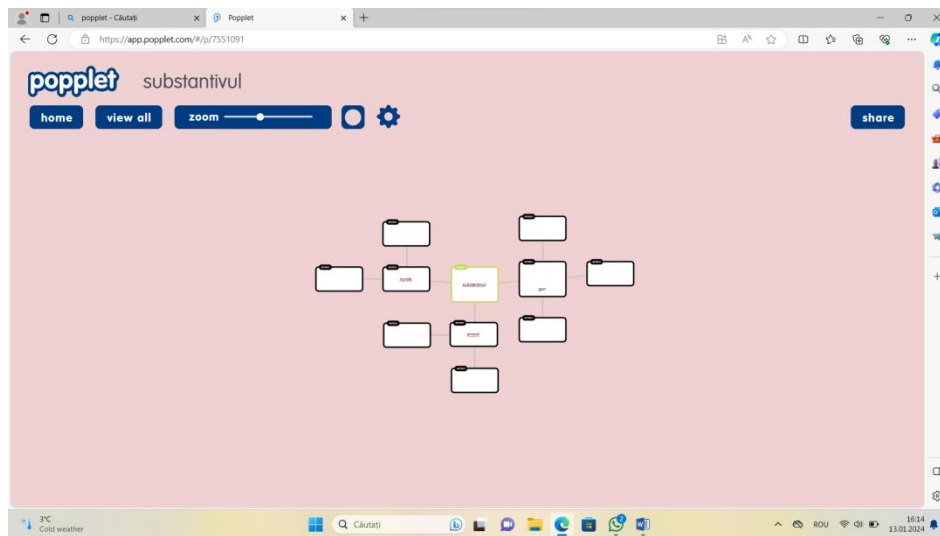
Dimensiune font si aliniere Culoare
unui desen,

Inserarea unei imagini, film Realizarea

Pentru mai multe optiuni se merge pe butonul de setari si se alege caracteristica dorita: salvare, organizare, vizualizare, export in diferite formate (pdf, jpg, png), etc. Din păcate se poate face o singură schemă în mod gratuit.



Exemplu :



II. ACTIVITATI NONFORMALE

Un mod inedit de a învăța; cum îi surprindem pe elevi în scopul creșterii motivației pentru învățare?

➤ **COMPETENȚE SPECIFICE VIZATE:**

Comunicare în limba română:

1.1. Identificarea semnificației unui mesaj oral, pe teme accesibile, rostit cu claritate

2.2. Transmiterea unor informații prin intermediul mesajelor simple

2.3. Participarea cu interes la dialoguri simple, în diferite contexte de comunicare

➤ **METODE, PROCEDEE ȘI TEHNICI DIDACTICE:** conversația, observația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, problematizarea, activitatea practică

„Formează o poveste”

Solicit elevilor să numere din 1 în 1, iar apoi să formeze două grupe: grupa numerelor pare și grupa numerelor impare. Fiecare membru din grup primește o imagine pe care o privește, o studiază cât mai atent, iar apoi comunică membrilor echipei ceea ce a văzut, folosind cât mai multe detalii, dar fără să le arate imaginea sa. În funcție de ceea ce comunică fiecare, se vor așeza în ordine cronologică a desfășurării acțiunii pentru a forma o poveste, o înlănțuire logică a imaginilor.

La final fiecare grup își privesc imaginile, constată dacă s-au așezat corect sau nu și prezintă povestea, în timp ce echipa adversă adresează întrebări fac recomandări.





World Café



World Café este o activitate creativă pentru facilitarea dialogului colaborativ și a schimbului de cunoștințe și idei pentru a crea o rețea vie de conversație și acțiune.

În această activitate este creată o ambianță de cafea (ceainărie), în care participanții discută o întrebare sau o problemă în grupuri mici în jurul meselor de ceainărie (cafeana).

La intervale regulate, participanții se mută la o nouă masă. O gazdă la masă rămâne și rezumă conversația anterioară noilor oaspeți la masă. Astfel, conversațiile care urmează sunt încrucișate cu ideile generate în conversațiile anterioare cu alți participanți.

La sfârșitul procesului, ideile principale sunt rezumate într-o sesiune plenară și sunt discutate posibilitățile de urmărire.

Avantajele activității „World Café” sunt:

- ✓ implică grupuri mari (mai mari de 12 persoane) într-un proces de dialog autentic atunci când doriți să generați idei constructive, să împărtășiți cunoștințe, să stimulați gândirea inovatoare și să explorați posibilitățile de acțiune în jurul problemelor și a întrebărilor din viața reală;
- ✓ implică oamenii într-o conversație autentică – indiferent dacă se întâlnesc pentru prima dată sau au stabilit relații între ei;
- ✓ implică o explorare aprofundată a provocărilor sau oportunităților strategice cheie,
- ✓ aprofundează relațiile și proprietatea reciprocă a rezultatelor într-un tot unitar;

Dezavantajele activității „World Café” sunt:

- ✓ conduceți către o soluție sau un răspuns deja determinat;
- ✓ doriți să transmiteți doar informații într-un singur sens;
- ✓ faceți planuri detaliate de implementare;
- ✓ aveți mai puțin de 12 persoane (În acest caz, este mai bine să folosiți un cerc de dialog mai tradițional, un consiliu sau o altă abordare pentru a stimula conversația autentică.).

Prezentare generală

În cadrul evenimentului Café, participanții explorează o problemă discutând și desenând în grupuri mici sau „mese” pentru mai multe sesiuni consecutive de 20-30 de minute. Participanții schimbă tabelele după fiecare sesiune pentru a-și „fertiliza” discuțiile cu ideile generate la alte mese. Evenimentul se încheie cu o sesiune plenară, unde se stabilesc ideile și concluziile cheie.

Întrebările adresate într-o conversație cu Café sunt esențiale pentru succesul evenimentului. Ceainăria (Cafeneaua) poate explora o singură întrebare sau pot fi dezvoltate mai multe întrebări pentru a sprijini o progresie logică a descoperirii pe parcursul mai multor runde de dialog.

O întrebare puternică trebuie să fie:

- ✓ simplă și clară
- ✓ provoacă gânduri
- ✓ generează energie
- ✓ concentrează ancheta
- ✓ scoate la suprafață presupuneri inconștiente

- ✓ deschide noi posibilități
- ✓ caută ceea ce este util



ORID Focused Conversation Method

(Metoda de conversație concentrată ORID)

Scopul procesului ORID

- ✓ Reflectați și interpretați o experiență comună (de exemplu, o întâlnire) și decideți ce rezultat să alegeți.
- ✓ Ascultați și împărtășiți percepțiile și răspunsurile emoționale, judecați în timpul discuției și obțineți o înțelegere mai amplă și o înțelegere mai profundă a experienței.

Etape

Acronimul „ORID” este derivat din primele litere ale celor patru etape ale întrebării:

- ✓ Obiectiv
- ✓ Reflectorizante
- ✓ Interpretative
- ✓ Decizionale

Un facilitator pregătește, apoi pune întrebări la care membrii grupului răspund. Facilitatorul explică scopul și schițează etapele, atât pentru a ajuta participanții să rămână la sarcină cât și să învețe un proces pe care și ei îl pot folosi.

Ideal, întrebările sunt:

- ✓ pregătite în prealabil și relevante pentru experiență
- ✓ deschise și specific
- ✓ secvențiale, adică începeți cu întrebări ușoare.

Facilitatorul cere fiecărui participant să dea câte o idee la un moment dat (pentru a încuraja participarea cât mai multor persoane posibil) și ghidează participanții înapoi la sarcină dacă sar peste o etapă. Facilitatorul poate înregistra ideile pe flipchart pentru a le ține evidența lor. Acesta poate să rezuma ideile sau să ceară clarificări.

Obiectiv: Fapte, Date, Simțuri

Întrebările obiective legate de gândire, vedere, auz, atingere și miros sunt folosite pentru a extrage date observabile despre experiență. De exemplu:

- ✓ Ce imagini sau scene vă amintiți?
- ✓ Ce persoane, comentarii, idei sau cuvinte v-au atras atenția și de ce?
- ✓ Ce sunete vă amintiți?
- ✓ Ce senzații tactile vă amintiți?

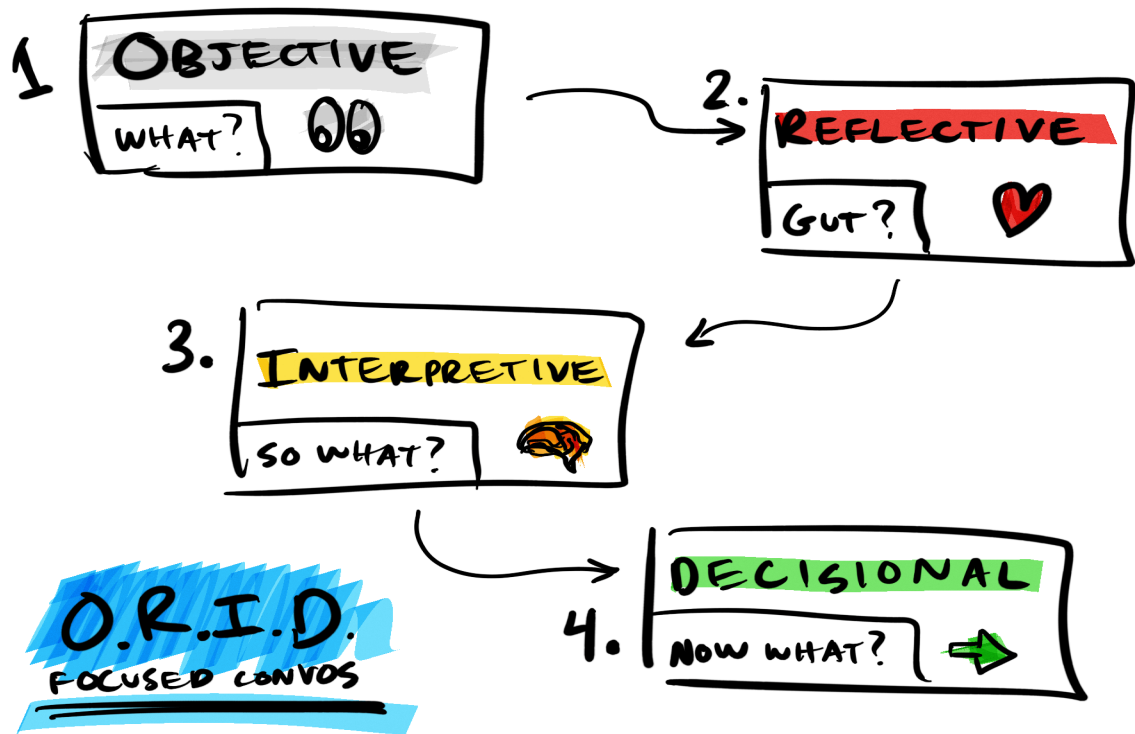
Participanții învață că oamenii au perspective diferite asupra realității observabile și își pot aminti aceeași experiență diferit.

Reflexiv: Reacții, Inimă, Sentimente

Întrebările reflexive se referă la domeniul afectiv - răspunsuri emoționale, dispoziții și bănuieli.

Exemple:

- ✓ Cum v-a afectat această experiență?
- ✓ Care a fost momentul culminant?
- ✓ Care a fost momentul cel mai greu?
- ✓ Care a fost starea colectivă de spirit a grupului implicat?
- ✓ Cum a reacționat grupul?
- ✓ Care au fost sentimentele tale în timpul experienței?



Steaua lui David

Competențe vizate:

- Aplicarea unor norme de conduită în viața cotidiană;

Obiective operationale:

O1- să comunice nonverbal regulile de desfășurare a jocului;

O2- să stabilească o strategie de desfășurare a jocului;

O3- să respecte regulile jocului în vederea atingerii scopului final;

Materiale didactice:

-sfoară

-rafie

Descrierea activității:

- Copiii se împart în 3-4 echipe, fiecare echipă având cel puțin 6 membrii, pentru a realiza forma unei stele, din sfoară. Ei sunt așezați în cerc și țin sfoara cu o mână, neavând voie să-i dea drumul pe întreg parcursul jocului.
- Timp de 5 minute, echipa discută strategii de formare a stelei, fără să se miște, apoi timp de alte 5 minute, trebuie să obțină forma, fără să vorbească (Stea lui David- 6 vârfuri).
- La final, se va constata că s-a pornit de la un cerc, iar prin deplasarea sforii în mai multe sensuri, s-au obținut mai multe figuri geometrice: triunghiuri mari și mici, romburi, un hexagon, o stea în șase colțuri.
- Jocul se bazează pe înțelegerea, cooperarea, coordonarea membrilor grupului, prin comunicare nonverbală, în vederea obținerii mai multor figuri geometrice, așezate în formă de stea, pornind de la un cerc.

Puncte forte:

- colaborare, coordonare, fără cuvinte;
- coeziunea grupului;
- acceptarea unui coordonator al grupului;

Puncte slabe:

- lipsa de coeziune a grupului;
- incapacitatea liderului de a coordona cu succes jocul.





Photovoice



Competențe vizate:

Recunoașterea unor atitudini în raport cu oamenii, lucrurile, plantele și animalele;

Obiective operaționale:

O1- să privească lumea prin prisma personală;

O2- să conștientizeze punctele slabe și punctele forte ale societății în care trăim;

O3- să găsească soluții pentru desființarea barierelor sociale(referitoare la situația prezentată);

Mijloace didactice:

- aparat foto;

- fotografii expresive;

- videoproiector;

Descrierea activității:

Photovoice este o metoda prin care oamenii își pot identifica, reprezenta și îmbunătăți comunitatea prin tehnica fotografică.

Photovoice este o abordare revoluționară a cercetării prin acțiuni personale.

Frumusețea photovoice constă în diversitatea sa; fiecare proiect este diferit poate avea un accent diferit.

Cu photovoice, sunt spuse diferite povești, diferite fotografii sunt capturate și se caută rezolvări diferite prin comunicare și colaborare.

În educație, PHOTOVOICE este folosit în principal pentru:

- povești despre refugiați, incluziunea în mediul școlar;
- pentru a permite elevilor să înregistreze și să reflecte punctele forte și preocupările comunității lor;
- proiecte de biologie, civice și sociale;
- frânarea barierelor sociale, concentrarea pe emoții și inteligențe multiple, etc.

Photovoice implică următoarele activități:

1) Alegeți câteva întrebări la care doriți să răspundeți folosind imagini.

- 2) Realizati fotografii care să răspundă la întrebările tale, din perspectiva ta.
- 3) Reflectați singur la fotografiile dvs. sau vorbiți despre fotografiile dvs. cu altcineva.
- 4) Scrieti subtitrări pentru unele dintre fotografiile dvs.(alegeți singur pe care dintre ele).

Tehnica PHOTOVOICE

Pentru prezentare va trebui să vă concentrați pe întrebările din SHOWED Technique:

- S) Ce vezi aici?
- H) Ce crezi ca se întâmplă cu adevărat?
- O) Cum se leagă acest lucru cu viețile NOASTRE?
- DE) CE aduce această problemă îngrijorare sau putere unora?
- E) Cum poate această imagine EDUCA comunitatea, factorii de decizie politică, etc.?
- D) Ce putem face în privința aceasta?

Metoda icebergului

DESCRIERE, INTERPRETARE ȘI EVALUARE

Poze culturale

➤ **Competențe specifice vizate:**

Comunicare în limba română

2.1. Formularea unor enunțuri proprii în situații concrete de comunicare

4.3. Exprimarea unor idei, sentimente, păreri prin intermediul limbajelor convenționale

Dezvoltare personală

1.1. Stabilirea unor asemănări și deosebiri între sine și ceilalți, după criterii simple

➤ ***Metode, procedee și tehnici didactice:*** conversația, observația, explicația, descrierea, problematizarea.

➤ ***Descriere activitate:***

Elevii sunt împărțiți în echipe (4-5 elevi în echipă). Fiecare echipă primește o imagine cu un copil (o fetiță în scaunul cu roțile, un baiat cu un trofeu în mână, o fetiță fotomodel, un băiat de etnie rromă, o fetiță de origine musulmană).

În prima fază, elevii descriu ceea ce văd în imagine, apoi, ce cred că văd, iar, în final, ce simt despre ceea ce cred că văd. Fără să-și dea seama, în tot acest proces, elevii nu fac nimic altceva decât să pună anumite etichete: *frumoasă, inteligent, handicapată, țigan, sărac*.

Activitatea se termină prin dezvăluirea poveștilor de viață ale copiilor din imagini.

Prin această activitate elevii au învățat ca nu trebuie să judece, să eticheteze, să-și dea cu părerea fără să cunoască o persoană cu adevărat. Cuvintele sunt armele cele mai distrugătoare pentru sufletul cuiva, dar tot ele, pot fi și cel mai bun medicament.

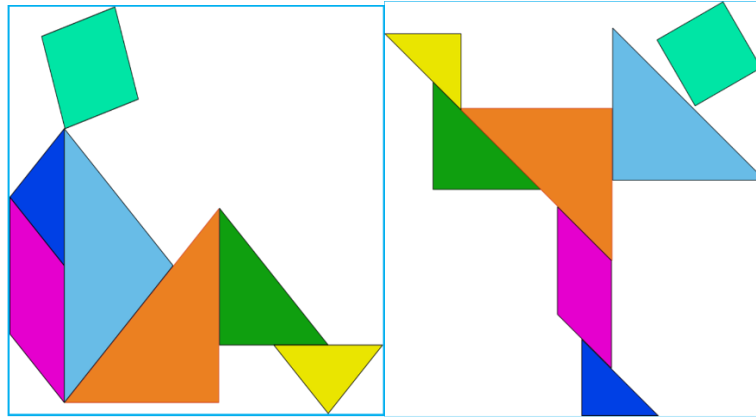
DESCRIERE I. Ce vezi?	INTERETARE II. Ce crezi că vezi? pozitiv și negativ	EVALUARE III. Ce simți despre ceea ce crezi că vezi? pozitiv și negativ
✓	✓	✓
✓	✓	✓
✓	✓	✓
✓	✓	✓
✓	✓	✓
✓	✓	✓



Desenează ceea ce auzi

- **Competența vizată:** dezvoltarea abilităților de comunicare verbală și nonverbală și dezvoltarea creativității.
- **Metode, procedee și tehnici didactice:** conversația, observația, explicația, descrierea
- **Descriere activitate:**

- Se creează perechi așezate spate în spate. Unul dintre membrii primește o coală cu un desen. Perechea nu trebuie să vadă desenul. El trebuie doar să asculte cu atenție și să încerce să deseneze ceea ce îi comunica partenerul. Astfel, un membru comunică ceea ce vede într-un desen, iar celălalt membru desenează ceea ce aude.



- Strategia ideală de colaborare este o strategie win-win. Ambele părți câștigă. Creativitatea duce la rezolvarea de problem, menține relația, duce la un nou nivel de înțelegere a situației, îmbunătățește calitatea soluției și determină un angajament, iar conflictul este rezolvat pe termen lung.

