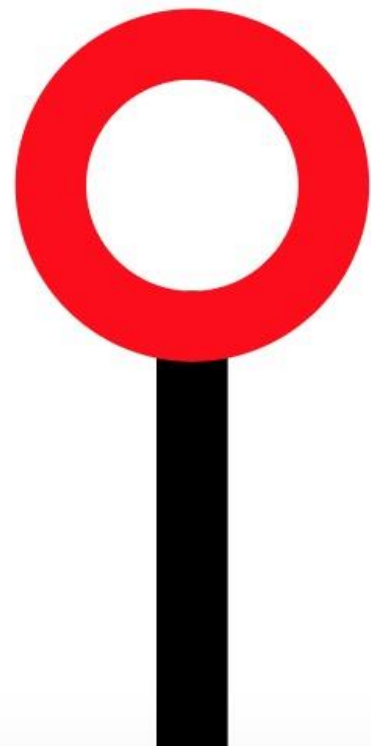
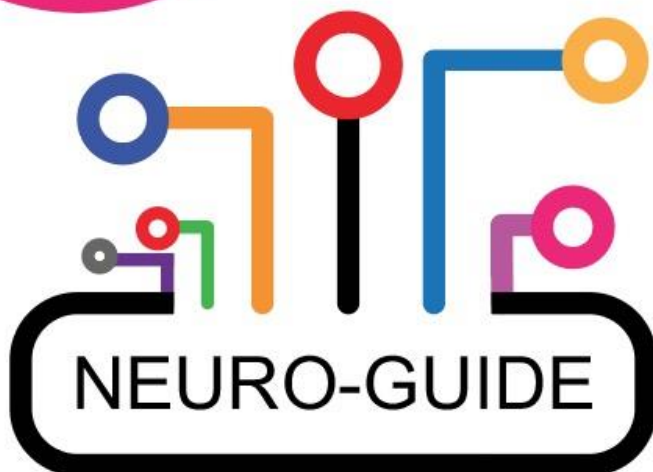


02: *Manualul* și programul de formare continuă



Building Key Competences Through
Challenge Based Learning

Livrabil nr.:	2
Partener responsabil:	UPIT
Autor:	Georgeta Chirleşan
Nivel de diseminare:	Limitat la ceilalți participanți la program (inclusiv serviciile Comisiei și evaluatorii de proiecte)
Status:	Proiect
Data realizării:	20.12.2019
Versiune:	2

Contributori

	Nume	Organizație
1	Georgeta Chirleşan	UPIT
2	Olena Tsilentsiy	INNEO
3	Artur Pinto	MLousada
4	Johnny Latham	Vita Education
5	Golfo Kateva	Synthesis

Jurnal modificări

Nume	Data	Descriere
Georgeta	03/10/2019	Livrarea primei versiuni a documentului.
Georgeta	20/12/2019	Livrarea versiunii finale a documentului.

Cuprins

	Pagina
1. Introducere	4
2. Despre Programul de Formare Continuă	5
2.1.: Grupuri-țintă	
2.2.: Workshop-uri de formare	
2.2.1.: Scopurile / obiectivele formării	
2.2.2.: Conținutul și planificarea formării	
2.2.3. Desfășurarea formării	
3. Despre acest manual	7
4. Manualul Neuro-Guide	9
5. Glosar de termeni	21



1. Introducere

Prezentul manual a fost elaborat în cadrul proiectului Erasmus + „*Neuro-Guide: formarea unor competențe-cheie prin învățarea bazată pe provocări*”, finanțat de Comisia Europeană și implementat de un consorțiu alcătuit din 8 organizații provenind din 8 țări UE partenere - Portugalia, Irlanda, Finlanda, Polonia, Republica Cehă, Cipru, Regatul Unit și România.

Prezentul manual a fost conceput de partenerii responsabili de elaborarea programului și a manualului de formare continuă (așa-numitul Manual pentru Formabili), și anume Universitatea din Pitești (RO) și Município de Lousada (PT). Acesta va fi utilizat de către partenerii de proiect în implementarea programului de formare a tutorilor VET (VET = Vocational Education and Training / Educație și Formare Profesională).

Întrucât economia Uniunii Europene (UE) continuă să evolueze într-un ritm rapid, se conturează niște așteptări din ce în ce mai pronunțate ca educatorii să furnizeze noi programe de formare pentru a răspunde nevoilor emergente de pe piață. Totuși, în multe cazuri nu se asigură o pregătire corespunzătoare pe parcursul formării continue. Neuro-Guide propune o intervenție educativă cuprinzătoare în care nevoile tutorilor VET, ca intermediari-cheie, sunt considerate la fel de importante ca nevoile tinerilor care vor fi utilizatorii finali ai resurselor.

Formarea și manualul propus pentru a sprijini tutorii VET în maximizarea potențialului unor noi resurse educaționale online, dinamice și bogate în media reprezintă o inovație semnificativă în domeniul VET.

Partenerii proiectului au elaborat programul de formare personalizat și prezentul manual cu scopul de a se asigura că tutorii VET sunt complet pregătiți să valorifice potențialul resurselor educaționale și al platformei Neuro-Guide online pentru a ajuta membrii grupului-țintă să dezvolte selecția de abilități esențiale de creativitate și gândire critică și atributele antreprenoriale care sunt foarte apreciate pe piața europeană a muncii.

Prezentul manual răspunde provocărilor specifice pe care noile resurse concepute de consorțiul Neuro-Guide le oferă tutorilor VET și susține dezvoltarea profesională continuă, astfel încât noile resurse furnizate să poată fi exploatate la maximum.

Astfel, Manualul Neuro-Guide abordează metodologii pedagogice inovatoare pentru furnizarea de formare în medii dinamice, online și pentru construirea unor instrumente de învățare dinamice bazate pe provocări educaționale online.

Manualul Neuro-Guide va fi utilizat în pilotarea formării continue în Irlanda în M16 și pe parcursul implementării ulterioare a curriculumului de formare cu 10 educatori de adulți / tutori VET în fiecare țară parteneră în M18.

2. Descrierea Programului de formare continuă

2.1.: Grup-țintă

Principalul grup-țintă pentru formarea Neuro-Guide include tutorii și profesioniștii din domeniul VET, însă și alți educatori pentru adulți pot beneficia de acest program. Formabilii trebuie să dețină cunoștințe de bază despre utilizarea computerului și navigarea pe internet pentru a putea utiliza instrumentele și resursele oferite.

2.2.: Workshop-uri de formare

2.2.1.: Scopurile / obiectivele formării

Principalele *scopuri* ale programului de formare continuă sunt următoarele:

- ▶ răspunsul la provocările specifice pe care vor trebui să le gestioneze tutorii VET grație noilor resurse (bogate în media și interactive);
- ▶ sprijinirea dezvoltării profesionale continue, astfel încât noile resurse furnizate să poată fi exploatate la maximum;
- ▶ familiarizarea tutorilor VET cu noile abordări necesare pentru utilizarea și integrarea eficientă a noilor resurse în activitățile de zi cu zi.

În **obiective** mai detaliate, Programul de formare continuă urmărește să se asigure că, în raport cu noile resurse propuse și interactive, bogate în media, toți furnizorii de VET sunt:

- ▶ dispuși să lucreze cu noile resurse în medii de învățare netradiționale (adică noi medii de învățare dinamice, online: telefoane inteligente, alte dispozitive mobile și platforme de rețele sociale);
- ▶ pe deplin convingși de beneficiile pe care le poate aduce învățarea online;
- ▶ pe deplin conștienți de riscurile legate de mediile online;
- ▶ în măsură să se protejeze de posibیلی factori negativi asociați cu învățarea online.

2.2.2.: Conținutul și planificarea formării

Curriculumul de formare continuă cuprinde 12 ore de formare față în față și 36 de ore de învățare auto-dirijată.

Curriculumul de formare continuă va fi implementat pe parcursul a 3 workshop-uri de câte 4 ore fiecare și într-o sesiune online de 36 de ore.

Workshop-urile pot fi organizate în zile consecutive sau în funcție de nevoia și disponibilitatea formatorului (formatorilor) și a participanților înregistrați la programul de formare.

Alocarea orelor de formare pe unități de învățare este următoarea:

<i>Unitate de învățare (U.I.)</i>	<i>Nr. de ore de formare</i>	<i>Metodă de lucru</i>
U.I.1: Gândirea creativă și critică	4	Față în față
U.I.2: Spiritul antreprenorial	4	Față în față
U.I.3: Cum să lucrăm în noi medii de învățare dinamice, online	4	Față în față (Notă: Pregătirea formabililor și explicarea modului de realizare a învățării auto-dirijate pentru U.I.4 se vor face aici, în U.I.3)
U.I.4: Resurse de tip online escape room	36	Învățarea auto-dirijată
TOTAL	48	

Cele trei workshop-uri concepute pentru instruirea tutorilor și a profesioniștilor din domeniul VET oferă resursele necesare pentru introducerea eficientă a fiecăruia dintre domeniile-cheie de abilități abordate și resursele de tip online escape room dezvoltate de consorțiul Neuro-Guide pentru a sprijini achiziția lor. Ordinea celor trei workshop-uri este următoarea:

Workshop 1: Gândirea creativă și critică

În cadrul acestui workshop, tutorii și profesioniștii din domeniul VET se vor familiariza cu proiectul Neuro-Guide, vor fi informați cu privire la principalele sale rezultate și vor dobândi fondul teoretic în ceea ce privește gândirea creativă și critică necesară pentru a înțelege și utiliza eficient resursele online create de consorțiu pentru acest subiect. Acest workshop va fi organizat față în față, va avea o durată de 4 ore și va cuprinde atât părți teoretice, cât și practice / aplicative.

Workshop 2: Antreprenoriatul

Acest workshop va familiariza tutorii și profesioniștii din domeniul VET cu principalele aspecte și concepte din domeniul antreprenoriatului necesare pentru a înțelege și utiliza eficient resursele online create de consorțiu pentru acest subiect. Acest workshop va fi organizat față în față, va avea o durată de 4 ore și va cuprinde atât părți teoretice, cât și practice / aplicative.

Workshop 3: Cum să lucrăm în noi medii de învățare dinamice, online

În cadrul acestui workshop, tutorii și profesioniștii din domeniul VET se bazează pe cunoștințele și experiența dobândită(e) în primele două workshop-uri, fac transferul/legătura dintre fondul teoretic dobândit și modul de aplicare a cunoștințelor, abilităților și competențelor privind (i) gândirea creativă și critică și (ii) spiritul antreprenorial, în medii de învățare online, atunci când lucrează cu formabilii lor într-un astfel de context. Acest workshop va fi organizat față în față, va avea o durată de 4 ore și va cuprinde atât părți teoretice, cât și practice / aplicative.

La sfârșitul celor trei workshop-uri se va evalua achiziția de cunoștințe. Pe baza acestei evaluări generale și la finalizarea celor trei workshop-uri, formabilii vor primi un Atestat de participare (modelul de atestat va fi furnizat de UPIT și de Municipio de Lousada).

De asemenea, la sfârșitul implementării celor trei workshop-uri, formabilii ar trebui să dea un feedback care va fi util pentru îmbunătățirea activităților, a materialelor de formare și a resurselor prezentate (modelul de chestionar de feedback va fi furnizat de UPIT și Municipio de Lousada).

Sesiunea online: Resurse de tip online escape room

După implementarea workshop-urilor, va urma o sesiune online care va avea scopul de a le permite formabililor (tutori și profesioniști din domeniul VET) să acceseze resurse de tip online escape room, să se familiarizeze cu acestea și să învețe în ritmul propriu. De asemenea, aceștia vor reuși să se familiarizeze cu modul de lucru cu aceste resurse, precum și cu modul de aplicare a acestora la grupurile-țintă în contextele lor profesionale zilnice.

Noile resurse vor fi bogate în media și interactive, iar formarea continuă va familiariza tutorii VET cu noile abordări necesare pentru a utiliza și integra în mod eficient noile resurse în activitățile zilnice.

Această sesiune se va desfășura în totalitate online pe platforma de învățare online proiectată în cadrul proiectului, pentru a permite accesarea resurselor de tip online escape room (ea se va desfășura sub formă de învățare auto-dirijată, de realizat individual de către fiecare formabil). Sesiunea va avea o durată de aproximativ 36 de ore (o medie aproximativă de 1 oră pentru fiecare resursă Neuro-Guide de tip online escape room, plus sarcinile asociate).

2.2.3. Desfășurarea formării

Durata totală a formării va fi de 48 de ore. Fiecare modul va dura aproximativ patru ore. Formarea ar putea fi împărțită în trei zile, cu câte o zi dedicată fiecărui workshop. Workshop-urile pot fi organizate fie în zile consecutive, fie cu o mică pauză între ele (de exemplu, din două în două zile). În mod alternativ, dacă circumstanțele o permit, cursul de formare ar putea fi furnizat sub formă de curs intensiv într-o singură zi. Fiecare țară și instituție de formare trebuie să decidă în mod liber despre programul pe care îl consideră mai potrivit pentru participanții lor (tutori și profesioniști din domeniul VET).

3. Descrierea manualului

Manualul Neuro-Guide este organizat în unități de învățare, proiectate în conformitate cu tiparul comun convenit în prealabil în cadrul consorțiului de proiect.

Acesta conține 4 unități de învățare: 3 concepute pentru derulare față în față și 1 pentru formare online.

Unitățile de învățare sunt proiectate astfel încât să acopere 48 de ore de formare în total, așa cum s-a explicat în secțiunea 2 de mai sus.



Fiecare unitate de învățare este completată cu materiale didactice suplimentare (prezentări Power Point, fișe de lucru, teste de evaluare etc.). Având în vedere dimensiunea și tipul lor, aceste materiale nu au putut fi incluse în Manualul Neuro-Guide, dar sunt furnizate separat, sub formă de anexe și, la fel ca manualul în sine, pot fi accesate prin intermediul platformei online de învățare proiectate în cadrul proiectului.

Pentru a evalua noile cunoștințe, abilități și competențe dobândite pe parcursul workshop-urilor de formare, prezentul Manual Neuro-Guide conține activități care favorizează reflecția, participarea activă și implementarea rezultatelor învățării obținute prin îndeplinirea sarcinilor alocate. Prin discuții, formatorul poate evalua cât de bine înțeleg formabilii conceptele și le poate da un feedback în această privință. În plus, pentru fiecare unitate de învățare anexele la manual conțin un chestionar scris de 10 sau 15 minute, cu itemi de evaluare cu alegere multiplă. Aceste teste de evaluare ar trebui administrate la sfârșitul unităților de învățare. Cu toate acestea, activitățile proiectate și sesiunile de discuții oferă și oportunități de autoevaluare.

În paginile următoare puteți consulta Manualul Neuro-Guide propriu-zis.

MANUALUL Neuro-Guide

Unitatea de învățare 1: Gândirea creativă și critică			
Concepută de: Município de Lousada			
Scop	Această unitate își propune să realizeze o introducere în proiectul Neuro-Guide, să explice principalele sale rezultate și să ajute la achiziția fondului teoretic în ceea ce privește gândirea creativă și critică necesară pentru a înțelege și utiliza eficient resursele online create de consorțiu pentru acest subiect		
Timp TOTAL de învățare, din care:	Învățare față în față	Învățare auto-dirijată	Evaluare
4 ore	4 ore	0	10 min
REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII			
La finalizarea cu succes a acestei unități de învățare, formabilii vor fi în măsură să:			
Cunoștințe	Cu.1.1. Definească și descrie gândirea creativă. Cu.1.2. Explice ce este gândirea creativă. Cu.1.3. Definească și descrie gândirea critică. Cu.1.4. Explice ce este gândirea critică.		
Abilități	A.1.1. Analizeze și compare gândirea creativă și critică.		
Competențe	Co.1.1. Instruiască participanții la curs cum să aplice tehnici pentru gândirea creativă și critică.		

Cod activitate	Titlu activitate	Tip de activitate (i.e. învățare față în față sau auto-dirijată)	Rezultatele învățării care trebuie atinse prin această activitate	Durata alocată pentru această activitate
A1.1	<i>Gândirea creativă și critică: familiarizare cu proiectul Neuro-Guide, cu principalele rezultate ale proiectului și cu fondul teoretic referitor la gândirea creativă și critică necesară pentru a înțelege și utiliza eficient resursele online create de consorțiu pentru acest subiect.</i>	învățare față în față	Cu.1.1. Cu.1.2. Cu.1.3. Cu.1.4. A.1.1. Co.1.1.	4 ore
Prezentare generală a conținutului	Introducerea realizată de formator: - Formatorul familiarizează formabilii cu unitatea și prezintă conținutul care trebuie acoperit. (15 min) Prezentarea realizată de formator:			

<p>- Utilizând prezentarea PPT (Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 1.pptx), formatorul prezintă proiectul Neuro-Guide, principalele sale rezultate și fondul teoretic referitor la gândirea creativă și critică necesară pentru a înțelege și utiliza eficient resursele online. (45 min)</p> <p>Anexe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 2.docx - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 3.docx (Reflecție cu privire la relevanța și utilitatea gândirii critice); (45 min) - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 4.docx (Definițiile, conceptele și termenii de <i>gândire critică sau gândire creativă</i>); (30 min) - Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 5.docx (Testați-vă gândirea creativă); (45 min) 	
<p>Metode de prezentare a conținutului (prelegeri, discuții, cercetare, lucru în grupuri, resurse de tip escape room Neuro-Guide etc.)</p>	
<p>Introducere realizată de formator, activitate individuală, discuții.</p>	
<p>Materiale didactice necesare (fișe de lucru, diagrame, handout-uri, videoclipuri didactice, fragmente din cărți / manuale, hărți mentale etc.)</p>	
<p>Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 2.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 3.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 4.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 5.docx Neuro-Guide_O2_LU1_Annex 6.doc</p>	
<p align="center">Compendiu de resurse de tip online escape room (dacă este nevoie)</p>	
Numele sau numărul resursei din Compendiu	Scurt Ghid despre utilizarea resursei
N/A	N/A
<p>Metoda de evaluare</p>	
<p>Evaluarea sarcinii realizate din fișa de lucru (anexa 5). Testul scris de 10 minute (anexa 6).</p>	
<p>Referințe</p>	
<p>----</p>	

Unitatea de învățare 2: Antreprenoriatul Concepută de: Universitatea din Pitești (UPIT)			
Scop	Acest workshop își propune să familiarizeze formabilii (tutorii și profesioniștii din domeniul VET) cu principalele aspecte și concepte din domeniul antreprenoriatului necesare pentru a înțelege și utiliza eficient resursele online create de consorțiu pentru acest subiect.		
TimP TOTAL de învățare, din care:	Învățare față în față	Învățare auto-dirijată	Evaluare
4 ore	4	0	10 min
REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII			
La finalizarea cu succes a acestei unități de învățare, formabilii vor fi în măsură să:			
Cunoștințe	Cu.2.1. Definească antreprenoriatul. Cu.2.2. Definească antreprenorul. Cu.2.3. Enumere, descrie și explice abilitățile necesare pentru a fi „antreprenorial”. Cu.2.4. Prezinte valorile antreprenoriatului.		
Abilități	A.2.1. Ofere exemple pentru a ilustra valorile antreprenoriatului. A.2.2. Evalueze nivelul de competență antreprenorială al cursanților și să sugereze îmbunătățirile necesare.		
Competențe	Co.2.1. Instruiască participanții la curs despre cum să aplice cunoștințele teoretice și abilitățile practice dobândite în materie de antreprenoriat.		

Cod activitate	Titlu activitate	Tip de activitate (i.e. învățare față în față sau auto-dirijată)	Rezultatele învățării care trebuie atinse prin această activitate	Durata alocată pentru această activitate
A2.1	<i>Proiectul Neuro-Guide. Antreprenoriatul: teorie</i>	Față în față	Cu. 2.1. Cu. 2.2. Cu. 2.4. A.2.1.	90 min
Prezentarea generală a conținutului	<ul style="list-style-type: none"> Formatorul salută participanții (formabilii) și subliniază că această unitate de învățare reprezintă o continuare a UI 1 Neuro-Guide; (1 min) Formatorul anunță obiectivele de învățare ale acestei activități, care sunt Cu.2.1.; Cu.2.2.; Cu.2.4. și A.2.1 așa cum sunt formulate în tabelul de mai sus; (2 min) Principalele concepte de <i>antreprenoriat</i> și <i>antreprenor</i> sunt introduse de formator cu ajutorul „Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 1.pptx”, slide-urile 1-15. (40 min) Formatorul explică Sarcina 1, și anume un studiu scurt de caz („Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 2.doc”) și distribuie fișele de lucru formabililor; (2 min) Formabilii lucrează individual pentru a realiza sarcina 1. În timp ce lucrează, formatorul le oferă feedback și recomandări; de asemenea, acesta face comentarii și evaluează în general realizările fiecărui formabil. (30 min.) 			

	<ul style="list-style-type: none"> La sfârșitul timpului alocat, formatorul alege la întâmplare sau în mod voluntar 2-3 studii de caz și roagă autorii să le prezinte și să le discute cu toți formabilii. (15 min)
Metode de prezentare a conținutului (prelegeri, discuții, cercetare, lucru în grupuri, resurse de tip escape room Neuro-Guide etc.)	
Prelegere Discuție / dezbateră Activitate individuală	
Materiale didactice necesare (fișe de lucru, diagrame, handout-uri, videoclipuri didactice, fragmente din cărți / manuale, hărți mentale etc.)	
Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 2.doc Cele indicate mai sus, la secțiunea „Prezentare generală a conținutului”.	
Compendiu de resurse de tip online escape room (dacă este nevoie)	
Numele sau numărul resursei din Compendiu	Numele sau numărul resursei din Compendiu
N/A	N/A
Metoda de evaluare	
Prin evaluarea sarcinii finalizate din fișa de lucru (anexa 2).	
Referințe	
<p>Business Dictionary, http://www.businessdictionary.com/definition/entrepreneurship.html https://www.oberlo.com/blog/what-is-entrepreneurship https://slideplayer.com/slide/6220542/ https://www.youtube.com/watch?v=Xcsp0486oIY https://www.googlesir.com/nature-and-characteristics-of-entrepreneurship/ https://www.youtube.com/watch?v=r51eQ2vPZSs https://www.investopedia.com/articles/personal-finance/101414/why-entrepreneurs-are-important-economy.as https://www.managementstudyguide.com/what-is-entrepreneurship.htm https://www.slideshare.net/aquatixpharma/definitions-of-entrepreneurship-from-differ https://www.forbes.com/sites/brettnelson/2012/06/05/the-real-definition-of-entrepreneur-and-why-it-matters/#45eb76684456 Steve Blank, <i>You're not a real entrepreneur</i>, https://steveblank.com/2010/06/10/you%E2%80%99re-not-a-real-entrepreneur/ http://www.eduxir.com/curriculum/cbse/class-xi/entrepreneurship/an-entrepreneur https://www.youtube.com/watch?v=IjILQu2xM8 https://www.managementstudyguide.com/what-is-entrepreneurship.htm https://www.youtube.com/watch?v=86unGITRPLs</p>	

Cod activitate	Titlu activitate	Tip de activitate (i.e. învățare față în față sau autodirijată)	Rezultatele învățării care trebuie atinse prin această activitate	Durata alocată pentru această activitate
A2.2	<i>Proiectul Neuro-Guide. Spiritul antreprenorial: practică</i>	Față în față	Cu.2.3. Cu.2.4. A.2.2. Co.2.1.	150 min

Prezentarea generală a conținutului	<ul style="list-style-type: none"> • Formatorul anunță obiectivele de învățare ale acestei activități, care sunt Cu.2.3., Cu.2.4., A.2.2. și Co.2.1 așa cum au fost formulate în tabelul de la începutul acestui document; (2 min) • Acesta introduce conceptele de valori antreprenoriale și de antreprenoriat cu ajutorul „Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 1.pptx”, slide-urile 17-23. (30 min) • Formatorul exemplifică/explică o online escape room (o resursă) Neuro-Guide prin utilizarea Portalului de învățare al proiectului https://neuroguide.eu/en/learn/:language/en (acesta poate alege limba resursei) (13 min) • Formatorul explică sarcina 2, și anume proiectarea unei activități („Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 3.doc”) și distribuie fișe de lucru formabililor; organizează formabilii în 3-4 grupuri cu aproximativ același număr de persoane fiecare; formabilii efectuează sarcina 2. (75 min) • Formatorul prezintă slide-urile 26-28, face o scurtă recapitulare a principalelor concepte și pune accent pe realizarea rezultatelor învățării; înainte de închiderea sesiunii, informează formabilii că ultima activitate este un scurt test scris. (15 min) • Formatorul aplică testul („Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 4.doc”), colectează lucrările, mulțumește formabililor pentru participarea și implicarea activă și închide sesiunea. (15 min)
Metode de prezentare a conținutului (prelegeri, discuții, cercetare, lucru în grupuri, resurse Neuro-Guide de tip escape room etc.)	
Prelegere Discuție / dezbateri Activitate individuală Activitate în grupuri Evaluare	
Materiale didactice necesare (fișe de lucru, diagrame, handout-uri, videoclipuri didactice, fragmente din cărți / manuale, hărți mentale etc.)	
Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 3.doc Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 4.doc Cele indicate mai sus, la secțiunea „Prezentare generală a conținutului”.	
Compendiu de resurse de tip online escape room (dacă este nevoie)	
Numele sau numărul resursei din Compendiu	Scurt Ghid despre utilizarea resursei
Orice resursă de la 1 la 32	Alegeți un nivel (elementar, intermediar, avansat sau expert) și o resursă pentru unul din cele 2 subiecte: gândire critică și creativă SAU abilități antreprenoriale. Accesați resursele prin intermediul platformei Neuro-Guide. Respectați instrucțiunile pentru a aborda provocările ridicate de resursa aleasă. Rezolvați provocările ridicate de resursa aleasă una câte una până la sfârșitul jocului (resursei).
Metoda de evaluare	
Prin evaluarea sarcinii finalizate din fișa de lucru (anexa 3). Prin testul scris de 10 minute (anexa 4).	
Referințe	
https://eshipnotes.wordpress.com/topics/class-xi/entrepreneurial-values/	



<https://thegriffund.com/entrepreneurship-definition/what-specifically-defines-entrepreneurial-spirit/>)
<https://www.beafarmbureauagent.com/Blog/10-signs-you-have-an-entrepreneurial-spirit>
CEDEFOP, *Guiding principles on professional development of trainers in vocational education and training*
Steve Blank, *The Startup Owner's Manual*:
<https://www.youtube.com/watch?v=H2OkLcOCjEs>
<https://www.pdfdrive.com/the-startup-owners-manual-the-step-by-step-guide-for-building-a-great-company-e159325895.html>
Nature and Characteristics of Entrepreneurship,
<https://www.googlesir.com/nature-and-characteristics-of-entrepreneurship/>
Entrepreneurship Defined: What It Means to Be an Entrepreneur,
<https://www.businessnewsdaily.com/7275-entrepreneurship-defined.html>

Unitatea de învățare 3: Cum să lucrăm în noi medii de învățare dinamice, online
 Concepută de: Universitatea din Pitești (activitatea 3.1.) și Municipípio de Lousada
 (activitatea 3.2.)

Scop	Această unitate urmărește să sprijine formabilii (tutorii și profesioniștii din domeniul VET) să valorifice cunoștințele și experiența dobândită(e) în primele două unități de învățare, să facă transferul/legătura dintre fondul teoretic dobândit și modul de aplicare a cunoștințelor, abilităților și competențelor privind (i) gândirea creativă și critică și (ii) spiritul antreprenorial în medii de învățare online, atunci când lucrează cu formabilii lor (persoane aflate la periferia societății și a economiei ¹) într-un astfel de context.		
Timp TOTAL de învățare, din care:	Învățare față în față	Învățare auto-dirijată	Evaluare
4 ore	4	0	10 min

REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

La finalizarea cu succes a acestei unități de învățare, formabilii vor fi în măsură să:

Cunoștințe	Cu.3.1. cunoască și descrie: - învățarea online; - mediile de învățare online (online learning environments - OLEs) Cu.3.2. Contureze și exemplifice beneficiile învățării online. C.3.3. Recunoască provocările învățării online (sau factorii negativi asociați cu învățarea online). Cu.3.4. Identifice riscurile care aparțin mediilor online. Cu.3.5. Identifice diverse medii de învățare online.
Abilități	A.3.1. Analizeze și argumenteze beneficiile învățării online. A.3.2. Discute și ilustreze, de exemplu, provocările învățării online. A.3.3. Formuleze caracteristicile diverselor medii de învățare online. A.3.4. Exprime principiile pe care se bazează OLE-urile. A.3.5. Exerseze / utilizeze resursele Neuro-Guide de tip online escape room cu scopul de a dezvolta abilitățile necesare pentru a-și susține în continuare cursanții în utilizarea eficientă și a acestor resurse. A.3.6. Utilizeze corect și eficient telefoanele inteligente, alte dispozitive mobile și platforme de rețele sociale în scopuri de predare-învățare.
Competențe	Co.3.1. Monitorizeze procesele de învățare și de lucru ale cursanților atunci când folosesc învățarea online și OLE-urile (adică resursele Neuro-Guide de tip online escape room).

¹ Prin „persoane la periferia societății și a economiei” înțelegem:

- persoane aflate la marginea educației și formării profesionale și care trebuie sprijinite pentru a-și construi competențe într-o serie de domenii printr-o abordare a învățării bazată pe provocări;
- tineri care provin din medii socioeconomice sărace;
- tineri pentru care educația formală a eșuat și care se află acum la periferia societății și a economiei;
- tineri care au un handicap;
- și tinerii care locuiesc în zone îndepărtate unde accesul la programe de educație personalizate pentru construirea competențelor-cheie sunt limitate.

Cod activitate	Titlu activitate	Tip de activitate (i.e. învățare față în față sau auto-dirijată)	Rezultatele învățării care trebuie atinse prin această activitate	Durata alocată pentru această activitate
A3.1	<i>Învățare și medii online: definiție, caracteristici, beneficii și provocări.</i>	Față în față	Cu.3.1. Cu.3.2. Cu.3.3. A.3.1. A.3.2. A.3.3. Co.3.1.	120 min
Prezentare generală a conținutului	<ul style="list-style-type: none"> Formatorul anunță obiectivele de învățare ale acestei activități, care sunt formulate în tabelul de mai sus; (1 min) Principalele concepte referitoare la mediile de învățare online și caracteristicile lor sunt introduse de formator cu ajutorul „Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 1.pptx” (20 min) Formatorul explică sarcina 1, și anume cum se efectuează o scurtă căutare online și un brainstorming cu argumente „pro” și „contra” în ceea ce privește mediile de învățare online („Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 2.doc”) și distribuie fișe de lucru formabililor; (2 min) Formabilii lucrează individual pentru a realiza sarcina 1. În timp ce lucrează, formatorul le oferă feedback și recomandări; de asemenea, face comentarii și evaluează în general realizările fiecărui formabil. (25 min) Formatorul prezintă beneficiile și provocările învățării online cu ajutorul „Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 3.pptx” (40 min) Acesta explică „Sarcina 2: Joc de roluri” (cf. slide 26 din anexa 3). (2 min) Formabilii lucrează individual pentru a realiza sarcina 2. În timp ce lucrează, formatorul le oferă feedback și recomandări; de asemenea, face comentarii și evaluează în general realizările fiecărui formabil. (30 min.) Înainte de a încheia activitatea 3.1, formatorul informează formabilii că ultima sarcină este un test scris. Formatorul aplică testul („Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 4.doc”), colectează lucrările, mulțumește formabililor pentru participarea și implicarea activă și încheie sesiunea. (15 min) 			
Metode de prezentare a conținutului (prelegeri, discuții, cercetare, lucru în grupuri, resurse Neuro-Guide de tip escape room etc.)				
Prelegere Discuție / dezbateri Activitate individuală Lucru de grup Evaluare				
Materiale didactice necesare (fișe de lucru, diagrame, handout-uri, videoclipuri didactice, fragmente din cărți / manuale, hărți mentale etc.)				
Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 2.doc Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 3.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 4.doc Cele indicate mai sus, la secțiunea „Prezentare generală a conținutului”.				
Compendiu de resurse de tip online escape room (dacă este nevoie)				
Numele sau numărul resursei din Compendiu		Scurt Ghid despre utilizarea resursei		

N/A	N/A
Metoda de evaluare	
Prin evaluarea sarcinii finalizate din fișa de lucru (anexa 2). Prin testul scris de 10 minute (anexa 4).	
Referințe	
http://learn.bacone.edu/pluginfile.php/3793/mod_resource/content/4/What%20is%20Online%20Learning.pdf https://www.futurelearn.com/courses/blended-learning-getting-started/0/steps/7856 https://www.educations.com/study-guides/study-online/ https://www.yourtrainingedge.com/the-4-biggest-fears-about-online-learning-and-how-to-overcome-them/ https://www.dexway.com/5-reasons-why-online-learning-is-more-effective/ https://www.debate.org/opinions/is-online-study-is-better-than-traditional-study https://www.igi-global.com/dictionary/interacting-at-a-distance/21004 https://mcgraw.princeton.edu/initiatives/online-teaching-and-learning/online-learning-environments https://raccoongang.com/blog/strategies-success-online-learning-environment/ https://www.strayer.edu/why-online-learning/benefits-and-challenges https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-one-benefits https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-two-challenges https://fisherpub.sjfc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1304&context=education_ETD_masters	

Cod activitate	Titlu activitate	Tip de activitate (i.e. învățare față în față sau auto-dirijată)	Rezultatele învățării care trebuie atinse prin această activitate	Durata alocată pentru această activitate
A3.2	Învățarea online: principii și riscuri. Resursele de tip online escape rooms Neuro-Guide în practică	Învățare față în față	Cu.3.4 Cu.3.5 A.3.4 A.3.5 A.3.6 Co.3.1	120 min
Prezentarea generală a conținutului	<p>Introducere realizată de formator:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formatorul introduce formabilii în unitate și oferă o prezentare generală a conținutului care trebuie acoperit. (5 min) <p>Prezentare realizată de formator:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizând prezentarea PPT („Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 1.pptx”), formatorul realizează prezentarea teoretică a riscurilor din mediile online și identifică diverse medii de învățare online. (25 min) <p>Anexe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 5.pptx (25 min) - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 6.docx (20 min) 			

- Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 7.docx (25 min) - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 8.docx (15 min) - Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 9.docx (30 min)	
Metode de prezentare a conținutului (prelegeri, discuții, cercetare, lucru în grupuri, resurse Neuro-Guide de tip escape room etc.)	
Introducere realizată de formator, activitate individuală, discuții.	
Materiale didactice necesare (fișe de lucru, diagrame, handout-uri, videoclipuri didactice, fragmente din cărți / manuale, hărți mentale etc.)	
Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 5.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 6.docx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 7.docx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 8.docx Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 9.docx	
Compendiu de resurse de tip online escape room (dacă este nevoie)	
Numele sau numărul resursei din Compendiu	Scurt Ghid despre utilizarea resursei
N/A	N/A
Metoda de evaluare	
Prin evaluarea sarcinii finalizate din fișa de lucru (anexa 8).	
Referințe	

Unitatea de învățare 4: Resursele de tip online escape room Concepută de: Universitatea din Pitești (UPIT)

Scop	Această unitate își propune să le permită formabililor (tutori și profesioniști din domeniul VET) să acceseze resurse de tip online escape room, să se familiarizeze cu acestea și să învețe - în ritmul propriu – cum să lucreze cu aceste resurse, precum și cum să le aplice la grupurile-țintă în contextele lor profesionale zilnice.		
Timp TOTAL de învățare, din care:	Învățare față în față	Învățare auto-dirijată	Evaluare²
36 de ore	0	36 de ore	---
REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII			
La finalizarea cu succes a acestei unități de învățare, formabilii vor fi în măsură să:			
Cunoștințe	Cu.4.1. Prezintă cursanților resursele de tip online escape room.		
Abilități	A.4.1. Demonstreze relevanța și utilitatea resurselor de tip online escape room. A.4.2. Efectueze demonstrații despre modul de utilizare eficientă a resurselor de tip online escape room		
Competențe	Co.4.1.Îi instruiască pe cursanți cum să utilizeze eficient resursele de tip online escape room.		

Cod activitate	Titlu activitate	Tip de activitate (i.e. învățare față în față sau auto-dirijată)	Rezultatele învățării care trebuie atinse prin această activitate	Durata alocată pentru această activitate
A4.1	<i>Resurse Neuro-Guide de tip online escape room: o modalitate originală de a-i instrui pe cei aflați la periferia societății și a economiei, printr-o abordare în materie de învățare bazată pe provocări</i>	Învățare auto-dirijată	Cu.4.1; A.4.1.; A.4.2; Co.4.1.	36 de ore
Prezentare generală a conținutului	<p>Accesați platforma online Neuro-Guide la www.neuroguide.eu (un mediu de învățare online, personalizat, complet mobil, colaborativ, dezvoltat de consorțiul proiectului Neuro-Guide). Alegeți limba de la butonul EN din dreapta sus, marcat cu un steag.</p> <p>Dacă sunteți deja înregistrat, doar conectați-vă; dacă nu, vă rugăm să vă creați un cont nou (urmați pașii indicați online pentru a vă crea contul și, astfel, pentru a vă înregistra). (5 min)</p>			

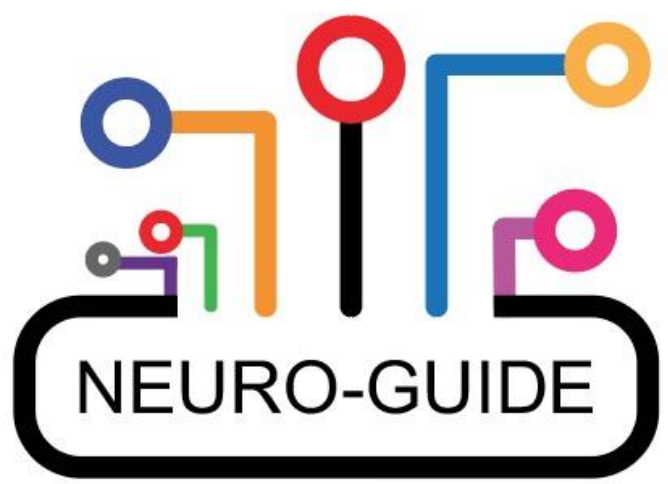
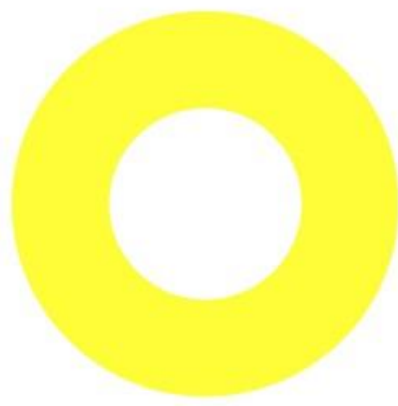
² Ne referim aici la evaluarea finală (suplimentară față de autoevaluare, evaluarea colegială și / sau observarea formatorului), respectiv evaluarea care trebuie realizată printr-un test scris de 15 minute, care conține itemi cu alegere multiplă.

<p>Accesați activitatea 4.1. „<i>Resurse Neuro-Guide de tip online escape room: o modalitate originală de a-i instrui pe cei aflați la periferia societății și a economiei, printr-o abordare în materie de învățare bazată pe provocări</i>”.</p> <p>Citiți cu atenție toate materialele furnizate (cele enumerate mai jos), în ritmul propriu de lectură și de studiu. (60 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 1.pptx • Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 2.docx • Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 3.pdf <p>Apoi accesați, una câte una, toate cele 32 de resurse de tip escape room de pe platforma Neuro-Guide online și rezolvați provocările pe care le veți găsi la fiecare dintre ele. Începeți cu nivelul introductiv și continuați în ordine cu nivelul intermediar, avansat și expert (32 de ore, în medie 1 oră pe resursă)</p> <p>Deschideți „Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 4.docx”, citiți-l și rezolvați sarcinile conform instrucțiunilor. (180 min)</p>	
<p>Metode de prezentare a conținutului (prelegeri, discuții, cercetare, lucru în grupuri, resurse Neuro-Guide de tip escape room etc.)</p>	
<p>Compendiu de resurse de tip online escape room de pe platforma Neuro-Guide</p>	
<p>Materiale didactice necesare (fișe de lucru, diagrame, handout-uri, videoclipuri didactice, fragmente din cărți / manuale, hărți mentale etc.)</p>	
<p>Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 2.docx Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 3.pdf Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 4.docx as shown above, under section “Overview of Content”.</p>	
<p>Compendiu de resurse de tip online escape room (dacă este nevoie)</p>	
<p>Numele sau numărul resursei din Compendiu</p>	<p>Ghid concis referitor la utilizarea resursei</p>
<p>De la 1 la 32</p>	<p>Alegeți unul din cele 2 subiecte: gândire critică și creativă SAU abilități antreprenoriale. Accesați resursele prin intermediul platformei Neuro-Guide. Începeți cu resursa nr. 1 de la nivelul introductiv. Respectați instrucțiunile pentru a aborda provocările de la fiecare resursă. Rezolvați provocările unei resurse una câte una până la sfârșitul jocului (resursei). Treceți la nivelul următor și accesați resursele prezentate acolo.</p>
<p>Metoda de evaluare</p>	
<p>Prin evaluarea sarcinilor finalizate din fișa de lucru (anexa 4).</p>	
<p>Referințe</p>	
<p>---</p>	

Glosar de termeni

Comisia Europeană (CE)	Organul executiv politic independent al UE. Este singura responsabilă pentru elaborarea de propuneri pentru o nouă legislație europeană și pune în aplicare deciziile Parlamentului European și ale Consiliului UE.
competențe cheie	seria de cunoștințe, competențe și atitudini de bază de care au nevoie toate persoanele pentru împlinire și dezvoltare personală, cetățenie activă, incluziune socială și angajare, așa cum este descris în Recomandarea 2006/962/CE a Parlamentului European și a Consiliului.
consorțiul proiectului	două sau mai multe organizații participante care își unesc forțele pentru a pregăti, a pune în aplicare și a monitoriza un proiect sau o activitate în cadrul unui proiect. Un consorțiu poate fi național (și anume, implică organizații stabilite în aceeași țară) sau internațional (implică organizații participante din țări diferite).
educator de adulți	Un educator de adulți sau AE este un educator care practică profesia de a facilita învățarea adulților prin aplicarea principiilor andragogiei.
educația adulților	Toate formele de învățământ pentru adulți fără scop profesional, de tip formal, non-formal sau informal.
Educație și Formare Profesională EFP (Vocational Education and Training - VET) formare in-service	Educația și formarea care au drept scop înzestrarea persoanelor cu cunoștințele, know-how-ul, abilitățile și/sau competențele necesare pentru anumite ocupații sau pe scară mai largă, pe piața muncii. În scopul programului Erasmus+, în cadrul acțiunilor EFP sunt eligibile proiecte care se axează pe educația și formarea profesională inițială sau continuă. instruirea pe care o faci în timp ce lucrezi într-un loc de muncă
grupuri țintă	persoane și / sau organizații care vor fi utilizatorii rezultatelor proiectului; ele reprezintă un subset de părți interesate ale proiectului
învățare auto-dirijată	o strategie de învățare care permite persoanelor care învață să-și asume responsabilitatea propriului proces de învățare (diagnosticarea nevoilor de învățare, identificarea obiectivelor învățării, selectarea strategiilor de învățare și evaluarea performanțelor și rezultatelor învățării)

învățare / formare față în față	un curs tradițional care se desfășoară cu instructorul și cursantul localizați fizic în același loc, în același timp.
învățare mixtă (blended learning)	Tip de studiu care implică învățarea printr-o combinație de modalități. Termenul este utilizat adesea într-un sens mai specific pentru a face referire la cursuri care combină predarea tradițională în prezența cursanților (atelier de lucru sau seminare) cu tehnici on-line de învățare la distanță (internet, televiziune, conferințe telefonice etc.).
învățare online	o metodă nouă și modernă de livrare a învățării; livrarea instruirii către audiența aflată la distanță, folosind web-ul ca intermediar
mediu online	mediu de învățare fără locație fizică și în care instructorii și persoanele care învață sunt separați prin spațiu, mediul în care predarea și învățarea au loc prin utilizarea computerelor și a Internetului
platformă de e-learning	un sistem software conceput pentru a crea un mediu virtual de învățare prin care este posibil să se ofere cursuri de formare, să se administreze și să se monitorizeze aceste cursuri și să se acceseze o serie de facilități și aranjamente pentru învățare.
proiect	set coerent de activități care sunt organizate cu scopul de a realiza obiective și rezultate bine definite.
proiect finanțat	un proiect îndreptățit ca după evaluare să primească o subvenție din bugetul UE, prin intermediul unuia dintre programele UE
rezultate ale învățării	elemente pe care cursantul le cunoaște, le înțelege și este capabil să le realizeze la finalizarea unui proces de învățare, care sunt definite sub formă de cunoștințe, competențe și abilități.
unitate de învățare	un termen abstract folosit pentru a face referire la orice secvență delimitată de învățământ sau formare, cum ar fi un curs, un modul, o lecție și altele asemenea; ele sunt componente ale unei calificări constând dintr-un set coerent de (cunoștințe, abilități și) competențe care pot fi evaluate și validate



Building Key Competences Through Challenge Based Learning



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Project Number: 2018-1-PT01-KA202-047266