

PROIECT GHID - ÎNCHIS IN CUTIE
METODA DE GAMIFICARE - JOVESÓLIDES

| | |
|--------------------------------------|--|
| Denumirea metodei | "Afara din cutie" |
| Subiect | Cum să creezi un produs/campanie pentru a lupta împotriva știrilor false |
| Durată | Autentic Out of the Box durează aproximativ 5 ore Noua versiune, care include contextualizarea, jocul în sine și evaluarea ulterioară este planificată să dureze 20 de ore de antrenament. |
| Tipologia metodei/ instrumentului | Gamificare |
| Modalitate (online, mixt) | De obicei, acest joc este jucat fizic într-o cameră în care toți participanții sunt implicați în dinamica unui joc, unde competiția este prezentă ca element de motivare. O versiune online poate fi luată în considerare, dacă este necesar. |
| Numărul de participanți | Minim 12 aproximativ, pentru a ajunge la minim 3 echipe de 4 participanți. Dacă este necesar, poate fi adaptat unui număr mai mic de participanți. Maximul poate fi 30-40. Vârsta participanților nu este relevantă, jocul poate fi adaptat perfect profilului de vârstă. |
| Nivel de dificultate | Mediu, necesită concentrare și un obiectiv clar a ceea ce se dorește a fi atins. |
| Observare | Un „maestru jucător” sau facilitatorul jocului este o necesitate pentru a asigura desfășurarea corectă a jocului. Antrenorul poate acționa ca un jucător maestru pentru a ghida și a asigura atingerea obiectivelor. |
| | |
| Obiectiv | Să dezvolte colectiv un produs / propunere / campanie de luptă împotriva știrilor false, concepute colectiv urmând pași concreți care definesc o propunere ca fiind inovatoare. Fiecare pas al jocului va invita participanții să adauge la „ideea” lor elemente care vor structura, defini și vor da formă unui produs final care urmează să fie prezentat. Anterior, modelul de instruire includea conținut de conștientizare pentru a contextualiza about the context of proiectul și informațiile specifice necesare pentru a continua în cadrul jocului. |
| Rezultate/competențe ale învățării | <ul style="list-style-type: none"> ● creșterea gradului de conștientizare ● participare activă, implicare ● gândirea și creația colectivă |

| | |
|-----------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● creativitate și co-construcție ● capacitatea de a face o analiză a nevoilor ● dialog, consens și luarea deciziilor ● competențe de comunicare și vizibilitate |
| Metodologie | Gamificarea este instrumentul principal care trebuie utilizat. Dar instruirea va include conținut divers, instrumente pentru a atinge scopul final al instruirii. Voi începe cu o prezentare, contextualizare, utilizarea instrumentelor practice, videoclipuri, conținut, iar apoi voi continua cu Jocul de masă în care participanții vor fi invitați să creeze activ propuneri/idei. |
| Materiale | Prezentări (folosirea ppt și/sau videoclipuri) Documente - unele referințe și conținut special de publicații (precum ziare etc.) Joc de masă cu toate instrumentele lor (poster joc de masă, cărți, instrucțiuni, premii, medalii). |
| Alte observatii | <p>Va fi interesant să joci într-o singură zi, chiar dacă conținutul anterior este furnizat în alte sesiuni/zile.</p> <p>Principala recomandare ar fi să rulați toți pașii jocului într-o singură zi, chiar și prezentarea produselor finale putând fi într-o altă sesiune.</p> <p>Rolul maestrului jucătorului este un element cheie pentru crearea și menținerea atmosferei de „concurență și joc” care va fi, în orice moment, utilizată într-un mod pozitiv pentru a crește angajamentul și participarea activă.</p> |

STRUCTURA MODELULUI DE ANTRENARE

În tabelul următor include structura principală a proiectului de model al metodei „Out of the Box” adaptat proiectului actual. Include o schiță de distribuție a conținutului care urmează să fie dezvoltat pentru procesul de instruire și calendarul aproximativ dedicat fiecărui conținut.

Materialele concrete, documentația, videoclipurile sau prezentările vor fi dezvoltate odată cu validarea acestui model.

Structura principală a metodei include:

- Conținut de formare de 10 ore pentru a contextualiza și a înțelege principalele probleme ale proiectului
- 10 ore pentru a pune în practică jocul, a dezvolta ideile/propunerile și a face o analiză finală a procesului și a metodei în sine.

| | Sectiunea - continut | Durată |
|---|--|--------|
| 1 | <p><u>Comunicarea - un instrument puternic</u> Poartă:să contextualizeze puterea comunicării și modul în care aceasta poate fi utilizată, poate genera impact, poate vizualiza etc. Materiale:prezentare + utilizarea videoclipurilor.</p> | 2 ore |

| | | |
|---|--|---------|
| 2 | <p><u>Cetățenie și participare democratică</u> Poartă: să contextualizeze mecanismele de a fi activ în context democratic ca actori participativi, inclusiv din perspectivă comunicativă. Materiale: prezentare + utilizare video + dinamică.</p> | 1,5 ore |
| 3 | <p><u>Cum să faci față știrilor false ca cetățeni devotați</u> Goluri: pentru a explica conceptul în sine de știri false, mecanismul său, motivele și modul de a identifica și de a nega argumentele. De asemenea, pentru a vizualiza exemple și proces pentru a găsi adevărul din spatele fiecărei știri false. Materiale: prezentare + utilizare video + dinamică.</p> | 3 ore |
| 4 | <p><u>Gamificare, sau cum să jucați jocuri pentru un obiectiv concret!</u> Poartă: explicați ideea principală de gamification, procesul, mecanismul, elementele și scopurile acesteia. Prezentare a diverselor metode bazate pe gamification și valoarea adăugată a acesteia. Materiale: prezentare + utilizare video + dinamică.</p> | 2 ore |
| 5 | <p><u>Inductie la Out of the Box</u> Poartă: pentru a explica clar jocul și procesul acestuia, pas cu pas pentru a vă asigura că participanții vor putea aplica jocul ulterior. Materiale: toate materialele legate de jocul de masă.</p> | 1 oră |
| 7 | <p><u>Aplicația „Out of the Box” - joc de masă</u> Poartă: să pună în practică jocul de masă și să genereze ideile. Materiale: toate materialele pentru jocuri de masa (carti, documente, etc)</p> | 4 ore |
| | <p><u>Pregatirea prezentării propunerilor finale</u> Poartă: pentru a genera prezentări creative unde să arate ideea/produsul (obiective, țintă, durată, metodă, buget etc). Acest timp poate fi investit și în definirea mai precisă a propunerii, campaniei sau ideii. Materiale: cele de care participanții ar putea avea nevoie.</p> | 3 ore |
| 8 | <p><u>Prezentarea produselor/propunerilor finale.</u> Poartă: pentru a arăta ideile creative și produsele pe care participanții le-au creat în mod colectiv în timpul jocului de masă. Pentru prezentare vor fi solicitate instrumente inovatoare. Materiale: cele de care participanții ar putea avea nevoie (hârtie, postere, videoclipuri etc.)</p> | 1 oră |
| 9 | <p><u>Feed-back și evaluarea produselor și metodei</u> Poartă: să-și acorde timp pentru revizuirea produselor finale elaborate (evaluarea procesului de co-creare) și analizarea metodei în sine (avantaje și dezavantaje). Materiale: produsele create (posibile prezentări și/sau materiale).</p> | 2 ore |

TOTAL: 20 ORE

Anexe:

Documentația suplimentară este partajată pentru a completa acest document. Toate anexele fac parte din versiunea anterioară a jocului, așa că pot suferi modificări pentru proiectul curent. Deci, ele acționează doar ca o referință pentru a face mai ușor de înțeles tipul de metodă/joc care este propus.

- 1. Fisa structura jocului.**
- 2. Joc de masă.**
- 3. Alte materiale de metodă (cărți, poster, instrucțiuni pentru jucătorul maestru)**