



PedPilots - Ghid de învățare autodirijată pentru cadre didactice

2024-1-HU01-KA220-SCH-000250549



Finanțat de
Uniunea Europeană

PedPilots – „Formare pentru cadre didactice”

Unitate de învățare 4.

Organizarea timpului liber – consolidarea echipei

RO

„Finanțat de Uniunea Europeană. Informațiile și declarațiile prezentate în acest document reprezintă opiniile autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat opinia oficială a Uniunii Europene sau a Fundației Tempus. Nici Uniunea Europeană, nici autoritatea finanțatoare nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.”

Cele 12 capitole ale caietului nostru de lucru sunt disponibile pe site-ul web al proiectului, de unde pot fi descărcate și utilizate gratuit. Recomandăm Genially ca resursă didactică digitală, care poate fi utilizată independent.



<https://www.pedpilot.eu/>



<https://view.genially.com/6885f7076f6692a268885f03>

4. Organizarea timpului liber – consolidarea echipei

Introducere

În cadrul cursului de formare, profesorii vor dobândi cunoștințe practice despre organizarea activităților de agrement pentru programe de mobilitate internațională, excursii de mai multe zile și stagii profesionale. Cursul de formare acoperă posibilitățile de petrecere a timpului liber într-un mod structurat și semnificativ, precum și rolul activităților de team building în consolidarea coeziunii grupului. În cadrul cursului, profesorii vor învăța și vor încerca diverse idei metodologice, jocuri, modele de chestionare și sugestii practice, pe care le pot utiliza pentru a implica elevii în planificarea și implementarea programelor. Scopul activităților de agrement este de a promova relații mai puternice între participanți, de a îmbunătăți comunicarea și de a încuraja acceptarea diferențelor culturale.

Obiective

Scopul materialului didactic este de a ajuta profesorii să organizeze activități de agrement pentru programele de mobilitate într-un mod conștient, plăcut și care să contribuie la consolidarea comunității. Experiențele, provocările și sarcinile comune creează oportunități pentru înțelegerea reciprocă și dezvoltarea sensibilității culturale, ceea ce, pe termen lung, îmbunătățește dinamica grupului și sporește eficacitatea programului. Experiențele pozitive dobândite în timpul activităților de team building pot ajuta participanții să devină mai deschiși la schimbare și să se adapteze mai ușor la medii noi.

1. Dezvoltarea abilităților organizaționale și logistice
2. Sprijin emoțional și motivațional pentru elevi și profesori

3. Dezvoltarea conștiinței de sine și a conștiinței față de ceilalți
4. Dezvoltarea abilităților de comunicare
5. Dezvoltarea unei abordări reflexive

Timp alocat

135-180 minute

Rezultate ale învățării

Planificarea, organizarea și evaluarea proceselor pedagogice

- Gestionarea flexibilă și creativă a timpului
- Aplicarea instrumentelor de învățare experiențială
- Reflecție asupra efectelor activităților de agrement

Dezvoltarea personalității elevilor

- Sprijinirea abilităților emoționale și sociale
- Dezvoltarea conștiinței de sine și a încrederii în sine a elevilor

Asistarea la formarea grupurilor și comunităților de elevi

- Modelarea conștientă a dinamicii de grup
- abordare incluzivă, bazată pe cooperare
- Aplicarea tehnicilor de team building

Comunicarea și cooperarea cu elevii și partenerii de predare

- Comunicare deschisă, empatică
- Sensibilitate culturală și competență interculturală

Cooperare și comunicare profesională

- Planificarea programelor comune cu colegii și partenerii
- Împărtășirea experiențelor și gândirea în comun

Angajament și responsabilitate profesională

- Sprijin conștient pentru bunăstarea și dezvoltarea elevilor
- Atitudine pozitivă și motivantă în predare

Materialul expus prin exerciții practice

I. Evaluarea nevoilor

Set de instrumente pentru planificarea timpului liber

Sarcina 1

Joc de asociere de cuvinte – „Ce îți vine în minte? – Harta comună a timpului liber”

Obiectiv: Stimularea gândirii elevilor și cartografierea experiențelor și preferințelor lor legate de petrecerea timpului liber. Jocul ajută la dezvoltarea relațiilor sociale, a conștiinței de sine și a cooperării.

Instrumente: hârtie mare de ambalat, bilețele adezive, markere sau tablă colaborativă online, de exemplu

Padlet – interfață vizuală, simplă, personalizabilă în mod liber

Mentimeter – votare, nor de cuvinte, răspunsuri în timp real

Jamboard – tablă digitală simplă cu cont Google

Descriere: Profesorul scrie cuvântul „timp liber” în mijlocul tablei (sau digital, în centru).

Elevii încep să adune cuvinte cheie verbal, pe bilețele adezive sau digital: „Ce vă vine în minte?”

Nu există răspunsuri corecte sau greșite – fiecare idee este adăugată în spațiul comun.

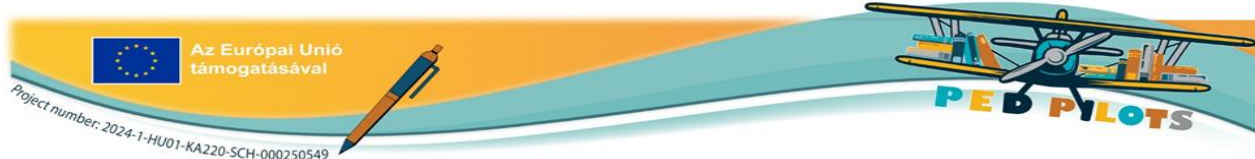
Profesorul lucrează împreună cu elevii pentru a organiza cuvintele care au fost scrise.

Posibile teme:

Activități (de exemplu, plimbări, drumeții, călătorii, parcuri de aventură, ciclism)

Relaxare (de exemplu, citit, dormit, relaxare)

Activități individuale (de exemplu, ascultarea muzicii, pictura)



Activități de grup (de exemplu, jocuri de societate, petrecerea timpului cu prietenii, gătit, coacere)

Reflecție pentru profesor: Care activități sunt importante pentru ei și de ce?

Sarcina 2

Vot cu autocolante – „Care program vă interesează cel mai mult?”

Obiectiv: Implicarea elevilor în planificarea comună a programului, aflarea opiniilor lor, dezvoltarea abilităților de luare a deciziilor și a simțului responsabilității. Punerea bazelor pentru experiențe comunitare prin alegerea împreună dintr-o serie de opțiuni.

Instrumente: un poster mare sau o tablă cu diferite idei de programe (de exemplu, imagini și etichete: club de film, sport, activități creative, muzică, excursii, cultură, jocuri de societate, gătit în comunitate)

Autocolante: puncte colorate sau emoticoane (de exemplu, 😊 – „îmi place”, ☹️ – „nu mă interesează”, 📌 – „mi-ar plăcea foarte mult”)

Versiune online alternativă: Slido, Mentimeter

Descriere: Sarcinile profesorului: Pregătiți un flipchart cu idei de programe clar vizibile (se recomandă ilustrații).

Gândiți-vă dinainte: ce activități sunt realiste în cadrul școlar dat (locație, timp, cost)? Pregătiți 3-4 autocolante pentru fiecare elev (cu emoticoane diferite, dacă obiectivul este evaluarea diferențiată). Spuneți elevilor că pot decide singuri ce programe comune ar dori să realizeze. Prezentați pe scurt opțiunile și explicați-le, dacă este necesar. De exemplu, activitățile creative pot include desenul, realizarea de machete și pictura.

Vot: Fiecare elev primește 3-4 autocolante. Rugați-i să lipească autocolantele pe activitățile care îi interesează cel mai mult. Pentru autocolante uniforme: se iau în considerare numai alegerile pozitive. Pentru autocolante de stare: acestea pot indica și opinii diferențiate.

(de exemplu, 😊 = îmi place, ☹️ = nu mă interesează, 📌 = preferat)

Profesorul trebuie să organizeze votul:

Care program a primit cele mai multe voturi?

Au existat surprize?

Ce tipuri de programe au fost cele mai populare?

Încurajați elevii să-și exprime opiniile!

De ce ați ales acest program?

Cine ar dori să organizeze acest program?

Pe baza celor mai populare 1-2 idei de programe, se poate începe planificarea comună. Elevii pot fi implicați și în pregătire (preluarea sarcinilor, colectarea ideilor, implementarea).

Profesorul poate iniția o activitate bazată pe proiect în jurul activității selectate (de exemplu, planificarea unei excursii, realizarea de postere pentru un club de film).

Competențe dezvoltate:

Luarea deciziilor, gândirea comunitară, responsabilitatea, comunicarea și cultura dezbaterii.

Sarcina 3

Mini chestionar „Ce faci pentru a-ți reîncărca bateriile?”

Obiectiv: Chestionarul ajută elevii să conștientizeze obiceiurile lor de petrecere a timpului liber, domeniile de interes și deschiderea către noi experiențe. Acesta oferă feedback util profesorilor cu privire la tipurile de activități care merită dezvoltate în programele comunitare.

Domeniu de dezvoltare: conștientizarea de sine, exprimarea de sine, gândirea reflexivă, deschiderea socială și cooperarea, competența digitală (în cazul unui chestionar digital)

Întrebări de bază sugerate:

Ce activități îți plac în timpul liber? (de exemplu, ascultarea muzicii, mersul cu bicicleta, petrecerea timpului cu prietenii, cititul etc.)

Cauți activități active sau relaxante în timpul liber? (de exemplu, îmi place să practic sporturi. / Prefer să mă uit la filme sau să mă relaxez.)

Ce activități ar fi experiențe noi pentru tine? (de exemplu, artizanat, gătit în comunitate, club de jocuri de societate, excursii)

Ce ți-ar plăcea să faci împreună cu alții? (de exemplu, dans, discuții, sport, muzică)

Instrumente: dispozitiv digital (tabletă, telefon, tablă inteligentă), internet

Platforme de chestionare online:

Mentimeter: format deschis, cu variante multiple sau nor de cuvinte

Kahoot!: poate fi utilizat și în modul quiz sau sondaj

Google Forms: creare simplă de chestionare

Versiune offline a chestionarului:

Chestionar tipăribil (pentru completare personală)

Exemplu:

Chestionar: Preferințe privind activitățile de agrement

Nume (opțional): _____

1. Ce tipuri de activități de agrement vă plac cel mai mult? (Selectați 3!)

- ☐ Exerciții fizice active (de exemplu, mersul pe jos, alergatul, sportul)
- ☐ Activități creative (de exemplu, desen, artizanat)
- ☐ Jocuri de societate
- ☐ Odihnă și relaxare (de exemplu, citit, ascultat muzică)
- ☐ Excursii, plimbări în natură

Altele: _____

2. Preferi să-ți petreci timpul liber singur sau cu alții?

- ☐ Singur
- ☐ În grup
- ☐ Ambele

3. Ce durată a programului preferați?

- ☐ Scurtă (30 minute – 1 oră)

☐ Medie (1–3 ore)

☐ Mai lung (o jumătate de zi, o zi întreagă)

4. Există activități de agrement pe care ați dori să le încercați?

.....

Ținând cont de rezultatele chestionarului, discutați cu participanții așezați în cerc sau în grupuri mici:

Care activitate a fost cea mai populară?

Care au fost diferențele în ceea ce privește preferințele?

Cum pot fi conciliate aceste nevoi diferite în cadrul programelor comune?

Lucrați împreună pentru a întocmi o listă cu cele mai interesante și mai susținute activități pe care grupul ar dori să le desfășoare.

Descriere: Alegeți formatul chestionarului (digital sau pe hârtie). Dacă este digital, creați întrebările pe dispozitiv, de exemplu întrebarea 1 în Mentimeter în format Word Cloud, întrebarea 2 în format cu variante multiple etc.

Gândiți-vă cum veți procesa răspunsurile: proiecție comună, feedback individual, rezumat de grup?

Ca încălzire, discutați următoarele întrebări cu elevii dvs.:

Ce înseamnă pentru voi reîncărcarea?

Ce vă ajută cu adevărat să vă relaxați sau vă dă energie?

Explicați-le că scopul chestionarului este de a se cunoaște mai bine între ei și pe ei înșiși și că pot folosi acest lucru ca bază pentru planificarea programelor comune ulterioare.

Pentru versiunea online: elevii completează chestionarul pe propriile dispozitive. Profesorul poate afișa rezultatele în timp real pe un proiector (de exemplu, norul de cuvinte Mentimeter, rezultatele Kahoot!).

Merită să rezumați răspunsurile pe teme:

Care activități au avut loc cel mai des?

Există vreuna pe care mulți nu au încercat-o încă, dar ar dori să o încerce?

Există caracteristici comune în răspunsuri (de exemplu, multora le place să practice sport sau să fie împreună)?

Se recomandă implicarea elevilor în interpretare:

A surprins pe cineva ceva?

Ați găsit răspunsuri cu care vă puteți identifica?

Care dintre aceste lucruri le-am putea încerca împreună?

Răspunsurile participanților ajută la planificarea programelor comunitare. De exemplu, după activitățile anterioare, puteți organiza o sesiune de vot sau de brainstorming pentru a afla ce fel de program ar dori oamenii și pentru a modela evenimentele viitoare în consecință.

Este posibil să vă bazați pe rezultatele chestionarului pentru discuții suplimentare privind conștientizarea de sine sau consolidarea comunității.

Sfat:

Folosiți vizualizarea: norii de cuvinte, diagramele, pictogramele, care ajută la interpretare și fac procesarea mai plăcută.

Resurse digitale:

Mentimeter: www.mentimeter.com

Kahoot: www.kahoot.com

Formulare Google: forms.google.com

II. Idei de programe tematice

Cunoașterea reciprocă, formarea echipei

Team building-ul este mai mult decât un simplu joc; este un proces conștient în timpul căruia participanții ajung să se cunoască mai bine și se creează o atmosferă confidențială și deschisă



pentru schimbul de opinii și experiențe. Acest lucru promovează dezvoltarea abilităților de cooperare și sprijină formarea unei echipe motivate și unite.

Alegeți dintre jocurile de mai jos pe cel care se potrivește cel mai bine nevoilor grupului dvs. și creați împreună o experiență productivă și plăcută!

Următoarele jocuri sunt destinate grupurilor în care membrii nu se cunosc între ei.

Sarcina 1

Nume și mișcare

Obiectiv: Să învețe numele, să consolideze atenția și comunicarea nonverbală și să spargă gheața.

Materiale: Nu este nevoie de nimic, cu excepția spațiului necesar pentru a sta în cerc.

Descriere: Stați în cerc. Primul participant spune numele său și apoi execută o mișcare asociată (de exemplu, sare, face cu mâna, înclină capul). Ceilalți repetă împreună numele și mișcarea. Toată lumea participă pe rând, iar grupul repetă după fiecare persoană.

Versiune avansată: la final, cineva se oferă voluntar să repete seria (nume + mișcări).

Sfat pentru profesor: încurajați jucăușia și acceptați mișcări simple!

Sarcina 2

Întâlnire rapidă

Obiectiv: Conectare rapidă, cunoaștere relaxată, dezvoltarea abilităților de comunicare.

Echipament: Cronometru sau telefon pentru măsurarea timpului.

Descriere: Participanții stau în picioare sau așezați în perechi, unul față de celălalt.

Profesorul dă o instrucțiune sau pune o întrebare (de exemplu: Care este prima ta amintire din școală? Care este mâncarea ta preferată? Spune-mi despre un obicei ciudat pe care îl ai etc.). Participanții au 2 minute la dispoziție pentru a discuta (1 minut pentru o persoană, 1

minut pentru cealaltă). Când timpul se termină, se schimbă: fiecare continuă cu un nou partener și o nouă întrebare.

Exemple de întrebări:

Ce oraș ți-ar plăcea să vizitezi în acest moment?

Care este primul lucru pe care îl faci după școală?

Care este cel mai ciudat obicei al tău?

Ai un obiect special pe care îl porți mereu cu tine?

Sfat pentru profesor: Poți facilita conversația cu ajutorul unor cartonașe cu întrebări sau al unui proiector. Subliniază faptul că nu există răspunsuri corecte sau greșite; scopul este să vă distrați și să vă ascultați reciproc.

Sarcina 3

Jocul „Puncte comune”

Obiectiv: Consolidarea experienței comunitare, recunoașterea similitudinilor și formarea rapidă a grupurilor.

Materiale: Spațiu pentru mișcare liberă.

Descriere: Membrii grupului se împrăștie în spațiul dat. Profesorul face o afirmație:

Formați grupuri de câte trei persoane cu cei care au frați sau surori.

Găsiți două persoane care au aceeași culoare preferată.

Găsiți pe cineva care s-a născut în aceeași lună cu voi.

Elevii se plimbă și găsesc rapid parteneri pentru care afirmația este valabilă.

După câteva minute, începe o nouă rundă cu noi instrucțiuni.

Subiectele pot include, de exemplu:

Le plac sportul / dulciurile / lectura.

Sunt stângaci.

Mănâncă întotdeauna micul dejun.

Au locuit în străinătate.

Sfatul profesorului: Acest lucru poate fi folosit și mai târziu, dacă doriți să atrageți atenția asupra unor noi puncte comune. De asemenea, puteți face fotografii ale „mini-comunităților” emergente.

Sarcina 4

„Eu sunt cel care...” – joc de identitate

Obiectiv: Exprimarea de sine, acceptarea celorlalți, conștientizarea diversității comunității.

Materiale: Scaune așezate în cerc sau pe podea, cu suficient spațiu pentru toată lumea.

Descriere: Participanții stau așezați în cerc.

Primul elev spune:

Eu sunt cel care îi place să danseze.

Eu sunt cel care se teme de câini.

Eu sunt cel care întârzie mereu.

Cei pentru care acest lucru este adevărat se ridică în picioare sau ridică mâna pentru a indica că împărtășesc aceeași experiență.

Cercul continuă: fiecare spune ceva despre sine.

Sfat pentru profesor: Merită să încurajați afirmații ușoare, neutre, la început. Pe măsură ce grupul devine mai confortabil, pot apărea „mărturisiri” mai profunde sau mai personale.

Pentru a concluziona, puteți pune întrebări precum: Ce v-a surprins? Ați simțit că nu sunteți singuri în ceva?

Sarcina 5

Vino la mine dacă...

Obiectiv: Conectare, acordarea de atenție reciprocă, învățarea numelor și amintirea experiențelor comune.



Materiale: Scaune aranjate în cerc (numărul de scaune egal cu numărul de participanți plus unul)

Descriere: Grupul formează un cerc, toată lumea se așează, lăsând un scaun liber. Persoana care stă la stânga scaunului liber spune:

„Vino să stai lângă mine dacă... îți plac câinii/ nu-ți place cafeaua/ ai fost cu mine în excursie/ ai râs bine ieri” ...etc.

Cei cărora li se aplică afirmația încearcă să se mute repede pe scaunul gol. Dispunerea scaunelor se schimbă, făcând jocul mai animat. Persoana care stă la stânga noului scaun gol începe din nou.

Sfat pentru profesor: Începeți cu subiecte ușoare, apoi treceți la conexiuni mai personale.

Sarcina 6

3 adevăruri, 1 minciună

Obiectiv: Conștientizarea de sine, abilități de comunicare, gândire ludică.

Materiale: hârtie, stilou sau cerc verbal.

Descriere: Fiecare scrie/spune patru afirmații despre sine – 3 adevărate și 1 falsă. Restul grupului ghicește care este falsă. Participantul dezvăluie răspunsul și poate vorbi despre celelalte afirmații, dacă dorește.

Sfat pentru profesor: Încurajați „minciunile” interesante, dar plauzibile – acest lucru îmbunătățește experiența.

Sarcina 7

Construirea încrederii

Recomandată și pentru grupuri în care membrii se cunosc deja într-o oarecare măsură.

a) Cărți cu întrebări personale

Obiectiv: apropiere emoțională, împărtășire personală, cunoaștere reciprocă la un nivel mai profund.

Instrumente: cărți cu întrebări:

De ce ești mândru din ultimul an?

Ce puțini oameni știu despre tine?

Cine a avut cea mai mare influență asupra ta?

Când te-ai simțit ultima dată cu adevărat fericit?

Descriere: Participanții trag o carte în cerc, în perechi sau în grupuri mici. Persoana care a tras cartea împărtășește răspunsul său (pe bază de voluntariat).

Ceilalți ascultă fără să comenteze – respectul și siguranța sunt esențiale.

b) Conducerea orbilor

Echipament: eșarfă pentru ochi (se poate juca și cu ochii închiși), traseu sigur stabilit (cameră sau curte).

Descriere: Formați perechi, cu un membru care închide ochii. Partenerul său îl ghidează încet și în siguranță, fie verbal, fie ținându-l de mână. Apoi schimbați rolurile și reflectați împreună:

Cum v-ați simțit să aveți încredere în cineva? La ce a trebuit să fiți atenți?

Sfat pentru profesor: Discutați despre ce au învățat despre încredere și despre ceilalți.

Sarcina 8

Cooperare

Obiectiv: Munca în echipă, rezolvarea creativă a problemelor, comunicarea.

a) Construirea unui turn

Materiale: bețe, plastilină, paie, ziare, lipici – orice.

Descriere: Lucrați în echipe mici pentru a construi cel mai înalt și mai stabil turn într-un timp dat (10-15 minute). La sfârșitul jocului, prezentați și măsurați înălțimea turnului și reflectați asupra muncii în echipă.

b) Statuie vie

Descriere: Lucrând în grupuri mici, participanții trebuie să creeze o imagine vie a unui concept dat (de exemplu, „echipă”, „prietenie”, „conflict”). Grupul „îngheață” la un moment dat, iar ceilalți interpretează statuia.

Discuție: ce au văzut, ce ar putea însemna?

Sarcina 9

Valori comune – dezvoltarea unei „culturi de echipă”

Obiectiv: Stabilirea în comun a regulilor și valorilor, consolidarea responsabilității și formarea identității comunității.

a) Crearea „regulilor echipei”

Descriere: Brainstorming în grupuri

Ce face ca o comunitate să funcționeze bine?

De ce avem nevoie pentru a ne simți bine împreună?

Profesorul ar trebui să noteze regulile pe o tablă flipchart sau pe o tablă online.

Subiectele pot include: ieșiri, ordine, spații comune, domenii de responsabilitate, principii de comportament.

Regulile finale sunt votate împreună.

b) Crearea unei „constituții a echipei”

Regulile sunt compilate într-un document scurt și concis, care poate fi ilustrat, colajat sau digital.

Toată lumea îl semnează, angajându-se astfel să coopereze. Acest lucru promovează responsabilitatea, gestionarea conflictelor și luarea deciziilor în comun.

III. Programe de consolidare a comunității și de experiență interculturală

Obiectiv: prezentarea de activități în aer liber, culturale și interactive care ajută la: explorarea orașului și a culturii locale; promovarea învățării interculturale; aprofundarea coeziunii echipei; implicarea activă a participanților

Sarcina 1

Joc de explorare a orașului (vânătoare de comori, geocaching)

Obiectiv: aprofundarea cunoștințelor locale într-un mod ludic, munca în echipă.

Instrumente: hartă sau aplicație (de exemplu, Actionbound, Geocaching sau propriul traseu cu cod QR), telefon mobil, materiale de scris, foaie de sarcini. Recompensă la final (de exemplu, insignă, ciocolată, carte poștală suvenir)

Descriere: Organizatorii pregătesc în avans un traseu cu sarcini (de exemplu, găsiți statuia albastră).

Participanții călătoresc în echipe mici, colectând fotografii sau răspunsuri. La final, are loc o evaluare și o discuție despre experiențele trăite.

Sfat pentru profesor: Cereți ajutorul biroului local Tourinform, muzeului sau chiar tinerilor voluntari locali.

Sarcina 2

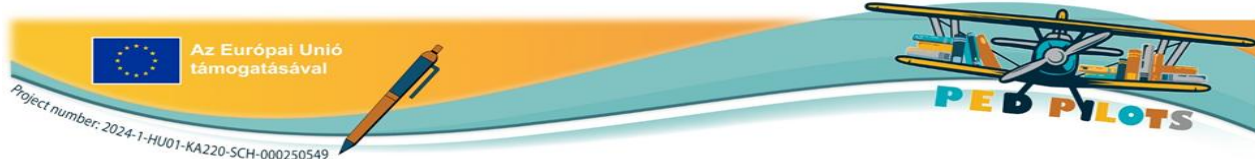
Ziua culturii locale

Obiectiv: Conștientizarea culturală, spiritul comunitar, învățarea reciprocă

Descriere: Elevii prezintă propria cultură (îmbrăcăminte tradițională, muzică, dans, mâncare)

Vizită la un muzeu sau o galerie locală

Plimbări tematice (de exemplu, în partea istorică a orașului)



Crearea de stații interactive în care fiecare națiune își amenajează un „colț”.
Expoziție, degustări, spectacole de muzică și dans.

Sarcina 3

Gătit împreună – Seară de arome și culturi / prepararea specialităților locale

Obiectiv: Creare comună, experimentarea diversității culturale

Descriere: Coordonare cu organizația parteneră locală, care va oferi asistență la gătit.

Echipe mici gătesc pe baza rețetelor selectate în comun, fiecare echipă pregătind propria specialitate.

Ingredientele trebuie achiziționate în prealabil.

Bucătărie, ustensile de servit, atenție la alergeni!

După cină, există posibilitatea de a conversa și de a asculta muzică.

Exemplu: Să învățăm cum se întinde aluatul pentru tăitei largi! sau Să gătim lecsó, dar fiecare națiune poate adăuga propriile arome preferate.

Reflecție: După fiecare program, ajutați elevii să interpreteze și să proceseze experiențele lor (de exemplu, grup de discuții, desen, scrierea unui post).

Sarcina 4

Învățarea dansurilor locale

Obiectiv: Experiență de mișcare, imersiune culturală

Descriere: Găsiți o asociație locală de dans, un grup de dans popular sau un studio de dans modern.

Rugați participanții să învețe o coregrafie scurtă.

Puteți chiar organiza un flash mob în piața orașului!

Sarcina 5

Vânătoare de fotografii / tur selfie

Obiectiv: Să învețe despre obiectivele turistice ale orașului într-un mod distractiv

Descriere: Participanții trebuie să facă fotografii ale unor locuri specifice, conform unei liste prestabilite (de exemplu, „statuie reprezentând un animal”, „pod”, „indicator rutier vechi”).

Fotografiile pot fi vizualizate împreună într-un slideshow.

Aplicații recomandate: Goosechase, Scavify (cu misiuni interactive)

Sarcina 6

Noaptea culturii

Obiectiv: să învețe despre culturile, tradițiile și identitățile reciproce.

Elementele de conținut pot include:

Mini-prezentări (școală, oraș, personalități celebre)

Degustări, imagini, muzică

Chestionare distractive, jocuri interactive

Sfat pentru profesor: Aceasta poate fi și evenimentul de închidere a proiectului sau a programului de schimb, în cadrul căruia se înmânează certificate și mici cadouri.

Sarcina 7

Vizită la o organizație locală

Obiectiv: Conștientizare socială, cetățenie activă

Parteneri sugerați:

Organizații civile (de exemplu, adăposturi pentru animale, asociații de mediu)

Centre culturale, centre comunitare

Birouri pentru tineret, furnizori de servicii de integrare



Sfat pentru profesori: Merită, de asemenea, să organizați discuții, de exemplu cu voluntari locali.

Sarcina 8

Activitate manuală

Obiectiv: Creativitate, experimentarea culturii locale într-un mod tangibil

Idei

Pictura pe ceramică, lucrul cu mărgelă, felting, motive de artă populară

Implicarea meșterilor locali

Materiale auxiliare

1. Team building ludic, dezvoltarea competențelor sociale

Szekszárdi, Júlia: Învățarea cooperativă – teorie și practică. Institutul de Cercetare și Dezvoltare Educațională <https://ofi.hu>

Bazele metodei Gordon: Învăță-mă cum să fac asta! (Dezvoltarea relațiilor, mesaje „eu”)

Manual: Jocul în grup – Ghid pentru dezvoltarea dinamicii de grup prin joc (Editura Gondolat)

Instrumente online:

Exerciții de consolidare a comunității pentru copii

<https://www.youtube.com/watch?v=73qJtSdXR8Y>

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

<https://youtu.be/Myf2CUx9E60>

<https://youtu.be/pa1A61vdr8g>

2. Învățarea interculturală și sensibilizarea

Compass – Manual pentru educația în domeniul drepturilor omului cu tinerii (Consiliul Europei)

<https://www.coe.int/en/web/compass>

3. Explorarea oraşului, învăţarea informală

Actionbound – creator de jocuri de tip „vânătoare de comori” urbane

<https://en.actionbound.com/>

Portalul internaţional Geocaching:

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

Crearea de jocuri interactive compatibile cu dispozitivele mobile (de exemplu, plimbare cu cod QR):

<https://learningapps.org>

4. Participare şi luarea deciziilor (votare, selectarea valorilor)

Padlet – brainstorming, asociere de cuvinte, imagini, linkuri într-un singur loc

<https://padlet.com>

Mentimeter – chestionare live, sondaje, nor de cuvinte

<https://www.mentimeter.com>

Kahoot <https://kahoot.com>

5. Gastronomie şi gătit împreună – din perspectivă educaţională

Manualul metodologic Taste of Culture (IFSA) – conştientizarea culturală prin gastronomie

<https://www.ifsanetwork.org>

Proiectul EUNIC: Alimentaţie şi dialog intercultural

<https://eunicglobal.eu/>

<https://foodcorps.org/10-tips-for-a-successful-cooking-class/>

https://www.iborghidelleduevalli.it/en/dettaglio-offerta/-/dettaglio/cooking-class-with-nonna-marcella_5176_service

6. Activitatea elevilor, procesul de reflecţie

<https://mersz.hu/falus-szucs-a-didaktika-kezikonyve//>



Setul de instrumente REFLECT: Set de instrumente de învățare reflexivă pentru munca cu tinerii

Youthpass și jurnalul de învățare: pentru evaluarea proiectelor interculturale

<https://www.youthpass.eu>

Szivák, Judit. 2014. Teorii reflexive, practici reflexive, ELTE ISBN 978-963-284-482

Extensie

Chrome:

[//efaidnbmnnnibpcajpcgglefindmkaj/https://www.eltereader.hu/media/2016/05/Szivak-_READER.pdf](https://efaidnbmnnnibpcajpcgglefindmkaj/https://www.eltereader.hu/media/2016/05/Szivak-_READER.pdf)

Manual privind educația experiențială – (Centrul European pentru Tineret, Mobilitate, SALTO)

<https://www.mobilitas.hu>

Asociația Maghiară de Educație Dramatică <http://drama.hu>

Exerciții de evaluare

Sarcina 1:

- Ce ați învățat și ați dori să încercați cu siguranță acasă, cu propria clasă, după călătorie?
- Ce tipuri de elevi/grupuri de elevi considerați „mai dificil de implicat” și de ce?
- Care dintre jocurile tematice de spargere a gheții/de formare a echipei v-au plăcut cel mai mult? Enumerați patru jocuri dintre cele menționate.
- Ce jocuri ați folosi pentru a construi încrederea? Numiți două jocuri.
- Ce joc ați folosi pentru a dezvolta cooperarea în grup?
- Enumerați tipurile de sarcini care pot fi utilizate pentru organizarea programelor de consolidare a comunității și de experiență interculturală.

Sarcina 2 Reflecție asupra metodologiei – evaluarea a 3 tehnici

Completați tabelul de mai jos:

Metodă	Ce v-a plăcut la aceasta?	Unde ați folosi-o?	Ce dificultăți vedeți în ea?
Joc de asociere de cuvinte			
Votarea cu autocolante			
Mini chestionar			

Surse

<https://www.halo.hu/index.php/kiskozossegek/segedanyagok/jatekok/csapatepito-jatekok>

https://youtu.be/u2o_gr0CDv8

<https://kreativprogramok.hu/vicces-csapatepito-jatekok/>

<https://digital.batortabor.org/csarnok/csapatepito-osztalykirandulas/>

<http://www.tanuljmaskepp.hu/csapatepito-jatekok/>

<https://kristalyhotelajka.hu/legjobb-csapatepito-jatekok.html>

<https://www.researchgate.net/publication/338986901> Interkulturalis erzekenyites form
alis keretek kozott 1 Tompos Aniko Ablonczyne Mihalyka Livia Szechenyi Istvan Egyete
m Gyor

https://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/felnottkori_tanulas/informlis_tanuls.html

<https://www.cookinumbria.it/>

<https://www.vinigoretti.com/en/cooking-class/>

<https://mersz.hu/falus-szucs-a-didaktika-kezikonyve/>