

**METODE DE FORMARE OUT OF THE BOX - FACT**

Sesiunea - continut		Activitate	Durată	Obiectiv	Desfasurarea activitatii	Materiale
<b>SESIUNEA 1</b>						
1	Introducere și prezentare	BUN VENIT ȘI PREZENTAREA PROIECTULUI ȘI METODEI	20 MIN	Pentru a arăta schița de informații despre proiect și cum se încadrează această formare în proiectul și obiectivele UE.	1. a arăta un rezumat al programului de formare 2. Descrieți esența instruirii - în cadrul proiectului FACT (numiți partenerii, numele și obiectivele proiectului etc.)	
		DINAMICA PREZENTĂRII	30 MIN	Pentru a promova conexiunea între participanți care vor împărtăși întregul antrenament împreună, o modalitate de a construi empatie.	două adevăruri și o minciună - Trainerul se prezintă și spune trei scurte povestiri, despre viața sa personală. El/ea trebuie să spună două adevăruri și o minciună. (de exemplu: 1. Am 6 surori, 2. Mi-am rupt piciorul când eram mică, 3. Am vrut să fiu la acest curs pentru că vreau să-mi gășesc un iubit). Formatorul va cere participanților să răspundă cu una dintre propoziții motivația sa de a participa la acest training (propoziția poate fi atât o minciună, cât și o propoziție). - Când persoana termină cele trei povești, restul participanților ar trebui să afle care este minciuna. - Apoi participantul va corecta și va da povestea reală: de exemplu: nu am 6 surori, ci 4 frați; sau nu am venit la acest training pentru a-mi găsi un iubit, ci pentru că sunt profesor și cu adevărat motivat de folosirea informațiilor și a angajamentului social).	
2	Comunicarea - un instrument puternic	PUTEREA COMUNICĂRII	25 MIN	Pentru a arăta cât de importantă poate fi comunicarea și cum se poate concentra asupra unor obiective diverse. Trebuie să fim conștienți de această putere care poate fi folosită dacă este bine sau nu așa de bună.	1. Afișați videoclipul „Puterea comunicării” 2. Dezbateri deschise despre cât de relevantă este comunicarea: a) p	<a href="#">VIDEO</a>
		UTILIZĂRI ALE COMUNICĂRII	15 MIN	Pentru a arăta că comunicarea poate afecta și nu genera efecte pozitive. Participanții vor fi invitați să înțeleagă această problemă.	Utilizarea unei tablă sau a unei hârtii mari unde să lei notițe: - formatorul va împărtăși o întrebare: Ce fel de efecte pozitive sau negative poate avea comunicarea? - Așteptarea este de a ajunge la comentarii ca: a face publicitate unei mărci, a deveni o referință, a fi celebru sau de succes ca afacere sau profesie... dar și: dați jos reputația, pierdeți clienți, obțineți o percepție proastă de la utilizatori/persoane în general . etc... - formatorul vă va ghida pentru a vă asigura că există un echilibru între rezultatele pozitive și cele negative - va fi împărtășită o concluzie finală care să indice că, în funcție de modul în care comunicarea este ghid sau care obiective are, rezultatul și efectele pot fi diferite. Ar trebui să fim atenți și să înțelegem PUTEREA COMUNICĂRII și să fim conștienți că „nu totul este adevăr”.	
	30 min	PAUZĂ	30 MIN			
3	Cetățenie și participare democratică	PRIMELE CONCEPTE	30	Pentru a favoriza o înțelegere profundă a subiectelor abordate, adaptând conceptele la situații reale (articole, discursuri...).	1.Sunt prezentate mai multe concepte cu care vom lucra. Sunt explicate mai sus. 2.Atunci apar propoziții (nu trebuie să fie definiții) în care ar fi folosite aceste concepte. 3. Elevii vor plasa conceptele în propozițiile corespunzătoare: cetățenie activă, participare socială, conștientizare socială, violență sistemică/structurală, rețele sociale, subiect de drepturi, cunoștințe experiențiale, actori pentru viitor, tineret, luare a deciziilor...	
		MAI BINE IMPREUNA	15	Pentru a le arăta diferitele moduri de a participa ca cetățean colectiv, determinându-i să găsească și să împărtășească modalități de implicare în societate și să afle ce știu elevii despre mișcările participative.	1. Diferitele forme de participare a cetățenilor vor fi prezentate în diverse tipologii în funcție de nivelul la care se desfășoară, de mediu, de obiectivele sau funcțiile acestora... a) După nivelul de acțiune: local, regional, național sau internațional b) După finanțare: cu scop lucrativ, nonprofit, administrativ (instituții). Publice, private, autogestionate... c) După ierarhia lor: partide politice, adunări, colective, firme, cooperative etc. d) După scop sau temă: adunări de cartier, sindicate, colective de activiști (mediu, gen , mișcarea [gtbq]-, antirasistă), bucătării de ciorbă... e) În funcție de spațiu în care se desfășoară: online, față în față. 2. Întrebați grupul cu ce forme de participare civică sunt familiarizați și exemple concrete,	
		PRIMELE MODELE	45	Pentru a afla mai multe despre profilul unui cetățean implicat și cauzele pe care le poate sprijini.	1) Fiecărui grup de elevi i se atribuie apoi o formă de participare discutată mai sus pentru a se gândi la o persoană care este implicată în acest fel. Persoana poate fi cunoscută/publică sau nu. Dacă nu cunosc profiluri de acest tip, pot face o căutare pe telefonul mobil. Y va trebui să definească profilurile luând în considerare: - De ce l-a atras atenția? - Ce face ea/el? - Ce crede ea/el? - Care este motivația lui/lei? - Cum se simte ea/el? 2) Elevii își prezintă cercetările în fața grupului și reflectă asupra motivului pentru care sunt interesați de persoana pe care au ales-o.	
<b>SESIUNEA 2</b>						
		EXPLICAȚIA CE ESTE FAKE NEWS	20 MIN	Ce sunt știrile false? cum să faci față știrilor false și știrilor false cum să le descoperi (fuentes, contrastar info, webs specifics)	1. Video Youtube 1 - ce sunt știrile false? 2. Definiția știrilor false 3. Video Youtube 2 - cum să-l depistați? 4. Recomandări: Oferiți instrumente și rețele web pentru a detecta știrile false	<a href="#">ce sunt fake news?</a> <a href="#">cum sa-l descopere?</a>

4	Cum să faci față știrilor false ca cetățeni devotați	2 ore	PUNEȚI PACHERII ADEVĂRULUI	60 MIN	cunoașterea profundă a știrilor false cu un exercițiu	Pe ecran vor începe să apară titluri conflictuale. Toți elevii vor sta în picioare, spațiul de clasă va fi definit, dacă vă deplasați la dreapta răspunsurile dumneavoastră vor fi da și dacă vă mutați la stânga dacă jumătate din răspunsurile dumneavoastră vor fi nu. Toată lumea se va ridica în mijlocul clasei și un titlu de știre va apărea pe ecran. Se va pune o întrebare despre știri (de exemplu: credeți că acest titlu este rasist? credeți că este adevărat?). Elevii se deplasează la dreapta sau la stânga în funcție de răspunsurile lor. Sunt prezentate 4 exemple, dar ar trebui să adăugați mai multe în funcție de țară (mai multe știri din momentul actual). Apoi, elevii aleg una dintre știrile conflictuale pe care le-au văzut și încep o investigație în grupuri și în lucru la masă. Distribuți exemple de știri false Solicitați grupurilor să analizeze știrile false: - Justifică ei informația? - Există un citat sursă? - Furnizați date susținute de alte medii? - Folosește informațiile într-un mod confuz? Participanții vor fi invitați să compare evaluările și să tragă concluzii în mod colectiv.	<a href="https://www.rte.es/noticias/coronavirus-covid-19/bulos-fake-news/">https://www.rte.es/noticias/coronavirus-covid-19/bulos-fake-news/</a>	
			CONSECUȚILE ȘTIRILOR FAKI	40 MIN	Consecințele știrilor false	1. Vezi videoclipul 2. Analizează consecințele știrilor false făcând o listă cu necazurile pe care le pot provoca. Cine este afectat? Cum afectează? 3. Creați o dizolvare 4. Faceți grupuri. Mai personal: îți amintești/crezi o știre și apoi realizezi că a fost falsă? Cum te-ai simțit despre asta? 5. Cum vom vedea 3 dintre cele mai faimoase știri false din 2022. 6. Creați o discuție despre consecințele asupra societății (sănătate, războaie și schimbări climatice)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=friITriisY">https://www.youtube.com/watch?v=friITriisY</a> <a href="https://www.newtral.es/bulos-2022/20221231/">https://www.newtral.es/bulos-2022/20221231/</a>	
		30 min	PAUZĂ	30 MIN				
	Cum să faci față știrilor false ca cetățeni devotați	30 MINUTE	INSTRUMENTE PENTRU A TRATA ȘTIRI FAKI	30 MIN	Pentru a descărca aplicații și instrumente pentru ide	Selecția aplicațiilor internaționale și naționale și afișați-le studenților. Descărcați aplicațiile și testați-le.		
5	Gamificare, sau cum să jucați jocuri pentru un obiectiv concret!	30 MIN	CE ÎNSEAMNĂ PENTRU TINE JOC, GAMIFICARE?	30 MIN	Pentru a vă apropia de conceptul de joc bazat pe experiențele personale ale participanților.	1. Participanții se vor împărți în grupuri și vor avea materiale (hârtie colorată, markere, autocolante etc.) 2. Formatorul îi va invita să se gândească mai întâi individual 5 minute la ce cred ei când vine acest cuvânt: JOC 3. Apoi participanții sunt invitați să împărtășească idei, și să reprezinte cumva ceea ce înseamnă pentru ei JOC, bazat pe amintirile, experiențele lor. Acestea ar trebui să includă câteva CONCEPTE, SENTIMENTE ȘI IDEI LEGATE de acest concept. 4. Fiecare echipă va avea la dispoziție 2 minute pentru a-și prezenta ideea principală și pentru a arăta dacă a reprezentat pe hârtie cumva, literal sau simbolic.		
		30 MIN	CE ESTE GAMIFICAREA?	30 MIN	Pentru a prezenta participanților conceptul de Gamification, utilizările și aplicațiile sale.	- Prezentare în care să arăți ce este gamification, pentru ce este și elementele sale principale.		
	SESIUNEA 3							
6	Gamificare, sau cum să jucați jocuri pentru un obiectiv concret!	1 h	PENTRU A TRAI O EXPERIENȚĂ	15 MIN	Video - pentru înțelegere și motivare	Proiecția videoclipului + analiză - IDEE DE MOTIVAȚIE + PROVOCARE (Coca - Cola)	<a href="#">VIDEO</a>	
					15 MIN	Video - pentru înțelegere și concept	Proiecția videoclipului + analisis - IDEE DE MOTIVAȚIE ȘI DISTRACȚIE (Stears muzical)	<a href="#">VIDEO</a>
			BUNE PRACTICI PRIVIND GAMIFICAREA	30 MIN	Pentru a arăta diverse exemple care pot fi inspirate și pot face mai ușor de înțeles conceptul și formează cum să-l transforme în realitate	- Exemple de bune practici: Jocuri de Jovesoldados (sau de alte organizații cu experiență) a) Soluții creative la provocările sociale b) Nada Trivial c) Resetare		
6	Inductie la Out of the Box	1h	DE CE IEȘI CUTIA?	15 MIN	Pentru a explica procesul pe care l-a avut de la bun început până la ultima versiune a jocului.	1. Descrieți versiunea originală a lui Out of the Box - Factor 5 2. Videoclip, care reflectă o parte din esența jocului - câteva sfaturi după aceea	<a href="#">VIDEO</a>	
			PRINCIPALELE CONCEPTE PE CARE SE BAZĂ	15 MIN	Pentru a explica principalele 5 elemente care descriu Jocul Out of the Box și complementele	Trainerul va descrie conceptele fiecăruia dintre etapele jocului, analizând relevanța acestui element în construcția unei idei inovatoare. FACTORUL 1: Creativitatea. FACTORUL 2: Participarea. FACTORUL 3: Pas cu pas. FACTORUL 4: Sustenabilitate. FACTORUL 5: Comunicare.		
			PAS CU PAS	30 MIN	Descrieți cu mai multe detalii ce trebuie făcut în fiecare pas, astfel încât participanții să fie conștienți de toate acțiunile și conținutul care trebuie dezvoltat în timpul jocului.	Sprjinit de CARȚILE MASTERULUI GAMER, sau de panoul de joc în sine, antrenorul va descrie procesul care trebuie dezvoltat, astfel încât participanții să înțeleagă ritmul jocului, motivele fiecărui element etc. FACTOR 1: Creativitate: generați ideea noastră pornind de la stimuli concreti. FACTORUL 2: Participare: identificați beneficiarii și modul lor de participare la propunere. FACTORUL 3: Pas cu Pas: definiți propunerea noastră în pași mici care pot ajuta să fie replicată. FACTORUL 4: Sustenabilitate: definiți ce avem nevoie și cine poate oferi asta. FACTORUL 5: Spune povestea: comunicarea ca strategie pentru a împărtăși esența principală a propunerii și valoarea adăugată a acesteia. AVANTAJE ȘI DEZAVANTAJE, stele și puncte, punctuație, sincronizare etc.		
	SESIUNEA 4							
	Aplicația „Out of the Box” - joc de masă	4h	INTRODUCERE	15 MIN	Este timpul să organizați spațiul, grupurile și să vă asigurați că toată lumea va fi la curent cu jocul cu toate detaliile pentru a înțelege și a învăța cum să-l puneți în practică.	1. Organizați grupul în echipe de minim 4 membri, max. 6-7 2. Distribuți materialele pe tabel 3. Explicați că odată ce jocul începe, ei sunt doar jucători, așa că nu se pot face întreruperi, jocul trebuie să continue. Ei trebuie să joace jocul ca un tânăr pentru a înțelege modul practic al acestuia. 4. Explică-i că pot fixa atenția în toate etapele, elementele, pentru a proceda ulterior pentru a pune orice întrebare posibilă în momentul		

de masa			A JUCA ACEST JOC	3 ORE, 45 MIN	Pune în practică toți pașii jocului	1. Antrenorul va deveni MASTER GAMER și va ghida jocul pas cu pas cu limitarea timpului 2. Timpul se extinde în raport cu modelul standard de joc, pentru a se asigura participanților să îl înțeleagă.				
SESIUNEA 5										
7	Pregătirea prezentării propunerilor finale	3h	REZOLVĂ PROBLEMA	3 ORE	Participanții vor avea timp să-și dezvolte ideile într-un mod mai concret și mai profund și, în același timp, vor avea timp să pregătească prezentarea în fața unui juriu care le va evalua propunerile.	1. Participanții vor fi invitați să lucreze în echipe pentru a aprofunda propunerea lor. Și asigurați-vă că include: - obiective și scopuri concrete - definirea clară a grupului țintă - structura clară a pașilor, secțiunilor, acțiunilor, etc. - definirea unui model de costuri: buget sau activități de susținere care vor duce la îndeplinire propunerea. 2. Participanții vor avea apoi timp să conceapă o PREZENTARE de 2 minute pentru a prezenta unui juriu și celorlalți participanți propunerea lor, asigurându-se că va fi bine evaluată. Juriul va evalua: - CREATIVITATE - Cât de nou, diferit, ce valori adăugate include propunerea - DURABILITATE - Cât de definite sunt costurile, aspectele materiale, asigurarea pentru a realiza acest lucru? - VIABILITATE - cât de puternică este structura, pașii de derulare a propunerii, implicarea altor actori... ? - COMUNICARE - cât de de înțeles și de „atrăgătoare” a fost prezentarea? atractiv?				
	Prezentarea produselor/propunerilor finale.	1h	ARAT-O!!	1 ORĂ	E timpul să arăți propunerile în fața unui juriu și să obții feedback.	1. Se va defini o echipă de juriu (pot fi participanți externi, unii experți în cazul în care este posibil; sau dacă nu există alte opțiuni membri ai diverselor echipe împreună cu trainerul sau formatorii, vor aprecia propunerile altora, întotdeauna schimbarea turelor) 2. Fiecare echipă va avea timp de : a) prezentare (max 2-3 min). b) Juriul va dura ceva timp pentru livrare (discutează și definește care sunt elementele mai bune) c) Juriul va împărtăși comentarii și valorificarea celor mai bune elemente, aspecte ale propunerii și va acorda PUNCTE d) Membrii echipei vor aduce câteva comentarii suplimentare sau poate răspunde la eventuale întrebări adresate juriului sau publicului (restul participanților), dacă este cazul. Pe rând toate grupurile vor prezenta și vor fi evaluate.				
SESIUNEA 6										
8	Feed-back și evaluarea produselor și metodei	2h	CUM A FOST?	1 ORĂ	E timpul să evaluezi JOCUL - cât de bun, de productiv, de practică este?	1. Timp de evaluare a procesului în sine, pas cu pas 2. Timp de evaluare a produselor care au fost create: cât de serioși, dacă timpul a facilitat pregătirea lor 3. Timp de evaluare a sentimentelor, a timpului, a coordonării, a „jocului”, sentimentul” în sine 4. Acest spațiu ar trebui să ofere ceva timp pentru a împărtăși ideile, posibile adaptări etc. și să se asigure că toți antrenorii se simt salvați și confortabili cu jocul. Poate funcționa chiar și cu unele diferențe sau adaptări care pot facilita procesul și nu pot face o mare diferență în rezultatele finale.				
				1 ORĂ	Este timpul să evaluăm toată metoda de antrenament	1. Formatorul va invita participanții să se gândească la întregul proces și să scrie într-un POST-IT, 4 cuvinte: - cel mai bun - cel mai rău - ceva de îmbunătățit / șansă și cum - ceva de adăugat (dacă este cazul) 2. Apoi, toate propunerile și ideile vor fi citite și împărtășite: O conversație deschisă poate apărea pentru a permite participanților să-și aducă observațiile. 3. O concluzie finală cu punctele importante poate fi făcută de către trainer, pentru a asigura un echilibru final.				