



EARTHE

Activitatea 2

Trusă digitală pentru dezvoltarea inovatoare a curriculumului și metodologiei

Modulul 1 – Mentalitate de creștere (Growth mindset)

Metoda 6 – Proiecte de grup

Activități la clasă



Modulul 1 – Mentalitate de creștere (Growth mindset)

Activitatea la clasă 1. - Sprint & Reflect

Metodă asociată: Proiecte de grup

Grup țintă

Vârstă: 20+

Sex: Toate

Nivel de studii: Educație secundară, formare profesională sau învățământ superior

Statut: Angajat / șomer / în căutarea unui loc de muncă

Oportunități reduse: Ideal pentru cursanții care beneficiază de o structură clară și bucle scurte de feedback, inclusiv cei care revin la educație sau își schimbă cariera.

Această activitate folosește „sprinturi” scurte și retrospecive imediate pentru a face colaborarea, iterația și reflecția concrete pentru cursanții adulți în medii diverse.

Rezultate ale învățării

După finalizarea acestei activități, cursanții vor fi capabili să:

- Planifice și creeze o versiune simplă funcțională a unui produs în perioade scurte și organizate de lucru, verificând progresul în mod regulat.
- Integreze feedback-ul colegilor/utilizatorilor pentru a itera și îmbunătăți.
- Schimbe rolurile pentru a dezvolta adaptabilitatea și responsabilitatea comună.
- Desfășoare o retrospectivă structurată pentru a identifica acțiuni de creștere

Durată

100–120 minute

Materiale și resurse

Fișe de proiect, tablă (fizică sau digitală), notițe adezive/cărți, cronometru, opțional: cărți „curveball” (constrângeri neașteptate), laptopuri/tablete, proiector, spațiu pentru echipe mici + suprafață de perete/tabla sau spațiu de lucru digital

Descrierea activității

Echipele finalizează un proiect compact în două sprinturi cu timp limitat (de exemplu, prototiparea unui ajutor de învățare, proiectarea unei micro-campanii sau schițarea unui flux de lucru pentru un serviciu). După Sprintul 1, ele colectează feedback de la colegii „utilizatori”, adaptează planurile și livrează o versiune simplă îmbunătățită în Sprintul 2. O retrospectivă formală încheie ciclul, întărind obiceiurile de mentalitate de creștere: acceptarea feedback-ului, iterarea și celebrarea progresului.

Pași detaliați de implementare

Introducere

Explicați cum sprijină sprinturile agile o mentalitate de creștere: lucrul în iterații mici, învățarea din feedback și adaptarea rapidă. Prezentați fișa (obiectiv clar, constrângeri de bază, criterii de evaluare). Puneți accent pe proces, nu pe perfecțiune.

Activitatea principală

Formați echipe și roluri: 4–6 pe echipă.

Atribuiți roluri rotative: Coordonator, Cronometru, Secretar, Verificator de Calitate (rotați în Sprintul 2).

Backlog și plan: Echipele traduc rezumatul în 5 până la 8 sarcini pe un panou Kanban (De făcut / În desfășurare / Finalizat).

Definirea MVP-ului: „Care este cea mai mică versiune utilă?”

Sprint 1 – Construire: Executați sarcinile; Coordonatorul elimină blocajele; Cronometrul semnalează punctul de mijloc.

Testarea utilizatorilor și feedback: Echipele se împerechează; fiecare demonstrează versiunea simplă a produsului lor celeilalte echipe care acționează ca „utilizatori”. Utilizatorii oferă 2 „Ce funcționează” + 2 „Ce să îmbunătățim” + 1 „Idee”.

Plan de adaptare: Echipele prioritizează 2 până la 3 schimbări pe baza feedback-ului; se rotesc rolurile.

Sprint 2 – Iterare: Implementați schimbările prioritizate și pregătiți o demonstrație de 90 de secunde.



EARTHE

Carusel de demonstrații: Demonstrații rapide pentru întregul grup; audiența notează un punct forte + o sugestie.

Concluzie și reflecție

Ce va începe, opri și continua echipa data viitoare? Fiecare cursant scrie un experiment personal de creștere pentru săptămâna următoare.

Metodă de evaluare

Rotirea rolurilor, vizibilitatea sarcinilor și receptivitatea la feedback.

Elementele Start/Stop/Continue sunt specifice și acționabile.

Autoevaluare de la 1 la 5 pe „Cât de bine am folosit feedback-ul astăzi?” cu un exemplu de susținere.

Sfaturi de adaptare

Folosiți Trello/Miro/Jamboard + săli de discuții; colectați feedback prin formulare partajate.

Oferiți backlog-uri model și începuturi de propoziții pentru feedback; împerecheați echipele cu un mentor pentru micro-coaching.

Aliniați rezumatul la un proces intern real sau un punct de durere al clientului pentru a facilita accesibilitatea



Modulul 1 – Mentalitate de creștere (Growth mindset)

Activitatea la clasă 2. - Laborator de rotație a rolurilor

Metodă asociată: Proiecte de grup

Grup țintă

Vârstă: 20+

Gen: Toate

Nivel de studii: Orice nivel de educație pentru adulți

Statut: Angajat / șomer / în căutarea unui loc de muncă

Oportunități reduse: Sprijină cursanții care au nevoie de expunere structurată la multiple roluri de lucru în echipă pentru a-și construi încrederea și autonomia.

Designul reflectă abordarea practică a Toolkit-ului și adaptabilitatea la diverse contexte de formare (sala de clasă, ateliere ONG, corporative).

Rezultate ale învățării

După finalizarea acestei activități, cursanții vor fi capabili să:

- Să îndeplinească trei roluri distincte de proiect și să documenteze predările în mod eficient.
- Să demonstreze empatie față de constrângerile colegilor de echipă asumându-și rolurile acestora.
- Să mențină continuitatea proiectului prin tranziții de rol și note de predare.

Durata: 90 de minute

Materiale și resurse

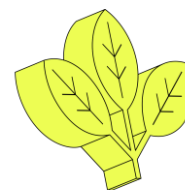
Carduri de rol (Coordonator, Lider de Cercetare, Lider de Design, Lider de Comunicare, QA, etc.), Brief de proiect comun (de exemplu, proiectarea unei foi de informații de 1 pagină + prezentare de 2 slide-uri), Șablon de predare (decizii cheie, sarcini deschise, riscuri), Cronometru, tablă/flip chart sau spațiu de lucru digital

Descrierea activității



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



EARTHE

Echipele execută un mini-proiect cu două rotații de rol programate. Fiecare cursant experimentează responsabilități diferite și trebuie să efectueze o predare structurată. Activitatea dezvoltă adaptabilitatea, comunicarea și respectul pentru sarcinile interdependente — elemente de bază ale muncii în echipă cu mentalitate de creștere.

Pași detaliați de implementare

Introducere

Explicați de ce rotirea rolurilor dezvoltă gândirea flexibilă și reduce atitudinile fixe de tipul „nu este treaba mea”. Revizuiți șablonul de predare și așteptările.

Activitate principală

Configurare și roluri inițiale: Echipe de 4 până la 6 persoane aleg roluri unice; Coordonatorul creează o listă vizibilă de sarcini.

Bloc de lucru A: Începeți redactarea livrabilelor; Secretarul înregistrează deciziile și blocajele.

Predare 1: Fiecare își predă rolul unei persoane noi. Deținătorul rolului care pleacă completează șablonul de predare; persoana care preia repetă punctele cheie (+ întrebări de clarificare).

Bloc de lucru B: Continuați execuția sub noile roluri; Liderul de Comunicare pregătește o prezentare de 2 slide-uri.

Predare 2: Repetați predarea structurată.

Bloc de lucru C: Finalizați livrabilele și repetați prezentarea.

Micro-prezentări: Prezentări de 60 de secunde; colegii oferă o întrebare de claritate.

Concluzie și reflecție

Fiecare participant completează o scurtă Reflecție asupra Rolului: „Care rol m-a provocat cel mai mult?” „Cum am susținut continuitatea?” Împărtășiți o perspectivă per echipă.

Metodă de evaluare

Șabloanele de predare complete și corecte; rework minim după rotații.

Progresul sarcinilor pe parcursul rotațiilor; claritatea artefactului final și a prezentării.

Feedback de la colegi și vot rapid pentru „cea mai eficientă predare”.



EARTHE

Autoevaluare a comportamentelor de rol pe care să le exerseze în continuare (acțiune specifică).

Sfaturi de adaptare

Pentru grupuri mai mici, combinați rolurile (de exemplu, Cercetare + Design).

Activitatea poate fi organizată online folosind un document partajat pentru predări; înregistrați o prezentare video de 60 de secunde.

Furnizați pictograme/coduri de culoare pe cardurile de rol pentru o navigare mai ușoară și pentru a facilita accesibilitatea



Modulul 1 – Mentalitate de creștere (Growth mindset)

Activitatea la clasă 3. - Prezentare de impact comunitar

Metodă asociată: Proiecte de grup

Grup țintă

Vârstă: 20+

Gen: Toate

Nivel de studii: Orice nivel de educație pentru adulți

Statut: Angajat / șomer / în căutarea unui loc de muncă

Oportunități reduse: Puternic pentru cursanții care beneficiază de sarcini orientate spre scop și validare externă; unghiul tangibil al comunității stimulează motivația și relevanța. Această activitate întruchipează scopul modulului de a cultiva persistența, utilizarea feedback-ului și încurajarea colegilor în contexte autentice care contează pentru cursanții adulți.

Rezultate ale învățării

După finalizarea acestei activități, cursanții vor fi capabili să:

- Să identifice o problemă comunitară realistă, la scară mică, și să propună o soluție fezabilă.
- Să creeze o prezentare concisă susținută de o analiză de bază a părților interesate și a impactului.
- Să integreze feedback-ul extern pentru a rafina propunerea.
- Să reflecteze asupra învățării, rezilienței și pașilor următori

Durată

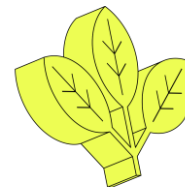
110–130 minute (poate fi împărțită în două sesiuni)

Materiale și resurse



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



EARTHE

Șablon „brief comunitar” (declarație de problemă, părți interesate, beneficiari, constrângeri, metrici rapide de impact), Canvas de prezentare (problemă → perspectivă → soluție → cine beneficiază → primii pași → cum vom învăța), Cronometru, carduri sau notițe adezive, tablă/tabla digitală, Opțional: „panel” de invitați (facilitatori, părți interesate locale) pentru feedback

Descrierea activității

Echipele identifică o provocare locală de mică amploare (de exemplu, creșterea numărului de înscrieri la cursuri de alfabetizare digitală pentru adulți, reducerea ratei de absențe la ateliere, îmbunătățirea accesului comunității la informații). Ei proiectează un prim pas realizabil și construiesc un Impact Pitch de 3 minute. După feedback-ul panelistului, echipele rafinează și re-prezintă în 60 de secunde, modelând învățarea rapidă și reziliența.

Pași detaliați de implementare

Introducere

Încadrează activitatea: relevanța pentru comunitate crește implicarea și perseverența. Împărtășiți un exemplu rapid al unei intervenții mici care a dus la o schimbare semnificativă. Clarificați că buclele de fezabilitate și învățare contează mai mult decât „soluțiile perfecte.”

Activitate principală

Definirea problemei: Echipele fac brainstorming asupra problemelor locale și aleg una. Completați jumătatea de sus a documentului informativ pentru Comunitate (cine este afectat, dovezi rapide, constrângeri).

Harta părților interesate: Identificați 3–5 părți interesate; notați potențialii aliați și probabile obstacole.

Schiță de soluție: Elaborați un prim pas (pilot) pe care echipa l-ar putea derula în 2–4 săptămâni; enumerați presupunerile și modul în care ar testa succesul (valori simple de măsurare).

Construirea pitch-ului: Populați canvas-ul de pitch. Distribuți rolurile; repetați o dată.



EARTHE

Runda 1 de prezentare: Fiecare echipă prezintă un pitch de 3 minute. Panelul și colegii oferă feedback structurat: 1 Punct forte, 1 Risc, 1 Întrebare, 1 Îmbunătățire.

Iterație: Echipele prioritizează două îmbunătățiri, ajustează prezentarea și planul pilot în consecință.

Repropunere rapidă: actualizări de 60 de secunde care subliniază ce s-a schimbat și de ce.

Concluzie și reflecție

Facilitatorul conduce o sesiune de debriefing: „Ce feedback a îmbunătățit cel mai mult propunerea ta?” „Cum vei măsura învățarea în prima lună?” Fiecare persoană scrie un angajament (de exemplu, un apel de contact, un proiect de sondaj) pe care îl poate finaliza într-o săptămână.

Metoda de evaluare / apreciere

Rubrica de prezentare: cât de clară este problema, cât de realizabil este primul pas și cât de bine sunt explicați părțile interesate și impacturile.

Schimbările care pot fi observate între Runda 1 și re-prezentare arată că feedback-ul a fost luat în considerare.

Angajamentele fiecărei persoane sunt clare, limitate în timp și în conformitate cu feedback-ul.

Oferiți un scor scurt (1–5) despre cât de clar, realizabil și util este planul de învățare.

Sfaturi de adaptare

Folosiți panouri de colegi rotative; invitați mentori asincron (comentarii scrise).

Colectați perspectivele comunității prin sondaje rapide/formulare; înregistrați prezentările pentru revizuire.