



PACHET DE FORMARE ȚINTITĂ PENTRU EDUCATORII ADULȚILOR



GLOSAR ȘI ABREVIERI

PRACTICANT EDUCATOR DE ADULȚI (AEP) este o persoană care predă persoane adulte sau organizează învățarea acestora, dar nu are documente formale care să confirme calificarea sa andragogică (educația adulților). AEP lucrează de obicei în organizații neguvernamentale, întreprinderi mici și mijlocii, biblioteci, centre sociale, universități de vârstă a treia, centre de educație pentru adulți etc.

ÎNVĂȚATUL MIXT (BLENDED LEARNING) este un program de educație (formal sau informal) care combină mediile digitale online cu metodele tradiționale de clasă. Necesită prezența fizică atât a profesorului, cât și a elevului, cu un anumit element de control al elevului în timp, loc, cale sau ritm.

RESURSE EDUCAȚIONALE DESCHISE (REO) sunt materiale digitale care pot fi reutilizate pentru predare, învățare, cercetare și multe altele, puse la dispoziție gratuit prin licențe deschise, care permit utilizări ale materialelor care nu ar fi ușor permise numai prin dreptul de autor. OER includ cursuri complete, materiale de curs, module, manuale, videoclipuri în flux, teste, software și orice alte instrumente, materiale sau tehnici utilizate pentru a sprijini accesul la cunoștințe.

METODOLOGIA DE ANTRENAMENT INVERSATĂ (REVERSED TRAINING) înseamnă că un educator de adulți are rolul de facilitator și îi îndrumă pe cursanți/învățați să facă o analiză inițială a materialelor de formare on-line prezentate ca OER de către ei înșiși. După îndeplinirea sarcinilor lor independente de învățare, cursanții discută rezultatele cu facilitatorul în cadrul unor întâlniri față în față. Înseamnă că cursanții folosesc metoda de învățare inversată pentru a-și îmbunătăți abilitățile și competențele.

AUTORI:

ASOCIACIJA TAVO EUROPA

Centrul de Resurse pentru Educație și
Formare Profesională

Chatzi A. - Roupa EOE

ENOROS CONSULTING LIMITED

Kuressaare Gümnaasium

Rural Hub CLG



CUPRINS



GLOSAR ȘI ABREVIERI	3
----------------------------	----------

Introducere	6
--------------------	----------

Documentul prezent - Pe scurt	7
-------------------------------	---

Proiect STONE - Pe scurt	8
--------------------------	---

Pachetul țintă de formare pentru educatorii de adulți (IO2) - Pe scurt	8
--	---

Domeniul de aplicare și obiectivele	10
--	-----------

Structură și format	12
----------------------------	-----------

Conținut și curriculum	14
-------------------------------	-----------

Metodologie	14
-------------	----

Livrarea cursului	16
--------------------------	-----------

Livrare	16
---------	----

Plan de antrenament	17
---------------------	----

Evaluare	20
----------	----

Modulul 1 – Crearea simțurilor (interpretarea sensului subiacent al expresiilor)	21
---	-----------

Modulul 2 – Inteligența socială (conectarea cu ceilalți)	38
---	-----------

Modulul 3 – Gândire nouă și adaptativă (găsirea de noi soluții și răspunsuri la circumstanțe neașteptate)	58
--	-----------

Modulul 4 – Competențe interculturale (capacitatea de a opera în diverse medii culturale)	76
--	-----------

Modulul 5 – Gândire computațională (traducerea datelor în concepte abstracte)	92
--	-----------

Modulul 6 – Abordare transdisciplinară (înțelegerea conceptelor din diferite discipline)	113
---	------------

Modulul 7 – Design Mindset (reprezentarea și dezvoltarea sarcinilor și proceselor de lucru)	132
--	------------

Modulul 8 – Managementul sarcinii cognitive (discriminarea și filtrarea informațiilor)	146
---	------------

Modulul 9 – Colaborare virtuală (lucru în echipe virtuale)	158
---	------------

INTRODUCERE

INTRODUCERE

DOCUMENTUL PREZENT - PE SCURT

Pachetul de formare țintită STONE pentru educatorii de adulți este oferit ca un set complet de instrumente pentru educatorii care lucrează cu NEET, concentrându-se pe modele, abordări și instrumente inovatoare care sprijină învățarea personalizată pentru a preveni părăsirea timpurie a școlii și pentru a aborda fenomenul NEET din Europa. Pachetul de formare acoperă subiecte relevante, cum ar fi: inteligența socială, competențele interculturale și colaborarea virtuală pentru a pregăti educatorii pentru a fi în măsură să sprijine integrarea socială și economică a NEET-urilor.

Pachetul de formare pentru educatorii de adulți a fost conceput ca o resursă cu acces deschis care vizează în mod special: formarea de practicieni, organizații de predare, colegii și profesioniști independenți în domeniul angajării, educației și formării tinerilor.



PROIECT STONE - PE SCURT

Proiectul STONE își propune să definească și să valideze modele, abordări și instrumente inovatoare care susțin procesele de dezvoltare personală personalizate, active și antrenante ale cursanților adulți, bazate pe modele de învățare bazate pe conștientizare de sine, reflexiv și participativ, prevenind fenomenele ESL și NEET, abordând concomitent:

- **Implicarea și motivarea studenților/ tinerilor adulți:** prin implementarea de instrumente de auto-conștientizare/evaluare, de îndrumare incluzivă și de soluții de învățare care susțin comportamente reflexive, antrenante și active.
- **Îndrumarea formatorului și abilitarea rolului de învățare:** prin adoptarea noului cadru pentru competențe, care sunt definite ca o combinație de cunoștințe, abilități și atitudini adecvate contextului.

Proiectul STONE își propune să lucreze și să se concentreze asupra educatorilor de adulți care lucrează cu NEET și grupuri vulnerabile și să sprijine îmbunătățirea abilităților acestora prin:

1. **Pachet de instruire țintit pentru educatorii de adulți** –Lucrul cu grupurile NEET (IO2) - validat într-un cadru larg de pilotare, în toate țările partenere (RO, EE; IR; CY; GR; LT), extinzându-se pe un proiect Erasmus+ anterior intitulat T4TEMP și extinzând rezultatele proiectului pentru a se alinia la noi cadre de competențe cheie în Europa,
2. **Curs de formare pentru consolidarea capacităților pe noi competențe cheie** (IO1) care poate fi folosit de educatorii pentru adulți pentru a dezvolta cinci abilități soft pe patru niveluri diferite de abilități: introductiv, intermediar, avansat și expert,

3. **Instrument de evaluare privind autoevaluarea și personalizarea învățării** (IO3) pentru ambele grupuri țintă,
4. **Caseta de instrumente pentru bune practici pentru perfecționarea educatorilor adulților și a NEET-ilor** (IO4).



DOMENIUL DE APLICARE ȘI OBIECTIVELE

Pachetul de curs de formare este conceput ca o serie modulară de materiale de instruire care urmează să fie utilizate în succesiune către un curs de formare cu mai multe fațete pentru grupul țintă, precum și un set flexibil de resurse care să fie utilizate independent, pentru obiective specifice de învățare.

MATERIALELE PACHETULUI DE INSTRUIRE SE CONCENTREAZĂ PE:

- Beneficiile materialelor de instruire inovatoare pentru cursanții adulți.
- O descriere „pas cu pas” și o analiză detaliată a modului în care acest pachet de instruire este utilizat și livrat grupului țintă.
- Rolurile și sarcinile celor implicați, ÎNAINTE, ÎN TIMPUL și DUPĂ finalizarea cursului de formare.

Metodologia utilizată pentru proiectarea curriculumului este ghidată de următoarele principii incluzive:

- **Anticipator:** proactiv în luarea în considerare a drepturilor tuturor cursanților în conceperea și furnizarea tuturor activităților de formare.
- **Flexibil:** deschis, versatil și receptiv la o populație de cursanți în evoluție și la schimbările circumstanțelor care pot necesita adaptări ale orarului sau formatului de livrare pentru a se adapta disponibilității cursanților; de exemplu, blended learning.



- **Responsabil:** încurajarea formatorilor și a cursanților să fie responsabili pentru progresele realizate în raport cu obiectivele de egalitate și acțiunile convenite.
- **Colaborativ:** se bazează pe parteneriatul dintre cursanți și alte părți interesate, inclusiv organisme profesionale, întreprinderi și angajatori, pentru a îmbogăți conținutul și relevanța curriculumului.
- **Transparent:** clarifică motivul deciziilor de proiectare prin creșterea gradului de conștientizare generală a beneficiilor pentru toți și reduce posibilitatea unor neînțelegeri bazate pe tratamentul preferențial perceput.
- **Echitabil:** se asigură că procesele și procedurile utilizate pentru cursanți sunt aceleași și că deciziile sunt luate într-un mod corect, deschis și transparent.

Deși furnizează informații de bază cu privire la problema formării NEET și a angajamentului tinerilor, acest pachet de materiale de formare este un șablon „gata de lucru” pentru profesorii și organizațiile de formare NEET. În plus, deoarece acest set de instrumente este un amestec divers de metodologii și conținut de formare pentru NEET, IO2 oferă profesorilor NEET o resursă excelentă pentru evaluarea și dezvoltarea propriilor abilități și stil de predare. Setul cuprinde conținut de învățare de bază, exerciții și studii de caz, precum și resurse suplimentare, inclusiv spărgătoare de gheață, energizante, lectură suplimentară, instrucțiuni de exerciții interactive etc.

STRUCTURĂ ȘI FORMAT

Pachetul cuprinde metode de instruire, programe, module de bază și combinații eficiente de elemente într-un stil set de instrumente, acoperind teme și tendințe în domeniu, studii de caz specifice și exemple.

Setul de instrumente pentru fiecare modul acoperă:

- O prezentare generală a modulelor, inclusiv scopurile și obiectivele de învățare
- Structura și durata modulului
- Sugerarea materialului de învățare/instructiv
- Sugerarea metodelor de predare și activități educaționale, împreună cu resurse suplimentare

În plus, la cuvântul material care cuprinde elementele menționate mai sus, sunt prezentate și cele 9 module în Powerpoint, făcând conținutul mai ușor de înțeles și de prezentat.

Educatorii de adulți sunt invitați să combine resursele și să-și folosească propria experiență și materiale pentru a le adapta la grupurile țintă sau pot folosi și resursele, deoarece acestea sunt trusa de instrumente care combină o serie de rezultate ale învățării și exerciții.

MODULE

Pachetul de instruire include 9 module de învățare, concepute pentru a fi utilizate într-o serie structurată, precum și unități independente care acoperă următoarele subiecte principale:

- **Modulul 1:** Crearea simțurilor (interpretarea sensului subiacent al expresiilor).
- **Modulul 2:** Inteligența socială (conectarea cu ceilalți).

- **Modulul 3:** Gândire nouă și adaptativă (găsirea de noi soluții și răspunsuri la circumstanțe neașteptate).
- **Modulul 4:** Competențe interculturale (capacitatea de a opera în diverse medii culturale).
- **Modulul 5:** Gândirea computațională (traducerea datelor în concepte abstracte).
- **Modulul 6:** Abordare transdisciplinară (înțelegerea conceptelor din diferite discipline)
- **Modulul 7:** Conceperea mentalității (reprezentarea și dezvoltarea sarcinilor și proceselor de lucru).
- **Modulul 8:** Managementul sarcinii cognitive (discriminarea și filtrarea informațiilor).
- **Modulul 9:** Colaborare virtuală (lucru în echipe virtuale).

Fiecare modul este împărțit în 3 sub-module, fiecare conceput pentru a combina un set de secțiuni teoretice/tehnice și seturi specifice de activități practice pentru a îmbunătăți și a asimila conținutul tehnic.

Fiecare modul are secțiuni teoretice subliniate într-un șablon powerpoint special conceput, care va fi folosit ca material suport, acoperind rațiunea și importanța subiectului specific, rezultatul așteptat al învățării, concluziile cheie, referințe și lecturi suplimentare, inclusiv resurse obligatorii pentru a fi citite înaintea orei.

Pentru activitățile practice, modulul utilizează studii de caz, precum și exerciții și chestionare specifice pentru a exersa și a evalua asimilarea teoriei.

Fiecare modul include resurse suplimentare (filme, spărgătoare de gheață, energizante etc.) disponibile formatorilor de adulți pentru a îmbunătăți interactivitatea orelor și absorbția pe termen lung a cunoștințelor transmise.

CONȚINUT ȘI CURRICULUM

METODOLOGIE

Strategia pedagogică a acestui curs de formare se bazează pe abordarea blended learning: combinație de învățare tradițională și virtuală folosind o platformă de e-learning consacrată (anterior proiectul T4TEMP, <https://www.neettools.eu/>) ca Resurse Educaționale Deschise cu posibilitatea de a efectua auto-studiu la un moment și un loc convenabil.

Fiecare modul urmează structura Tell-Show-Do, permițând participanților să aibă mai întâi o privire de ansamblu teoretică asupra subiectului, oferită de către trainer (tell), urmată de exemplificare și resurse online (show) și apoi de partea practică în care stagiarii ajunge să experimentezi conceptul (do).

STRUCTURA ESTE PREZENTATĂ ÎN FIGURA DE MAI JOS.

Structura modulelor

1. **Introducere**

Domeniu de aplicare, obiective, cunoaștere, reguli, agendă

2. **Spune – Prezentarea temei.**

Această parte acoperă teoria și cadrul general, împreună cu invitarea participanților să ia parte la conversație

3. **Spectacol – Aprofundare în temă**

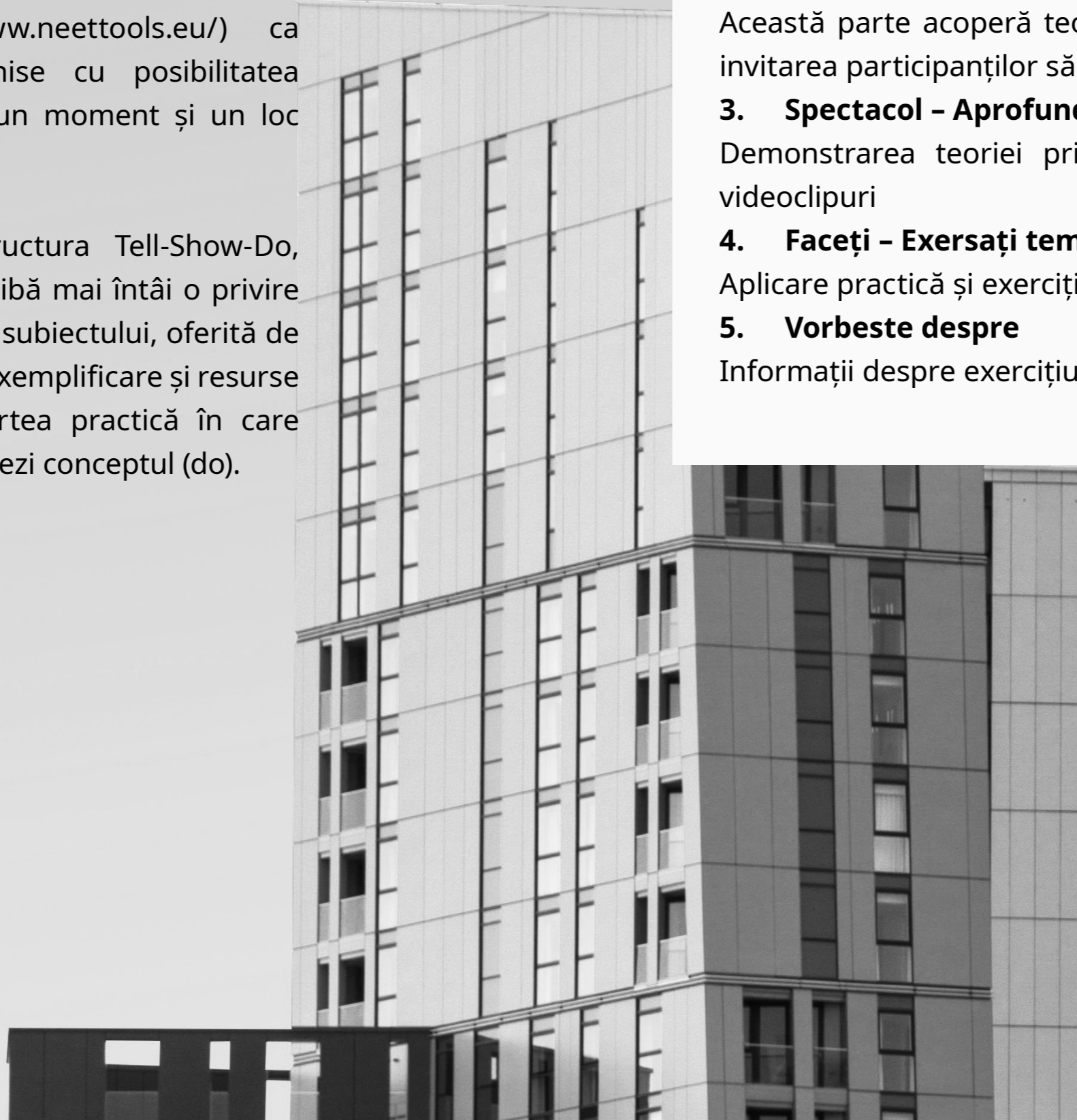
Demonstrarea teoriei prin exemple, numere, imagini sau videoclipuri

4. **Faceți – Exersați tema.**

Aplicare practică și exercițiu pentru tema introdusă

5. **Vorbeste despre**

Informații despre exercițiu, feedback, concluzii



LIVRAREA CURSULUI

LIVRARE

Instituțiile de educație a adulților care vor organiza cursurile de formare conform planului de pregătire pregătit, trebuie să asigure un mediu de învățare convenabil, echipamente tehnice și instrumente, necesare pentru asigurarea procesului de predare și învățare bazat pe abordarea blended learning în cadrul următoarelor facilități:

- sală de clasă cu proiector multimedia și computer cu posibilitatea de a folosi PowerPoint pentru întâlniri față în față.
- acces la computerele personale cu conexiune la internet la platforma de e-learning.
- calculatoare pentru practicanții educatorilor de adulți pentru e-learning și autoevaluare online.
- alte instrumente organizatorice pentru întâlniri față în față (board, fișe, hârtie etc.)

Formatorii AEP ar trebui să fie pregătiți pentru procesul de predare, respectiv:

- să creeze un mediu de învățare prietenos din punct de vedere psihologic,
- să fie familiarizat cu contextul publicului și să fie conștient de nevoile și așteptările acestora,
- să aibă experiență în modul de lucru cu adulți,
- să aibă cunoștințele și abilitățile necesare pentru a organiza sesiuni de e-learning,
- bună cunoaștere a conținutului predării (Modulele 1-9),
- cunoștințe bune de formare direcționată pentru educatorii de adulți care lucrează cu grupuri NEET
- au caracteristici personale esențiale: autoevaluare pozitivă, poate: să motiveze cursanții, să analizeze și să integreze; comunicați și fiți toleranți.

PLAN DE ANTRENAMENT

Planul de instruire este elaborat pentru a ajuta trainerul organizarea cursului de formare în raport cu activitățile sale. Acest plan se bazează pe conținutul pachetului de formare/curriculum și oferă o imagine de ansamblu pas cu pas a activității prevăzute. Planul de instruire este anexat mai jos ca exemplu și poate fi actualizat de către educatori pentru a îndeplini mai bine nevoile grupului țintă.



Șablon pentru activitățile de învățare

(activități față în față/mixte/online cu NEETs):

Competența cheie abordată:

TEMĂ

TITLUL ACTIVITĂȚII

TIPUL DE RESURSĂ

TIPUL DE ÎNVĂȚARE

Față în față / Învățare autonomă

DURATA ACTIVITĂȚII (ÎN MINUTE)

Cât timp va dura unei persoane pentru a finaliza această activitate?

REZULTATUL ÎNVĂȚĂRII

Care este rezultatul învățării care va fi atins prin această activitate?

SCOPUL ACTIVITĂȚII

Descrieți aici valoarea finalizării acestei activități pentru cursanți - această secțiune ar trebui să motiveze cursantul să folosească această activitate ca mijloc de a-și dezvolta abilitățile în competența cheie specifică.

MATERIALE NECESARE PENTRU ACTIVITATE

Enumerați aici toate materialele și echipamentele necesare cursantului pentru a finaliza această activitate.

INSTRUCȚIUNI PAS CU PAS

Oferiți sfaturi cursanților cu privire la modul în care ar trebui să finalizeze această activitate ca parte a învățării lor autonome.

Pasul 1 - ...

Pasul 2 - ...

Pasul 3 - ...

Pasul 4 -...

RESURSĂ/ FIȘĂ DE LUCRU/ FIȘĂ

Includeți aici dacă există o fișă de lucru sau un șablon de activitate pe care elevul trebuie să îl completeze ca parte a acestei resurse de învățare.

ÎNTREBĂRI DE DEBRIEFING

Includeți aici o listă scurtă de întrebări de autoevaluare și autoevaluare pe care cursanții le pot pune să le dea de la această activitate. De exemplu, simt că am învățat o nouă abilitate din această activitate? Este ceva ce pot folosi în mod regulat în viața mea personală, educațională sau profesională? Va avea acest lucru un beneficiu pe termen lung pentru mine? etc.

EVALUARE

La sfârșitul fiecărui modul este oferită o sesiune de încheiere. În timpul acestuia, educatorul colectează feedback de la participanți pentru a afla ce cunoștințe practice și teoretice au dobândit în timpul formării. Metodele variază de la discuții de grup sau chestionare autoadministrate până la sarcini interactive, cum ar fi feedback-ul sau un unghi de afirmare. Deși sarcinile de evaluare sunt atribuite unui anumit modul, ele sunt ușor de adaptat altor părți.



MODULUL 1

MODULUL 1 – CREAREA SIMȚURILOR (INTERPRETAREA SENSULUI SUBIACENT AL EXPRESIILOR)

TITLUL MODULULUI

Crearea simțurilor (interpretarea sensului subiacent al expresiilor)

DESCRIEREA MODULULUI

OBIECTIVELE MODULULUI

Pentru a defini sensul și înțelegerea procesului de a face sens, a crea spații pozitive și de sprijin pentru învățarea adulților.

STRUCTURA ȘI CONȚINUTUL MODULULUI

Structurat în 3 sub-module, care acoperă cadrul general privind competențele de generare a sensului, teorii privind definirea procesului de creare a simțului, abordarea procesului de creare a simțului de către cursanții adulți și a modului de utilizare a tehnicilor de generare a sensului, precum și sfaturi despre cum să creați spații pozitive și de sprijin pentru învățarea adulților și un set de exerciții pentru cunoașterea în continuare a subiectului.

MODUL ENTRY LEVEL

Începători/ Introducere în subiect

DURATA MODULULUI

5 ore pe modul (3 ore de contact (întâlniri față în față) și 2 ore pentru e-learning teoretic și practic prin platformă)

MODUL INFORMAȚII SUPPLEMENTARE OPȚIONALE

Educatorii/profesorii pentru adulți/lucrătorii de tineret/consilierii ar trebui să creeze spații pozitive și de sprijin pentru învățarea adulților.

REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII – CUNOȘTINȚE, ABILITĂȚI, COMPETENȚE CUNOȘTINȚE

1. Înțelegeți procesul de creare a simțului,
2. Înțelegeți simțul elevilor adulți,
3. Înțelegeți tehnicile de a crea sens,
4. Înțelegeți cum să creați spații pozitive și de sprijin pentru învățarea adulților,

APTITUDINI

5. Folosiți tehnici de a crea sens în învățarea adulților,
6. Adaptați tehnicile și stilurile de predare pentru a crea spații pozitive și de sprijin pentru învățarea adulților,

COMPETENȚE

7. Creați spații pozitive și de sprijin pentru învățare,
8. Practicarea tehnicilor de a crea sens în învățarea adulților.

MATERIAL DE ÎNVĂȚARE/INSTRUCTIV SUGERAT

SUBMODULUL 1 CADRUL GENERAL: ÎNVĂȚAREA ÎNȚELEGERII SENSULUI.

Acest submodul este partea teoretică a modului. Crearea simțului este un proces care începe cu organizarea haosului, observarea și punerea în paranteze. Pentru a înțelege mediul din jurul nostru și perspectiva noastră într-o anumită situație, avem tendința de a eticheta și de a clasifica pentru a stabili fluxul de experiențe. Crearea și interpretarea sensului nu are loc neapărat de îndată ce cineva se află într-o situație. De foarte multe ori sensul este o abordare retrospectivă a lecțiilor învățate. Ceea ce era cunoscut doar teoretic capătă o formă clară prin experiență și contribuie la dezvoltarea abilităților sociale ale

unei persoane. Comunicarea este o parte deosebit de importantă a procesului de formare a sensului, deoarece prin aceasta sunt puse împreună gândurile și acțiunile pe care le întreprindem (Weick et al., 2005).

Sunt trecute în revistă trăsăturile esențiale ale simțului - observarea, amintirea, etichetarea, conectarea, conceperea unei înțelegeri sistemice, comunicarea și acțiunea. Fiecare dintre ele sunt prezentate pe scurt în legătură cu procesul de învățare.

Prezentarea creării de spații pozitive și de sprijin pentru învățare. Principalele modalități de a obține cele mai bune rezultate: 1) ritualuri de primire (activități de includere); 2) practici antrenante (crearea sensului, tranziții, pauze de creier); 3) închideri optimiste (reflecții și așteptări). Fiecare metodă este prezentată pe scurt și sunt date exemple bune.

După prezentarea teoriei, trecem la sarcinile Beneficiile învățării, care vor permite tuturor participanților să-și împărtășească opiniile și experiențele și să acceseze concluziile legate de crearea sensului.

#Sarcina 1 - Reflectarea experienței

Participanții sunt rugați să-și amintească când au participat ultima dată la procesul de învățare și să-și împărtășească impresiile despre ceea ce au învățat apoi atât despre procesul de învățare în sine, cât și despre ei înșiși ca cursant. Acordați câteva minute pentru a reflecta asupra experienței dvs. personale.



#Sarcina 2 - Discuții în perechi/mini grupuri (max 3 persoane)

Educatorul împarte participanții la formare în grupuri mici de 2-3 persoane și pune trei întrebări: 1) cum v-ați simțit despre experiența de a învăța ceva nou/proces de învățare; 2) cum a fost sentimentul de a fi într-un proces de învățare; 3) ceea ce ai simțit complicat fiind într-un proces de învățare. Timp de câteva minute, participanții vor avea o discuție între ei. Este important să încurajați toți participanții să vorbească. În mod ideal, indivizii din grupuri au experiențe și medii ușor diferite.

#Sarcina 3 - Discuție în grupuri mari

Sesiune de brainstorming, în cadrul căreia se urmărește să se numească: 1) beneficiile de a fi în procesul de învățare ca educator; 2) beneficiile de a fi în procesul de învățare ca elev. Participanții sunt încurajați să aibă în vedere atât prezentarea de simț de la începutul submodulului, cât și reflecțiile asupra experiențelor formulate în timpul discuțiilor cu alte persoane.

Sub-modulul se încheie cu întrebări rezumate și o colecție de feedback de la participanți. Pe baza comentariilor auzite, procesul ulterior poate fi adaptat la nevoile și interesele grupului, astfel încât să se înțeleagă cel mai bine sensul și interpretarea sensului subiacent al expresiilor.

Acest submodul este legat de rezultatele învățării # 1, # 2, # 4.

SUB-MODULUL 2 TEHNICI DE INTERPRETARE ȘI CREARE A SIMȚURILOR ÎN PRACTICĂ.

Această secțiune este dedicată introducerii și stăpânirii tehnicilor de bază. Participanților li se oferă o metodologie care le permite să analizeze constant situațiile și să ia decizii semnificative. Profesorul prezintă cele mai populare tehnici de creare a simțurilor potrivite pentru educația adulților. După o introducere în fiecare tehnică și metodologie, participanții au timp să le încerce singuri.

Submodulul începe cu o introducere în cele șase pălării gânditoare ale lui Edward de Bono. Această tehnică este o modalitate extrem de utilă de a dezbate o problemă, de a rezolva o problemă sau de a ajunge la o decizie importantă. Tehnica încurajează un grup să abordeze problema în cauză din toate unghiurile posibile.



În timpul unei întâlniri se întâmplă adesea ca oamenii să utilizeze procese diferite, ceea ce poate face dificilă desfășurarea unei discuții semnificative. De exemplu, dacă cineva dorește să prezinte o idee nouă când altcineva încă se gândește la aspectele practice ale ultimei idei, nu se vor asculta corect unul pe celălalt.

Pentru a rezolva această situație, de Bono sugerează ca toată lumea să se gândească la aceleași probleme în același timp, punându-și șase pălării metaforice diferite. Fiecare pălărie are o culoare diferită și reprezintă un anumit tip de proces de gândire: 1) culegerea de informații; 2) sentimente, intuiție și emoții; 3) prudență, critică și evaluarea riscurilor; 4) beneficii și fezabilitate; 5) creativitate, idei și posibilități noi; 6) controlul procesului.

Deoarece tehnica permite ca o problemă sau problemă să fie examinată din fiecare unghi pe rând, nicio viziune (sau persoană) nu are voie să domine o întâlnire sau o discuție de grup. Ideile, deciziile și soluțiile la care se ajunge folosind metoda Six Thinking Hats ar trebui, prin urmare, să fie mai robuste și mai eficiente decât ar fi fost altfel. De asemenea, tehnica încurajează participanții să abordeze orice probleme viitoare sau probleme pe care le întâmpină într-un mod mai holistic.

Deși este folosită cel mai frecvent de către un grup, tehnica Six Thinking Hats poate fi folosită eficient și de orice persoană care dorește să adopte o abordare rotunjită a problemelor și problemelor.

#Exercițiul 1 Ce dilemă! Rezolvarea problemei educației NEETs cu Bono's Thinking Hats. Ce provocări aduce educația și predarea NEETs?

Metoda celor șase pălării concentrează gândirea, încurajează gândirea creativă, ajută la o mai bună comunicare în grup și facilitează luarea deciziilor. Se face o încercare de a efectua o acțiune la un moment dat. Toți participanții simultan fie se concentrează pe informații (pălărie albă), fie încearcă să anticipeze pericolul (pălărie neagră), fie generează idei noi (pălărie verde), fie exprimă sentimente (pălărie roșie). Această gândire paralelă, în care toți participanții poartă o „pălărie” de aceeași culoare în același timp, reunește experiența și inteligența tuturor participanților, ajutând la evitarea conflictelor și neînțelegerilor.

Pentru a răspunde la întrebare, „pălăriile” sunt selectate una câte una sau în ordine. De exemplu, ne uităm mai întâi la situația actuală și la posibilul curs de deliberare (pălărie albastră), prezentăm faptele legate de subiectul în discuție (pălărie albă), evaluăm ideile legate de rezolvarea problemei (pălărie verde), identificăm beneficiile potențiale (pălărie galbenă), și deficiențele și obstacolele (pălărie neagră), exprimăm sentimentele despre diferite alternative (pălărie roșie), rezumăm și decidem (pălărie albastră).

#Exercițiul 2 Reflecție cu carduri Dixit

Rezumat folosind jocul Dixit Cards. Este un joc care nu necesită condiții speciale, dar în sine trezește multă emoție. Cardurile ilustrate excepțional vă permit să creați o poveste. În ceea ce privește acest submodul, fiecare participant va lua 2 cartonașe pentru a descrie sentimentele înainte și după sesiune. Fiecare este liber să aleagă cât de

mult dorește să-și împărtășească experiențele - vă puteți descrie sentimentele într-un singur cuvânt sau propoziție sau într-o nuvelă.

Acest submodul este legat de rezultatele învățării # 2, # 3, # 8.

SUBMODULUL 3 CREAREA SIMȚURILOR – TEORIE ȘI PRACTICĂ ONLINE

Crearea sensului și interpretarea sensului de bază al expresiilor folosind resurse online pentru a prezenta și înțelege. Sunt folosite diferite surse de informare, dezvăluind în esență subiectul.

#Sarcina 1 Vizionarea videoclipurilor

Toți participanții sunt încurajați să vizioneze aceste videoclipuri: 1) Sense-Making & Making Sense: Idei puternice (<https://www.youtube.com/watch?v=2CVG1CZq6c>); 2) Ce este SENSEMAKING? Ce înseamnă SENSEMAKING? (<https://www.youtube.com/watch?v=CVp2WKR2NZc>); 3) Elizabeth Pastor – Introducing Sensemaking (<https://www.youtube.com/watch?v=tACQQcSuG74>).

Scopul este de a aprofunda cunoștințele acumulate și de a vedea diferite practici de aplicare a sensului. Participanții pot pregăti întrebări suplimentare, pe care apoi le vor adresa profesorului.





#Sarcina 2 Citirea compendiului de a face sens

Compendiul prezintă elementele esențiale și răspunde la întrebările principale despre procesul de creare a sensului și modul în care acesta poate fi utilizat în activitățile de învățare a adulților. De asemenea, sunt prezentate principalele sfaturi pentru crearea unor spații pozitive și de sprijin pentru învățarea adulților. Ceea ce este mai important, este că există o listă de literatură, care ar putea fi utilă atât pentru cursanți, cât și pentru educatori, pentru a obține mai multe informații.

După ce toată lumea a vizionat videoclipul individual și s-a familiarizat cu conținutul compendiului.

Unul dintre ultimii pași este să faci câteva activități practice online. Fișele de lucru sunt folosite pentru implementarea acestor activități.

#Exercițiul 1 Totul despre mine – Șablon de față

Toți participanții sunt rugați să descrie grupul țintă de NEET dintr-o poziție de elev. Participanții sunt încurajați să fie inteligenți și să gândească în afara cutiei. Prezentarea

lucrărilor poate avea loc în mai multe moduri - poate exista un loc pe orice platformă online convenabilă unde toată lumea își poate încărca lucrările sau lucrările pot fi livrate prin e-mail profesorului sau livrate prin partajarea ecranului printr-o aplicație de comunicare, etc. Este important să ne asigurăm că toți participanții au posibilitatea de a-și prezenta desenul pe scurt.

#Exercițiul 2 – Componentele procesului de învățare

În contextul subiectului care face sens, toți participanții sunt rugați să completeze fișa de lucru și să descrie posibilul proces de învățare al NEETs. Principalele lucruri care trebuie luate în considerare sunt obiectivele de învățare, mediul de învățare, formele de studiu, caracteristicile cursanților și caracteristicile grupului. Din nou, fiecărui participant i se oferă posibilitatea de a-și prezenta deliberările tuturor. Profesorul comentează pe cât posibil caracteristicile fiecărui proces de învățare propus. Toți participanții sunt invitați să participe la discuție.

Pentru a rezuma, trecem la partea de reflecție. Reflecția constă din patru întrebări principale: 1) care a fost cel mai bun lucru pe care l-am învățat de la modulul FACEREA SIMȚURII? 2) Ce mi-a plăcut cel mai puțin, ce aș fi făcut altfel? 3) Ce cunoștințe/competențe noi voi folosi în munca mea zilnică? 4) Ce necesită dezvoltare suplimentară?

Colectarea feedback-ului pe baza acestor întrebări se poate face în mai multe moduri. Aceasta poate fi o discuție de grup online, un sondaj online anonim sau altceva. Este important să vă asigurați că participanții se simt confortabil să facă comentarii.

Acest submodul ajută la obținerea rezultatelor învățării # 5, # 6, # 7 și # 8.

REPERTORIU SUGERAT DE METODE ȘI TEHNICI DE PREDARE ȘI ACTIVITĂȚI EDUCAȚIONALE SUGERATE CU INTERVAL DE TIMP

Debriefing este folosit pentru a permite cursanților să discute despre procesele implicate în contextul de învățare și despre situația particulară de îngrijire a pacientului; încurajează reflecția asupra acelor acțiuni și procese de gândire și încorporează îmbunătățirea în performanța viitoare.

Împărtășirea experienței este folosit pentru a permite cursanților să învețe unii de la alții, să fie mai conștienți de unele instrumente și metode pe care le pot folosi și să se simtă conectați la grup.

Spărgătorul de gheață este folosit pentru a dezvolta dinamica de grup pentru a răspunde problemelor care se referă la implicațiile și eficacitatea teoriilor învățării adulților.

Lectura este folosită pentru a explica și analiza mai detaliat aspectele teoriilor și abordărilor învățării adulților.

Discuție în grup mic este folosit pentru a ajuta cursanții să răspundă la posibilele provocări în implicarea și aplicarea anumitor teorii și modele de învățare în practică.

Discuție în întregul grup este folosit pentru a ajuta cursanții atunci când răspund la posibilele provocări în implicarea și aplicarea anumitor teorii și modele de învățare în practică.

RESURSE ADITIONALE

Elizabeth Pastor - Vă prezentăm Sensemaking
<https://www.youtube.com/watch?v=tACQQcSuG74>

Crearea simțului și a face sens: Idei
https://www.youtube.com/watch?v=_2CVG1CZq6c

Ce este Sensemaking | Explicatie in 2 min
<https://www.youtube.com/watch?v=1s9Hm138fNg>

Ce este SENSEMAKING? Ce înseamnă SENSEMAKING? SENSEMAKING sens, definiție și explicație
<https://www.youtube.com/watch?v=CVp2WKR2NZc>

MODULUL 1 – CREAREA SIMȚURILOR (INTERPRETAREA SENSULUI SUBIACENT AL EXPRESIILOR)

Scopul Modulului 1 este de a dezvolta competența educatorilor adulți de a defini sensul și procesul de creare a simțului și de a înțelege modul de a face sens al cursanților adulți.

Crearea simțului este un proces esențial în care oamenii construiesc și dau un sens semnificativ experiențelor lor de viață de zi cu zi. A fost abordată în domeniile științei informației, comunicării, educației, studiilor organizaționale și interacțiunii om-calculator (de exemplu, Dervin, 1992; Paul & Morris, 2009; Weick, Sutcliffe, & Obstfeld, 2005). Crearea sensului implică adesea strângerea de informații, obținerea unei înțelegeri a informațiilor și apoi utilizarea înțelegerii pentru a finaliza o sarcină. De exemplu, sensul poate apărea atunci când o persoană încearcă să cumpere online un produs necunoscut sau când o familie își planifică vacanța. Poate apărea atunci când un grup de cercetare încearcă să dea sens unei zone emergente sau atunci când o organizație încearcă să găsească strategii pentru a face față presiunilor globalizării.



OBIECTIVELE MODULULUI 1:

1. Dobândiți cunoștințe teoretice despre crearea de simțuri și despre procesul de creare a simțului adultului.
2. Discutați modul în care elevii adulți își fac sens și care sunt cele mai comune tehnici.
3. Obțineți cunoștințe de bază despre crearea de sens și cum să creați spații pozitive și de sprijin pentru învățarea adulților.

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Până la sfârșitul **Modulului 1**, educatorul de adulți va fi capabil să:

- Înțelegeți procesul de creare a simțului, de a crea simțuri ale cursanților adulți, diferite tehnici și cum să creați spații pozitive și de sprijin pentru învățarea adulților.
- Utilizați tehnicile de generare a sensului în învățarea adulților și adaptați tehnicile și stilurile pentru a crea spații pozitive și de sprijin pentru învățarea adulților.
- Creați spații pozitive și de sprijin pentru învățare și utilizați abilitățile practice dobândite în timpul acestui modul.

În cadrul acestui modul, educatorii de adulți vor dobândi cunoștințe teoretice și practice despre crearea de sens atât în activități față în față, cât și în sesiuni online. Acest modul face parte din cursul de formare pentru educatori de adulți „Dezvoltarea competențelor educatorilor de adulți pentru...” și este prezentat în 3 sub-module, coerente cu obiectivele principale ale Modulului în sine:

1. Cadrul general: învățarea de a înțelege sensul.
2. Tehnici de creare a simțurilor și interpretare în practică.
3. Crearea simțurilor – teorie și practică online.

Primul submodul prezintă principiile principale ale temei, evoluția istorică a temei și diferite abordări, precum și un spațiu de înțelegere a procesului de creare a simțurilor și a procesului de simț al cursanților adulți.

Al doilea submodul se concentrează pe tehnicile de bază care ajută la îmbunătățirea înțelegerii sensului și la adaptarea acestuia la învățarea adulților. Tehnicile sunt atât prezentate teoretic, cât și testate în practică.

Cel de-al treilea submodul este formarea online și prezintă o abordare mai concentrată asupra tehnicilor de generare a sensului și de a crea sens, provocările, cum să creăm spații pozitive și de sprijin pentru învățarea adulților și un set de exerciții pentru învățarea ulterioară a subiectului. .

SUBMODULUL 1 CADRUL GENERAL: A ÎNVĂȚA SĂ ÎNȚELEGEM SENSUL.

Structura:

- Joc de bingo introductiv și spărgător de gheață (20')
- Prezentarea aspectelor teoretice ale creării simțurilor (30')
- Reflectarea asupra experienței (10')
- Discuție în perechi/minigrupe (15')
- Discuție în grup mare (15')
- Sesiune de informare (20')

SUB-MODULUL 2 TEHNICI DE INTERPRETARE ȘI CREARE A SIMȚURILOR ÎN PRACTICĂ.

Structura:

- Introducere a celor șase pălării gânditoare ale lui Edward de Bono (10')
- Ce dilemă! Metodologie și feedback (30')
- Reflectie cu cărți Dixit (30')



SUBMODULUL 3 CREAREA SIMȚURILOR – TEORIE ȘI PRACTICĂ ONLINE

Structura:

- Vizionarea videoclipurilor (25')
- Citirea Compendiului de a face sens (35')
- Totul despre mine – șablon de față (20')
- Componentele procesului de învățare (20')
- Reflecție (20')

SESIUNE DE ÎNCHEIERE

Participanții sunt rugați să răspundă la cinci întrebări care acoperă subiectul prezentat în cadrul modulului și implementarea acestuia, ținând cont de aplicabilitatea acestuia în educația adulților. Toată lumea are posibilitatea de a vorbi, în special celor care au fost mai puțin activi sau implicați în timpul sesiunilor de antrenament (caz în care se încearcă să se afle de ce).

Modulul 1 va folosi metode interactive de învățare, cu educatorii adulți angajați în activități prin sesiuni interactive, inclusiv discuții de grup, prezentări PowerPoint, o varietate de instrumente online și metode de evaluare, cum ar fi YouTube etc. Acest modul implementează atât față în față. învățarea confruntată și învățarea online, ajutând educatorii adulți să-și dezvolte abilitățile teoretice și practice de a crea sens.

MODULUL 2

MODULUL 2 – INTELIGENȚA SOCIALĂ (CONECTAREA CU CEILALȚI)

TITLUL MODULULUI

Inteligența socială (conectarea cu ceilalți)

DESCRIEREA MODULULUI

OBIECTIVELE MODULULUI

Să înțeleagă modul în care indivizii răspund celorlalți, să știe cum să aibă interacțiuni fluide și eficiente și cum să cultive empatia, cooperarea și altruismul; să se familiarizeze cu inteligența socială și conștientizarea socială.

STRUCTURA ȘI CONȚINUTUL MODULULUI

Structurat în 3 sub-module, care acoperă cadrul general din jurul Inteligenței Sociale prin cele 2 pietre de temelie ale Conștientizării Sociale și Facilității Sociale și principalele lor caracteristici. În plus, al treilea submodul discută despre Inteligența Socială în Mediul Școlar. În plus, sfaturi despre cum să creai un mediu de învățare incluziv și un set de exerciții și cazuri de studiu pentru cunoașterea în continuare a subiectului.



MODUL ENTRY LEVEL

Începători/ Introducere în subiect

DURATA MODULULUI

6 ore pe modul (4 ore întâlniri față în față și 2 ore e-learning prin platformă).

MODUL INFORMAȚII SUPLIMENTARE OPȚIONALE

Educatorii dezvoltă cunoștințe practice despre componentele de bază ale inteligenței sociale, cum ar fi: empatia primară; ispășire; acuratețe empatică; cunoașterea socială; sincronie; autoprezentare; influență; preocupare și modul în care inteligența socială afectează oamenii și societatea.

REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII – CUNOȘTINȚE, ABILITĂȚI, COMPETENȚE

CUNOȘTINȚE

1. Înțelegeți regulile și rolurile sociale atunci când interacționați cu un grup de oameni,
2. Înțelegeți cum funcționează emoțiile altor oameni,
3. Înțelegeți sentimentele, gândurile și comportamentele celorlalți;

APTITUDINI

4. Îmbunătățiți abilitățile de ascultare,
5. Îmbunătățiți abilitățile de comunicare,
6. Abilitatea de a se adapta la diferite medii sociale,



7. Capacitatea de a ne prezenta într-un mod de a ne conecta cu ceilalți,
8. Îmbunătățiți abilitățile de comunicare și interacțiune cu oamenii.

COMPETENȚE

9. Preferă empatia atunci când interacționezi cu ceilalți,
10. Interacționați fără probleme cu diferite tipuri de oameni,
11. Alegerea dialogului și a compromisului, nu a conflictului.

MATERIAL DE ÎNVĂȚARE/ INSTRUCTIV SUGERAT

SUBMODULUL 1 CONȘTIENȚIZAREA SOCIALĂ (EMPATIE PRIMARĂ, ISPĂȘIRE, ACURATEȚE EMPATICĂ, CUNOAȘTERE SOCIALĂ)

Expresia „Inteligența socială” a fost inventată și formată într-o mare măsură de psihologul Dr Daniel Goleman în cartea sa Social Intelligence: The New Science of Human Relationships (2007). Inteligența socială (SI) este capacitatea de a construi cu succes relații și de a naviga în mediile sociale.

Primul sub-modul constă din fundalul teoretic al conștientizării sociale și cele patru componente de bază (empatie primară, ispășire, acuratețe empatică, cunoaștere socială). Prezentarea îmbogățită este folosită pentru a prezenta subiectul.



Sub-modulul își propune să creeze cadrul de discuție și să echipeze fiecare participant cu aceleași concepte și puncte de referință, precum și să dobândească cunoștințele teoretice adecvate.

Subiectele submodulului 1 constau în prezentarea și importanța conștientizării sociale, familiarizarea cu conștientizarea socială (empatie primară, ispășire, acuratețe empatică, cunoaștere socială) și aplicarea conștientizării sociale în studiile de caz. Acestea sunt principalele nuclee ale fenomenelor de conștientizare socială.

Conștientizarea socială este văzută ca o combinație a unor trăsături: semnale sociale (contact vizual, expresie facială, postură și poziție, atingere), vedere pozitivă (umanitate, asumarea celor mai bune, recunoașterea valorii, căutarea conexiunii), nevoi de bază (a iubi și a fi iubit, a fi afirmat, a fi recunoscut, a fi distrat), jocuri și integritate (VPR, agende ascunse, ai încredere în sentimentele tale și caută integritatea).

Partea teoretică este completată de un studiu de caz care este inclus în diapozitive. Studiul de caz se bazează pe o situație des întâlnită la clasă.

În final, după partea teoretică, trecem la un test de conștientizare socială care ajută la evaluarea cunoștințelor acumulate.

La urma urmei, există întrebări de debriefing. Grupul de cursanți evaluează modul în care au ajuns să înțeleagă componentele esențiale ale conștientizării sociale și ia în considerare modul în care aceasta ar putea fi aplicată atunci când lucrează cu adulții.

Această parte teoretică își propune să acopere rezultatele învățării #4, #5, #6, #7 și #9.

SUBMODULUL 2 FACILITATEA SOCIALĂ (SINCRONIE, AUTOPREZENTARE, INFLUENȚĂ, ÎNGRIJORARE)

Al doilea submodul constă din contextul teoretic al Facilității Sociale și din cele patru Componente de bază (sincronie, prezentare de sine, influență, preocupare).

Sub-modulul își propune să creeze cadrul de discuție și să echipeze fiecare participant cu aceleași concepte și puncte de referință, precum și să dobândească cunoștințele teoretice adecvate.

Ca și în sub-modulul anterior, acesta urmărește, de asemenea, să cunoască facilitatea socială și componentele sale esențiale - sincronia, autoprezentarea, influența și preocuparea. Folosind sursele de informații enumerate în descrierea modulului, sunt prezentate exemple legate de facilitatea socială.

Studiile de caz sunt folosite pentru a consolida cunoștințele teoretice. În funcție de interesele grupului, profesorul selectează cele mai potrivite cazuri și analizează aspectele selectate. Scopul este de a implica cât mai mulți membri ai grupului în discuție și evaluare.

Pentru o învățare interactivă și eficientă sunt folosite metode inovatoare de învățare - opțional folosind chestionare și jocuri video.

Revizuirea arată modul în care fiecare cursant a înțeles Facilitatea socială și componentele sale esențiale - Sincronie, autoprezentare, influență, preocupare. Planurile de învățare ulterioare pot fi ajustate pe baza feedback-ului.

Această parte teoretică își propune să acopere rezultatele învățării #1, #2, #3 și #11.

SUBMODULUL 3 INTELIGENȚA SOCIALĂ ÎN MEDIUL ȘCOLAR

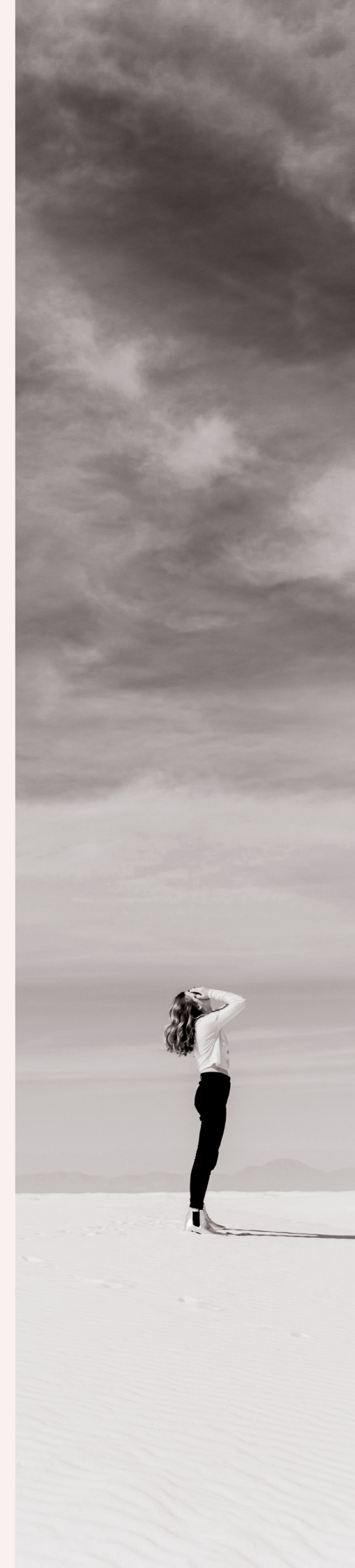
Theal treilea submodul analizează Inteligența socială în mediul școlar și clarifică dacă părțile principale (directori, profesori, studenți) sunt abilități sociale. Prezentările îmbogățite (videoclipuri) sunt folosite pentru a prezenta fenomenele.

Studiile subliniază că este posibil ca elevii care sunt atât inteligenți din punct de vedere social, cât și cu rezultate foarte bune să fie cei mai apreciați sau cei mai populari elevi din școala lor. Cu toate acestea, este, de asemenea, posibil ca, în timp ce inteligența socială are un efect pozitiv asupra popularității percepute, efectul performanței academice poate fi neutru sau chiar negativ. În acest caz, cei mai populari elevi pot fi foarte inteligenți din punct de vedere social, dar nu se descurcă neapărat bine la școală (Kanimozhi, 2018).

Alte studii au descoperit că directorii par a fi oameni încrezători în sine, cu un nivel ridicat de respect de sine – spre deosebire de studenți, care au un nivel scăzut de autocontrol și adaptabilitate. Profesorii

sunt distinși în principal prin impulsivitate scăzută. În plus, profesorii par să aibă succes în stimularea dezvoltării socio-emoționale a elevilor lor. Ei sunt capabili să-și înțeleagă propriile sine, virtuțile și insuficiențele lor, să-și exprime emoțiile și gândurile, precum și să înțeleagă viețile și nevoile altor oameni, în special ale elevilor lor. De asemenea, sunt capabili să creeze și să dezvolte relații de cooperare, constructive și reciproc satisfăcătoare. Prin urmare, munca de succes ca profesor implică și inteligență socială bine dezvoltată. Cu toate acestea, este necesar să rețineți că toți profesorii au propriile lor calități individuale. De aceea nu vom fi niciodată siguri că concluziile generalizate despre ceea ce aduce succes vor fi aplicabile în toate cazurile (Birknerova, 2011).

Participanților li s-au prezentat exemple atât de inteligență socială, cât și de popularitate în rândul studenților, precum și de încredere în sine și adaptabilitate. Mai târziu, toți participanții sunt implicați în jocuri de rol. Fiecărui participant i se cere să identifice o situație interpersonală legată de formare cu care se luptă (adică, hărțuirea în cadrul unei clase) și să noteze detaliile situației. Toată lumea este încurajată să încerce abordări diferite ale situației sociale dificile.



Pentru sesiunea de evaluare, grupul este împărțit în perechi. Fiecare pereche primește o imagine a unui semafor. În caseta verde, sunt enumerate ceea ce se știa despre subiect înainte de antrenament. Caseta galbenă listează ceea ce s-a învățat astăzi. În roșu - lucruri neînțelese.

Atât partea teoretică, cât și cea practică urmărește să acopere rezultatele învățării #6, #8, #10 și #11.

REPERTORIU SUGERAT DE METODE ȘI TEHNICI DE PREDARE ȘI ACTIVITĂȚI EDUCAȚIONALE SUGERATE CU INTERVAL DE TIMP

Brainstorming promovează implicarea cursanților în procesul de învățare; ajută la dezvoltarea intimității, a cooperării și contribuind la îmbunătățirea climatului de învățare, dezvoltă exprimarea liberă, gândirea critică și cooperarea.

Studii de caz consolidarea capacității critice și analitice ale cursanților; transforma atitudinile cursanților; promovează comunicarea și colaborarea și economisește timpul de predare.

Prezentare îmbogățită folosește un material audio-vizual de sprijin la fundalul teoretic. Ajută la ca prezentarea să fie implicată și semnificativă.

Lucru de grup este util în dezvoltarea conștientizării de sine, a gândirii critice, a ajutorului reciproc și a unei abordări eficiente a unui obiect; de asemenea, ajută la dezvoltarea comunicării esențiale între cursanți, libertatea de exprimare, reducerea sentimentelor de eșec.

Spărgătorul de gheață dezvoltă dinamica de grup pentru a răspunde problemelor care se referă la implicațiile și eficacitatea teoriilor învățării adulților.

Întrebări și răspunsuri - discuție este utilizat pentru dezvoltarea unui climat participativ și comunicativ între cursanți, înțelegerea problemei și nevoile cursanților și promovarea capacității de cooperare între cursanți.

Joc de rol ideile oferă oportunitatea de a acționa și de a experimenta situații reale într-un mediu de învățare protejat în care testarea, greșelile și practica sunt permise. Prin feedback de la cursanți și de la formator, este posibil ca cursanții să îmbunătățească și să dezvolte comportamentele dorite.



RESURSE ADITIONALE

Social-IQ: un etalon de răspuns la întrebări pentru inteligența socială artificială

https://openaccess.thecvf.com/content_CVPR_2019/html/Zadeh_Social-IQ_A_Question_Answering_Benchmark_for_Artificial_Social_Intelligence_CVPR_2019_paper.html

Abordare științifică pentru a promova răspunsul privit fluent din inteligența socială: este eficient?

<https://eric.ed.gov/?id=EJ1222297>

Recunoștință, auto-monitorizare și inteligență socială: o relație prosocială?

<https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-019-00330-w>

Inteligența și comportamentul emoțional și social

https://www.researchgate.net/publication/303946887_EXPLORING_THE_FIELD_OF_COMPUTATIONAL_THINKING_AS_A_21ST_CENTURY_SKILL

Putem învăța să ne tratăm unii pe alții mai bine? Un test al unui curriculum de inteligență socială

<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0128638>

Nu pierde din vedere pădurea. De ce imaginea de ansamblu a inteligenței sociale este esențială

<https://e-space.mmu.ac.uk/804/>

Inteligența socială percepută ca evaluare a navigației sociale

https://www.researchgate.net/publication/348927565_Perceived_Social_Intelligence_as_Evaluation_of_Socially_Navigation

Relația dintre inovația socială și inteligența socială: un cadru conceptual

https://www.researchgate.net/publication/350193714_The_Relationship_Between_Social_Innovation_and_Social_Intelligence_A_Conceptual_Framework?_sg=t1_e6V0NX1G6w8y79h5PNc99ft8A-SOp2-t2ww0MKVN8bCxcGsdhyJ-h2_jYzAI1YsL0zzLiVceay1I

Claritate în inteligența socială a elevilor de liceu

https://www.researchgate.net/publication/351311531_CLARITY_IN_SOCIAL_INTELLIGENCE_OF_SECONDARY_SCHOOL_STUDENTS

Inteligențe emoționale, sociale și performanțe ale profesorilor

<https://tinyurl.com/mrxnpp32>

Inteligența socială în educație: o analiză mediatore a atitudinii

https://www.researchgate.net/publication/346850443_Social_Intelligence_in_Education_A_Mediator_Analysis_of_Attitude

Inteligență socială și tehnologie

https://www.researchgate.net/publication/263050989_Social_Intelligence_and_Technology

Un studiu despre inteligența socială a elevilor de liceu

<http://tiny.cc/6xn4vz>

Înțelegerea interdisciplinară a obiectivității inteligenței sociale

https://www.researchgate.net/publication/333319681_Interdisciplinary_understanding_of_the_objectivity_of_social_intelligence

Nașterea inteligenței sociale

https://www.researchgate.net/publication/223306141_The_Birth_of_Social_Intelligence

Inteligența socială. Noua știință a relațiilor umane

https://kupdf.net/download/social-intelligence-daniel-goleman_5afe296ce2b6f58b4a3cf754_pdf

Realizarea unei scale de inteligență socială

http://www.eijfmr.com/2017/sep_2017/Sep-2017-09.pdf

Cultivarea inteligenței sociale: 3 moduri de a-i înțelege pe ceilalți

<https://positivepsychology.com/social-intelligence/>

Testul formelor sociale: o nouă măsură a inteligenței sociale, a mentalizării și a teoriei minții

<https://osf.io/8eqnk/download/?version=1&displayName=SST%20Manuscript%2020180806-2018-08-06T15%3A03%3A24.003Z.docx>

Scala de inteligență socială Tromsø, o măsură de auto-raportare a inteligenței sociale

https://www.researchgate.net/publication/11799351_The_Tromso_Social_Intelligence_Scale_a_self-report_measure_of_social_intelligence?_sg=0khS6eaCv-nLhOxD69QDe3W4D4WZGTpbeO7iBfM7jXs4224kemBea1nAW5jaF-EKzRNdb1DfK4SnFj4

Înțelegerea comportamentului social folosind rețelele neuronale profunde: dezvoltarea sistemelor de inteligență socială

https://www.researchgate.net/publication/351744499_Social_Behaviour_Understanding_using_Deep_Neural_Networks_Development_of_Social_Intelligence_Systems

De ce inteligența socială și ascultarea socială sunt treaba viitorului

<https://thesilab.com/why-social-intelligence-and-social-listening-is-the-job-of-the-future/>

Datele sociale înfloresc în inteligența socială

<https://www.cmswire.com/cms/customer-experience/social-data-blooming-into-social-intelligence-021898.php>

Ce este inteligența socială și cum îți poate face bani afacerii?

<https://social.industries/2018/03/14/what-is-social-intelligence-and-how-can-it-make-your-business-money/>

Instrumente de evaluare a inteligenței sociale.

Măsurarea Inteligenței Sociale – Metodologia MESI

https://www.researchgate.net/publication/271341301_Measuring_Social_Intelligence-The_MESI_Methodology

Testul de inteligență socială

<http://karlalbrecht.com/freestuff/quiz.php?qz=si&src=PTBlog2&idcode=>

Test de inteligență socială

<http://socialintelligence.labinthewild.org/mite/>

Videoclipuri

Iolanda Leite (24 aprilie 2018) Puterea roboților inteligenți social.:

<https://www.youtube.com/watch?v=Z1jK9RENTfI>

Ipsos Social Intelligence (26 ianuarie 2018) Social Intelligence

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

Maurice, Louise Anne (1 februarie 2020). Inteligența socială: construirea conștientizării de sine

<https://www.youtube.com/watch?v=AUI2WT5G8bQ>

Social Intelligence, Daniel Goleman, Discuții la Google

https://www.youtube.com/watch?v=-hoo_dIOP8k

Rezumat al inteligenței sociale de Daniel Goleman. Aceasta este o carte audio gratuită, care rezumă punctele principale ale acestei cărți

<https://www.youtube.com/watch?v=l8zoDuXMals>

TEDx Talks (2014) Neuroștiința inteligenței sociale: Bill von Hippel la TEDxUQ 2014 (16 minute)

<https://www.youtube.com/watch?v=CM2wIS8UejE>

The Audiopedia (2017) Ce este inteligența socială? Ce înseamnă Inteligența Socială? Sensul Inteligenței Sociale

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

MODULUL 2 INTELIGENȚA SOCIALĂ (CONECTAREA CU CEILALȚI)

Laboratorul de Inteligență Socială a dezvoltat o definiție a inteligenței sociale care o descrie ca „capacitatea de a se cunoaște pe sine și de a-i cunoaște pe ceilalți. Inteligența socială dezvoltă experiența cu oamenii și învață din succese și eșecuri în mediile sociale. Este mai frecvent denumită „tact”, „bun simț” sau „inteligență de stradă”.

Inteligența socială se referă la capacitatea unei persoane de a înțelege și de a gestiona relațiile interpersonale. Este diferit de IQ-ul unei persoane sau de „inteligenta de carte”. Include capacitatea unui individ de a înțelege și de a acționa asupra sentimentelor, gândurilor și comportamentelor altor persoane. Acest tip de inteligență poate avea loc „în momentul” conversațiilor față în față, dar apare și în perioadele de gândire deliberată. Modulul își propune să înțeleagă modul în care indivizii răspund celorlalți, să știe cum să aibă interacțiuni fluide și eficiente și cum să cultive empatia, cooperarea și altruismul și să se familiarizeze cu inteligența socială și conștientizarea socială.

OBIECTIVELE MODULULUI 2:

1. Înțelegeți regulile și rolurile sociale atunci când interacționați cu un grup de oameni.
2. Înțelegeți cum funcționează emoțiile altora.
3. Înțelegeți sentimentele, gândurile și comportamentele celorlalți.
4. Să se adapteze la diferite medii sociale.
5. Să fim capabili să ne prezentăm într-un mod de a ne conecta cu ceilalți.
6. Să fii capabil să folosești empatia și să interacționezi fără probleme, fără a te certa.

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Până la sfârșitul **Modulului 2**, educatorii de adulți vor avea:

- Capacitatea de a folosi expresii verbale și non-verbale.
- Abilitatea de a se prezenta într-un mod care se conectează cu ceilalți.
- Abilitatea de a înțelege cum funcționează emoțiile altora.
- Abilitatea de a-i asculta activ pe ceilalți.
- Capacitatea de a se adapta la diferite medii sociale.

Partea generală a acestui Modul conține material teoretic despre cadrul Inteligenței Sociale prin cele două pietre de temelie ale sale: Conștientizarea Socială și Facilitatea Socială (și principalele lor caracteristici) și modul în care acești piloni conduc la un individ/persoană inteligent social. În cadrul acestui Modul, educatorii de adulți vor dobândi cunoștințe teoretice despre inteligența socială, instrumente specifice despre cum să dezvolte abilitățile sociale și să se poată adapta la diferite contexte.

Acest modul este prezentat în 3 sub-module, coerente cu obiectivele principale ale Modulului în sine:

1. Conștientizarea socială (empatie primară, ispășire, acuratețe empatică, cunoaștere socială).
2. Facilitate socială (sincronie, autoprezentare, influență, preocupare).
3. Inteligența socială în mediul școlar.

Primul submodul prezintă fundalul teoretic al conștientizării sociale și a celor patru componente de bază (empatie primară, ispășire, acuratețe empatică, cunoaștere socială).

Al doilea submodul se concentrează pe fundalul teoretic al Facilității sociale și cele patru componente de bază (sincronie, prezentare de sine, influență, preocupare).

Al treilea submodul analizează Inteligența socială în mediul școlar și clarifică dacă părțile principale (directori, profesori, studenți) sunt abilități sociale. În toate sub-modulele, sunt incluse diverse activități, exerciții și studii de caz, pentru a îmbunătăți cunoștințele și abilitățile participanților.

SUB-MODULUL 1 CONȘTIENTIZAREA SOCIALĂ (EMPATIE PRIMARĂ, ISPĂȘIRE, ACURATEȚE EMPATICĂ, CUNOAȘTERE SOCIALĂ)

Structura:

Introducere – Jocuri de spărgător de gheață (5')

Social Intelligence – Social Awareness (10')

Patru componente de bază ale conștientizării sociale (15')

Studii de caz (10')

Chestionare-Întrebări multiplicatoare (15')

Debrief (5')

SUB-MODULUL 2 FACILITATEA SOCIALĂ (SINCRONIE, AUTOPREZENTARE, INFLUENȚĂ, PREOCUPARE)

Structura:

Descompunere (teorie- exemple) (15')

Inteligență socială – Facilitate socială (exemple) (15')

Studii de caz (10')

Chestionare- Puzzle-uri- Jocuri video (15')

Debrief (5')

SUBMODULUL 3: INTELIGENȚA SOCIALĂ ÎN MEDIUL ȘCOLAR

Structura:

Inteligența socială și popularitatea între studenți (exemple) (15')

Încrezător în sine și adaptabilitate (teorie – exemple) (15')

Joc de rol (10')

Chestionare – Puzzle-uri – Jocuri video (15')

Evaluare (5')



SESIUNE DE ÎNCHEIERE.

Urmați instrucțiunile de mai jos pentru a încheia sesiunea.

Încheierea scrierea în grup:

- Semafor de stop: oferiți fiecărei perechi de cursanți o imagine a unui semafor de stop. În căsuța verde, ei scriu ceva ce știau deja despre subiectul de astăzi. Cu galben, scriu ceva ce au învățat astăzi, iar cu roșu, ceva ce nu au înțeles despre ceea ce s-a discutat.

Încheierea vorbirii în grup:

- Creați o poveste folosind conținutul lecției. Fiecare elev adaugă o propoziție la poveste.
- Tehnica întrebărilor. Fiecare persoană creează o întrebare despre conținut. Își întreabă partenerul. Runda a doua ar implica potrivirea a două perechi și lăsarea acestora să răspundă la câte o întrebare fiecare. Acest lucru ar putea fi continuat, făcând grupul din ce în ce mai mare, în funcție de cât timp rămâne.

Modulul 2 va folosi metode interactive de învățare, educatorii de adulți fiind angajați în activități prin sesiuni interactive, inclusiv discuții și chestionare, metode de instruire, prezentări PowerPoint cu o serie de instrumente online și metode de evaluare: YouTube, documente descărcabile (planuri de formare etc.) , chestionare și jocuri online sau partajarea și sprijinirea acestei metode va sprijini atât învățarea față în față, cât și învățarea on-line. Acest modul va satisface nevoile tuturor cursanților, atât educatorii de adulți, cât și cei NEET, folosind o gamă de metode diferite de învățare.

MODULUL 3

MODULUL 3 – GÂNDIRE NOUĂ ȘI ADAPTATIVĂ (GĂSIREA DE NOI SOLUȚII ȘI RĂSPUNSURI LA CIRCUMSTANȚE NEAȘTEPTATE)

TITLUL MODULULUI

Gândire nouă și adaptativă (găsirea de noi soluții și răspunsuri la circumstanțe neașteptate)

DESCRIEREA MODULULUI

OBIECTIVELE MODULULUI

Să definească Gândirea adaptivă și să stabilească un cadru de instruire și interacțiuni în care obținerea adaptabilității în gândire și acțiune este promotorul schimbării, performanței și progresului în societate și la locul de muncă.

STRUCTURA ȘI CONȚINUTUL MODULULUI

Structurat în 3 sub-module, care acoperă cadrul general în jurul competențelor de gândire adaptivă, rolul gândirii adaptive în producerea schimbării și atingerea performanței și modul în care combinăm diferite tipuri de gândire în funcție de rezultatele care trebuie atinse ca individ sau ca grup, ca precum și sfaturi despre cum să creați un mediu de învățare incluziv, flexibil și un set de exerciții și resurse pentru cunoașterea în continuare a subiectului.



MODUL ENTRY LEVEL

Începători/ Introducere în subiect

DURATA MODULULUI

6 ore pe modul (3 ore de contact (întâlniri față în față) și 3 ore pentru e-learning teoretic și practic prin platformă)

MODUL INFORMAȚII SUPPLEMENTARE OPȚIONALE

Educatorii/profesorii/lucrătorii de tineret/consilierii pentru adulți ar trebui să creeze spații pozitive și de sprijin pentru învățarea adulților.

REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII – CUNOȘTINȚE, ABILITĂȚI, COMPETENȚE CUNOȘTINȚE

1. Definiți diferite tipuri de gândire,
2. Înțelegeți locul și rolul gândirii adaptive în producerea schimbărilor necesare,
3. Înțelegeți procesul de gândire adaptivă,
4. Înțelegeți cum să ne extindem perspectiva,

APTITUDINI

5. Adaptați stilul de comunicare pentru a lucra cu diverse grupuri de participanți,
6. Adaptați stilul de predare pentru a promova un context de învățare incluziv, creativ și flexibil, care să permită utilizarea provocărilor,

COMPETENȚE

7. Combinând diferite tipuri de gândire în funcție de rezultatele de atins,
8. Practicarea adaptabilității atunci când lucrați cu grupuri diverse.

MATERIAL DE ÎNVĂȚARE/INSTRUCTIV SUGERAT

SUBMODULUL 1 CADRUL GENERAL: GÂNDIREA – DEFINIȚIE, FUNCȚIE, TIPURI.

Sub-modulul își propune să creeze cadrul de discuție și să echipeze fiecare participant cu aceleași concepte și puncte de referință, precum și să dobândească cunoștințe teoretice despre gândire și gândirea adaptivă.

Întrucât sub-modulul 1 este și începutul modulului, prima activitate propusă este un spărgător de gheață pentru a permite participanților să se cunoască și să se prezinte. Aceasta va fi și prima ediție și metodă pentru a crea un mediu de învățare colaborativ atunci când împărtășirea experiențelor, iar empatia, adaptabilitatea, flexibilitatea sunt valori care trebuie dezvoltate constant în cadrul acestui modul.

Sub-modulul cuprinde o abordare teoretică structurată în două părți: prezentare generală asupra gândirii – definiție, funcții, caracteristici și tipuri.

Această abordare îi face pe participanți să înțeleagă că oamenii gândesc diferit în funcție de mediul lor de viață, pregătire, educație, cerințe sociale și personale și tipul de personalitate pe care îl au.

A doua parte prezintă conceptul de gândire romană și adaptativă.

Conceptul a fost diferit definit și nu a existat o abordare general acceptată pentru măsurarea aptitudinii pentru gândirea adaptivă sau a performanței gândirii adaptive. Cercetările sugerează că gândirea adaptivă poate implica o compoziție de diverși factori care includ



recunoașterea indicii, crearea de sens, planificarea și prognoza, metacogniția. Vom acorda atenție acestei abordări în următorul submodul.

Această parte teoretică își propune să acopere rezultatele învățării #1, #3 și #8. În ceea ce privește exercițiile, submodulul propune un singur exercițiu.

#Exercițiul 1 Să folosim diferite tipuri de gândire!

Facilitatorul descrie un context în care există o situație care trebuie rezolvată. Participanții sunt organizați în trei grupuri de lucru. Fiecare grup primește instrucțiuni, îndeplinește sarcina și listează rezultatele într-un loc vizibil

pentru toți participanții. Ele prezintă rezultatele și tipul de gândire folosit. Exercițiul permite educatorilor de adulți să evidențieze diferențele dintre diferitele tipuri de gândire și beneficiile pe care le poate aduce gândirea adaptivă.

Acest exercițiu este conceput pentru a facilita cursanților să obțină rezultatele învățării #2, #3, #4.

SUBMODULUL 2 DEEP DIVE: GÂNDIREA ADAPTIVĂ – UN PROMOTOR AL SCHIMBĂRII, PERFORMANȚEI ȘI PROGRESULUI

Sub-modulul, așa cum sugerează titlul, își propune să exploreze mai mult conceptele introduse în prima parte, legându-le de nevoia reală de gândire adaptivă și să realizeze metode de dezvoltare a abilităților de gândire adaptivă.

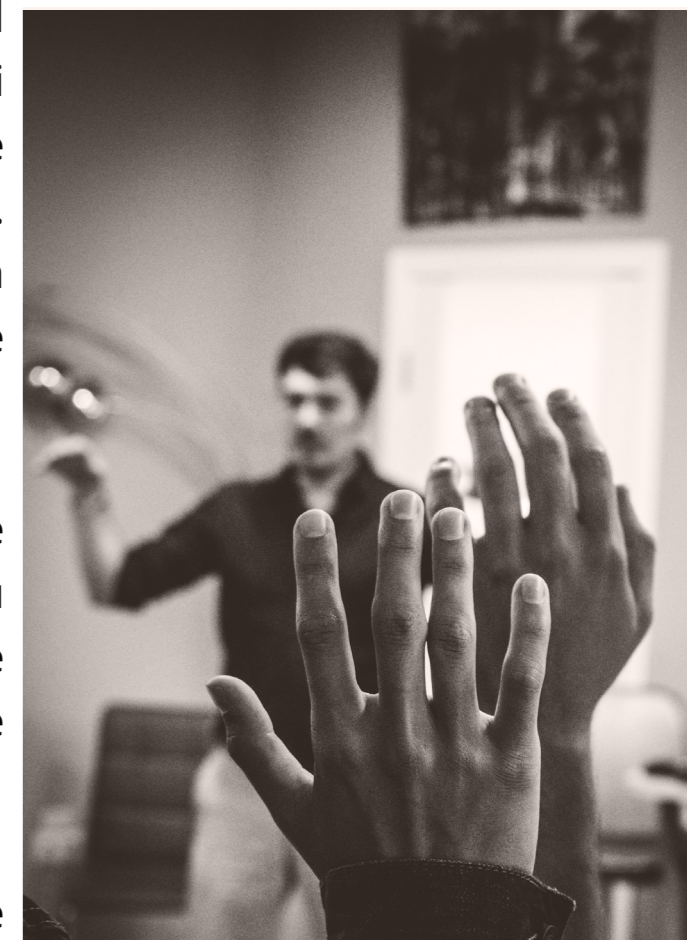
Acest submodul începe cu o analiză a circumstanțelor actuale și viitoare care caracterizează viața personală și profesională. Apoi, aceste circumstanțe sunt legate de necesitatea dezvoltării gândirii adaptive.

În următorul pas, educatorii de adulți vor oferi participanților câteva metode pentru dezvoltarea abilităților de gândire adaptativă. Ei vor considera că toate formele de dezvoltare a abilităților de gândire nouă și adaptivă urmează un model bazat pe experiență, mai degrabă decât doar dobândirea de cunoștințe individuale.

Unul dintre cele mai importante instrumente este „a pune întrebări”. Practica a arătat că inovarea nu înseamnă doar a pune întrebările potrivite; implică și încadrarea diferită a întrebărilor. Este vital să fim capabili să schimbăm perspectivele atunci când trebuie să generăm diferite tipuri de rezultate. Scopul nostru este să căutăm întrebări mai bune, întrebări cu impact, întrebări care ne ajută să identificăm obstacolele. Educatorii adulților vor demonstra participanților ce înseamnă întrebările de impact.

Un alt instrument important este descoperirea problemelor reale. Nu toate problemele sunt egale. Unele ne sunt prezentate, altele sunt descoperite sau create.

Actul de a crea ceva nou prezintă o serie



de întrebări care trebuie examinate de către participanți. Prin urmare, facilitatorii vor sublinia următoarele principii: 1) probleme diferite necesită acțiuni diferite; 2) modul în care sunt încadrate limitează sau lărgesc potențial răspunsul nostru; 3) descoperirea problemelor este o atitudine condusă de curiozitate și empatie.

În ultima parte a acestui submodul, educatorii de adulți vor introduce concepte precum „Designerii problemelor” și vor prezenta modalități prin care participanții își pot extinde perspectivele (conceptul „Lentile de gândire”).

Această parte își propune să faciliteze atingerea rezultatului învățării #2, #4, #5, #7.

În ceea ce privește interacțiunea de grup, cu excepția oportunităților de împărtășire a experiențelor între participanți, submodulul propune un exercițiu pentru a înțelege mai bine modul de a pune întrebări pentru a redefini problemele și a identifica soluții.

#Exercițiul 1 Să punem întrebări!

Exercițiul este conceput pentru a asigura contribuția întregului grup, pentru a energiza și determina creativitatea. În cele din urmă, grupul ar trebui să aibă răspunsuri la următoarele întrebări: Întrebările schimbă anumite puncte de vedere? Ne ajută întrebările să redefinim problemele? Mai multe întrebări înseamnă mai multe soluții posibile?

Acest exercițiu este propus pentru a facilita cursanților să obțină rezultatele învățării #5 și #7.

SUB-MODULUL 3 PRACTIC: CUM CREȘTEM ABILITĂȚILE DE GÂNDIRE ADAPTIVĂ

Acest modul începe prin a evidenția una dintre cele mai importante calități ale celor care folosesc gândirea adaptivă - adaptabilitatea. Alte caracteristici vor fi adăugate pe listă, cum ar fi: controlul impulsurilor, curiozitatea, lipsa de dorință de a dezvăța, dorința de a renunța la presupunerile susținute anterior etc.

Modulul conectează cadrul și conceptele dobândite anterior cu experiența de viață reală, având scopul de a crea abilități de gândire adaptativă pentru întregul grup, implicând toți participanții. De asemenea, modulul are scopul de a echipa participanții pentru a putea crea configurații de învățare colaborative și flexibile.

Această parte își propune să faciliteze atingerea rezultatelor învățării #2, #4, #5, #7.

În ceea ce privește interacțiunea în grup, cu excepția oportunităților de împărtășire a experiențelor între participanți, submodulul propune 2 exerciții pentru a înțelege mai bine toate conceptele:

#Exercițiul 1 Să încercăm mai multe pălării!

Exercițiul este conceput pentru a discuta și analiza soluțiile propuse de Exercițiul 1 (sub-modulul 1), folosind Teoria celor șase pălării gânditoare și toate conceptele realizate.

#Exercițiul 2 Să organizăm o vizită la un centru pentru copii!

Exercițiul este conceput pentru a le permite participanților să folosească diferite tipuri de gândire, în special gândirea adaptivă, într-un efort de colaborare în care își combină toate ideile.

Aceste exerciții sunt propuse pentru a facilita cursanților să obțină rezultatele învățării #5, #6, #7, #8.

Pe lângă diferitele oportunități de a-și împărtăși propria experiență, modulul cuprinde o secțiune de debrief în care participanții sunt invitați să-și evalueze experiența de învățare prin intermediul modulului și să sugereze îmbunătățiri.

Această parte, atât cea teoretică, cât și cea practică, ajută cursanții să atingă sau să finalizeze rezultatele învățării, cu un accent special pe rezultatele învățării #5, #6, #7, #8.

REPERTORIU SUGERAT DE METODE ȘI TEHNICI DE PREDARE ȘI ACTIVITĂȚI EDUCATIONALE SUGERATE CU INTERVAL DE TIMP

Debriefing este folosit pentru a permite cursanților să discute despre procesele implicate în contextul de învățare și situația particulară din subiect, pentru a încuraja reflecția asupra acelor acțiuni și procese de gândire și pentru a încorpora îmbunătățiri în performanța viitoare.

Împărtășirea experienței este folosit pentru a permite cursanților să învețe unii de la alții, să fie mai conștienți de unele instrumente și metode pe care le pot folosi și să se simtă conectați la grup.



Brainstorming de grup este folosit pentru a motiva cursanții să răspundă la probleme care se referă la structura și domeniul de aplicare a teoriilor și modelelor de învățare a adulților, precum și pentru a extrage idei privind opiniile critice asupra anumitor teorii ale învățării adulților și implicațiile acestora în practică.

Spărgătorul de gheață este folosit pentru a dezvolta dinamica de grup pentru a răspunde problemelor care se referă la implicațiile și eficacitatea teoriilor învățării adulților.

Lectura este folosit pentru a explica și analiza mai detaliat aspectele istorice ale teoriilor și abordărilor învățării adulților.

Discuție în grup mic este folosit pentru a ajuta cursanții să răspundă la posibilele provocări în implicarea și aplicarea anumitor teorii și modele de învățare în practică.

Discuție în întregul grup este folosit pentru a ajuta cursanții să răspundă la posibilele provocări în implicarea și aplicarea anumitor teorii și modele de învățare în practică.

RESURSE ADITIONALE

Gândire adaptivă – flexibilitate care creează rezultate

<https://www.teodesk.com/blog/adaptive-thinking-flexibility-in-the-workplace/>

Gândire adaptivă – interviu

<https://www.youtube.com/watch?v=pl7RSJkXpNs>

Gândirea adaptivă - Introducere | Knowledgecity.com

https://www.youtube.com/watch?v=2c6nXL_C_kQ

Instruire de jocuri de simulare pentru gândire adaptivă și leadership pentru ofițerii forțelor speciale

<https://www.sandia.gov/adaptive-training-systems/Raybourn%20et.%20al.%20ITSEC%202370b.pdf>

Antrenament de gândire adaptivă pentru liderii tactici

<https://apps.dtic.mil/sti/pdfs/ADA428347.pdf>

Gândire adaptivă cu Lynne Cazaly

<https://www.youtube.com/watch?v=jALZoQP3B0>

Gândire adaptivă: Raport final de cercetare și dezvoltare direcționată de laborator Robert G. Abbott, Michael J. Haas, Austin, R. Silva, Jonathan H. Whetzel și Chris Forsythe

https://www.researchgate.net/profile/Chris-Forsythe/publication/281069089_Training_Adaptive_Decision-Making

[Laboratory Directed Research and Development Final Report/
links/55d3a49a08aec1b0429f3ca9/Training-Adaptive-Decision-
Making-Laboratory-Directed-Research-and-Development-Final-
Report.pdf](https://www.teodesk.com/blog/adaptive-thinking-flexibility-in-the-workplace/)

Înțelegerea relației dintre gândirea adaptivă și euristica în psihologia evoluționistă

<https://sci-hub.se/10.1007/s13752-020-00369-0>

PrepTalks: Dr. Macal „Utilizarea gândirii sistemelor adaptive complexe”

<https://www.youtube.com/watch?v=cj1arD547As>

Raybourn, EM (2005), „Gândire adaptivă și formare de conducere pentru conștientizarea culturală și competența de comunicare”, Tehnologie interactivă și educație inteligentă, Vol. 2 Nr. 2, p. 131-134

<https://doi.org/10.1108/17415650580000038>

The Art of Problem Discovery: Adaptive Thinking for Innovation and Growth, Mathews, Brian, Adaptive Thinking: rationalité în lumea reală, Gerd Gigerenzer, Oxford University Press, Inc., New York, 2000

Ce este gândirea adaptivă

<https://www.youtube.com/watch?v=fOGdb1CTu5c>

Ce este gândirea adaptivă? | Knowledgecity.com

<https://www.youtube.com/watch?v=Jjt6Oj185z8>

MODULUL 3 GÂNDIRE NOUĂ ȘI ADAPTATIVĂ (GĂSIREA DE NOI SOLUȚII ȘI RĂSPUNSURI LA CIRCUMSTANȚE NEAȘTEPTATE)

Scopul Modulului 3 este de a dezvolta competența educatorilor de adulți de a defini locul și rolul gândirii adaptive, de a determina conștientizarea importanței acesteia în realizarea schimbării și performanței și de a stabili un cadru de formare și interacțiuni în care adaptabilitatea și flexibilitatea în gândire și acțiunea își găsește propriul loc.

Într-o lume în creșterea conectivității globale, a concurenței pe piață și a automatizării, va exista o primă pentru abilitățile care facilitează răspunsuri rapide și adaptative la circumstanțe nefamiliare. Pe măsură ce toată lumea și totul devin mai conectate, rezultatul nu este doar că putem face lucrurile mai repede, mai ieftin sau mai bine. Mai degrabă, întregul sistem devine extrem de imprevizibil - o schimbare într-un singur nod va rezona în întregul întreg. Pe măsură ce piața muncii continuă să fie definită de volatilitate, imprevizibilitate și complexitate, lucrătorii vor fi chemați și mai frecvent să răspundă la situații noi și neașteptate.

Perspiciacitatea, creativitatea și adaptabilitatea nu sunt abilități ușor de automatizat. Din acest motiv, oamenii vor trebui să cultive aceste trăsături pentru a reuși într-un mediu din ce în ce mai robotizat.

Din aceste motive, necesitatea dezvoltării unor astfel de abilități este binevenită, iar educatorii de adulți trebuie să fie pregătiți să facă acest lucru în cel mai adecvat mod.

Aceste tipuri de cursuri sunt concepute pentru a dezvolta abilități precum adaptabilitatea, un numitor comun în viața personală și profesională, pentru a rezolva provocări și pentru a obține performanță.



OBIECTIVELE MODULULUI 3:

1. Obține cunoștințe teoretice despre gândirea adaptivă.
2. Conștientizarea rolului gândirii adaptive în producerea schimbării și atingerea performanței.
3. Înțelegeți procesul de gândire adaptivă.
4. Obțineți un set de abilități pentru utilizarea gândirii adaptive în grupuri.
5. Combinarea diferitelor tipuri de gândire în funcție de rezultatele de atins.

Partea generală a acestui modul conține concepte teoretice despre gândire, tipuri de gândire, locul gândirii romane și adaptive în această gamă largă care este necesară pentru a determina schimbarea și performanța.

Partea specifică a modulului prezintă un cadru dezvoltat pentru a evidenția modalități de a dezvolta abilități noi și de gândire adaptivă și de a extinde perspectiva cursanților.

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Până la sfârșitul Modulului 3, educatorul de adulți va fi capabil:

- Să aibă instrumentele și cunoștințele potrivite pentru a crea un context adecvat pentru învățarea și dezvoltarea abilităților noi și de gândire adaptivă și pentru a proiecta module de formare specifice în acest sens.

- Proiectați module de formare specifice în jurul temei și adaptați-le la diferite audiențe: întreprinderi, angajați, angajatori.
- Înțelegeți, adaptați și utilizați diferite metrice pentru a monitoriza, evalua și promova gândirea nouă și adaptativă în cursuri și contexte de afaceri.

În cadrul acestui modul, educatorii de adulți vor dobândi cunoștințe practice despre gândirea adaptivă, folosind instrumente practice specifice și exerciții despre cum să evalueze și să creeze diferite abilități de gândire adaptativă în diferite contexte.

Acest Modul este prezentat în 3 submodule, coerente cu obiectivele principale ale Modulului în sine:

1. Cadrul general: Gândirea – definiție, funcție, tipuri.
2. Deep dive: Gândirea adaptivă – un promotor al schimbării, performanței și progresului
3. Practic: Cum creștem abilitățile de gândire adaptivă

Primul submodule face trecerea treptată de la conceptul general de gândire la tipurile de gândire și caracteristicile acestora, definind în final conceptul care se află în atenția acestui modul: gândirea adaptivă.

Al doilea submodule vine să demonstreze necesitatea dobândirii unui mod de gândire adaptativ, cum putem dezvolta această competență ca individ sau grup; ce tehnici putem folosi pentru a ne extinde perspectiva.

Al treilea submodule oferă participanților un moment de reflecție asupra caracteristicilor celor care folosesc Gândirea Romană și Adaptativă și îi pune în situația de a experimenta această competență în practică, oferindu-le instrumentele necesare.

SUBMODULUL 1 CADRUL GENERAL: GÂNDIRE – DEFINIȚIE, FUNCȚIE, TIPURI.

Structura:

Introducere – navigarea culturilor (5')

Definirea gândirii (5')

Funcțiile gândirii (5')

Caracteristicile gândirii (5')

Tipuri de gândire (10')

Definiția gândirii adaptive (10')

Exercițiul 1 – Slide 13 - Să folosim diferite tipuri de gândire (15')

Debrief de exercițiu (5')

SUBMODULUL 2 DEEP DIVE: GÂNDIREA ADAPTIVĂ – UN PROMOTOR AL SCHIMBĂRII, PERFORMANȚEI ȘI PROGRESULUI

Structura:

Nevoia de gândire adaptivă (5')

Metode pentru dobândirea și dezvoltarea unor noi tipuri de gândire (5')

Evaluarea gândirii adaptive de grup (5')

Gândire adaptivă pentru inovare și creștere – Întrebare (15')

Întrebări și descoperirea problemelor – cum să ne extindem perspectiva? (15')

Exercițiul 2 – Slide 30 – Să punem întrebări! (12')

Debrief de exercițiu (3')

SUB-MODULUL 3 PRACTIC: CUM CREȘTEM ABILITĂȚILE DE GÂNDIRE ADAPTIVĂ

Structura:

Caracteristicile gânditorilor adaptivi (7')

Gândire nouă și adaptivă (3')

Practici pentru a vă inspira gândirea (20')

Exercițiul 3 – Slide 40 - Să încercăm mai multe pălării! (10')

Exercițiul 4 – Slide 42 – Să organizăm o vizită la centrul pentru copii! (15')

Debrief de exercițiu (5')

SESIUNE DE ÎNCHEIERE.

Folosind „Arborele de feedback” (afișat anterior pe un poster, împărțit în două părți egale intitulate „Ce iau cu mine?” și „Ce aș vrea să schimb?”) și note lipicioase, participanții își vor exprima opinia printr-o întrebare . În acest fel, vor putea reflecta asupra subiectului în viitor, se vor distra, vor exersa încă o dată să pună întrebări pentru a defini o problemă sau pentru a găsi soluții.

Modulul 3 va folosi metode interactive de învățare, educatorii de adulți fiind angajați în activități prin sesiuni interactive inclusiv discuții, prezentări Power Point, lucru în grupuri mari sau mici, reflecție, metode de instruire, cu o serie de instrumente și metode de evaluare on-line: You Tube, Documente descărcabile, Social Media pentru partajarea și sprijinirea acestei metode vor sprijini atât învățarea față în față, cât și învățarea on-line. Acest modul va satisface nevoile tuturor cursanților, atât educatorii de adulți, cât și cei NEET, folosind o gamă de metode diferite de învățare.

MODULUL 4

MODULUL 4 – COMPETENȚE INTERCULTURALE (CAPACITATEA DE A OPERA ÎN DIVERSE MEDII CULTURALE)

TITLUL MODULULUI

Competențe interculturale (capacitate de a funcționa în diverse medii culturale)

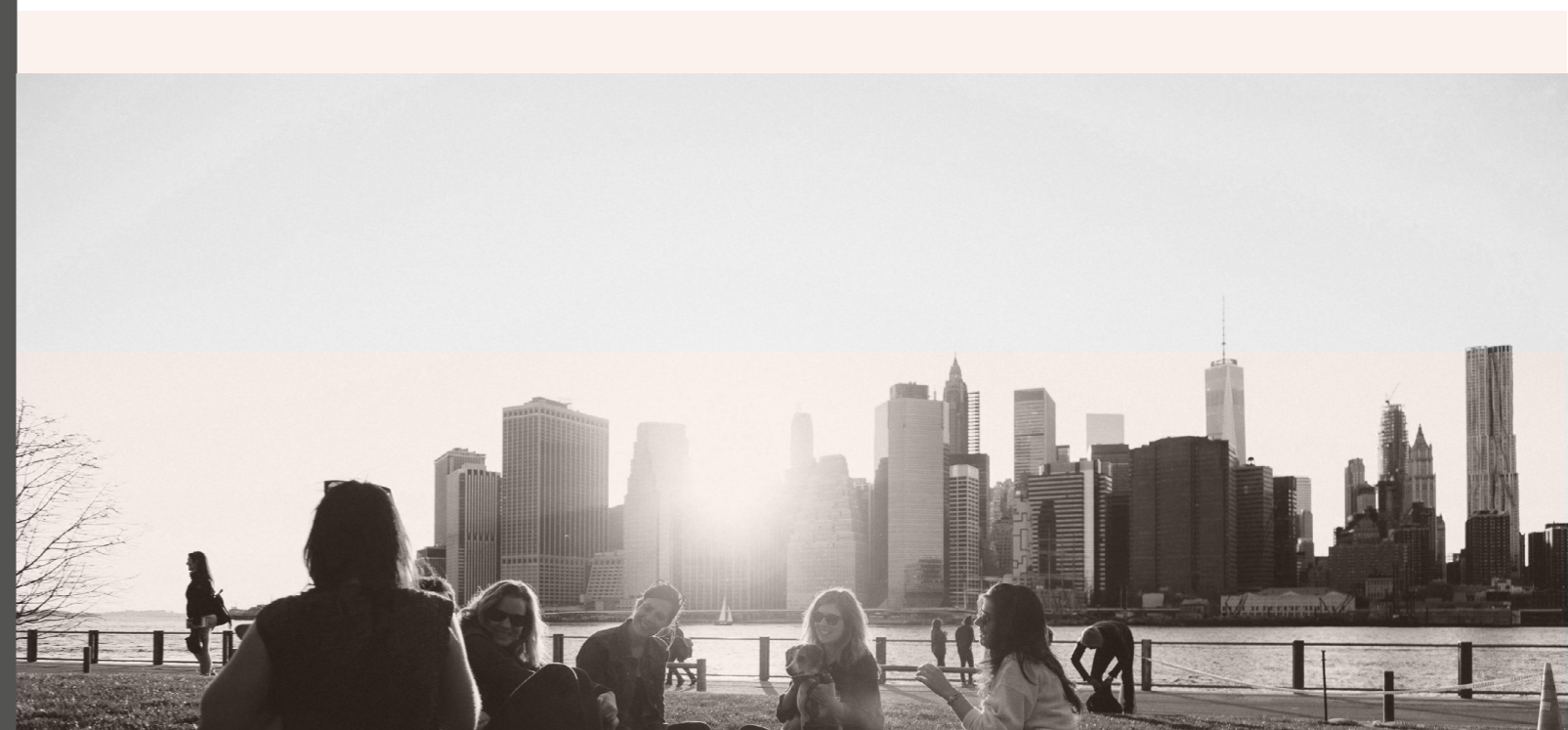
DESCRIEREA MODULULUI

OBIECTIVELE MODULULUI

Să definească conștientizarea și expresia culturală și să stabilească un cadru pentru formare și interacțiuni în care deschiderea este baza pentru înțelegerea diversității, a diferitelor medii și a multiculturalității.

STRUCTURA ȘI CONȚINUTUL MODULULUI

Structurat în 3 sub-module, care acoperă cadrul general în jurul competențelor interculturale, teorii privind definirea culturii, abordarea comunicării și modul de evitare a conflictelor interculturale, precum și sfaturi despre cum să creai un mediu de învățare incluziv și un set de exerciții. și studiază cazuri pentru cunoașterea în continuare a subiectului.



MODUL ENTRY LEVEL

Începători/ Introducere în subiect

DURATA MODULULUI

6 ore pe modul (2 ore întâlniri față în față și 4 ore pentru e-learning teoretic și practic prin platformă) _

MODUL INFORMAȚII SUPPLEMENTARE OPȚIONALE

Educatorii adulților ar trebui să promoveze empatia, dialogul și înțelegerea diferitelor contexte care influențează procesul de învățare.

REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII – CUNOȘTINȚE, ABILITĂȚI, COMPETENȚE CUNOȘTINȚE

1. Faceți referire la diferite aspecte ale teoriilor interculturale,
2. Înțelegeți diferite stiluri de comunicare în diferite culturi,
3. Înțelegeți normele și obiceiurile sociale în diferite culturi,
4. Înțelegeți „regulile” comune ale comunicării non-verbale în diferite relații;

APTITUDINI

5. Adaptați stilul de comunicare pentru a lucra cu diverse grupuri de participanți,
6. Adaptați stilul de predare pentru a promova un context de învățare incluziv,

COMPETENȚE

7. Interpretați comunicarea non-verbală în diferite culturi,
8. Practicarea toleranței la empatie atunci când lucrați cu diverse grupuri.

MATERIAL DE ÎNVĂȚARE/INSTRUCTIV SUGERAT

SUBMODULUL 1 CADRUL GENERAL: DIVERSITATE, ECHITATE, INCLUZIUNE

Sub-modulul își propune să creeze cadrul de discuție și să echipeze fiecare participant cu aceleași concepte și puncte de referință, precum și să dobândească cunoștințe teoretice despre conștientizarea și exprimarea culturală.

Întrucât sub-modulul 1 este și începutul modulului, prima activitate propusă este un spărgător de gheață pentru a permite participanților să se cunoască și să se prezinte. Aceasta va fi, de asemenea, prima piatră și metoda pentru a crea un mediu de învățare colaborativ, atunci când împărtășirea experiențelor și empatia sunt valorile care nu numai că trebuie predate, ci și care trebuie cultivate în cadrul acestui modul.

Submodulul constă dintr-o parte teoretică structurată în două dimensiuni: o privire de ansamblu asupra culturii, cum este creată cultura, iar a doua parte se concentrează pe două teorii privind decodificarea culturii, acoperind, de asemenea, prejudecățile culturale și inteligența culturală ca concept.

Această parte teoretică își propune să acopere rezultatele învățării #1, #3 și #8. Suportul PowerPoint acoperă modelul de ceapă de decodare a culturii și introduce cadrul lui Hofstede de clasificare a culturii, explorând conceptul de inteligență culturală așa cum este definit de Dr. David Livermore și modul în care ajută la recunoașterea și adaptarea la diferențele culturale.

În ceea ce privește exercițiile, submodulul propune două exerciții:

#Exercițiul 1 Explorarea valorilor și comportamentelor culturale

Participanții trebuie să dea cel puțin un exemplu de valori culturale sau comportamente tipice familiei sau grupului lor social, pentru a explora dacă aceste valori sau comportamente sunt împărtășite de alte familii sau grupuri sociale pe care le cunosc, care ar putea fi motivul diferențelor sau asemănarilor. și dacă aceste valori sau comportamente provoacă neînțelegeri sau fricțiuni în unele contexte sociale (învățare, muncă)?

Acest exercițiu este conceput pentru a facilita cursanților să obțină rezultatele învățării #2, #3, #4.

#Exercițiul 2 Despachetarea rucsacului invizibil

Activitatea este menită să stimuleze autorefecția din partea profesorilor legate de educația multiculturală și

construirea relațiilor. Activitatea îi ajută pe profesori să vadă diferite aspecte ale vieții prin diferite lentile culturale, inclusiv pe ale lor, și îmbunătățește conștientizarea culturală și construirea comunității prin verificarea ipotezelor pe care le putem avea.

„White Privilege: Unpacking the Invisible Knapsack” este un eseu scris de Peggy McIntosh și publicat în revista Peace and Freedom în 1989, iar exercițiul a fost conceput în jurul eseului, fiind un punct de referință pentru predarea diversității și incluziunii și înțelegerea privilegiului.

Exercițiul este propus pentru a facilita atingerea rezultatelor învățării #2 și #8.

SUBMODULUL 2 DEEP DIVE: OPORTUNITĂȚI ȘI PROVOCĂRI ÎN PROMOVAREA DIVERSITĂȚII ÎN CONTEXTE DE ÎNVĂȚARE.

Sub-modulul, așa cum sugerează titlul, își propune să exploreze mai mult conceptele introduse în prima parte și să le facă legătura cu mediile de comunicare și de învățare, împreună cu cartografierea diferitelor provocări de învățare incluzivă.

Acest submodul începe cu definirea și explorarea diferitelor contexte de învățare formale și informale, oferind participanților posibilitatea de a împărtăși propria experiență și de a învăța unii de la alții.

De asemenea, a subliniat o serie de provocări de învățare incluzivă care pot fi dezvoltate în continuare cu ajutorul participanților.

A doua parte acoperă procesul de comunicare, introducând Fundamentele comunicării eficiente așa cum sunt definite de Stanfield, precum și cadrul de patru dimensiuni pentru comunicare dezvoltat de psihologul german Friedemann Schulz von Thun.

Partea finală se concentrează pe comunicarea interculturală și pe cauzele potențiale ale conflictelor interculturale datorate contextelor de comunicare.

Această parte își propune să faciliteze atingerea rezultatelor învățării #2, #4, #5, #7.

În ceea ce privește interacțiunea de grup, cu excepția oportunităților de împărtășire a experiențelor între participanți, submodulul propune 2 exerciții pentru a înțelege mai bine conceptele:

#Exercițiul 1 Patru o dată

Exercițiul este conceput pentru a arăta valoarea comunicării non-formale și a muncii în echipă, deoarece toată comunicarea atunci când începe jocul trebuie să fie non-verbală.

Acest exercițiu este propus pentru a facilita cursanților să obțină rezultatele învățării #5 și #7.

#Exercițiul 2 Competența interculturală beneficiază

Exercițiul este o activitate rapidă de brainstorming, în care participanții sunt rugați să formeze grupuri de 4 persoane și să scrie o listă de beneficii legate de competența interculturală. După 5 minute, alocăți încă 5 minute pentru ca grupurile să le prezinte și să le împărtășească opinia.



Exercițiul trebuie reluat în timpul ultimului submodul pentru a vedea dacă optica s-a schimbat sau dacă pot fi identificate alte beneficii.

Acest exercițiu este propus pentru a facilita cursanților să obțină rezultatele învățării #2, #3 și #8.

SUBMODULUL 3 PRACTIC: CUM SĂ CREAȚI UN MEDIU DE ÎNVĂȚARE INCLUZIV.

Acest modul leagă cadrul și conceptele dobândite anterior cu experiența de viață reală, având scopul de a echipa participanții pentru a putea crea configurații de învățare incluzive, prezentându-le în teorii, exerciții și resurse ulterioare care pot fi utilizate în timpul lor. traininguri, împreună cu arătarea de ce competențele interculturale sunt importante nu numai la clasă, ci și pentru viitorul muncii, prezentând un raport elaborat de Forumul Economic Mondial.

Pentru a crea un mediu de învățare incluziv, participanții sunt rugați mai întâi să-și împărtășească experiențele și provocările și apoi să fie introduși în 5 practici de incluziune care pot fi luate în considerare și sunt propuse într-un articol Cambridge.

Ca instrument practic pentru profesori care poate fi folosit și adaptat, modulul prezintă evaluarea competențelor globale PISA 2018 care măsoară capacitatea elevilor de a examina problemele locale, globale și interculturale, de a se angaja în interacțiuni deschise, adecvate și eficiente cu oamenii din culturi diferite și să acționeze pentru bunăstarea colectivă și dezvoltarea durabilă.

O altă resursă valoroasă este raportul Future of Jobs 2020, elaborat de Forumul Economic Mondial, în care importanța abilităților soft și a competențelor de comunicare sunt marcate ca fiind în creștere, oferind formatorilor perspectiva asupra modului în care educația formală și non-formală poate afecta viitorul muncii.

Pe lângă diferitele oportunități de a-și împărtăși propria experiență, modulul cuprinde o secțiune de debrief în care participanții sunt invitați să-și evalueze experiența de învățare prin intermediul modulului și să sugereze îmbunătățiri.

Această parte, atât cea teoretică, cât și cea de partajare între egali, îi ajută pe cursanți să atingă sau să finalizeze rezultatele învățării, cu un accent special pe rezultatele învățării #5, #6, #7, #8.

Beneficiile exercițiului de competență interculturală este același cu cel realizat în cadrul submodulului 2 pentru a permite participanților să-și revizuiască ideile inițiale, să provoace unele dintre ele, să adauge mai multe.

REPERTORIU SUGERAT DE METODE ȘI TEHNICI DE PREDARE ȘI ACTIVITĂȚI EDUCAȚIONALE SUGERATE CU INTERVAL DE TIMP

Debriefing este folosit pentru a permite cursanților să discute despre procesele implicate în contextul de învățare și la situații particulare de îngrijire a pacienților, să încurajeze reflecția asupra acelor acțiuni și procese de gândire și să încorporeze îmbunătățirea în performanța viitoare.

Împărtășirea experienței este folosit pentru a permite cursanților să învețe unii de la alții, să fie mai conștienți de unele instrumente și metode pe care le pot folosi și să se simtă conectați la grup.

Brainstorming de grup este folosit pentru a motiva cursanții să răspundă la probleme care se referă la structura și domeniul de aplicare a teoriilor și modelelor de învățare a adulților, precum și pentru a extrage idei privind opiniile critice asupra anumitor teorii ale învățării adulților și implicațiile acestora în practică.

Spărgătorul de gheață este folosit pentru a dezvolta dinamica de grup pentru a răspunde problemelor care se referă la implicațiile și eficacitatea teoriilor învățării adulților.

Lectura sunt folosite pentru a explica și analiza mai detaliat aspectele istorice ale teoriilor și abordărilor învățării adulților.

Discuție în grup mic este folosit pentru a ajuta cursanții să răspundă la posibilele provocări în implicarea și aplicarea anumitor teorii și modele de învățare în practică.

Discuție în întregul grup este folosit pentru a ajuta cursanții să răspundă la posibilele provocări în implicarea și aplicarea anumitor teorii și modele de învățare în practică.



RESURSE ADITIONALE

Competență interculturală: Implicați oameni din orice cultură

<https://www.globalcognition.org/cross-cultural-competence/>

Management intercultural

<https://www.youtube.com/watch?v=rJ4IbhXrqnc>

Conștientizarea culturală în resursele profesorilor

<https://www.macmillanenglish.com/us/blog-resources/article/cultural-awareness-1>

Competență culturală - un set de abilități importante pentru secolul 21

<https://extensionpublications.unl.edu/assets/html/g1375/build/g1375.htm>

Diversitatea culturală

<https://en.unesco.org/themes/education-sustainable-development/cultural-diversity>

Importanța conștientizării culturale la locul de muncă: cum să deveniți mai conștienți din punct de vedere cultural

<https://www.easyllama.com/blog/importance-of-cultural-awareness>

MODULUL 4 COMPETENȚE INTERCULTURALE (CAPACITATEA DE A OPERA ÎN DIVERSE MEDII CULTURALE)

Scopul **Modulului 4** este de a dezvolta competența educatorilor de adulți de a defini conștientizarea și exprimarea culturală și de a stabili un cadru de formare și interacțiuni în care deschiderea este baza pentru înțelegerea diversității, a diferitelor medii și a multiculturalității.

Competențele interculturale reflectă capacitatea de a înțelege oameni din culturi și medii diferite, permițându-le să se implice eficient cu ei. Ei au câștigat un rol semnificativ deoarece schimbările din societate și locul de muncă devin din ce în ce mai dinamice, fiind important să comunice și să aibă abilități adecvate pentru a lucra cu oameni din diferite culturi.

Este important de menționat că trainingurile și modulele interculturale pot fi găsite sub denumirea de traininguri de conștientizare culturală, traininguri de competențe interculturale și culturale, dar în cele din urmă oferind cursanților capacitatea de a naviga prin diferite stiluri de comunicare și de a înțelege culturi diferite decât propriile lor.

Aceste tipuri de cursuri sunt concepute pentru a asigura spații mai incluzive (formare, loc de muncă) într-o societate și forță de muncă în schimbare rapidă, fiind mai mult decât o abilitate neobișnuită, dar o condiție prealabilă pentru a reuși.

OBIECTIVELE MODULULUI 4:

1. Obține cunoștințe teoretice despre conștientizarea și exprimarea culturală.
2. Discutați modul în care conștientizarea și exprimarea culturală sunt esențiale pentru societăți egale și armonioase.

3. Obține cunoștințe de bază despre societățile multiculturale; local, național, european și global.
4. Identificați oportunități de valoare personală, socială sau comercială prin arte și alte forme culturale.

Partea generală a acestui modul conține material teoretic privind cadrul conștientizării și exprimării culturale, explicând asemănările și diferențele dintre „diversitate” și „cultură”, cum pot influența propriile atitudini culturale și obiceiurile de comunicare și de lucru, precum și pentru a identifica comportamentele care indică o lipsă de competență culturală.

Partea specifică a Modulului prezintă un cadru dezvoltat pentru a mapa oportunitățile și provocările promovării diversității, echității și incluziunii într-un set-up (clasa de formare, mediul de afaceri și organizațional).

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Până la sfârșitul **Modulului 4**, educatorul de adulți va fi capabil să:

- Aveți instrumentele și cunoștințele potrivite pentru a crea un spațiu sigur și multicultural pentru învățare și dialog în jurul diversității și incluziunii și pentru a concepe module de formare specifice în acest sens.
- Proiectați module de formare specifice în jurul temei și adaptați-le la diferite audiențe: întreprinderi, angajați, angajatori.
- Înțelegeți, adaptați și utilizați diferitele valori pentru a monitoriza, evalua și promova diversitatea, echitatea și includerea în contexte de formare și de afaceri.

În cadrul acestui modul, educatorii de adulți vor dobândi cunoștințe practice despre conștientizarea culturală, folosind instrumente practice și exerciții specifice despre cum să evalueze și să creeze conștientizarea culturală în diferite contexte.

Acest Modul este modulul principal din cadrul cursului de formare pentru educatori de adulți „Dezvoltarea competențelor educatorilor adulți pentru a???...” este prezentat în 3 sub-module, coerente cu obiectivele principale ale Modulului în sine:

1. Cadrul general: diversitate, echitate, incluziune
2. Deep dive: Oportunități și provocări în promovarea diversității în organizații.
3. Hands on: Ghidând schimbarea transformatoare.

Primul submodul prezintă principiile principale ale temei, evoluția istorică a temei și diferite abordări, precum și un spațiu de înțelegere a convingerilor și părtinirilor personale.

Al doilea submodul prezintă o abordare mai concentrată a culturii organizaționale și a provocărilor care vin odată cu promovarea diversității și incluziunii.

Al treilea sub-modul oferă participanților un set de instrumente de măsurători, studii de caz care le permit să evalueze conștientizarea culturală în diferite configurații și să promoveze conștientizarea culturală.



SUBMODULUL 1 CADRUL GENERAL: DIVERSITATE, ECHITATE, INCLUZIUNE

Structura:

Introducere – navigarea culturilor (15')

Decodificarea culturii (15')

Inteligența culturală și introducerea modelului ceapă (20')

Exercițiu – Înțelegerea privilegiilor (20')

Debrief de exercițiu (10')

SUBMODULUL 2 DEEP DIVE: OPORTUNITĂȚI ȘI PROVOCĂRI ÎN PROMOVAREA DIVERSITĂȚII ÎN CONTEXTE DE ÎNVĂȚARE.

Structura:

Contexte de învățare formale și non-formale (10')

Provocări de învățare incluzivă (15')

Comunicarea eficientă – Prezentarea cadrului 4Dimensions (15')

Exercițiu de comunicare eficientă (15')

SUBMODULUL 3 PRACTIC: CUM SĂ CREAȚI UN MEDIU DE ÎNVĂȚARE INCLUZIV.

Structura:

Scanarea diferitelor teorii care pot fi utilizate în continuare (15')

Prezentarea cutiei de instrumente a formatorilor (10')

Studiu de caz și Debrief (15')



SESIUNE DE ÎNCHEIERE.

Afirmație Mingle: <https://trainings.350.org/resource/the-mingle/>

Configurarea este simplă: facilitatorul creează o limită, de exemplu, în cadrul cercului de scaune în care au stat participanții. Participanții sunt instruiți să se ridice și să se miște în interiorul limitei.

Rugați participanții să se amestece la întâmplare într-un grup mare și apoi instruiți-i să se oprească și să împărtășească cu persoana din fața lor un mod în care acea persoană „a strălucit” în timpul atelierului. Repetați de mai multe ori, astfel încât fiecare persoană să primească feedback și sprijin de la diferite persoane din grup. Dacă există un număr impar de participanți, facilitatorul ar trebui să se adreseze persoanei impare de fiecare dată.

Modulul 4 va folosi metode interactive de învățare, educatorii de adulți fiind angajați în activități prin sesiuni interactive, inclusiv discuții și chestionare, metode de instruire, prezentări Power Point cu o serie de instrumente on-line și metode de evaluare: You Tube, Survey Monkey, Documente descărcabile. (Planuri de formare etc.), Social Media pentru partajarea și sprijinirea acestei metode va sprijini atât învățarea față în față, cât și învățarea on-line. Acest modul va satisface nevoile tuturor cursanților, atât educatorii de adulți, cât și cei NEET, folosind o gamă de metode diferite de învățare.

MODULUL 5

MODULUL 5 – GÂNDIRE COMPUTAȚIONALĂ (TRADUCÉREA DATELOR ÎN CONCEPTE ABSTRACTE)

TITLUL MODULULUI

Gândire computațională (traducerea datelor în concepte abstracte)

DESCRIEREA MODULULUI OBIECTIVELE MODULULUI

Pentru a înțelege cum se calculează. Răspunsuri la probleme, aceasta implică adresarea multor întrebări, învățarea să înțeleagă factorii care modelează o problemă, identificarea obiectivelor pentru rezolvarea problemei și apoi utilizarea tuturor informațiilor pentru a găsi o soluție.

STRUCTURA ȘI CONȚINUTUL MODULULUI

Structurat în 3 sub-module, care acoperă cadrul general în jurul gândirii computaționale și a celor 4 piloni ai săi de bază, Procesul de gândire computațională „trei ca” ca un set de trei pași: abstractizare, automatizare și analiză, teorii privind strategiile, îmbunătățirea și scopurile gândirea computațională și cum să combinați gândirea critică cu cea computațională. În plus, sfaturi despre cum să creați un mediu de învățare incluziv și un set de exerciții și cazuri de studiu pentru educația ulterioară a materiei.

MODUL ENTRY LEVEL

Începători/ Introducere în subiect

DURATA MODULULUI

6 ore în total (2 ore întâlniri față în față și 4 ore pentru e-learning teoretic și practic prin platformă).

MODUL INFORMAȚII SUPPLEMENTARE OPȚIONALE

Educatorii își îmbunătățesc în mod continuu practica prin dezvoltarea unei înțelegeri a gândirii computaționale și a aplicării acesteia ca abilitate inter-curriculară. Educatorii dezvoltă cunoștințe de lucru despre componentele de bază ale gândirii computaționale: cum ar fi descompunerea; colectarea și analizarea datelor; abstractizare; proiectarea algoritmului; și modul în care computerul afectează oamenii și societatea.

REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII – CUNOȘTINȚE, ABILITĂȚI, COMPETENȚE

CUNOȘTINȚE

1. Înțelegeți gândirea computațională,
2. Descrieți cei patru piloni ai gândirii computaționale și beneficiile acestora,
3. Descrieți un proces sistematic pentru rezolvarea problemelor și luarea deciziilor,
4. Explicați funcționarea unei varietăți de algoritmi,

APTITUDINI

5. Rezolvați problemele împărțindu-le în secțiuni mai mici,
6. Pentru a recunoaște dacă există un model și a determina secvența,

7. Pentru a filtra informațiile care nu sunt necesare pentru a rezolva un anumit tip de problemă,
8. Abilitatea de a recunoaște instrucțiuni pas cu pas pentru a rezolva o problemă,

COMPETENȚE

9. Delegați în proiecte de grup și dezvoltați abilități de gestionare a timpului,
10. Asimilați gândirea computațională în viața reală,
11. Încrederea în a aborda problemele ambigue, tenacitatea de a persista prin provocări.

MATERIAL DE ÎNVĂȚARE/INSTRUCTIV SUGERAT

SUBMODULUL 1 CADRUL GENERAL: 4 PILONI AI GÂNDIRII COMPUTAȚIONALE

Primul submodul constă din fundalul teoretic al gândirii computaționale și din cele patru Componente de bază (descompunere, recunoaștere a modelelor, abstracție, gândire algoritmică).

Sub-modulul își propune să creeze cadrul de discuție și să echipeze fiecare participant cu aceleași concepte și puncte de referință, precum și să dobândească cunoștințele teoretice adecvate.

Întrucât sub-modulul 1 este și începutul modulului, prima activitate propusă este un spărgător de gheață pentru a permite participanților să se cunoască și să se prezinte. Aceasta va fi, de asemenea, prima introducere și metodă pentru a crea un mediu de învățare colaborativ, atunci când împărtășirea experiențelor și empatia sunt valorile care nu numai că trebuie predate, ci și care trebuie cultivate în cadrul acestui modul.

#Icebreaker 1 Mai degrabă decât

Acesta este un spărgător de gheață care poate fi folosit ca activitate introductivă pentru a-i face pe participanți să înțeleagă preferințele celuilalt. Pune-i pe toți să stea într-un cerc. Începeți prin a spune tuturor un lucru pe care vă place să îl faceți (de exemplu, alergați 10 km). Persoana din stânga ta repetă apoi ceea ce ai spus și apoi spune ceva ce ar prefera să facă (de exemplu, alergă 10 km; mănâncă o cadă întreagă de înghețată). Următorul membru al echipei repetă apoi ceea ce s-a spus și adaugă cu privire la ceea ce ar prefera să facă (de exemplu, alergă 10 km, mănâncă o cadă întreagă de înghețată, face un parașut). Jocul continuă până când fiecare persoană a spus întreaga listă și a adăugat ceea ce ar prefera să facă.

#Icebreaker 2 NUMELE meu

Un alt joc de spărgător de gheață pentru a-i face pe toți să cunoască numele celuilalt și un fapt interesant care poate provoca discuții ulterioare. Acordați membrilor grupului 3 până la 5 minute pentru a se gândi la un fapt interesant care corespunde literelor prenumelui lor. Cereți fiecărui participant să-și împărtășească acronimul.

Subiectele submodulului 1 sunt: 1) Ce este gândirea computațională? De ce este important? 2) Pilonii gândirii computaționale: descompunerea, recunoașterea modelelor, reprezentarea datelor și abstracția, algoritmi; 3) Aplicarea gândirii computaționale la studii de caz.

Când vorbim despre pilonii de bază ai gândirii computaționale, descompunerea este prezentată ca un mijloc de descompunere

a problemelor în secțiuni mai mici, recunoașterea modelului este considerată ca recunoașterea dacă există un model și determinarea



secvenței, abstracția este văzută ca o generalizare a unei probleme. și concentrați-vă pe imaginea de ansamblu și ceea ce este important, în sfârșit, algoritmi sunt instrucțiuni pas cu pas pentru rezolvarea unei probleme.

Această parte teoretică își propune să acopere rezultatele învățării #1, #2.

Având în vedere acest lucru, sunt analizate studii de caz legate de subiect. După aceea, se fac chestionare, iar această acțiune aprofundează cunoștințele teoretice.

#Exercițiul 1 Gândire computațională - întrebări de testare și chestionare

Folosind resursele puse la dispoziție, toți participanții sunt rugați să se alăture jocurilor test. În acest fel, cunoștințele teoretice vor fi testate în practică.

#Exercițiul 2 RPG de gândire computațională

Un joc educațional RPG care este conceput pentru a învăța jucătorii adulți despre elementele fundamentale ale gândirii computaționale.

Partea practică își propune să acopere rezultatele învățării #1, #2 și #11.

SUBMODULUL 2 DESCOMPUNERE ȘI RECUNOAȘTERE A MODELELOR

Al doilea submodul analizează două dintre elementele gândirii computaționale, legându-le cu studii de caz și exemple din experiențe din viața reală.

Descompunerea este prezentată ca un proces de a lua o problemă sau un proiect mare și de a o descompune în bucăți din ce în ce mai mici până când sunt suficient de gestionabile pentru a începe rezolvarea. Acest lucru este adesea introdus studenților mai în vârstă prin discutarea procesului de înscriere la facultate, dar într-adevăr, s-ar putea aplica oricărei probleme care trebuie rezolvată.

De exemplu, primăvara, îmi place să lucrez în grădina mea. Unii dintre pașii inițiali pe care i-aș putea identifica pentru proiectul meu de grădină includ: 1) să decid ce vreau să cresc; 2) obținerea de plante; 3)



plantarea lor în curte; 4) îngrijirea lor etc.

Alte exemple care pot ajuta la prezentarea subiectului:

- Când gustăm un fel de mâncare necunoscut și identificăm mai multe ingrediente în funcție de aromă, descompunem acel fel de mâncare în ingredientele sale individuale.
- Când dăm cuiva indicații către casa noastră, descompunem procesul de a ajunge dintr-un loc în altul.
- Când împărțim un proiect de curs în mai mulți pași, descompunem sarcina în subsarcini mai mici și mai ușor de gestionat.
- La matematică, putem descompune un număr precum 256,37 astfel: $2 \cdot 10^2 + 5 \cdot 10^1 + 6 \cdot 10^0 + 3 \cdot 10^{-1} + 7 \cdot 10^{-2}$.

Apoi, accentul se pune pe recunoașterea modelelor. Recunoașterea modelelor este o abilitate foarte utilă pe care oamenii o folosesc în mod constant pentru a ne ajuta să înțelegem lumea din jurul nostru și să clasificăm tipuri de lucruri pentru a lua decizii rapide. Când învățăm să descoperim asemănări și modele în viața noastră, vom fi într-o formă mult mai bună pentru a reutiliza toate informațiile pe care le-am învățat înainte pentru a face opțiuni mai ușoare și mai consistente.

Exemple care pot ajuta la prezentarea subiectului:

- Căutăm modele atunci când alegem un registrator când facem checkout.
- Șoferii caută modele în trafic pentru a decide dacă/când să schimbe benzile.
- Investitorii caută modele în prețurile acțiunilor pentru a decide când să cumpere și să vândă.
- Oamenii de știință caută modele în date pentru a deriva teorii și modele.

În ceea ce privește activitățile, există două exerciții.

#Exercițiul 1 Descompunerea și recunoașterea modelelor în practică

Toți participanții sunt rugați să vizioneze videoclipuri despre Computational Thinking: Computational Thinking: Computational Thinking: Pattern Recognition.

Cursanții în perechi vor descompune și descompune sarcinile și problemele complexe atribuite de educator (acestea pot fi găsite în prezentarea PowerPoint).

#Exercițiul 2 Descompunerea creând o aplicație

Imaginați-vă că doriți să vă creați prima aplicație. Aceasta este o problemă complexă - sunt multe lucruri de luat în considerare. Întrebare: Cum ați descompune sarcina de a crea o aplicație? Împărțiți cursanții în 4 grupuri. Pentru a descompune această sarcină, ar trebui să știți răspunsul la o serie de probleme mai mici.

Atât partea teoretică, cât și cea practică urmăresc să acopere rezultatele învățării #3, #5 și #6, #9, #10.

SUBMODULUL 3 ABSTRAȚIE ȘI ALGORITMI

Al treilea submodul analizează celelalte două elemente ale gândirii computaționale, legându-le cu studiile de caz și cu experiențele din viața reală ale cursanților.

Când eliminăm detalii dintr-un articol sau dintr-o sarcină care nu sunt necesare pentru problema în cauză, creăm o abstractizare. De exemplu, un model de cusut este un fel de abstractizare, deoarece modelul în sine nu include o anumită culoare a țesăturii, compoziția fibrelor sau designul.

Exemple de aprofundare a subiectului:

- O hartă a lumii este o abstractizare a pământului în termeni de longitudine și latitudine, ajutându-ne să descriem locația și geografia unui loc.
- Un semn al unui culoar într-un magazin (de exemplu, Walmart) este o abstractizare a articolelor disponibile în acel culoar.
- Când scriem un raport de carte, rezumăm și discutăm doar tema sau aspectele cheie ale cărții, este o abstractizare.
- Când spunem o poveste sau descriem un film prietenilor noștri, de ce nu descriem fiecare detaliu al poveștii sau al filmului?

Algoritmi. Unii algoritmi sunt într-adevăr atât de complexi, dar în sensul cel mai elementar, iar algoritmul este doar un set de pași care sunt proiectați pentru a rezolva o anumită problemă sau pentru a obține un anumit rezultat. Urmăm tot timpul algoritmi non-digitali, cum ar fi: 1) următoarele rețete; 2) urmând modele de cusut sau de tricotat; 3) urmărirea indicațiilor de conducere de pe Google Maps sau un sistem GPS; 4) efectuarea Hokey Pokey sau Electric Slide.

Exemple referitoare la subiect:

- Când un bucătar scrie o rețetă pentru un fel de mâncare, el sau ea creează un algoritm pe care alții îl pot urma pentru a reproduce felul de mâncare.
- Când prietena ta scrie indicațiile pentru a ajunge la casa ei, ea specifică o secvență de pași - adică un algoritm - pe care să-l urmezi.
- Vezi Google Maps!
- Când un profesor dă un set de instrucțiuni pentru a efectua un experiment, el sau ea specifică un algoritm pe care să-l urmați pentru a colecta și analiza date.

#Exercițiul 1 Videoclipuri despre gândirea computațională

Toți participanții sunt rugați să vizioneze videoclipuri despre abstracție și generalizarea modelelor și proiectarea algoritmului. Toată lumea este încurajată să dea feedback.

#Exercițiul 2 Sesiune de brainstorming

Brainstormingul se bazează pe exemple de abstractizare în practică. Ideile sunt discutate în perechi sau într-un grup mai mare.

Atât partea teoretică, cât și cea practică urmăresc să acopere rezultatele învățării #4, #7 și #8, #9, #10, #11.

REPERTORIU SUGERAT DE METODE ȘI TEHNICI DE PREDARE ȘI ACTIVITĂȚI EDUCAȚIONALE SUGERATE CU INTERVAL DE TIMP

Brainstorming promovează implicarea cursanților în procesul de învățare; Ajută la dezvoltarea intimității, a cooperării și contribuie la îmbunătățirea climatului de învățare și dezvoltă exprimarea liberă, gândirea critică și cooperarea.

Studii de caz consolidează capacitatea critică și analitică a cursanților, dezvoltă cunoștințe de specialitate, transformă atitudinile cursanților, promovează comunicarea și colaborarea, economisește timpul de predare.

Prezentare îmbogățită este folosit pentru a susține fundalul teoretic folosind material audio-vizual, o varietate de exemple și oferind un cuvânt pentru a cere feedback.

Spărgătorul de gheață dezvoltă dinamica de grup pentru a răspunde problemelor care se referă la implicațiile și eficacitatea teoriilor învățării adulților.

Întrebări și răspunsuri - discuție are ca scop dezvoltarea sau climatul participativ și comunicativ între cursanți, gândire critică; promovează capacitatea de cooperare între cursanți și le oferă o abordare detaliată a înțelegerii problemei și a nevoilor cursanților.

Joc de rol oferă cursanților posibilitatea de a acționa și de a experimenta situații reale într-un mediu de învățare protejat în care testarea, greșelile și practica sunt permise. Prin feedback de la cursanți și de la formator, este posibil ca cursanții să îmbunătățească și să dezvolte comportamentele dorite.

Lucrul în grupuri dezvoltă conștientizarea de sine, gândirea critică și o abordare eficientă a unui obiect; ajută la dezvoltarea comunicării esențiale între cursanți, libertatea de exprimare, reducerea sentimentelor de eșec și este folosit pentru dezvoltarea reciprocității și a ajutorului reciproc.

RESURSE ADITIONALE

Despre gândirea computațională ca abilitate universală: o trecere în revistă a celor mai recente cercetări privind această abilitate

https://www.researchgate.net/publication/325352993_On_computational_thinking_as_a_universal_skill_A_review_of_the_latest_research_on_this_ability

Gândirea computațională și cum să o predați

https://knilt.arcc.albany.edu/Module_Two:_Computational_Thinking_and_How_to_Teach_It#Unplugged_Activities

Gândirea computațională ca domeniu de competență emergent

https://www.researchgate.net/publication/307942866_Computational_Thinking_as_an_Emerging_Competence_Domain

Explorarea domeniului gândirii computaționale ca o abilitate a secolului XXI

https://www.researchgate.net/publication/303946887_EXPLORING_THE_FIELD_OF_COMPUTATIONAL_THINKING_AS_A_21ST_CENTURY_SKILL

Gândire computațională – întrebări de test OCR – OCR

<https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/z4rbcj6/test>

Activități de gândire computațională (mai ales pentru copii)

<https://www.stem.family/activities/computational-thinking-activities/>

Gândire computațională „deconectată”.

<https://microcredentials.digitalpromise.org/explore/unplugged-computational-thinking>

Rezolvarea problemelor folosind gândirea computațională

<https://jamdbokhtier.com/problem-solving-using-computational-thinking>

Introducere în gândirea computațională

<https://app.quizalize.com/view/quiz/introduction-to-computational-thinking-aad12639-fce5-4fe5-9f64-106bc61cfd4a>

Test de gândire computațională

<https://quizizz.com/admin/quiz/576e6f4391cb32ef5fc69a36/computational-thinking>

RPG de gândire computațională

<https://technicallystacy.com/projects/computational-thinking-rpg/>

Recunoasterea formelor

<https://brilliant.org/practice/pattern-recognition-level-1-challenges/>

Activități geniale

<https://brilliant.org/courses/>

Test pentru activități de gândire computațională

<https://scratch.mit.edu/projects/377945688/>

Ora codului

<https://hourofcode.com/us/gb/learn>

Căutări de gândire computațională

<https://www.remc.org/21Things4Students/21/21-computational-thinking/>

Gândire computațională pentru rezolvarea problemelor
<https://www.coursera.org/lecture/computational-thinking-problem-solving/1-1-introduction-4twR7>

Ce este gândirea computațională?
<https://robotresources.com/blog/2018/11/3/what-is-computational-thinking>

O privire de ansamblu asupra gândirii computaționale
https://www.researchgate.net/publication/332724947_An_Overview_of_Computational_Thinking

Gândirea computațională pentru tineri în practică
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/1929887.1929902>

Un cadru pentru gândirea computațională în cadrul curriculumului
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/1822090.1822126>

Puzzle-uri și gândire computațională
<https://teachinglondoncomputing.org/puzzles/>

Puzzle-uri de gândire computațională
<http://www.cs4fn.org/puzzles/>

S Deconectat
<https://classic.csunplugged.org/activities/>

INSTRUMENTE PENTRU EVALUAREA ABILITĂȚILOR DE GÂNDIRE COMPUTAȚIONALĂ.

Provocare internațională privind informatica și gândirea computațională
<https://www.bebras.org/>

Dr. Scratch
<http://drscratch.org/>

VIDEOCLIPURI

Google Open Online Education (2015, 8 iunie). Ce este gândirea computațională?
<https://www.youtube.com/watch?v=sxUJkn6TJOI&feature=youtu.be>

Salut Ruby. (2019, 2 septembrie). Episodul 02: Gândire computațională
<https://www.youtube.com/watch?v=kdngEhA4I00>

Josh Darnit. (2017, 7 ianuarie). Provocare cu instrucțiuni exacte – de aceea copiii mei mă urăsc
https://www.youtube.com/watch?v=cDA3_5982h8

STAR Net (27 august 2019). Gândirea computațională în biblioteca dvs. – deconectat!
<https://youtu.be/V7ceADiefHk?t=827>

Educația UC Computer Science. (2008, 25 octombrie). Informatica a deconectat spectacolul
<https://youtu.be/VpDDPWVn5-Q>

Code.org. (29 martie 2016). Lecție deconectată în acțiune – Programarea hârtiei milimetrice
<https://www.youtube.com/watch?v=vBUtejDNvrs>

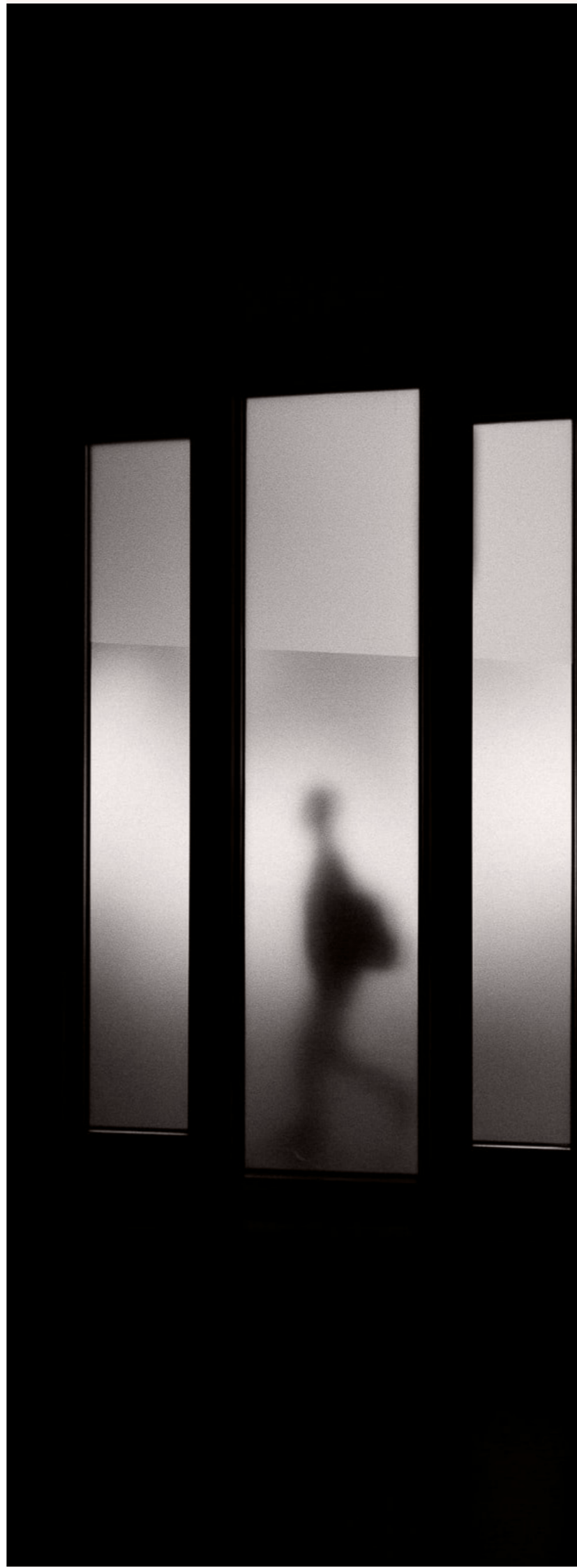
Wing, J. (2015, 27 mai). Gândirea computațională. Techthings.ca
<https://www.youtube.com/watch?v=igTy7SA8818>

MODULUL 5 GÂNDIRE COMPUTAȚIONALĂ (TRADUCEREA DATELOR ÎN CONCEPTE ABSTRACTE)

Societatea Internațională pentru Tehnologia Educației (ISTE) și Asociația Profesorilor de Informatică au dezvoltat o „definiție operațională” a gândirii computaționale care o descrie ca un proces de rezolvare a problemelor care include o serie de caracteristici și dispoziții comune. Definiția **ISTE/CSTA** spune:

„Gândirea computațională (CT) este un proces de rezolvare a problemelor care include (dar nu se limitează la) următoarele caracteristici:

- Formularea problemelor într-un mod care ne permite să folosim un computer și alte instrumente pentru a ajuta la rezolvarea lor.
- Organizarea și analiza logică a datelor.
- Reprezentarea datelor prin abstracții, cum ar fi modele și simulări.
- Automatizarea soluțiilor prin gândire algoritmică (o serie de pași ordonați).
- Identificarea, analizarea și implementarea soluțiilor posibile cu scopul de a obține cea mai eficientă și eficientă combinație de pași și resurse.
- Generalizarea și transferarea acestui proces de rezolvare a problemelor la o mare varietate de probleme.”



OBIECTIVELE MODULULUI 5:

1. Obține cunoștințe teoretice despre gândirea computațională.
2. Descrieți cei patru piloni ai gândirii computaționale și beneficiile acestora.
3. Descrieți un proces sistematic de rezolvare a problemelor și de luare a deciziilor.
4. Recunoașteți dacă există un model și determinați secvența.
5. Filtrați informațiile care nu sunt necesare pentru a rezolva un anumit tip de problemă.
6. Dezvoltați abilități de gestionare a timpului.
7. Asimilați gândirea computațională în viața reală.

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Aceste abilități sunt susținute și îmbunătățite de o serie de dispoziții sau atitudini. Până la sfârșitul **Modulului 5**, educatorul de adulți va avea:

- Încredere în abordarea complexității.
- Persistență în lucrul cu probleme dificile.
- Toleranța pentru ambiguitate
- Abilitatea de a face față problemelor deschise.
- Abilitatea de a comunica și de a lucra cu ceilalți pentru a atinge un scop sau o soluție comună”.
- Instrumentele necesare pentru evaluarea și evaluarea abilităților de gândire computațională.
- Proiectați module de formare specifice în jurul temei și adaptați-le la diferite audiențe: întreprinderi, angajați, angajatori.

Partea generală a acestui modul conține material teoretic privind cadrul gândirii computaționale, definind cele patru elemente de bază (descompunere, recunoaștere sau potrivire a modelelor, abstracție și algoritmi) și modul în care acești piloni conduc la o hartă care asigură procesul de rezolvare a problemelor și poate fi replicat sau automatizat în viitor.

În cadrul acestui modul, educatorii de adulți vor dobândi cunoștințe practice despre gândirea computațională, folosind instrumente specifice despre cum să evalueze și să creeze medii de învățare în diferite contexte.

Primul sub-modul prezintă fundalul teoretic, logica și metodologiile și cei patru piloni principali ai gândirii computaționale.

Al doilea submodul se concentrează pe Descompunerea și Recunoașterea modelelor ca procese și abilități pentru a lua decizii, rapid, a recunoaște și rezolva probleme.

Al treilea submodul analizează abstracția și algoritmi ca rute către gândirea critică și dezvoltarea cunoștințelor. În sub-modulele 2 și 3, diverse activități, exerciții și studii de caz leagă teoria cu experiențele zilnice.

SUBMODULUL 1 CADRUL GENERAL: 4 PILONI AI GÂNDIRII COMPUTAȚIONALE

Structura:

Introducere – Jocuri Ice Breaker (5')
Gândire computațională (10')
Pilonii gândirii computaționale (15')
Studii de caz (10')
Chestionare- Întrebări multiplicatoare- Joc video (15')
Debrief (5')

SUBMODULUL 2 DESCOMPUNERE ȘI RECUNOAȘTERE A MODELELOR

Structura:

Descompunere (teorie- exemple) (20')
Recunoașterea modelelor (teorie – exemple) (20')
Studii de caz (15')
Chestionare- Puzzle-uri- Video-uri- Brainstorming (20')
Debrief (5')

SUBMODULUL 3 ABSTRAȚIE ȘI ALGORITMI

Structura:

Abstracție (teorie- exemple) (20')
Algoritmi (teorie- exemple) (20')
Studii de caz (15')
Chestionare- Întrebări- Jocuri video (20')
Evaluare (5')

SESIUNE DE ÎNCHEIERE.

Înceierea scrierea în grup:

- Semafor de stop: oferiți fiecărei perechi de cursanți o imagine a unui semafor de stop. În căsuța verde, ei scriu ceva ce știau deja despre subiectul de astăzi. Cu galben, ei scriu ceva ce au învățat astăzi și cu roșu, ei scriu ceva ce nu au înțeles despre ceea ce s-a discutat.

Înceierea vorbirii în grup:

- Creați o poveste folosind conținutul lecției. Fiecare elev adaugă o propoziție la poveste.
- Tehnica întrebărilor. Fiecare persoană creează o întrebare despre conținut. Își întreabă partenerul. Runda a doua ar implica potrivirea a două perechi și lăsarea acestora să răspundă la câte o întrebare fiecare. Acest lucru ar putea fi continuat, făcând grupul din ce în ce mai mare, în funcție de cât timp rămâne.

Modulul 5 va folosi metode interactive de învățare, educatorii de adulți fiind angajați în activități prin sesiuni interactive, inclusiv discuții și chestionare, metode de instruire, prezentări Power Point cu o serie de instrumente online și metode de evaluare: You Tube, Survey Monkey, Documente descărcabile (Training). Planuri etc.), Social Media pentru partajarea și sprijinirea acestei metode va sprijini atât învățarea față în față, cât și învățarea on-line. Acest modul va satisface nevoile tuturor cursanților, atât educatorii de adulți, cât și cei NEET, folosind o gamă de metode diferite de învățare.

MODULUL 6

MODULUL 6 – ABORDARE TRANSDISCIPLINARĂ (ÎNȚELEGEREA CONCEPTELOR DIN DIFERITE DISCIPLINE)

TITLUL MODULULUI

Abordare transdisciplinară (înțelegerea conceptelor din diferite discipline)

DESCRIEREA MODULULUI

OBIECTIVELE MODULULUI

Să prezinte o abordare transdisciplinară ca o abordare care leagă concepte și abilități într-un context real. Abordarea transdisciplinară este văzută ca una care promovează înțelegerea profundă, precum și adaptabilitatea la abilitățile necesare pentru a reuși în lumea noastră în schimbare.

STRUCTURA ȘI CONȚINUTUL MODULULUI

Structurat în 3 sub-module, care acoperă informații generale despre abordarea transdisciplinară, cum ar fi contextul teoretic, concentrându-se pe competențele necesare educatorilor pentru a dezvolta procese transdisciplinare, abilitățile necesare educatorilor în timp ce interacționează cu elevii în timpul procesului de rezolvare eficientă a problemelor și abilitățile elevilor, înțelegerea și atitudinile pe care trebuie să le dezvolte conform unei abordări transdisciplinare.

MODUL ENTRY LEVEL

Începători/ Introducere în subiect

DURATA MODULULUI

6 ore în total (4 ore întâlniri față în față și 2 ore prin intermediul platformei electronice).

MODUL INFORMAȚII SUPLIMENTARE OPȚIONALE

Educatorii ar trebui să-și îmbunătățească în mod continuu cunoștințele și practica prin dezvoltarea unei înțelegeri a unei abordări transdisciplinare și a aplicării acesteia ca abilitate inter-curriculară. Educatorii dezvoltă o cunoaștere de lucru a componentelor de bază ale unei abordări transdisciplinare, pentru a putea înțelege concepte din diferite abordări și, în consecință, pentru a putea promova colaborarea într-un mod nou.

REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII – CUNOȘTINȚE, ABILITĂȚI, COMPETENȚE

CUNOȘTINȚE

1. Înțelegeți concentrat pe problemă,
2. Descrieți creșterea gradului de conștientizare,
3. Înțelegeți implicarea cognitivă,
4. Descrieți înțelegerea problemei,

APTITUDINI

5. Abilități de gândire,
6. Abilități sociale,
7. Abilități de comunicare,
8. Abilități de autogestionare,
9. Abilități de cercetare,

COMPETENȚE

10. Interacțiunea cu profesioniști din alte discipline,
11. Expunerea la cazuri din viața reală,
12. Sinteza diferitelor perspective disciplinare.

MATERIAL DE ÎNVĂȚARE/INSTRUCTIV SUGERAT

SUBMODULUL 1 COMPETENȚE CARE VIZEAZĂ ABORDAREA PROFESIONALĂ A PROIECTĂRII PROCESELOR TRANSDISCIPLINARE.

Primul submodul constă în contextul teoretic al abordării transdisciplinare, concentrându-se asupra competențelor cerute de educatori pentru a dezvolta procese transdisciplinare.

Sub-modulul își propune să creeze cadrul pentru discuții și să echipeze fiecare participant cu aceleași competențe, concepte și puncte de referință, precum și să dobândească cunoștințele teoretice adecvate.

Competențele discutate în submodulul 1 sunt:

- Să fii familiarizat cu cerințele speciale de calitate ale colaborărilor inter și transdisciplinare și să fii dispus să te angajezi față de acestea.
- Să știe ce fel de provocări și probleme speciale pot apărea în colaborările inter și transdisciplinare și cum să le rezolvi în mod corespunzător.
- bilitatea de a proiecta procese rapide și de ultimă generație de consens – construirea și integrarea.
- A putea „traduce” și reprocesează rezultatele produse în beneficiul unui public nespecializat din interiorul și din afara mediului academic.
- A fi capabil să susțină eficient comunicarea și colaborarea eficientă în cadrul unei echipe și să o organizeze spre satisfacția tuturor celor implicați.

Există trei activități diferite organizate în timpul procesului de învățare.

#Exercițiu 1 Chestionare bazate pe web

#Exercițiul 2 Întrebări multiplicatoare

#Exerciți 3 cărți

În urma informațiilor furnizate în prezentare, toți participanții sunt implicați în procesul de învățare. Scopul este de a arăta cum funcționează teoria în practică.

Această parte teoretică își propune să acopere rezultatele învățării #1, #2, #3 și #4.

SUBMODULUL 2 ABILITĂȚILE EDUCATORILOR PENTRU REZOLVAREA EFICIENTĂ A PROBLEMELOR.

Al doilea submodul analizează patru abilități necesare educatorilor în timp ce interacționează cu elevii în timpul procesului de rezolvare eficientă a problemelor, și anume: 1) Gândire critică și creativă, 2) Comunicare și colaborare, 3) Abilități de informare și tehnologie, 4) Bazat pe proiecte dezvoltarea curriculumului (Smyth, 2017).

Gândirea critică este definită ca „activitatea mentală disciplinată de evaluare a argumentelor sau propozițiilor și emiterea de judecăți care pot ghida dezvoltarea credințelor și luarea de măsuri”. Este necesar să se delimiteze gândirea critică de alte forme de gândire, cum ar fi gândirea creativă sau brainstormingul. Gândirea creativă este proiectarea modelelor organizaționale originale ale gândurilor sau ideilor existente, iar brainstormingul notează fiecare detaliu care ne vine în minte, în timp ce gândirea critică necesită și analiză, sinteză și evaluare.

Comunicarea presupune ca participanții să facă schimb de fapte și opinii, să se angajeze în discurs și, în cele din urmă, să ajungă la un

acord. Pentru ca o comunicare transdisciplinară eficientă să aibă loc, este esențial ca expeditorii de mesaje să definească și să exemplifice continuu limbajul specific disciplinei. Profesorii trebuie să ia în considerare aceste potențiale bariere în calea comunicării eficiente atunci când facilitează învățarea transdisciplinară. Profesorii trebuie să modeleze metode eficiente pentru a depăși obstacolele care împiedică comunicarea colaborativă.

Educatorii din secolul al XXI-lea trebuie să dezvolte un set de abilități tehnologice care să țină pasul cu dezvoltarea rapidă a industriei tehnologice și a studentului expert în tehnologie. Educatorii trebuie să învețe noi tehnologii, să creeze comunități globale în sala de clasă prin intermediul internetului și să găsească utilitate în dispozitivele personale ale elevilor din clasă, în același timp, trebuie să facă blog, să chat, să tweeteze și să facă legătura cu comunitatea online. În general, literatura subliniază că acei educatori contemporani trebuie să folosească tehnologia disponibilă pentru a crea o atmosferă de învățare care promovează conectivitatea în clasă, comunitate, țară și globală.

Dezvoltarea curriculum-ului bazată pe proiecte este o caracteristică esențială a învățării transdisciplinare. Crearea unor medii de învățare care impun studenților să rezolve probleme prin proiecte pe termen scurt și lung este fundamentul colaborării dintre diverse discipline. Proiectul de clasă este mecanismul care conectează toate celelalte abilități esențiale necesare pentru funcționarea transdisciplinarității. Atât partea teoretică, cât și cea practică urmăresc să acopere rezultatele învățării #5, #6, #7, #8, #9, #10, #11 și #12.

SUB-MODULUL 3 ABILITĂȚILE, ÎNȚELEGEREA ȘI ATITUDINILE STUDENȚILOR FAȚĂ DE ABORDAREA TRANSDISCIPLINARĂ.

Al treilea submodul concentrează și analizează abilitățile, înțelegerea și atitudinile pe care trebuie să le dezvolte elevilor, conform unei abordări transdisciplinare. Informațiile furnizate în acest submodul îi vor ajuta pe educatori cu privire la principalele abilități pe care le au pentru a le preda/dezvolta studenților lor.

Pentru mai multe detalii, studenții ar trebui să:

- să poată ocupa și înțelege diferite perspective disciplinare,
- să fie capabil să evalueze critic cunoștințele dintr-o gamă largă de discipline,
- să fie capabil să se angajeze în anchetă interdisciplinară și în rezolvarea problemelor, folosind mai multe moduri de cunoaștere,
- să aibă o înțelegere meta-disciplinară a naturii cunoștințelor și a disciplinelor;
- să poată integra, sintetiza, echilibra și acomoda cunoștințele din mai multe discipline pentru a produce ceva mai mare decât ar fi posibil dintr-o perspectivă disciplinară.

Partea teoretică a submodulului 3 urmărește să acopere rezultatele învățării #5, #6, #7 și #11.



REPERTORIU SUGERAT DE METODE ȘI TEHNICI DE PREDARE ȘI ACTIVITĂȚI EDUCAȚIONALE SUGERATE CU INTERVAL DE TIMP

Brainstorming promovează implicarea cursanților în procesul de învățare, ajută la dezvoltarea intimității, a cooperării și contribuie la îmbunătățirea climatului de învățare, exploatează experiența și creativitatea cursanților și dezvoltă libertatea de exprimare și cooperare.

Studii de caz consolidează capacitatea critică și analitică a cursanților, oferă cunoștințe de specialitate, transformă atitudinile cursanților, promovează comunicarea și colaborarea, economisește timpul de predare.

Prezentare îmbogățită sprijină experiența teoretică, folosind materiale audio-vizuale, o varietate de exemple și oferă o platformă pentru a cere feedback de la cursanți.



Spărgătorul de gheață dezvoltă dinamica de grup pentru a răspunde problemelor care se referă la implicațiile și eficacitatea teoriilor învățării adulților.

Întrebări și răspunsuri - discuție promovează capacitatea de cooperare între cursanți, dezvoltă climatul participativ și comunicativ între cursanți, gândirea critică și oferă o abordare detaliată a înțelegerii problemei și a nevoilor cursanților.

Joc de rol oferă cursanților posibilitatea de a acționa și de a experimenta situații reale într-un mediu de învățare protejat în care testarea, greșelile și practica sunt permise. Prin feedback de la cursanți și de la formator, este posibil ca cursanții să îmbunătățească și să dezvolte comportamentele dorite.

Lucrul în grupuri dezvoltă conștientizarea de sine, gândirea critică și o abordare eficientă a unui obiect, creează o comunicare esențială între cursanți, reduce sentimentele de eșec și îmbogățește ajutorul reciproc.

RESURSE ADITIONALE

Videoclipuri\ chestionare\ puzzle-uri\ jocuri video\ bibliografie

O abordare transdisciplinară a predării echitabile în educația timpurie

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.3102/0091732X18821122>

Învățarea împreună: O abordare transdisciplinară a parteneriatelor studenți-personal în învățământul superior

[https://www.tandfonline.com/doi/](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07294360.2019.1684454?casa_token=Df-D_dDHmrcA)

[full/10.1080/07294360.2019.1684454?casa_token=Df-D_dDHmrcA](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07294360.2019.1684454?casa_token=Df-D_dDHmrcA)
[AAAA%3AIm6bTnW3DYDk6cjFgZc6Xj1KUCm_5qTPY58sE5INqOIyQ-Qpi7LEOvCV6TDzAzQTixL2g2my-tBUFsQzj-8](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07294360.2019.1684454?casa_token=Df-D_dDHmrcA)

Studenți ca designeri de jocuri: abordare transdisciplinară a educației STEAM

https://www.researchgate.net/profile/Beaumie-Kim/publication/325430371_Students_as_Game_Designers_Transdisciplinary_Approach_to_STEAM_Education/links/5b0dcdb1aca2725783f1bfb4/Students-as-Game-Designers-Transdisciplinary-Approach-to-STEAM-Education.pdf

Integrarea durabilității în programele de învățământ superior printr-o perspectivă transdisciplinară

https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0959652620318060?casa_token=wP1biWqzKIoAAAAA:wl2cqkBxjVu_rhcmozOAgeytRLWSXzTChyFmIWA_jn0eiKWdn-T4pt7Wz9QKdMPaCwWtAmhsy8iU

Spre educație incluzivă – Dezvoltarea orientării transdisciplinare între educatorii cu nevoi speciale și consilierii de studii din învățământul secundar în formarea profesorilor din Finlanda

<https://www.fhnw.ch/de/die-fhnw/hochschulen/hsw/pmo/forschung-und-dienstleistung/laufbahnberatung-40plus/media/iaevg-conference-proceedings-2019.pdf#page=444>

Being Young, Being NEET – O reflecție pedagogică despre starea Tânărului Adult în Italia

https://books.euser.org/files/proceedings/13th_ICSS_2017_Proceedings_Book_Vol1_ISBN_9788890916113.pdf#page=171

Stoc redus de capital social, obstacole în calea reducerii vulnerabilităților în societăți

<https://ebooks.iospress.nl/DOI/10.3233/978-1-61499-953-9-207>

Standard internațional de educație transdisciplinară și competență transdisciplinară

<http://tiny.cc/z4p4vz>

Ce înseamnă dezvoltarea educației integrate, interdisciplinare sau multidisciplinare sau transdisciplinare în școală?

<http://archive.sciendo.com/SIGTEM/sigtem.2017.9.issue-1/sigtem-2017-0010/sigtem-2017-0010.pdf>

Cadrul de analiză / diagnosticare a calității sistemului general de învățământ (GEQAF)

<http://www.ibe.unesco.org/en/general-education-system-quality-analysisdiagnosis-framework-geqaf>

Transdisciplinaritatea – avantajul unei abordări holistice a vieții

<https://core.ac.uk/download/pdf/81103896.pdf>

Curriculum integrat transdisciplinar: o analiză a experiențelor profesorilor printr-un model de proiectare în cadrul IB-PYP

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1277155.pdf>

Abordare transdisciplinară – Ce înseamnă?

<https://www.totalcommunication.com.sg/post/transdisciplinary-approach-what-does-it-mean>

Transdisciplinaritatea: gândirea în interior și în afara cutiei

<https://www.edutopia.org/blog/transdisciplinarity-thinking-inside-outside-box-matt-levinson>

Conceptii despre design de către educatorii transdisciplinari: context disciplinar și implicare pedagogică

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10798-019-09520-w>

Permiterea educatorilor universitari să echipeze studenții cu competențe inter și transdisciplinare

https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IJSHE-02-2016-0030/full/html?casa_token=y2iQzuxjCEEAAAAA:DH59L-KReqo9MPbIkdy7SuEDXRbmAtzLqOfEHA0MZK4Bm6u4145tQ2vFrjaAhDtSXEO1oiMIAfugKjtKXqTCDc9F6_XCbV2d42eEEPS0nO9uXGEC1Rs1A

Cu cât este mai fericit: Utilizarea serviciilor transdisciplinare colaborative pentru a maximiza incluziunea și rezultatele copiilor

<http://tiny.cc/25p4vz>

Pedagogie transdisciplinară: o abordare bazată pe competențe pentru profesori și studenți pentru a promova sustenabilitatea globală

<https://www.proquest.com/docview/2101323753?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true>

Predarea pentru înțelegere – în cadrul și peste discipline

<http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/feb94/vol51/num05/Teaching-for-Understanding%E2%80%94Within-and-Across-the-Disciplines.aspx>

Integrarea Disciplinelor: Subiecte interdisciplinare de succes

https://gened.psu.edu/sites/default/files/docs/LOA%20-%20InterdisciplinaryCourse_HowToGuide-Gooding.pdf

Disciplina pozitivă în clasa de certificare

<https://positivediscipline.org/classroom-educator-training>

Disciplina pozitivă în predarea de zi cu zi

<https://resourcecentre.savethechildren.net/sites/default/files/documents/4802.pdf>

Ce este educația holistică? Înțelegerea istoriei, metodelor și beneficiilor

<https://soeonline.american.edu/blog/what-is-holistic-education>

INSTRUMENTE DE EVALUARE A ABORDĂRII TRANSDISCIPLINARE

Un instrument pentru evaluarea îndrumării interdisciplinare în carieră.

https://research.ou.nl/ws/files/32886606/IAEVG_Conference_Proceedings_2019_FINAL.pdf

VIDEOCLIPURI

Stephanie Walsh Matthews (24 august 2016) Pushing The Need for Interdisciplinary Work. Recuperate de la

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

Gândirea transdisciplinară 1 (30 august 2015). Recuperate de la

<https://www.youtube.com/watch?v=NIhSTO4ci0Q>

Theresa Lim. (24 iulie 2019). Educarea pentru viitor: puterea spațiilor interdisciplinare. TEDxYouth@SHC. Recuperate de la

<https://www.youtube.com/watch?v=KGtrsv8G9u0>

Sarah, Keane & Siv, Worner (11 decembrie 2019) EDU40007: Studii integrate. Sarcina 1: Prezentare de dezvoltare profesională. Recuperate de la

https://www.youtube.com/watch?v=2IRyiD_NRnk

Învățare integrată: un proiect, mai multe discipline (22 mai 2015)

Preluat de la:

<https://www.youtube.com/watch?v=99FxWH3ovIU>

CORWIN (28 februarie 2017). Predarea înțelegerii conceptuale. Recuperate de la:

<https://www.youtube.com/watch?v=3xvY20jtjr0>

Julie Stern (13 martie 2018) Ce este înțelegerea conceptuală? Recuperate de la:

<https://www.youtube.com/watch?v=k4DeP9v9JPY>

MODULUL 6 ABORDARE TRANSDISCIPLINARĂ (ÎNȚELEGEREA CONCEPTELOR DIN DIFERITE DISCIPLINE)

UNESCO, în colaborare cu statele sale membre, în subordinea Biroului Internațional de Educație, a dezvoltat Cadrul de Analiză/Diagnoză a Calității Sistemului Educațional General (GEQAF). Obiectivul său este de a consolida capacitatea națională de evaluare a sistemelor educaționale bazate pe cunoștințele și expertiza locală. În Glosarul terminologiei curriculare, termenul „abordare transdisciplinară” este definit și explicat. Pentru mai multe detalii, definiția abordării transdisciplinare este următoarea:

„Abordarea transdisciplinară este o abordare a integrării curriculumului care dizolvă granițele dintre disciplinele convenționale și organizează predarea și învățarea în jurul construcției de sens în contextul problemelor sau temelor din lumea reală”.

Abordarea transdisciplinară include următoarele caracteristici:

- Dezvoltarea unui standard internațional pentru educația transdisciplinară.
- Descrierea conținutului competenței transdisciplinare pentru studenții diverselor discipline la toate nivelurile de învățământ.
- Formarea unei metodologii transdisciplinare de sisteme care



este capabilă să unifice și să consolideze cunoștințele disciplinare de la caz la caz.

- Promovarea interacțiunii persoanelor cu cunoștințe disciplinare plus un grad de perspectivă științifică.
- Furnizarea unei metodologii pentru unificarea și generalizarea cunoștințelor disciplinare.
- Rezolvarea problemelor multifactoriale ale societății moderne.

OBIECTIVELE MODULULUI 6:

1. Îmbunătățiți competențele permițând cursanților să contribuie la proces în colaborare.
2. Dezvoltarea cunoștințelor teoretice și metodologice privind abordarea transdisciplinară.
3. Îmbunătățiți abilitățile practice necesare pentru utilizarea abordării transdisciplinare.

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Aceste abilități sunt susținute și îmbunătățite de o serie de dispoziții sau atitudini. Până la sfârșitul Modulului 6, educatorul de adulți va avea:

- Încredere în interacțiunea cu profesioniști din alte discipline.
- Persistență în lucrul cu probleme dificile.
- Toleranța pentru ambiguitate.
- Capacitatea de expunere la cazuri din viața reală.
- Abilitatea de a comunica și de a lucra cu ceilalți pentru a atinge un scop sau o soluție comună.
- Capacitatea de a promova sinteza unei perspective disciplinare diferite.
- Descrieți înțelegerea problemei.

Partea generală a acestui modul conține material teoretic privind cadrul abordării transdisciplinare, concentrându-se pe competențele necesare educatorilor pentru a dezvolta procese transdisciplinare, care le poate permite să promoveze un proces de rezolvare a problemelor printr-o lentilă transdisciplinară.

În cadrul acestui modul, educatorii de adulți vor dobândi cunoștințe practice despre abordarea transdisciplinară, având instrumente specifice despre cum să evalueze și să creeze un mediu de învățare în diferite contexte.

Primul submodul prezintă contextul teoretic de abordare transdisciplinară, cu accent pe competențele cerute de educatori pentru a dezvolta procese transdisciplinare.

Al doilea submodul se concentrează pe abilitățile necesare educatorilor în timp ce interacționează cu elevii în timpul procesului de rezolvare eficientă a problemelor.

Al treilea submodul analizează abilitățile, înțelegerea și atitudinile elevilor pe care trebuie să le dezvolte conform unei abordări transdisciplinare. În sub-modulele 2 și 3, diverse activități, exerciții și studii de caz leagă teoria cu experiențele zilnice.

SUBMODULUL 1 COMPETENȚE CARE VIZEAZĂ ABORDAREA PROFESIONALĂ A PROIECTĂRII PROCESELOR TRANSDISCIPLINARE.

Structura:

Introducere – Jocuri Ice Breaker (5')

Abordare transdisciplinară (10')

Competențe pentru educatori (15')

Studii de caz (10')

Chestionare- Întrebări multiplicatoare (15')

Debrief (5')

SUBMODULUL 2 ABILITĂȚILE EDUCATORILOR PENTRU REZOLVAREA EFICIENTĂ A PROBLEMELOR.

Structura:

Abilități de rezolvare a problemelor (teorie – exemple) (15')

Metodologia de rezolvare a problemelor (teorie-exemple) (15')

Studii de caz (10')

Chestionare- Puzzle-uri- Jocuri video (15')

Debrief (5')

SUB-MODULUL 3 ABILITĂȚILE, ÎNȚELEGEREA ȘI ATITUDINILE STUDENȚILOR FAȚĂ DE ABORDAREA TRANSDISCIPLINARĂ.

Structura:

Abilități de promovare a abordării transdisciplinare (teorie-exemple) (15')

Atitudini pentru promovarea abordării transdisciplinare (teorie-exemple) (15')

Joc de rol (10')

Chestionare- Puzzle-uri- Jocuri video (15')

Evaluare (5')

SESIUNE DE ÎNCHEIERE.

Încheierea scrierea în grup:

- Semafor de stop: oferiți fiecărei perechi de cursanți o imagine a unui semafor de stop. În căsuța verde, ei scriu ceva ce știau deja despre subiectul de astăzi. Cu galben, scriu ceva ce au învățat astăzi, iar cu roșu, ceva ce nu au înțeles despre ceea ce s-a discutat.

Încheierea vorbirii în grup:

- Creați o poveste folosind conținutul lecției. Fiecare elev adaugă o propoziție la poveste.
- Tehnica întrebărilor. Fiecare persoană creează o întrebare despre conținut. Își întreabă partenerul. Runda a doua ar implica potrivirea a două perechi și lăsarea acestora să răspundă la câte o întrebare fiecare. Acest lucru ar putea fi continuat, făcând grupul din ce în ce mai mare, în funcție de cât timp rămâne.

Modulul 6 va folosi metode interactive de învățare, educatorii de adulți fiind angajați în activități prin sesiuni interactive, inclusiv discuții și chestionare, metode de instruire, prezentări PowerPoint cu o serie de instrumente on-line și metode de evaluare: YouTube, documente descărcabile (planuri de formare, etc.), Social Media pentru partajarea și sprijinirea acestei metode va sprijini atât învățarea față în față, cât și învățarea on-line. Acest modul va satisface nevoile tuturor cursanților, atât educatorii de adulți, cât și cei NEET, folosind o gamă de metode diferite de învățare.



MODULUL 7

MODULUL 7 – DESIGN MINDSET (REPREZENTAREA ȘI DEZVOLTAREA SARCINILOR ȘI PROCESELOR DE LUCRU)

TITLUL MODULULUI

Modulul 7 – Design Mindset (reprezentarea și dezvoltarea sarcinilor și proceselor de lucru)

DESCRIEREA MODULULUI OBIECTIVELE MODULULUI

Să exploreze conceptul de mentalitate de design prin descoperirea, îmbrățișarea și reflectarea asupra inovației creative și asupra modului în care aceasta contribuie la dezvoltarea personală. Aceasta va servi drept metodologie de urmat pentru a avea încredere în instincte, pentru a rezolva problemele și pentru a analiza critic mentalitatea „centrată pe design”.

STRUCTURA ȘI CONȚINUTUL MODULULUI

Modulul 7 va fi împărțit în 3 sub-module, inclusiv o introducere la o mentalitate de design, o explicație a motivului pentru care este necesară crearea unei mentalități de design și oferirea de sfaturi despre cum să îmbrățișați o mentalitate despre design și să o implementați în predare. Aceste trei sub-module vor oferi o analiză aprofundată și o abordare practică a dezvoltării unei mentalități inovatoare prin gândirea de design.



MODUL ENTRY LEVEL

Începători/ Introducere în subiect

DURATA MODULULUI

6 ore pe modul (4 ore activități practice față în față și 2 ore pentru conținutul teoretic/e-learning prin platformă) _

MODUL INFORMAȚII SUPPLEMENTARE OPȚIONALE

Educatorii adulților ar trebui să promoveze empatia, să se concentreze pe valorile umane, să creeze claritate, să îmbrățișeze experimentarea și să încurajeze colaborarea în mediile de învățare ale acestui modul.

ALE ÎNVĂȚĂRII – CUNOȘȚINȚE, ABILITĂȚI, COMPETENȚE

CUNOȘȚINȚE

1. Cunoștințe de bază despre o mentalitate de design,
2. Cunoștințe reale despre avantajele unei mentalități de design,
3. Cunoștințe practice despre modul în care mentalitatea de design poate stimula o mentalitate antreprenorială,
4. Cunoașterea teoretică a modului în care mentalitatea de design dă putere inovației,

APTITUDINI

5. Discutați despre caracteristicile unei mentalități de design,
6. Analizați modul în care iterația contribuie la o mentalitate de design,
7. Recunoașteți modul în care empatia și valorile umane joacă un rol fundamental într-o mentalitate de design,

COMPETENȚE

8. Recunoașteți influența pozitivă a mentalității de design,
9. Dorința de a practica empatia atunci când lucrezi cu alții,
10. Dorința de a colabora cu grupuri multiculturale,
11. Deschidere pentru a practica o mentalitate de design atunci când îmbrățișați o abordare centrată pe om.

MATERIAL DE ÎNVĂȚARE/INSTRUCTIV SUGERAT

SUBMODULUL 1: INTRODUCERE ÎNTR-O MENTALITATE DE DESIGN

Acest submodul introduce subiectul mentalității de design. Aceasta va introduce subiectul și va încuraja o discuție între participanți despre conceptele gândirii de design. O „Design Mindset” sau „Design Thinking” este o abordare creativă de rezolvare a problemelor, recunoscută pe scară largă ca un proces valoros de gândire pentru inovația centrată pe om.

Toți participanții sunt încurajați să răspundă la întrebarea despre cum înțeleg conceptul de „Design Mindset”, care este ulterior verificată și discutată în grup.



Mentalitatea designului ar trebui să încurajeze empatia, intuiția, creativitatea și generarea de idei inovatoare. Acesta este urmat de procesul în 5 pași care implică acțiuni de empatizare, definire, ideare, prototipare și testare. Toți acești pași sunt explicați cu atenție.

#Exercițiu 1 Reflecție

Toți elevii trebuie să noteze fiecare întrebare pusă în fiecare casetă de pe tablă. Toate răspunsurile sunt revizuite și discutate împreună.

Acest sub-modul va cuprinde teoria din spatele unei mentalități de design și caracteristicile care se referă la acest proces de gândire. Submodulul 1 va prezenta participanților această abordare a inovației, oferind exemple și direcții către o mentalitate curios, dar creativă, acoperind rezultatele învățării #1, #2, #4, #5, #11.

SUBMODULUL 2: DE CE SĂ CREAȚI O MENTALITATE DE DESIGN

Acest submodul se va concentra pe importanța și beneficiile creării unei mentalități de design. Acesta va încuraja participanții să ia în considerare avantajele gândirii de design inovatoare, cum ar fi abilități mai bune de rezolvare a problemelor, încercarea de lucruri noi, observații atente, adaptarea la procesul de a fi mai atent la ceilalți, inovarea, obținerea empatiei atât pentru oameni, cât și pentru sisteme, conectarea cu indivizii, aprofundarea relațiilor și dobândirea de noi perspective.

#Exercițiul 1 Colaborare practică – Hartă mentală

Toți participanții ar trebui să creeze o hartă mentală a ceea ce înseamnă pentru ei „Design Mindset”. Următoarele întrebări pot fi reținute în timpul procesului: 1) Ce este o mentalitate de design? 2) Cum te poate ajuta? 3) Ce abilități promovează? 4) Cum poți implementa o mentalitate de design? 5) De ce ai folosi o mentalitate de design? Procesul de gândire de proiectare în sine este considerat valoros și se potrivește subiectului, oferind unele abilități practice.

Submodulul 2 va provoca participanții să își ia în considerare viziunea asupra lumii și modelul mental; și modul în care propria lor mentalitate de design este influențată de acest lucru. Acesta va introduce idei despre motivul pentru care ar trebui să adopte o mentalitate de design, dezvoltate în submodulul 3. Acest submodul ajută la atingerea rezultatelor învățării #3, #6, #8.

SUBMODULUL 3: CUM SĂ ÎMBRĂȚIȘAȚI O MENTALITATE DE DESIGN ȘI SĂ O IMPLEMENTAȚI ÎN PREDARE

Acest sub-modul va permite participanților să își dezvolte propria mentalitate de design. Îmbrățișând o abordare centrată pe om, acest modul își propune să doteze participanții cu abilitățile și competențele necesare pentru a dezvolta mentalități care promovează inovația. Acest submodul va oferi o abordare practică și va motiva participanții să aplice anumite atitudini care împuternicesc gândirea și creativitatea. Acest lucru va avea drept scop încurajarea educatorilor de adulți să-și perceapă în mod pozitiv abilitățile și să promoveze motivația și performanța.

Este introdus un proces în 5 etape de stabilire a mentalității de proiectare: descoperirea nevoilor, definirea provocărilor, ideare, experimentare și evaluare/validare.

#Exercițiul 1 Ce trebuie să fac pentru mentalitatea mea de design?

Această activitate va cere participanților să stabilească ceea ce doresc să obțină printr-o mentalitate de design. De asemenea, va oferi sfaturi și îndrumări despre cum să îmbrățișați o mentalitate de design în diferite domenii ale vieții de zi cu zi.

Mai târziu, accentul se pune pe modul în care o mentalitate de design poate contribui activ la îmbunătățirea competențelor în diferite domenii cheie. Submodulul 3 explică modul în care proiectarea poate ajuta participanții să-și îmbunătățească mentalitatea generală în bine. Aceasta va explora modul în care își pot inova viața personală, profesională și socială pentru a crea experiențe mai bune.

Sub-modulul evidențiază modul în care o mentalitate de design poate contribui activ la diferite competențe: 1) personal, social și de a învăța să învețe; 2) cetățenie; 3) antreprenoriat; 4) conștientizarea și exprimarea culturală; 5) digital.

#Exercițiul 2 Patru o dată

Four at a Time este excelent pentru predarea comunicării non-verbale și a muncii în echipă.

#Exercițiul 3 Ce acum? Ce urmează? Pânză World View

Toți participanții sunt rugați să se gândească la modul în care o mentalitate de design le poate influența viața într-un mod pozitiv. Înțelegerea vine prin completarea tabelului, identificând unde poate fi aplicată gândirea de design în viața personală, profesională și socială.



Cel de-al treilea submodul va prezenta activități practice și exemple descriptive care facilitează metodologia Tell-Show-Do a pachetului de formare țintită pentru educatorii adulților, acoperind rezultatele învățării #3, #7, #9, #10.

REPERTORIUL SUGERAT DE METODE ȘI TEHNICI DE PREDARE ȘI ACTIVITĂȚI EDUCATIONALE SUGERATE CU INTERVAL DE TIMP

Activități promovează auto-învățarea, oferind o abordare interesantă a învățării non-formale pentru a încuraja medii pozitive de învățare.

Învățare audio-vizuală încurajează reflecția și implicarea.

Invatare colaborativa este definită ca activități de lucru în grup și discuții care îmbunătățesc colaborarea și abilitățile de lucru în echipă.

Discuție în grup promovează feedback-ul de la egal la egal și ajută cursanții oferind perspective multiple și încurajând participarea și colaborarea activă.

Învățare bazată pe anchete este folosit pentru a pune întrebări, scenarii sau probleme care promovează o formă activă de învățare.

Abordare centrată pe cursant promovează învățarea activă care încurajează participanții să-și împărtășească propriile experiențe de cunoștințe, educație și idei în mediul de învățare.

Prelegere (Învățare vizuală și teoretică) își propune să învețe participanții teoria, conceptele și modelele strategice ale subiectelor modului.

RESURSE ADITIONALE

5 etape ale procesului de design Thinking

<https://www.youtube.com/watch?v=-ySx-S5FcCI>

Definirea „mentalității de design”

<https://medium.com/@chapolk/design-is-mindset-20f999b75d7e>

Mentalități de gândire în proiectare pentru design centrat pe om

<https://www.innovationtraining.org/design-thinking-mindsets/>

Ce este Design Thinking? O imagine de ansamblu

<https://www.youtube.com/watch?v=gHGN6hs2gZY>

MODULUL 7 – DESIGN MINDSET (REPREZENTAREA ȘI DEZVOLTAREA SARCINILOR ȘI PROCESELOR DE LUCRU)

Scopul **Modulului 7** este de a explora conceptul de mentalitate de design. Acesta va avea ca scop descoperirea, îmbrățișarea și reflectarea asupra inovației creative și asupra modului în care aceasta contribuie la dezvoltarea personală. Aceasta va servi drept metodologie de urmat pentru a avea încredere în instincte, pentru a rezolva problemele și pentru a analiza critic mentalitatea „centrată pe design”.

Mentalitatea de design poate fi folosită ca strategie pentru inovare. Acest lucru permite indivizilor să-și formeze o mentalitate concentrată pe gândire clară și procese de rezolvare a problemelor. Mentalitățile de design promovează perspective centrate pe soluții și acțiuni și implică adesea atât analiză, cât și imaginație. Favorizează empatia, intuiția, creativitatea și generarea de idei inovatoare.

Încurajarea mentalității în materie de design promovează dezvoltarea abilităților de „învăța prin practică”. Acest proces este centrat pe cursant și îi încurajează pe indivizi să experimenteze cu instrumente și procese care combină mișcări



de divergență, convergență și sinteză. Aceste tipuri de cursuri sunt concepute pentru a asigura spații mai incluzive (formare, loc de muncă) într-o societate și forță de muncă în schimbare rapidă, fiind mai mult decât o abilitate neobișnuită, dar o condiție prealabilă pentru a reuși.

OBIECTIVELE MODULULUI 7:

1. Obține cunoștințe teoretice despre conceptul de „modalitate de proiectare”.
2. Discutați modul în care mentalitățile de design favorizează inovația.
3. Obțineți cunoștințe de bază despre cum să îmbrățișați și să implementați o mentalitate de design în medii educaționale, profesionale și personale.

Partea generală a acestui modul conține material teoretic despre cadrul unei mentalități de design. Aceasta explorează teoria din spatele unei mentalități de design, caracteristicile care țin de acest proces de gândire, beneficiile unei mentalități de design și, mai mult, modul în care indivizii pot stimula gândirea gândirii de design în viața lor.

Partea specifică a modulului prezintă un cadru dezvoltat pentru a mapa oportunitățile și provocările promovării inovației, creativității și valorilor umane.

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Până la sfârșitul **Modulului 7**, educatorul de adulți va fi capabil să:

- Aveți instrumentele și cunoștințele potrivite pentru a promova empatia, valorile umane, claritatea artizanală, îmbrățișați experimentarea și încuraja colaborarea în spațiul de învățare.
- Proiectați module de formare specifice în jurul temei și adaptați-le la diferite audiențe: întreprinderi, angajați, angajatori.

- Înțelegeți, adaptați și utilizați diferite valori pentru a monitoriza, evalua și promova diversitatea, echitatea și incluziunea în traininguri și contexte de afaceri.

În cadrul acestui modul, educatorii adulți vor dobândi cunoștințe practice despre mentalitățile de design, folosind instrumente practice specifice și exerciții despre cum să evalueze și să creeze mentalități de design în propriile contexte.

Modulul 7 este împărțit în 3 sub-module și anume:

1. Introducere într-o mentalitate de design.
2. De ce ai nevoie de un meșteșug pentru a proiecta mentalitatea.
3. Cum să îmbrățișezi o mentalitate de design și să o implementezi în predare.

Primul submodul prezintă principiile principale ale temei și caracteristicile care țin de acest proces de gândire.

Al doilea submodul prezintă o abordare mai concentrată asupra importanței și beneficiilor creării unei mentalități de design și asupra modulului în care aceasta poate afecta gândirea individuală.

Al treilea submodul oferă participanților o abordare practică a modulului în care își pot dezvolta propria mentalitate de design, îmbrățișând o abordare centrată pe om. Acest lucru funcționează pentru a motiva cursanții să aplice anumite atitudini care vor stimula gândirea și creativitatea. Acest submodul oferă, de asemenea, o perspectivă asupra modulului în care gândirea mentalității de design poate ajuta cursanții să-și îmbunătățească mentalitatea generală în bine. Aceasta va explora modul în care își pot inova viața personală, profesională și socială pentru a crea experiențe mai bune.

SUB-MODULUL 1: INTRODUCERE ÎNTR-O MENTALITATE DE DESIGN (CADRU GENERAL)

Structura:

Introducere – Teoria din spatele unei mentalități de design (10')

Activitate - Discuție de grup (5')

Caracteristicile unei mentalități de design (10')

Debrief de concepte (5')

SUBMODULUL 2: DE CE SĂ CREAȚI O MENTALITATE DE DESIGN (DEEP DIVE)

Structura:

Care sunt beneficiile unei mentalități de design? (10')

Cum mă poate ajuta asta? (5')

Activitate – Colaborare practică (10')

Informații despre activitate (5')

SUB-MODULUL 3: CUM SĂ ÎMBRĂȚIȘAȚI O MENTALITATE DE DESIGN (ABORDARE PRACTICĂ)

Structura:

Abordare centrată pe om (5')

Abilități și competențe necesare care promovează inovația (5')

Procesul în 5 etape al unei mentalități de design (10')

Activitate - De ce am nevoie? (10)

Mintea mea generală (10')

Viața personală, profesională, socială (10')

Activitate – Pânză World View (10')

SESIUNE DE ÎNCHEIERE.

Facilitatorul este liber să aleagă configurarea sesiunii de evaluare.

Întrebările ghidate pentru discuție pot fi:

1. Crezi că o mentalitate de design vă poate ajuta la conceptul general de gândire?
2. Ce scop va avea asta în viața ta?
3. Vă puteți gândi la un exemplu în care ați putea beneficia de utilizarea unei mentalități de design?

Toți participanții sunt încurajați să-și împărtășească experiențele și ideile.

Modulul 7 va folosi metode interactive de învățare, educatorii de adulți fiind angajați în activități prin sesiuni interactive, inclusiv discuții și chestionare, metode de instruire, prezentări PowerPoint cu o serie de instrumente online și metode de evaluare: YouTube, documente descărcabile (planuri de formare etc.) , rețelele de socializare pentru partajarea și sprijinirea acestei metode vor sprijini atât învățarea față în față, cât și învățarea on-line. Acest modul va satisface nevoile tuturor cursanților, atât educatorii de adulți, cât și cei NEET, folosind o gamă de metode diferite de învățare.



MODULUL 8

MODULUL 8 – MANAGEMENTUL SARCINII COGNITIVE (DISCRIMINAREA ȘI FILTRAREA INFORMAȚIILOR)

TITLUL MODULULUI

Modulul 8 – Managementul sarcinii cognitive (discriminarea și filtrarea informațiilor)

DESCRIEREA MODULULUI

OBIECTIVELE MODULULUI

Pentru a explora conceptul de management al sarcinii cognitive, pentru a explora cantitatea disponibilă de informații pe care memoria umană o poate deține la un moment dat și modul în care conștientizarea teoriei sarcinii cognitive și învățarea să vă gestionați încărcătura cognitivă poate contribui la dezvoltarea personală.

STRUCTURA ȘI CONȚINUTUL MODULULUI

Modulul 8 va fi împărțit în 3 sub-module, care acoperă o introducere în teoria încărcării cognitive, prezentarea importanței învățării de a gestiona încărcătura cognitivă și managementul în sine. Aceste trei sub-module vor oferi o analiză aprofundată și o abordare practică a managementului sarcinii cognitive.



MODUL ENTRY LEVEL

Începători/Introducere în subiect

DURATA MODULULUI

6 ore pe modul (4 ore față în față și activități practice și 2 ore pentru conținutul teoretic/e-learning prin platformă)

MODUL INFORMAȚII SUPPLEMENTARE OPȚIONALE

Educatorii adulților ar trebui să-și îmbunătățească abilitățile de gestionare a sarcinii cognitive și să fie capabili să-și ajute cursanții să-și asigure dezvoltarea personală.

REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII – CUNOȘȚINȚE, ABILITĂȚI, COMPETENȚE CUNOȘȚINȚE

1. Cunoștințe de bază despre conceptul de management al sarcinii cognitive,
2. Cunoașterea științei din spatele memoriei și învățării umane,
3. Cunoștințe practice despre cum să implementați teoria încărcării cognitive în viața de zi cu zi, în învățare și predare,

APTITUDINI

4. Recunoscând că modul în care sunt prezentate informațiile poate reduce încărcătura cognitivă și crește învățarea,
5. Discutați de ce este esențială cunoașterea teoriei sarcinii cognitive,
6. Analizați cum funcționează creierul uman și memorarea,

COMPETENȚE

7. Învățând să înveți,

8. Deschidere pentru a schimba modul în care cineva învață și își imaginează reținerea informațiilor,
9. A fi capabil să lucrezi mai inteligent, nu mai greu.

MATERIAL DE ÎNVĂȚARE/INSTRUCTIV SUGERAT

SUBMODULUL 1 INTRODUCERE ÎN TEORIA ÎNCĂRCĂTURII COGNITIVE

Acest submodul introduce subiectul Teoriei sarcinii cognitive. Pentru a înțelege mai bine subiectul, sunt prezentate și diferite tipuri de memorie, cum ar fi memoria senzorială, memoria de lucru și memoria pe termen lung.

Sarcina cognitivă este văzută ca un fenomen complex. Sunt prezentate trei tipuri diferite de încărcătură cognitivă: 1) intrinsecă (adică un nivel de dificultate al informației pe care cineva dorește să o împărtășească); 2) extrinseci (ca metodă prin care informația este predată elevilor); 3) germane (apare atunci când este creată o nouă schemă pentru un concept).

Această teorie va încuraja o discuție între participanți despre conceptele de încărcare cognitivă.

În ceea ce privește activitățile, în cadrul acestei sesiuni se desfășoară un exercițiu.

#Exercițiul 1 Harta mentală

Participanții desenează un cerc cu cuvintele „managementul sarcinii cognitive” în interior. În afara cercului este umplut cu cuvinte sau expresii asociate cu acest subiect și învățate în timpul sesiunii de învățare teoretică.

Acest sub-modul va cuprinde teoria din spatele sarcinii cognitive și modul în care funcționează creierul uman și procesul de memorare, acoperind rezultatele învățării #1, #2, #5.

SUB-MODULUL 2 DE CE ESTE IMPORTANTĂ ÎNVĂȚAREA GESTIONĂRII SARCINII COGNITIVE.

Acest submodul va introduce importanța și beneficiile învățării să gestioneze cantitatea de informații pe care o consumăm în acel moment. Teoria încărcăturii cognitive poate afecta semnificativ rezultatele învățării. Dacă o situație de învățare prezintă un material care necesită prea multă prelucrare, se poate experimenta supraîncărcare cognitivă. Aceasta din urmă afectează sau împiedică învățarea, așa că trebuie evitată de către profesori, formatori și mentori cu orice preț.

Pentru a aprofunda înțelegerea, este organizat un exercițiu.

#Exercițiul 1 Discuție de grup

Participanții discută despre ce știu despre memorie și despre procesul de memorare, de ce este importantă gestionarea cantității de informații și cum poate contribui la procesul lor de învățare.

Submodulul 2 va provoca participanții să ia în considerare modelul lor de învățare, modul în care modul în care învață și cantitatea de informații pe care o păstrează au o corelație foarte puternică. Acest lucru ajută la atingerea rezultatelor învățării #6, #8, #9.

SUBMODULUL 3 GESTIONAREA SARCINII COGNITIVE: TEHNICI DE REDUCERE A SARCINII.

Acest submodul va permite participanților să-și dezvolte propriul mod de a învăța prin reducerea sarcinii cognitive cât mai mult posibil. Acesta va introduce idei despre cum ar trebui să învețe să-și atingă obiectivele cu mai puțin stres și frustrare. Acest modul își propune să echipeze participanții cu instrumentele, cunoștințele și competențele necesare pentru a stăpâni procesul de consumare a informațiilor.



Acesta va introduce mai multe tehnici de încărcare pentru prezentarea informațiilor care sunt ușor de înțeles și ușor de implementat, cum ar fi coerența, semnalizarea, redundanța, contiguitatea specială și contiguitatea temporală.

#Exercițiul 1 Realizarea unei prezentări

Participanții vor fi împărțiți în grupuri mici și li se va cere să facă o scurtă prezentare (2-3 minute), explicând obiecte sau acțiuni cotidiene de bază (de ex. copaci, apă, gătit etc.) și folosind tehnicile de predare menționate.

Acest submodul ajută la atingerea rezultatelor învățării #3, #4, #7.

REPERTORIUL SUGERAT DE METODE ȘI TEHNICI DE PREDARE ȘI ACTIVITĂȚI EDUCATIONALE SUGERATE CU INTERVAL DE TIMP

Activități promovează auto-învățarea prin oferirea unei abordări interesante de învățare non-formală pentru a încuraja medii pozitive de învățare.

Învățare audio-vizuală încurajează reflecția și implicarea prin utilizarea instrumentelor inovatoare.

Invatare colaborativa este folosit pentru a îmbunătăți abilitățile de lucru în echipă și de auto-exprimare.

Discuție în grup promovează feedback-ul de la egal la egal și ajută cursanții oferind perspective multiple și încurajând participarea și colaborarea activă.

Învățare bazată pe anchetă ajută la formularea de întrebări, scenarii sau probleme care promovează o formă activă de învățare.

Abordare centrată pe cursant promovează învățarea activă care încurajează participanții să-și împărtășească propriile experiențe de cunoștințe, educație și idei în mediul de învățare.

Prelegere (Învățare vizuală și teoretică) își propune să învețe participanții teoria, conceptele și modelele strategice ale subiectelor modulului.

RESURSE ADITIONALE

Teoria sarcinii cognitive

<https://www.sciencedirect.com/topics/psychology/cognitive-load-theory>

Teoria sarcinii cognitive (definiție + exemple)

https://www.youtube.com/watch?v=IKyUihBWU_s

Teoria sarcinii cognitive 3 - intrinsecă, străină, germană

<https://www.youtube.com/watch?v=IkH0EGYqW00>

Strategii de predare: Teoria sarcinii cognitive

<https://www.youtube.com/watch?v=UpA6RdE0aYo>

Ce este sarcina cognitivă?

<https://thelearningcoach.com/learning/what-is-cognitive-load/>

MODULUL 8 – MANAGEMENTUL SARCINII COGNITIVE (DISCRIMINAREA ȘI FILTRAREA INFORMAȚIILOR)

Scopul **modulului 8** este de a explora conceptul de management al sarcinii cognitive. Modulul 8 își propune să analizeze cantitatea disponibilă de informații pe care memoria umană o poate deține la un moment dat și modul în care conștientizarea teoriei încărcăturii cognitive și a învățării să vă gestionați încărcătura cognitivă poate contribui la dezvoltarea personală.

Teoria încărcăturii cognitive a fost creată de John Sweller și încearcă să descrie modul în care creierul uman procesează informații noi. CLT examinează relația complexă dintre memoria noastră de lucru și cea pe termen lung. Acesta afirmă că, dacă informațiile din nu pot fi procesate în memoria de lucru, atunci nu vor fi transferate și stocate în memoria pe termen lung. Apoi, nu va mai fi amintit în viitor. Cu cât ideile sunt mai simple, cu atât este mai ușor să le procesezi și să le păstrezi în memoria pe termen lung. Vârsta și dezvoltarea fiecărei persoane influențează cantitatea de încărcare cognitivă pe care o poate prelua simultan. Potrivit lui J. Sweller, există 3 tipuri de încărcătură cognitivă (intrinsecă, extrinsecă și germană). Toate aceste tipuri sunt prezentate pentru a ști cum funcționează încărcarea cognitivă. Teoria încărcăturii cognitive poate afecta semnificativ rezultatele învățării. Dacă o situație de învățare prezintă un material care necesită prea multă prelucrare, se poate experimenta supraîncărcare cognitivă. Aceasta din urmă afectează sau împiedică învățarea, așa că trebuie evitată de către profesori, formatori și mentori cu orice preț.

OBIECTIVELE MODULULUI 8:

1. Obțineți cunoștințe de bază despre conceptul de management al sarcinii cognitive.

2. Discutați de ce este esențială cunoașterea teoriei sarcinii cognitive.
3. Obțineți cunoștințe practice despre cum să implementați teoria încărcării cognitive în viața de zi cu zi, în învățare și predare.
4. Analizați cum funcționează creierul uman și memorarea.

Partea generală a acestui modul conține material teoretic care acoperă teoria sarcinii cognitive, importanța acesteia, managementul și adaptarea la procesul de învățare. În ceea ce privește abilitățile practice, acest modul se concentrează pe munca în grup, crearea unei hărți mentale și prezentări care ajută la învățarea tehnicilor de reducere a sarcinii.

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Până la sfârșitul **Modulului 8**, educatorul de adulți va fi capabil să:

- Obțineți cunoștințe de bază despre conceptul de management al sarcinii cognitive.
- Discutați de ce este esențială cunoașterea teoriei sarcinii cognitive.
- Obțineți cunoștințe practice despre cum să implementați teoria încărcării cognitive în viața de zi cu zi, în învățare și predare.
- Analizați cum funcționează creierul uman și memorarea.

În cadrul acestui Modul, educatorii de adulți vor dobândi cunoștințe teoretice și practice despre încărcarea cognitivă și tehnicile și posibilitățile acesteia de a o adapta în procesul de învățare a adulților.

Acest modul este prezent în 3 sub-module, coerente cu obiectivele principale ale Modulului în sine:

1. Introducere în teoria sarcinii cognitive.
2. De ce este important să înveți să gestionezi încărcarea cognitivă.
3. Managementul sarcinii cognitive: tehnici de reducere a sarcinii.

Primul submodul introduce tema Teoriei sarcinii cognitive, îmbunătățind mai bine înțelegerea subiectului și menționând diferite tipuri de memorie.

Al doilea submodul prezintă importanța și beneficiile învățării să gestioneze cantitatea de informații pe care o consumăm la momentul respectiv.

Cel de-al treilea submodul dă putere participanților să-și dezvolte propriul mod de a învăța prin reducerea cât mai mult posibil a sarcinii cognitive. Introduce idei despre cum ar trebui să învețe să-și atingă obiectivele cu mai puțin stres și frustrare.

SUBMODULUL 1 INTRODUCERE ÎN TEORIA ÎNCĂRCĂTURII COGNITIVE

Structura:

Trei tipuri de memorie (20')

Sarcina cognitivă (20')

Crearea hărții mentale (20')

SUB-MODULUL 2 DE CE ESTE IMPORTANTĂ ÎNVĂȚAREA GESTIONĂRII SARCINII COGNITIVE.

Structura:

Învățând să înveți (10')

Managementul sarcinii cognitive (15')

Discuție de grup (25')

SUBMODULUL 3 GESTIONAREA SARCINII COGNITIVE: TEHNICI DE REDUCERE A SARCINII.

Structura:

Tehnici de reducere a sarcinii (30')

Pregătirea prezentării (30')



SESIUNE DE ÎNCHEIERE.

Sesiunea de încheiere are loc pe bază de discuții de grup. Toți participanții au fost întrebați ce știau despre încărcarea cognitivă înainte de predare și cum s-au schimbat cunoștințele și abilitățile lor odată cu învățarea mai mult despre diferite tipuri de memorie, teoria sarcinii cognitive și aplicabilitatea acesteia în învățarea adulților și, în cele din urmă, cum s-au descurcat în sarcinile practice.

Pot fi făcute carduri separate cu întrebări (un card - o întrebare) pentru a încuraja cât mai mulți participanți să-și împărtășească impresiile. Fiecare participant trage un cartonaș cu o întrebare și îi răspunde. Dacă există persoane care doresc să adauge ceva, au voie să facă acest lucru.

Modulul 8 va folosi metode interactive de învățare, educatorii de adulți fiind angajați în activități prin sesiuni interactive, inclusiv discuții și chestionare, metode de instruire, prezentări PowerPoint cu o serie de instrumente on-line și metode de evaluare: YouTube, documente descărcabile (planuri de formare etc.), Social Media pentru partajarea și sprijinirea acestei metode va sprijini atât învățarea față în față, cât și învățarea online. Acest modul va satisface nevoile tuturor cursanților, atât educatorii de adulți, cât și cei NEET, folosind o gamă de metode diferite de învățare.

MODUL 9

MODUL 9 – COLABORARE VIRTUALĂ (LUCRU ÎN ECHIPE VIRTUALE)

TITLUL MODULULUI

Gândire computațională (traducerea datelor în concepte abstracte)

DESCRIEREA MODULULUI

OBIECTIVELE MODULULUI

Pentru a înțelege diferite tipuri de context virtual: învățarea, lucrul și, în general, colaborarea, pentru a obține cunoștințe inițiale despre cum să vă pregătiți și să fiți pregătit pentru fiecare context, precum și să aveți câteva exemple de platforme și activități care pot facilita învățarea virtuală și colaborarea virtuală .

STRUCTURA ȘI CONȚINUTUL MODULULUI

Structurat în 3 sub-module, care acoperă cadrul general în jurul colaborării virtuale, descriind întâlnirile virtuale și învățarea virtuală, al doilea sub-modul oferă sfaturi și exemple practice despre cum să organizăm astfel de medii, unde ultimul sub-modul se concentrează pe exerciții și exemple practice. despre cum să angajați participanții în echipe virtuale.



MODUL ENTRY LEVEL

Începători/ Introducere în subiect

DURATA MODULULUI

6 ore în total (4 ore întâlniri față în față și 2 ore prin intermediul platformei electronice).

MODUL INFORMAȚII SUPPLEMENTARE OPȚIONALE

Datorită schimbărilor de pe piața muncii și, de asemenea, din cauza pandemiei care a pus presiune asupra tranziției la medii de lucru la distanță și de învățare virtuală, colaborarea virtuală a devenit un subiect de tendință pentru experți și o preocupare constantă pentru educatori.

REZULTATE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII – CUNOȘTINȚE, ABILITĂȚI, COMPETENȚE CUNOȘTINȚE

1. Înțelegeți colaborarea virtuală,
2. Faceți referire la diferite aspecte ale colaborării virtuale și ale mediilor virtuale de învățare,
3. Au acces la diferite instrumente și platforme care pot stimula interactivitatea în colaborarea virtuală,

APTITUDINI

4. Adaptați stilul de comunicare și predare pentru lucrul în medii virtuale,
5. Adaptați stilul de predare pentru a promova un context de învățare interactiv,

COMPETENȚE

6. Deschidere către colaborarea virtuală și instrumente de lucru online,
7. Încrederea în construirea unui context interactiv de învățare virtuală.

MATERIAL DE ÎNVĂȚARE/INSTRUCTIV SUGERAT

SUBMODULUL 1 CADRUL GENERAL: 4 PILONI AI GÂNDIRII COMPUTAȚIONALE

Primul submodul constă într-o introducere generală în colaborarea virtuală, prezentând diferite contexte virtuale.

Submodulul își propune să creeze cadrul de discuție pentru cartografierea diferitelor contexte de lucru și de învățare în medii virtuale, precum și să echipeze fiecare participant cu aceleași concepte și puncte de referință.

Subiectele submodulului 1 sunt: definirea învățării virtuale și beneficiile acesteia, întâlniri virtuale și câteva statistici cheie pentru a discuta această metodă, sfaturi despre crearea unei agende de întâlnire virtuală și crearea unui angajament în contexte virtuale.

Această parte teoretică își propune să acopere rezultatele învățării #1, #2 și #7.

SUBMODULUL 2: CUM SĂ CREAȚI SETĂRI DE COLABORARE VIRTUALĂ RELEVANTE ȘI EFICIENTE.

Al doilea sub-modul prezintă modul în care facilitatorii de comportament, artefactele și nudge-urile (BEAN) pot face comportamentele dorite obișnuite și cum acest lucru poate fi utilizat în crearea unor setări de colaborare virtuală eficiente, legându-le cu studii de caz și exemple din experiențele din viața reală.

#Exercițiul 1 Brainstorming

Toți participanții sunt încurajați să-și împărtășească ideile despre cum să facă mediile virtuale de învățare captivante. Educatorul îi invită pe toți să ia în considerare cine ar fi cel mai implicat în învățarea online sau în crearea unui produs în realitate virtuală. Este important să rețineți nu numai aspectele pozitive, ci și cele negative.

#Exercițiul 2 Lucrul în grup

Participanții sunt împărțiți în grupuri de 3-4 persoane. Sunt date îndrumări pentru desfășurarea discuției. Scopul principal este de a împărtăși experiențe personale de colaborare virtuală, evidențiind cele mai de succes aspecte și cele mai provocatoare. Fiecare grup alege două mostre, care sunt apoi prezentate întregului public. În același timp, se încearcă identificarea a ceea ce leagă experiențele bune și rele.

A doua parte a sub-modulului se concentrează pe sfaturi practice și schimbul de experiență cu privire la modul de a crea un mediu de învățare virtual de impact, acoperind rezultatele învățării #4, #5 și #7.

SUBMODULUL 3: EXERCIȚII ȘI PLATFORME PENTRU IMPLICAREA VIRTUALĂ

Al treilea submodul oferă educatorilor diferite instrumente și idei de platforme pentru a crea un angajament virtual. Sunt menționate platforme precum Airmeet, Wisembly etc.

De asemenea, utilizarea muncii în echipă și a exercițiilor le permite participanților să conceapă un eșantion de chestionar de implicare pentru a testa o platformă și a înțelege mecanica, astfel încât să poată adapta conținutul mai târziu pentru planurile lor de lecție.

#Exercițiul 1 Test de implicare

Grupuri de 2-3 persoane creează un test de zece întrebări, pe baza platformelor și instrumentelor digitale prezentate anterior. Scopul este de a analiza în mod fundamental capacitățile platformelor și instrumentelor, punctele forte și aspectele comune ale acestora.

Atât partea teoretică, cât și cea practică urmăresc să acopere rezultatele învățării #3, #5, #6, #7.



REPERTORIU SUGERAT DE METODE ȘI TEHNICI DE PREDARE ȘI ACTIVITĂȚI EDUCAȚIONALE SUGERATE CU INTERVAL DE TIMP

Prezentare îmbogățită sprijină experiența teoretică, folosind materiale audio-vizuale și experiența personală a participanților.

Întrebări și răspunsuri – discuție dezvoltă un climat participativ și comunicativ între cursanți, la fel ca gândirea critică, înțelegerea nevoilor și facilitarea schimbului de experiență, promovând capacitatea de cooperare între cursanți.

Lucrul în grupuri este folosit pentru a dezvolta conștiința de sine, gândirea critică, oferind o abordare eficientă a unui obiect, dezvoltând comunicarea esențială între cursanți și reciprocitatea.

Spărgătorul de gheață dezvoltă dinamica de grup pentru a răspunde problemelor care se referă la implicațiile și eficacitatea teoriilor învățării adulților.

RESURSE ADITIONALE

10 sfaturi pentru o colaborare virtuală de succes în 2021

<https://conceptboard.com/blog/10-tips-for-successful-virtual-collaboration/>

Top 13 instrumente și aplicații care fac posibilă colaborarea virtuală

<https://www.aperianglobal.com/tools-apps-for-effective-virtual-collaboration/>

Colaborare virtuală de Harvard Business Review: Seria 20 Minute Manager: Rezumat animat

<https://www.youtube.com/watch?v=l0emra64OpA>

Ce este colaborarea virtuală? Definiție și sfaturi utile

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/what-is-virtual-collaboration>



MODULUL 9 COLABORARE VIRTUALĂ (LUCRU ÎN ECHIPE VIRTUALE)

Scopul **Modulului 9** este de a înțelege diferite tipuri de context virtual: învățarea, lucrul și, în general, colaborarea, pentru a obține cunoștințe inițiale despre cum să vă pregătiți și să fiți pregătit pentru fiecare context, precum și să aveți câteva exemple de platforme și activități care pot facilita învățarea virtuală și colaborarea virtuală.

Datorită schimbărilor de pe piața muncii și, de asemenea, din cauza pandemiei care a pus presiune asupra tranziției la medii de lucru la distanță și de învățare virtuală, colaborarea virtuală a devenit un subiect de tendință pentru experți și o preocupare constantă pentru educatori.

Trecerea de la învățarea la clasă la mediile virtuale de învățare nu este deloc simplă și necesită un set de abilități și cunoștințe despre instrumente pentru a facilita procesul și a crea un context antrenant.

Același lucru este valabil și pentru orice tip de colaborare virtuală, deoarece implică mai mult decât tranziția către un mediu diferit, ci adaptarea metodelor și găsirea modalităților de a stimula colaborarea și implicarea în echipă.

OBIECTIVELE MODULULUI 9:

1. Împărtășiți experiențe și bune practici privind crearea unor contexte de învățare și colaborare virtuală eficiente.
2. Învățați diferite metode, instrumente și jocuri pentru a crea un context interactiv de colaborare virtuală.

3. Deveniți expus la diverse platforme virtuale și înțelegeți mai bine utilizarea acestora în diverse contexte.
4. Creați propria strategie pentru stimularea angajamentului.

Partea generală a acestui modul conține cunoștințe teoretice despre mediile virtuale și crearea de setări de colaborare virtuală relevante și eficiente. Acest modul oferă, de asemenea, o înțelegere de bază a modului de utilizare a diferitelor instrumente și platforme digitale în procesul de învățare a adulților. Toate exercițiile din acest modul ar trebui să ajute la dezvoltarea unor abilități practice în crearea și participarea în medii virtuale.



REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Până la sfârșitul **Modulului 9**, educatorul de adulți va fi capabil să:

- Înțelegeți conceptul de colaborare virtuală și puteți adapta stilul de predare pentru a promova un context de învățare interactiv.
- Aveți acces la diferite instrumente și platforme care pot stimula interactivitatea în colaborarea virtuală.
- Adaptați stilul de comunicare și predare pentru lucrul în medii virtuale.

În cadrul acestui modul, educatorii de adulți vor dobândi cunoștințe teoretice și practice despre colaborarea virtuală, inclusiv diferite instrumente, platforme și tehnici.

Acest modul este prezentat în 3 sub-module, coerente cu obiectivele principale ale modulului în sine:

1. Cadrul general – lucru și învățare în medii virtuale.
2. Cum să creai setări de colaborare virtuală relevante și eficiente.
3. Exerciții și platforme pentru implicarea virtuală.

Primul sub-modul prezintă contexte și medii virtuale și oferă, de asemenea, o oportunitate de a împărtăși experiențe și de a încerca spărgătoare de gheață virtuale. Cel de-al doilea sub-modul ar trebui să prezinte elemente de activare a comportamentului, artefacte și ghionturi. Exercițiile practice, inclusiv munca în echipă și schimbul de experiență, vor aprofunda cunoștințele despre cum să creai o colaborare virtuală eficientă. Accentul celui de-al treilea submodul este pe angajarea platformelor și instrumentelor virtuale.

SUBMODULUL 1 CADRUL GENERAL: – LUCRUL ȘI ÎNVĂȚAREA ÎN MEDII VIRTUALE.

Structura:

Introducere – Jocuri Ice Breaker (10')
Diverse contexte virtuale (5')
Medii virtuale de învățare (15')
Partajarea experienței (10 min)
Spărgătoare de gheață virtuale (15')
Debrief (5')

SUBMODULUL 2: CUM SĂ CREAȚI SETĂRI DE COLABORARE VIRTUALĂ RELEVANTE ȘI EFICIENTE.

Structura:

Activatori de comportament, artefacte și ghionturi (BEAN-uri)(15')
Lucru în echipă (15')
Ce trebuie și ce nu trebuie făcut în mediile virtuale de învățare (10')
Partajarea experienței (15')
Debrief (5')

SUBMODULUL 3: EXERCIȚII ȘI PLATFORME PENTRU IMPLICAREA VIRTUALĂ

Structura:

Prezentarea platformelor virtuale (5')
Introducerea instrumentelor pentru stimularea angajamentului (15')
Lucru în echipă și prezentări (20')
Debrief (15')
Evaluare (5')

SESIUNE DE ÎNCHEIERE.

Sesiunea de încheiere este pe bază de discuții de grup. În ceea ce privește conținutul lecției, educatorul pregătește câteva întrebări de discutat pentru a cunoaște aspectele cele mai reușite și provocatoare ale instruirii. Rugați participanții să se amestece la întâmplare într-un grup mare și apoi instruiți-i să se oprească și să împărtășească cu persoana din fața lor un mod în care acea persoană „a strălucit” în timpul atelierului. Repetați de mai multe ori, astfel încât fiecare persoană să primească feedback și sprijin de la diferite persoane din grup. Dacă există un număr impar de participanți, facilitatorul ar trebui să se adreseze persoanei impare de fiecare dată.

Modulul 9 va folosi metode interactive de învățare, educatorii de adulți fiind angajați în activități prin sesiuni interactive, inclusiv discuții și chestionare, metode de instruire, prezentări Power Point cu o serie de instrumente on-line și metode de evaluare: YouTube, documente descărcabile (planuri de formare, etc.), rețelele sociale pentru partajarea și sprijinirea acestei metode vor sprijini atât învățarea față în față, cât și învățarea online. Acest modul va satisface nevoile tuturor cursanților, atât educatorii de adulți, cât și cei NEET, folosind o gamă de metode diferite de învățare.

