

Metodologii transversale în educația adulților

Ghid practic bazat pe experiențele Erasmus+ – Anul 2 de
acreditare



Proiect Erasmus+ KA1
Număr proiect: 2024-1-RO01-KA121-ADU-000230728
2024-1-RO01-KA121-ADU

„Conținutul prezentului material reprezintă
responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională
și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în
care va fi folosit conținutul informației.”



CUPRINS

1. INTRODUCERE

2. METODOLOGII TRANSVERSALE

2.1. METODOLOGII DE GÂNDIRE CREATIVĂ ȘI LATERALĂ

2.2 INTERDISCIPLINARITATE PRIN PROIECTE ȘI ECOSISTEME DE ÎNVĂȚARE

2.3 STILURILE COMPORTAMENTALE DISC ÎN EDUCAȚIA ADULȚILOR

2.4 PRINCIPIILE UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)

2.5 INSTRUMENTE DIGITALE PENTRU EDUCAȚIA ADULȚILOR

2.6 INTELIGENTA ARTIFICIALA IN EDUCAȚIA ADULTILOR

2.7 GAMIFICATION ȘI GAME-BASED LEARNING

3. FISE DE LUCRU SI TEMPLATE-URI PRACTICE

4. STUDII DE CAZ DIN PRACTICA

5. BIBLIOGRAFIE SI RESURSE SUPLIMENTARE

ANEXE

INTRODUCERE

Acest ghid reprezintă o sinteză practică a metodologiilor transversale pentru educația adulților, rezultat al participării echipei Asociației Active Yourope la mobilitățile de formare în cadrul programului Erasmus+ KA1, anul 2 de acreditare (2024-2025).

Educația adulților se confruntă astăzi cu provocări complexe: diversitatea crescândă a cursanților, nevoia de adaptare rapidă la tehnologii emergente, importanța competențelor transversale și necesitatea unor metode participative care să mobilizeze efectiv participanții. În acest context, metodologiile prezentate în ghid oferă un cadru flexibil și aplicabil imediat pentru formatorii și educatorii care lucrează cu adulți.

Experiențele de învățare din aceste mobilități, schimburile de bune practici cu formatori din întreaga Europă și cunoștințele dobândite au fost integrate în acest ghid pentru a oferi comunității noastre locale instrumente validate internațional.

Scopul ghidului

Acest ghid își propune să ofere formatorilor din educația adulților instrumente concrete, imediat aplicabile pentru:

- Facilitarea gândirii creative și rezolvarea de probleme complexe
- Adaptarea comunicării și activităților la diversitatea de stiluri comportamentale
- Proiectarea sesiunilor de formare incluzive și eficiente
- Integrearea instrumentelor digitale și a inteligenței artificiale în practica educațională
- Aplicarea metodelor interactive care promovează participarea activă

Public țintă

Ghidul se adresează:


- Formatorilor și educatorilor din domeniul educației adulților
- Coordonatorilor de programe și proiecte educaționale
- Membrilor Asociației Active Yourope implicați în activități de formare
- Practicienilor în educație interesați de metodologii inovatoare și incluzive


Context: Mobilități Erasmus+ 2024-2025




Conținutul acestui ghid este rezultatul direct al participării membrilor Asociației Active Yourope la cursuri structurate de formare în cadrul proiectului Erasmus+ KA1 (număr proiect: 2024-1-RO01-KA121-ADU-000230728).

Cum să folosești acest ghid

Ghidul este structurat astfel încât să permită atât o lectură liniară completă, cât și consultarea punctuală a secțiunilor de interes:

 Secțiunile teoretice oferă fundamentul conceptual al fiecărei metodologii, cu explicații clare și exemple practice.

 Fișele de lucru și template-urile pot fi folosite direct în sesiunile de formare sau adaptate la contexte specifice.

-  Graficele și diagramele sintetizează vizual informațiile complexe pentru o înțelegere rapidă.
-  Studiile de caz prezintă aplicații reale ale metodologiilor în diverse contexte educaționale.
-  Bibliografia și resursele suplimentare permit aprofundarea temelor de interes.

Vă recomandăm să:

- Citiți întâi introducerea și secțiunile teoretice pentru a înțelege fundamentul metodologiilor
- Identificați metodologiile cele mai relevante pentru contextul dvs. de lucru
- Experimentați cu fișele de lucru într-un cadru sigur înainte de aplicarea la scară largă
- Adaptați instrumentele la particularitățile grupurilor cu care lucrați
- Împărtășiți feedback și experiențe cu echipa Asociației Active Yourope

 **IMPORTANT**

Acest ghid este un document viu, care va fi actualizat și îmbogățit pe parcursul implementării proiectului Erasmus+. Feedback-ul dvs. este esențial pentru îmbunătățirea continuă a conținutului. Vă încurajăm să ne împărtășiți experiențele de utilizare și sugestiile de îmbunătățire.

2. METODOLOGII TRANSVERSALE

2.1. METODOLOGII DE GÂNDIRE CREATIVĂ ȘI LATERALĂ

În programele pentru adulți, principalele piedici nu sunt lipsa informațiilor sau a resurselor, ci tiparele mentale care ne împing să repetăm aceleași răspunsuri în contexte noi. Gândirea laterală intervine exact aici: creează deliberat „rupturi” în traseele obișnuite ale gândirii, deschizând perspective alternative și idei aplicabile. Abordarea de mai jos este riguroasă, dar prietenoasă cu practicile de teren, ancorată în situații reale (proiecte comunitare, design de curs, management educațional) și orientată spre rezultate vizibile, cu criterii clare de reușită.

Dincolo de mitul „inspirației subite”, gândirea laterală operează prin proceduri explicite care întrerup fixațiile: introducerea aleatorului pentru a forța conexiuni neașteptate, formularea de provocări ce suspendă temporar judecata critică, „pasul înapoi” care lărgeste problema dincolo de definițiile înguste și organizarea discuțiilor în secvențe paralele pentru a preveni coliziunile dintre stiluri. Aceasta secțiune prezintă patru metode complementare de gândire laterală, dezvoltate de Edward de Bono, — **Random Input, Provocation (PO), Concept Fan și Six Thinking Hats** — care pot fi combinate într-un ciclu scurt de generare-filtrare-decizie, potrivit atât întâlnirilor operative, cât și atelierelor creative.

1. RANDOM INPUT (Intrarea aleatoare)

Random Input este o tehnică de gândire laterală, care introduce deliberat un stimul aleator (cuvânt, imagine, obiect) pentru a rupe tiparele obișnuite și a deschide piste noi de idei. Condiția-cheie este existența unui focus clar (problema/întrebarea vizată), după care se explorează lanțuri de asocieri și se „puntează” înapoi spre problemă pentru a extrage idei aplicabile.

CÂND SE FOLOSEȘTE

Atunci când ideile stagnează sau grupul revine la aceleași soluții; când este nevoie de perspective și alternative neașteptate în rezolvarea unei probleme.

Pași operaționali (10-15 minute)

1. Definiți focusul: Formulați clar problema sau întrebarea (ex: Cum creștem participarea la atelierul despre verificarea surselor?)
2. Alegeți un stimul aleator: Folosiți un generator de cuvinte, un dicționar deschis la întâmplare, o imagine sau un obiect
3. Generați asocieri: Notați rapid 5-7 asocieri legate de stimulul aleator (obiecte, acțiuni, caracteristici)
4. Identificați punți: Extrageți trăsături, funcții sau concepte transferabile (ex: pentru far -> vizibilitate, semnal, ghidaj, avertizare)
5. Forțați conexiuni: Întrebați Cum ar putea acest element să schimbe abordarea problemei noastre?
6. Recoltați idei (harvest): Selectați 2-3 idei plauzibile și descrieți un micro-experiment
7. Decideți acțiunea: Stabiliți cine, ce, până când

Funcționează atât stimuli verbali (dicționar/generator de cuvinte) cât și vizuali (fotografii, pictograme). În etapa de „punte”, se pot folosi liste de ghidaj (materie, formă, funcție, acțiune)

pentru a evita analogiile superficiale. Metoda se adaptează ușor în sesiuni online (tablă virtuală + generator de imagini/cuvinte).

De ce funcționează: rupe fixațiile și creează puncte de intrare neașteptate în căutarea de alternative.

Exemplu aplicat: Media Literacy pentru adulți

- ⇒ Focus: „Cum creștem participarea la atelierul despre verificarea surselor?”.
- ⇒ Cuvânt aleator: „far”.
- ⇒ Asocieri: lumină, ghidaj, rază, mare, avertizare.
- ⇒ Punți:
 - Vizibilitate - cum facem atelierul mai vizibil?
 - Semnal - ce semnale trimitem înainte de atelier?
 - Scanare - cum arătăm utilitatea verificării rapide?
 - Siguranța - cum poziționăm atelierul ca pe o zona sigura?
- ⇒ Idei: (1) „Semnal de seară”: teaser scurt video cu „scanare” de știri, distribuit cu 24 h înainte;
 - (2) „Hartă cu faruri”: listă locală de site-uri-far (verificate) pentru comunitate;
 - (3) „Avertizare meteo-media”: mini-buletin săptămânal cu riscuri de dezinformare.
- ⇒ Se selectează (1) și (3) pentru prototip (responsabil, termen, canale). (exemplu propriu, conform procedurii din sursele citate).

BUNE PRACTICI DE FACILITARE

Nu săriți peste focus: randomul fără întrebare clara produce doar zgomot
Cronometrați etapele și separați generarea de evaluare (cantitate înainte de calitate)
Cereți explicit punți înainte de ideile finale pentru a evita conexiuni superficiale
Încheiați întotdeauna cu harvest și un experiment concret (cine, ce, până când)
Funcționează atât cu stimuli verbali cât și vizuali (fotografii, pictograme)

2. PROVOCATION (PO) - Gândirea provocatoare

PO este un marcaj lingvistic („PO: ...”) care introduce deliberat o afirmație imposibilă sau contra-intuitivă, nu pentru a fi „adevărată”, ci pentru a deplasa gândirea într-o zonă nouă din care se pot extrage idei utile (valoarea de mișcare).

Prin suspendarea judecății critice în mod temporar, facilitatorul ghidează explorarea scenariului provocator și recoltează concepte aplicabile în practică.

Forme uzuale de provocare

- Escape (eliminare): renunță la o presupuziție cheie („PO: cursul nu are orar fix”).
- Reversal (inversare): schimbă roluri/ordine („PO: cursanții evaluează înainte să învețe”).
- Exaggeration (exagerare): amplifică un atribut („PO: fiecare mesaj are maximum 10 cuvinte”).
- Distortion (deformare): încalcă o regulă/limită („PO: tot conținutul este fără text”).
- Wishful thinking (dorință „imposibilă”): du o dorință la extrem pentru a descoperi rute noi („PO: învățăm 100% fără ecran”).

Când se folosește: când e nevoie de idei radical diferite sau de „spargerea” asumpțiilor.

Pași operaționali (15-20 minute)

1. Formulează o afirmație provocatoare precedată de „PO:” (ex.: „PO: cursurile nu au oră fixă.”).
2. Suspendă judecata 90 de secunde; explorează efecte, beneficii, riscuri.
3. Extrage „harvest” (insight-uri/idei aplicabile) și transformă-le în prototipuri sau experimente.
Tipuri uzuale de PO: inversiune, excludere/renunțare, exagerare, distorsionare, dorință imposibilă („wishful thinking”).

Exemplu: Alfabetizare digitala (6 săptămâni)

Provocare: „PO: nu există orar fix.”

Mișcare: dacă nu există orar fix, cum ar fi util pentru adulți cu programe variabile?

Principiu extras: flexibilitate radicală → acces în valuri și micro-învățare.

Idei aplicabile:

- „Fereastra de 48 de ore”: în fiecare săptămână, lecția este disponibilă 48h asincron (video + fișă), iar cursanții aleg 1 slot live de 15 minute (3 opțiuni pe intervale diferite).
- „Ambasadori de oră”: doi cursanți propun sloturile live ale săptămânii; facilitatorul alege unul în funcție de disponibilitate declarată.
- „Checkpoint comun” vinerea (20 min, doar audio): întrebări rapide; înregistrarea rămâne disponibilă.
- Măsurare: retenție ≥85%, participare la 1 slot live/săptămână; ajustare dacă scade sub prag.â

BUNE PRACTICI PENTRU PROVOCATION

Provocările trebuie să fie îndrăznețe; ideile cuminiți nu muta suficient cadrul mental

Separăți generarea de evaluare; revenirea la criterii se face doar după harvest

Închideți mereu cu decizie: cine, ce, până când, cu ce indicatori

Documentați în scris: PO, mișcarea, ideile extrase, experimentul ales

De ce merită introdusă PO în formarea adulților

Metoda e simplă, transferabilă, și oferă un cadru pentru a ieși din „groapa” gândirii verticale fără a renunța la rigoare: formulăm provocarea, suspendăm judecata, explorăm utilitatea, apoi revenim la criterii și prototip. Este exact complementaritatea dintre „provocare” și „harvest” care o face utilă în educație, business și design.

3. CONCEPT FAN (Evantaiul conceptual)

Concept Fan este o tehnică grafică de gândire laterală care ‘desface’ obiectivul într-o formulare tot mai largă, descoperă direcții strategice alternative („puncte fixe”), apoi coboară către concepte și idei aplicabile. Metoda este utilă când problema este formulată prea îngust, când ideea s-a blocat sau când este nevoie de opțiuni strategice comparabile.

Procedura operativa (45-60 minute)

1. Definește Scopul: scrie o frază operațională, îngustă (ex.: „creșterea participării la atelierele digitale”).
2. Alege 3–4 Direcții (puncte fixe) – mari abordări posibile (ex.: acces, relevanță, comunitate, logistică).
3. Pentru fiecare Direcție, identifică 3–5 Concepte (metode generale).
4. Transformă fiecare Concept în 3–5 Idei aplicabile în contextul tău.
5. Dacă ideile sunt sărace, fă Zoom-out: reformulează scopul mai larg și repetă pașii 2–4.
6. Harvest: selectează Top 3 idei pe criterii transparente (impact/fezabilitate/timp) și definește un experiment de 2 săptămâni.

Rezultat: o hartă în evantai de redefiniri care deschide rute noi de soluționare.

CE ESTE UN PUNCT FIX?

Un punct fix este criteriul comun care structurează alternativele. De exemplu: dacă punctul fix este animal de companie, alternativele devin pisica, pasare, hamster; dacă punctul fix este securitate, alternativele devin alarma electrica, iluminat perimetral, vecini de pază. Întrebarea-cheie: Care criteriu ne ajuta sa comparam opțiuni diferite fără a decide încă soluții?

Exemplu aplicat: Creșterea participării la ateliere digitale (seniori)

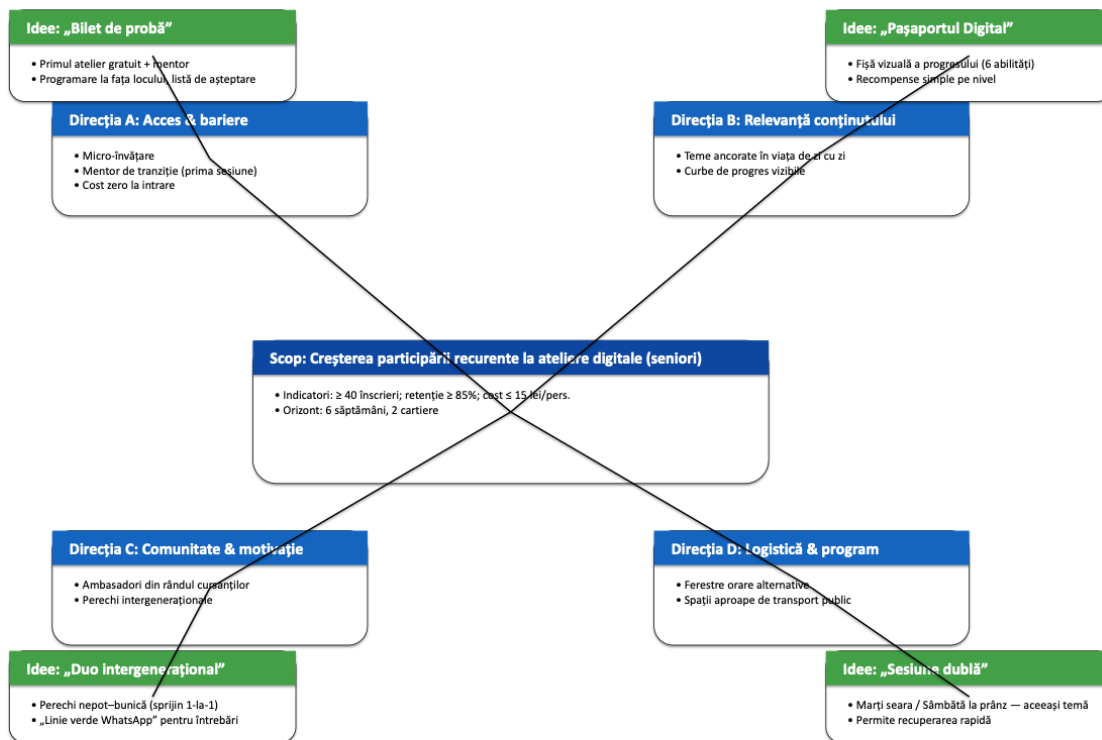
Direcție	Concepte	Ideii aplicabile
Acces & bariere	Învățare Mentor de tranziție Cost zero prima sesiune	Bilet de proba: primul atelier gratuit + mentor dedicat Pașaportul Digital: fișa vizuală a progresului
Relevanța conținutului	Teme ancorate în viața de zi cu zi Curbe de progres vizibile	Exemple practice: rezervare online, video-call cu nepoții Fișa de progres pe 6 abilități
Comunitate & motivație	Ambasadori din rândul cursanților Perechi intergeneraționale	Duo inter generațional: perechi nepot-bunica Linie verde WhatsApp pentru suport
Logistica & program	Ferestre orare alternative Spatii aproape de transport	Sesiune dublă: marți seara / sâmbătă la prânz

Experiment selectat: Bilet de proba + Duo inter generațional + Sesiune dubla

Responsabil: Coordonator program

Termen: 2 săptămâni pilot

Măsurare: Număr participanți noi, feedback, retenție



Secvență Concept Fan: Scop → Direcții (puncte fixe) → Concepte → Idei → Harvest (decizie & experiment)

Instrumente digitale și lucru hibrid

Metoda se transferă ușor în online folosind table colaborative și șabloane dedicate (Concept Fan maker). Recomandare: un canal separat pentru „zoom-out” unde se păstrează toate reformulările de scop, astfel încât grupul să poată reveni.

- Table colaborative: Miro, Mural, Jamboard-like.
- Șabloane Concept Fan: seturi de casete Scop/Direcții/Concepte/Idei/Harvest.

4. SIX THINKING HATS (Gândirea paralelă)

Six Thinking Hats este un proces structurat de gândire paralelă: participanții poartă pe rând „pălării” metaforice care separă intenționat tipurile de gândire (factuală, emoțională, critică, optimistă, creativă, de proces). Scopul nu e dezbaterea „cine are dreptate”, ci explorarea coordonată a problemei din unghiuri distincte, pentru a decide rapid și conștient. Metoda este folosită pe scară largă în organizații, educație și proiectare de programe.

Când se folosește: pentru a structura discuțiile de grup, a evita conflictele de stil („critică vs. entuziasm”) și a trece disciplinat prin perspective.

REGULA DE AUR

Toți poartă aceeași pălărie în același timp! Separă generarea (Verde/Galben) de evaluare (Negru) și de fapte (Alb). Roșu este scurt și fără justificări. Albastru deschide/închide procesul și stabilește deciziile.

Cele 6 pălării cognitive

Pălărie	Rol / Întrebări utile	Exemple de contribuții	Livrabile
Alb	Fapte, date, lacune. Ce știm? Ce trebuie verificat? Surse?	Date de participare, costuri, citate din chestionare.	Listă fapte / listă necunoscute
Roșu	Percepții și emoții. Cum se simte? Intuiție? (fără justificare)	„Mi se pare riscant.” „Am rețineri.”	2–3 reacții sintetice
Negru	Riscuri, limite, erori, conformitate.	Cost prea mare; risc juridic; capacitate insuficientă.	Listă riscuri + mitigări
Galben	Beneficii, valoare, oportunități. Ce ar merge bine?	Impact mare la cost mic; reputație; scalare.	Listă beneficii/condiții
Verde	Alternative, idei noi, variații. Cum altfel?	3 idei pentru fiecare direcție; prototip rapid.	Backlog de idei
Albastru	Proces, reguli, pași următori. Cum lucrăm? Ce decidem?	Agenda; time-box; sinteză; decizie.	Plan: cine/ce/până când/indicator

Secvențe recomandate

Scop	Secvență (începe/termină cu Albastru)	Cronometrare sugerată
Idei inițiale	Albastru → Alb → Verde → Albastru	1' + 4' + 6' + 1'
Alegere între alternative	Albastru → Alb → (Verde) → Galben → Negru → Roșu → Albastru	1' + 4' + 5' + 4' + 3' + 1'
Soluționare problemă	Albastru → Alb → Verde → Roșu → Galben → Negru → Verde → Albastru	1' + 4' + 6' + 1' + 4' + 3' + 4' + 1'

Scenarii pentru educația adulților (reaplicabile imediat)

- Dezvoltare curriculară rapidă: Albastru (întrebare), Alb (context cursanți), Verde (3 idei de module), Galben/Negru (valoare/riscuri), Albastru (decizie & plan pilot 2 săptămâni.)
- Politica de utilizare a AI la curs: Alb (fapte/riscuri cunoscute), Galben (beneficii), Negru (limite etice/juridice), Verde (cazuri de utilizare), Roșu (percepții), Albastru (5 reguli + 1 experiment)
- Evaluare de impact: Alb (date), Galben (ce păstrăm), Negru (ce eliminăm), Verde (îmbunătățiri), Albastru (next steps & KPI)

TIMER & ROLURI - CHECKLIST

Stabilit cronometru per pălărie

Notator desemnat

Time-keeper (Albastru) clar

Roșu ≤ 30 secunde

Negru după Galben

Verde separat de evaluare

Activitate exemplu „Walk & Talk / City Game”

Scop: idei aplicabile pentru implicarea comunității (sau altă temă reală).

Setup (30–60 min): perechi sau triade; traseu scurt în jurul locației; 3 opriri marcate.

Protocol:

– Oprirea 1: **Random Input** (extrageți 1 cuvânt/poză; 5 idei forțate).

– Oprirea 2: **PO** (o provocare exagerată; harvest de idei plauzibile).

– Oprirea 3: **Concept Fan** (reformulare mai largă + 3 alternative).

Înapoi în sală: **Six Thinking Hats** pentru a filtra cele mai bune două idei și a decide un micro-experiment (next steps, responsabil, calendar).

De ce mersul contează: reduce tensiunea, stimulează conversații naturale și activează reflecția; se pot adapta și grupurilor de adulți, nu doar copiilor.

Beneficiile integrării acestor metode

- Crește fluenta ideilor și flexibilitatea cognitivă: cursanții produc mai multe variante și văd problema din unghiuri diferite
- Îmbunătățește calitatea discuțiilor de grup: gândirea paralelă ordonează contribuțiile (date-emoții-beneficii-riscuri-alternative-decizie) și reduce fricțiunile inutile
- Accelerează trecerea de la idee la acțiune prin criterii transparente (fezabilitate, impact, timp, responsabil) și micro-experimente rapide care validează ipotezele în teren

Demersul este proiectat pentru accesibilitate și incluziune. Fiecare metodă are pași operaționali clari și variante de adaptare la ritmuri și preferințe diferite, utile în grupuri eterogene. Se oferă repere pentru facilitarea persoanelor cu stiluri de lucru distincte, astfel încât fiecare participant să poată contribui legitim — fie că preferă sinteza rapidă, dialogul exploratoriu, clarificările pas cu pas sau dovezile detaliate.

Sustenabilitatea este integrată de la început: procedurile sunt simple, replicabile, nu depind de echipamente costisitoare și se pot îmbina cu secvențe didactice deja existente. Produsele rezultate (liste de idei, provocări, avantaje conceptuale, decizii documentate) se arhivează în portofolii digitale și devin resurse reutilizabile pentru intervenții viitoare.

2.2 INTERDISCIPLINARITATE PRIN PROIECTE ȘI ECOSISTEME DE ÎNVĂȚARE

Premise teoretice

Interdisciplinaritatea pornește dintr-o viziune constructivistă: cursanții adulți își construiesc înțelegerea prin interacțiuni cu situații reale, prin dialog și prin realizarea de artefacte cu utilitate publică. Învățarea experiențială descrie această mișcare ca o rotație firească între trăirea unui context (CE), reflecție informată (RO), modelare conceptuală (AC) și experimentare activă (AE). În practică, un design bun ține acest ciclu „în mișcare” și îl ancorează în criterii de calitate vizibile. Proiectele se leagă de ecosisteme de învățare – biblioteci, ONG-uri, autorități locale, întreprinderi, grupuri civice – pentru a lucra cu probleme, date și audiențe reale.

Proiectele interdisciplinare se ancorează în „ecosisteme” — rețele de actori (instituții, ONG-uri, antreprenori, biblioteci, administrație locală) și resurse (date deschise, laboratoare, platforme digitale). Colaborarea extinde situațiile autentice de învățare și oportunitățile de transfer către comunitate.

Practici strategice pentru design integrat

Tematică interdisciplinară. Punctul de pornire este o temă generativă cu sens pentru comunitate (economia circulară, sănătatea digitală, patrimoniul local, incluziunea). Întrebarea esențială se formulează clar și măsurabil („Cum scădem cu 20% deșeurile menajere în 12 săptămâni?”), iar contribuțiile disciplinare se mapează explicit: cine aduce cadrul conceptual, cine lucrează pe date, cine mediază comunicarea publică, cine conduce prototiparea.

Project-/Problem-Based Learning. Project-/Problem-Based Learning funcționează ca matriță operațională. Se păstrează elementele canonice – întrebare esențială, autenticitate, voce și opțiune, investigație susținută, critică & revizie, produse publice, evaluare pe competențe. Un ritm realist pe opt săptămâni arată astfel: încadrare și criterii la început; cercetare cu interviuri și desk research; ideare și storyboard; prototipare scurtă și pilot; revizie informată de feedback; producție finală; prezentare publică; reflecție asupra transferului.

Team-teaching și colaborare cross-disciplinară. Predarea în echipă ține coeziunea proiectului. Un facilitator de proces veghează la cadrare, timp și reguli; un facilitator de conținut aduce rigoarea disciplinară și accesul la resurse. Acordul didactic comun (limbaj, repere, așteptări) se notează la început și se revizuieste în punctele de control.

Evaluare pe competențe. Evaluarea urmărește produsul (calitate, utilitate, accesibilitate), procesul (investigație, colaborare, etică) și transferul (impact și sustenabilitate). Rubricile sunt transparente de la debutul proiectului, iar portofoliul colectează dovezile: brief, plan, prototipuri, feedback, jurnal de decizie, inclusiv jurnalul de utilizare a AI.

Rolul AI și al instrumentelor digitale în interdisciplinaritate

Inteligența artificială nu înlocuiește munca echipei, dar lărgeste câmpul opțiunilor, ordonează informația și accelerează prototiparea. Integrarea responsabilă cere câteva repere ferme: decizia rămâne umană; utilizarea e transparentă (o scurtă notă în fiecare artefact public); datele personale

nu se urcă pe servicii externe (se folosesc rezumate/anonimizări și setări „no training”, când există); calitatea și biasurile se controlează prin verificări independente; accesibilitatea se îmbunătățește prin clarificarea limbajului, subtitrări și traduceri.

De-a lungul proiectului, rolurile AI pot fi descrise firesc, în flux. La început, sprijină cartografierea stakeholderilor, generarea de variante pentru întrebarea esențială și sinteze scurte ale contextului. În ideare, propune alternative și storyboard-uri de produs. În analiză, ajută la curățarea și rezumarea datelor și sugerează reprezentări grafice potrivite, menționând limitele. În prototipare, oferă texte pentru broșuri, scripturi video sau machete web și poate genera vizuale simple cu licențiere clară. În revizie, compară artefactele cu rubricile și indică puncte concrete de îmbunătățit; în diseminare, adaptează mesajele pentru audiențe diferite și oferă verificări de lizibilitate.

Etapă de proiect	Cazuri de utilizare AI	Instrumente exemplu	Garda de calitate (QA & etică)
Explorare & framing	cartografiere stakeholderi; căutare ghidată; sinteză inițială	chatbot educațional; hărți/diagramare	log surse; dublă verificare; fără date personale
Ideare & proiectare	generare de alternative; storyboard; schițe media	generator text/imagini; whiteboard colaborativ	marcare prompturilor; citare; licențe media
Investigație & analiză	curățare/rezumare date; vizualizări	foi de calcul cu asistență AI; notebook offline	validare metodologică; audit bias
Prototipare & producție	manuale, broșuri, site, video; traduceri	suite office cu AI; instrumente design	mențiune AI în artefacte; control calitate
Feedback & revizie	rubrici asistate; sugestii de îmbunătățire	asistent de feedback; comentarii ghidate	criterii transparente; decizie umană
Reflectare & diseminare	jurnal reflexiv, rapoarte, postări	asistent de redactare; instrumente social media	transparență; arhivare jurnal AI

Instrumente digitale — pe categorii (alegeți echivalentele preferate)

- **Co-proiectare & whiteboarding:** Miro/Mural/Excalidraw (mapare concept, fluxuri, storyboard).
- **Gestionare proiect:** Trello/Asana/Notion/ClickUp (sprinturi, responsabilități, evidențe).
- **Documentare & co-authoring:** Google Workspace / Microsoft 365 / OnlyOffice; control versiuni, comentarii.
- **Date & vizualizare:** foi de calcul, Datawrapper/Flourish/Tableau Public/Power BI, OpenRefine (curățare), QGIS (hărți).
- **Prototipare media:** Canva/Genially/H5P/Edpuzzle; pentru web simplu — site static + generator de conținut asistat.
- **Interactivitate & engagement:** Mentimeter/Kahoot!/BookWidgets/ClassroomScreen.
- **LMS & portofoliu:** Moodle/Google Classroom/Canvas; GitBook/Notion pentru portofolii publice.
- **AI asistiv:** asistenți conversaționali pentru ideare/structurare, instrumente AI din suita office, generatoare de diagrame/imagini cu setări de licență clară.

Exemplu de Prompting (adaptabil)

- **Framing:** „Acționează ca facilitator PBL. Structurază problema X în 3 variante de întrebare esențială, cu indicatori măsurabili.”
- **Ideare divergență:** „Generează 10 idei distincte pentru [public țintă], marcând resursele necesare și posibilele riscuri.”
- **Analiză date:** „Propune 3 grafice utile pentru setul de date descris; explică pentru fiecare ce ar putea revela și limitele.”
- **Feedback pe produs:** „Evaluează draftul conform rubricii [criterii]. Oferă sugestii concrete pe claritate, impact, accesibilitate.”
- **Transparență:** „Formulează o notă de transparență privind utilizarea AI în acest articol/prototip (max. 60 cuvinte).”

Studiu de caz — „Oraș Circular” (adult education, comunitate)

Întrebare esențială: Cum putem reduce cu 20% deșeurile menajere în cartier, în 12 săptămâni?

Discipline implicate: ecologie urbană, educație civică, competențe digitale, comunicare publică, management de proiect.

Secvență ELT: anchetă de teren (CE) → jurnal reflexiv + interviuri (RO) → modelare & propuneri (AC) → micro-experimente pilot (AE).

Rol AI: generare de idei de intervenție și mesaje publice; creare ghid de sortare; tablouri de bord simple; analiză descriptivă pe date; feedback asupra clarității materialelor; reguli de transparență incluse în produse.

Produse publice: raport de politici locale, ghid de sortare pentru gospodării, tablă de bord comunitară, campanie locală.

Evaluare: rubrici pe Investigație, Colaborare, Produs/Impact, Comunicare vizuală și AI-Literacy; portofoliu + prezentare publică.

Șablon de proiect (de completat)

Câmp	Completați
Context & stakeholderi	—
Întrebare esențială & obiective pe competențe	—
Hartă interdisciplinară (discipline/roluri)	—
Plan PBL (Gold Standard) — repere & artefacte	—
Strategie AI (cazuri, instrumente, politici, QA, jurnal)	—
Evaluare pe competențe & calendar	—

Rezultate de învățare așteptate

- Elaborarea unui proiect transdisciplinar cu obiective operaționale pe competențe.
- Realizarea de livrabile publice (raport/prototip/campanie) aliniate nevoii comunitare.
- Aplicarea unei strategii AI responsabile (transparență, protecția datelor, QA, jurnal).
- Demonstrarea progresului în rubrici (Investigație, Colaborare, Produs/Impact, AI-Literacy).

2.3 STILURILE COMPORTAMENTALE DISC ÎN EDUCAȚIA ADULȚILOR

♣ Ce este DISC și de ce contează în formarea adulților

Modelul DISC descrie patru tendințe comportamentale care influențează modul de lucru, de comunicare și motivațiile adulților: Dominant (D), Influent (I), Stabil (S), Conștiincios (C).

Acest model ajută la adaptarea comunicării, ritmului și a sarcinilor la preferințele reale ale cursanților, fără ierarhizarea stilurilor. În proiectele educaționale, DISC este util pentru distribuția rolurilor în echipă, reglarea climatului de învățare și personalizarea evaluării formative.

Modelul își are originea în lucrările lui William Moulton Marston; instrumentele moderne DISC clasifică preferințele pe două axe: orientare pe sarcină versus orientare pe persoane și energie rapidă (expresivă) versus energie moderată (reflexivă). Această cartografiere explică de ce D și C tind spre sarcini, I și S spre relații; D și I operează mai alert, S și C preferă ritm ponderat.

Cele patru stiluri DISC - Prezentare generală

Stil	Orientare	Motivații principale	Temeri	Ritm
D DOMINANT	Sarcina Rezultate	Putere de decizie Competiție Succes	Pierderea controlului Vulnerabilitate	Rapid Decizional
I INFLUENT	Persoane Relații	Recunoaștere publică Activități de grup Influența pozitivă	Respingere socială Ignorare	Rapid Expresiv
S STABIL	Persoane Cooperare	Ajutorare Lucru în echipă Aprecieri sincere	Pierderea stabilității Conflicte	Moderat Calm
C CONȘTIINCIOS	Sarcina Calitate	Învățare aprofundată Demonstrarea expertizei	Critici nejustificate Metode superficiale	Moderat Analitic

D - DOMINANT: Orientare spre rezultate

Citat reprezentativ: Ce rost are să joci dacă scopul nu este să câștigi? (J. D. Robb)

Stilul D este caracterizat prin orientare puternică spre rezultate, decizie rapidă și încredere în sine. Persoanele cu scor ridicat pe D sunt motivate de putere de decizie, competiție și succes, apreciază competența, rezultatele concrete și libertatea de acțiune, iar temerile lor se leagă de pierderea controlului sau de vulnerabilitate. Comunicarea eficientă cu acest profil privilegiază mesajele scurte, directe, centrate pe soluții și pe „bottom line”. În contexte educaționale, activitățile care oferă provocări vizibile, obiective măsurabile și autonomie de execuție mobilizează cel mai bine acest stil.

VALORI:

- Competența și rezultate concrete
- Libertatea de acțiune
- Provocări vizibile

COMUNICARE EFICIENTĂ:

- Mesaje scurte, directe, centrate pe soluții
- Bottom line la început
- Fără ambiguități
- 2-3 opțiuni cu impact și risc

INSTRUMENTE EDUCATIONALE:

- Agenda scurtă și clară
- Indicatori/KPI vizibili
- Task-board transparent
- Provocări competitive

DE EVITAT:

- Justificări lungi
- Detalii secundare
- Micro-management
- Timpuri morți

ACTIVITĂȚI RECOMANDATE:

- Roluri de leadership în proiecte
- Provocări cu obiective măsurabile
- Libertate de alegere în abordare
- Competiții educaționale

I - INFLUENT: Orientare spre relații

Citat reprezentativ: Cine e fericit îi face fericiti și pe ceilalți. (Anne Frank)

Stilul I pune accent pe relații, energie socială și exprimare. Motivația sa principală vine din recunoaștere publică, activități de grup și posibilitatea de a influența pozitiv pe alții; valorizează coachingul, libertatea de exprimare și individualitatea, iar fricile tipice vizează respingerea socială sau ignorarea. Comunicarea eficientă presupune împărtășirea de experiențe, timp pentru întrebări și un accent constant pe elementele pozitive, evitând supraîncărcarea cu detalii tehnice. În învățarea adulților, acest profil răspunde bine la sarcini colaborative, prezentări interactive și evaluări care includ feedback public constructiv.

CARACTERISTICI:

Stilul I pune accent pe relații, energie socială și exprimare. Motivația sa principală vine din recunoaștere publică, activități de grup și posibilitatea de a influența pozitiv pe alții.

VALORI:

- Coachingul și mentoratul
- Libertatea de exprimare
- Individualitatea

COMUNICARE EFICIENTA:

- Împărtășirea de experiențe
- Timp pentru întrebări
- Accent pe elemente pozitive
- Povesti și exemple

INSTRUMENTE EDUCAȚIONALE:

- Prezentări vizuale
- Whiteboard colaborativ
- Canvas de idei
- Activități de networking

DE EVITAT:

- Promisiuni fără acoperire
- Întreruperi repetate
- Concluzii neclare
- Surplus de detalii tehnice

ACTIVITĂȚI RECOMANDATE:

- Prezentări și demonstrații
- Roluri de ambasador
- Activități colaborative
- Facilitare de discuții
- Feedback public constructiv

S - STABIL: Orientare spre cooperare

***Citat reprezentativ: Semnul sigur al înțelepciunii este să vezi miracolul în lucrurile obișnuite.
(Ralph Waldo Emerson)***

Stilul S este asociat cu calmul, predictibilitatea și cooperarea. Persoanele cu S pronunțat sunt motivate de oportunități de a ajuta, de lucrul în echipă și de apreciere sinceră; prețuiesc loialitatea și securitatea și se tem de pierderea stabilității sau de conflicte. O comunicare eficientă este personală și amabilă, clarifică așteptările, păstrează un ton politicos și evită confruntarea. În proiectarea sesiunilor, oferirea unui ritm constant, a rolurilor clare în echipă și a timpului necesar pentru lămuriri reduce anxietatea și crește participarea acestui profil.

VALORI:

- Loialitatea si securitatea
- Stabilitatea mediului
- Relații armonioase

COMUNICARE EFICIENTA:

- Ton personal si amabil
- Clarificarea așteptărilor
- Limbaj politicos
- Evitarea confruntării

INSTRUMENTE EDUCATIONALE:

- Proceduri clare
- Check-listuri
- Ghiduri pas cu pas
- Roluri definite

DE EVITAT:

- Schimbări bruște
- Presiune de timp
- Ambiguitate
- Conflicte nemediate

ACTIVITATI RECOMANDATE:

- Roluri de suport in echipa
- Activități de mentoring
- Sarcini de organizare
- Medierea conflictelor
- Munca conștientă pe termen lung

C — Conștiincios: Orientare spre calitate

Citat reprezentativ: Iți ia mai puțin timp sa faci un lucru cum trebuie decât să explici de ce l-ai făcut greșit. (Henry Wadsworth Longfellow)

Stilul C este prudent și analitic, orientat spre calitate și acuratețe. Motivația sa se leagă de oportunități de învățare aprofundată și de demonstrarea expertizei, iar valorile dominante sunt rigoarea și standardele înalte; temerile tipice privesc criticile nejustificate, metodele superficiale sau greșeala. Comunicarea eficientă pune accent pe fapte, detalii verificabile și structură logică, cu spațiu pentru lucru independent. În formare, designul care oferă criterii explicite, rubrici, documentare a surselor și timp pentru analiză sprijină în mod direct acest stil.

VALORI:

- Rigoarea si standardele înalte
- Acuratețea informatiilor
- Metodologia corecta

COMUNICARE EFICIENTA:

- Accent pe fapte si date
- Detalii verificabile
- Structura logica
- Spațiu pentru lucru independent

INSTRUMENTE EDUCAȚIONALE:

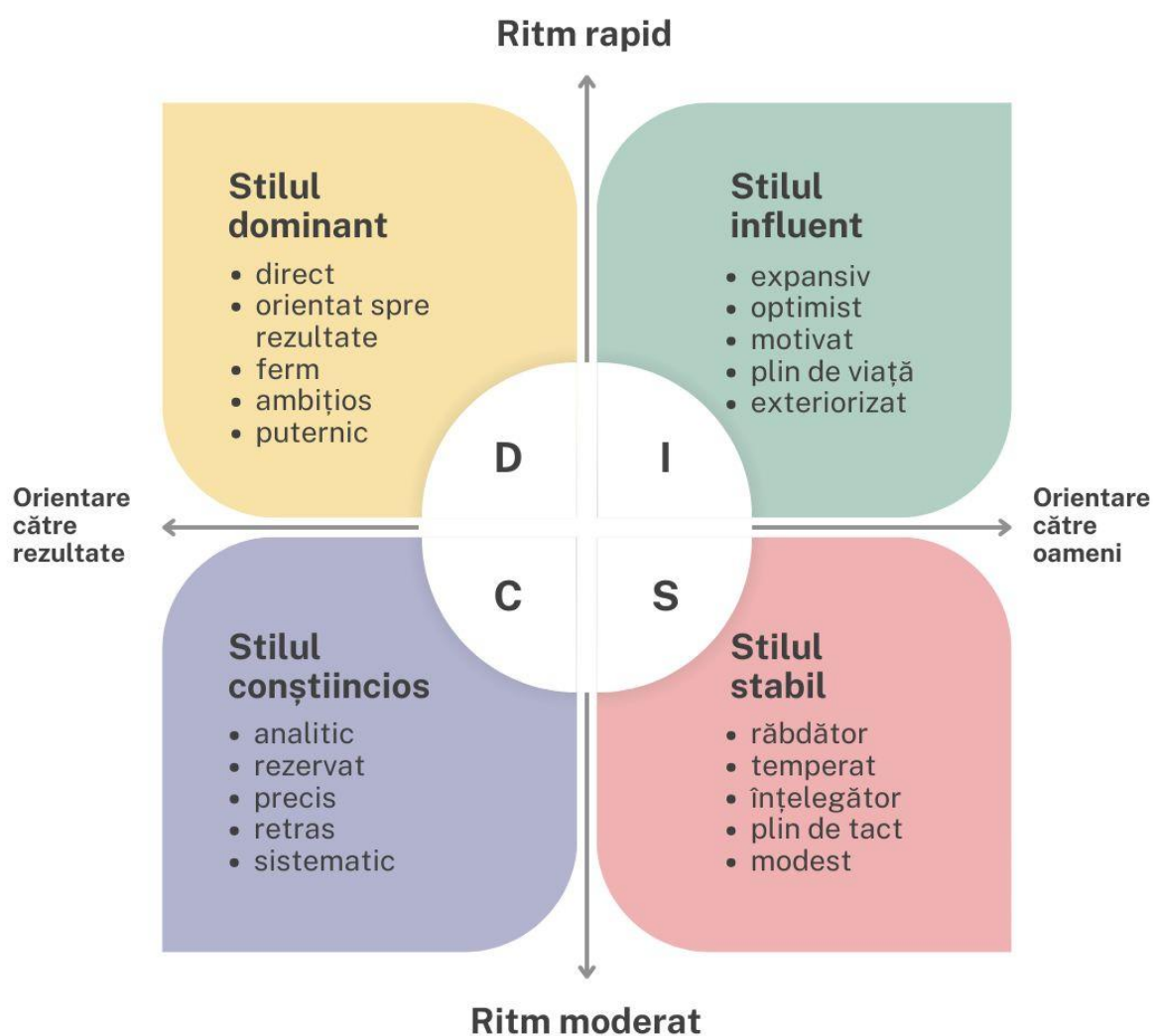
- Rubrici detaliate
- Protocoale
- Referințe si anexe
- Criterii explicite

DE EVITAT:

- Generalități
- Emotiile
- Schimbări neargumentate
- Metode nevalidate

ACTIVITATI RECOMANDATE:

- Sarcini de cercetare
- Analiza de date
- Verificarea calității
- Documentare
- Elaborarea de standarde



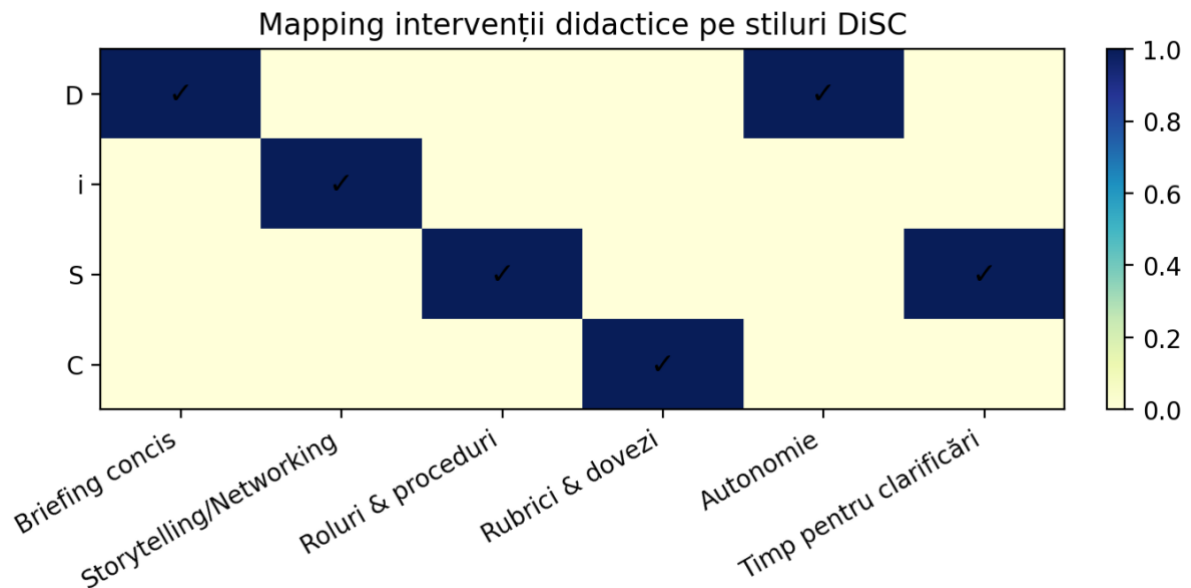
Cum se proiectează o sesiune incluzivă cu DISC

Aplicarea DISC în educația adulților are impact direct asupra motivației și a climatului de învățare:

- Pentru cursanții cu tendință D se proiectează provocări competitive, libertate de alegere și indicatori de rezultat vizibili.
- Pentru profilul I se introduc activități de prezentare, networking educațional și roluri cu vizibilitate socială.
- Pentru S se asigură stabilitate procedurală, timp pentru clarificări și sarcini de sprijin reciproc.
- Pentru C se furnizează ghiduri detaliate, dovezi și criterii transparente.

Planificarea pornește de la rezultate de învățare observabile și alternează momentele „activare–explorare–aplicare–reflecție”, balansând acțiunea rapidă (D/I) cu analiza în profunzime (S/C) și sarcini de echipă cu sarcini individuale. În practică: provocări cu KPI vizibili și autonomie (D), prezentări și networking educațional (i), proceduri și roluri explicite (S), rubrici și verificare a surselor (C).

Recomandarea principală din literatura DiSC: adaptați comunicarea fără a relaxa standardele de calitate.



Evaluare și feedback diferențiate

Evaluarea rămâne preponderent formativă, ancorată în criterii transparente. Feedbackul se calibrează pe stil: „bottom line” și decizie pentru D, apreciativ și cu vizibilitate socială pentru I, empatic și clarificator pentru S, bazat pe date și standarde pentru C. Aceste principii sunt aliniate atât cu ghidurile DISC, cât și cu fișele de profil utilizate în ateliere.

Etică și limite

Modelul subliniază că toate stilurile au valoare egală, că fiecare persoană este o combinație a celor patru și că stilul se poate ajusta situațional. Pentru formatori, această perspectivă impune un cadru etic al diferențierii: adaptarea activităților la preferințele de lucru fără stereotipizare, menținând aceleași standarde de calitate pentru toți. În practică, aceasta înseamnă alternarea momentelor de acțiune rapidă cu cele de reflecție, echilibrarea sarcinilor de echipă cu cele individuale, oferirea atât a unei imagini de ansamblu, cât și a detaliilor tehnice, precum și folosirea unor instrumente variate de feedback.

În concluzie, DISC oferă un limbaj comun pentru a negocia diferențele naturale din grupurile de adulți și pentru a construi intervenții incluzive, eficiente și predictibile. Integrarea sa în planificarea cursurilor, în contractul psihologic al grupeii și în mecanismele de feedback reduce fricțiunile, accelerează învățarea și crește transferul către situații reale de muncă și de viață.

Strategii de comunicare si management al dinamicilor

Adaptarea comunicării pe stiluri DISC nu înseamnă relaxarea standardelor de calitate, ci calibrarea canalului, ritmului și structurii mesajului pentru a maximiza înțelegerea și cooperarea.

Principii generale de calibrare

- Păstrează aceleași standarde de calitate pentru toți; ajustează doar canalul, ritmul și structura.
- Porneste de la scopul interacțiunii (decizie, co-creare, clarificare, verificare).
- Alege nivelul de detaliu potrivit: sinteză pentru ritm alert, explicații pentru ritm reflexiv.
- Evită etichetarea: DISC descrie preferințe, nu competențe; stilurile se pot adapta situațional.

CUM ALEGI RAPID ABORDAREA?

Ai nevoie de o decizie -> schema D (bottom line -> optiuni -> termen)

Vrei idei și implicare -> schema I (poveste -> beneficii -> co-creare -> sumar)

Trebuie să liniștești și să clarifici -> schema S (context -> pași -> roluri -> întrebări)

Este critică calitatea/trasabilitatea -> schema C (obiectiv -> criterii -> dovezi -> standard -> verificare)

Stilul D — Dominant

- Scop: decizie și progres rapid.
- Structură: concluzie la început („bottom line”), 2–3 opțiuni cu impact și risc, responsabil și termen.
- Limbaj: direct, concret, fără ambiguități.
- Instrumente: agendă scurtă, indicatori/KPI, task-board vizibil.
- De evitat: justificări lungi, detalii secundare, micro-management.
- Indicatori de reușită: decizie asumată, blocaje identificate, următorii pași notați.

Stilul I — Influent

- Scop: mobilizare, aliniere, idei.
- Structură: poveste scurtă exemplificatoare, beneficii pentru oameni, spațiu pentru întrebări și co-creare, sumar final.
- Limbaj: pozitiv, expresiv, orientat pe relație.
- Instrumente: prezentări vizuale, whiteboard colaborativ, canvas de idei.
- De evitat: promisiuni fără acoperire, întreruperi repetate, concluzii neclare.
- Indicatori de reușită: energie crescută, acord explicit pe pașii următori, mesaje-cheie înțelese corect.

Stilul S — Stabil

- Scop: claritate, coeziune, sprijin.

- Structură: context și motiv, pași expliți, roluri și resurse, timp pentru întrebări; reconfirmare la final.
- Limbaj: calm, politicos, predictibil.
- Instrumente: proceduri, check-listuri, ghiduri pas cu pas.
- De evitat: schimbări bruște, presiune de timp, ambiguitate.
- Indicatori de reușită: confort exprimat, întrebări lămurite, cooperare stabilă.

Stilul C — Conștiincios

- Scop: acuratețe, conformitate, calitate.
- Structură: obiectiv, criteriile de reușită, date/dovezi, alternative cu riscuri, standardul ales și planul de verificare.
- Limbaj: precis, logic, neutru.
- Instrumente: rubrici, protocoale, referințe și anexe.
- De evitat: generalități, emoționalizare, schimbări neargumentate.
- Indicatori de reușită: criteriile acceptate, erori reduse, documentare completă.

Roluri în echipa pe stiluri DISC

Distribuirea rolurilor pe logica DISC scade conflictele și crește productivitatea în echipe mixte:

- ⇒ D - CONDUCERE SI EXECUTIE: tinde să conducă execuția și să elimine blocaje; la decizii rapide, gestionează deadline-uri, Conduce implementarea
- ⇒ I - COMUNICARE SI ADVOCACY: animă comunicarea și advocacy-ul; Reprezinta echipa, Face networking, Promoveaza proiectul
- ⇒ S - STABILITATE SI SUPORT: - Asigura continuitate, Oferă suport colegilor, Mediaza conflicte, Mentine coeziunea
- ⇒ C - CALITATE SI DOCUMENTARE guvernează calitatea și documentarea, Verifica conformitatea
- Analizeaza detaliile

Studii de caz aplicate în educația adulților

- ⇒ Atelier de alfabetizare digitală pentru seniori. Diagnosticul inițial arată predominanță S/C. Adaptări: ritm constant, pași clari, fișe tipărite cu capturi de ecran (S/C), perechi mixte cu roluri explicite, momente de demonstrație live urmate de timp individual. Măsuri pentru D/I: micro-provocări „rezolvă înainte de timp”, roluri de „mentor de masă” și mini-prezentări ale reușitelor.
- ⇒ Program scurt de antreprenoriat pentru adulți în tranziție profesională. Grup mixt D/i/S/C. Structurare: sprinturi cu obiective măsurabile (D), pitch-uri și networking (i), proceduri pentru planul de afaceri și suport între colegi (S), rubrici și checklist financiar-juridic (C). Evaluare: produs final (canvas) + rubrică; feedback pe canale diferite (oral pentru I/S, scris structurat pentru C, „bottom line” pentru D).
- ⇒ Curs de bine stare și autoreglare pentru formatori. Integrarea practicilor (respirație conștientă, STOP, jurnal) reduce tensiunile în grupuri eterogene și îmbunătățește atenția —

util pentru toate stilurile, cu efecte puternice la S/C. (Exemplele se aliniază fișelor de lucru și tabelor de „motivații/temeri/adaptări” din materialele DiSC atașate

Resurse pentru auto-evaluare și aprofundare

Test gratuit (estimativ) și explicații despre modelul DiSC, util pentru exerciții de auto-reflecție la începutul modulului, respectiv pentru proiectarea activităților diferențiate. [DiSC Personality Testing+1](#)

Fișă de lucru – Protocol de mediere a conflictelor pe stiluri DiSC

Date sesiune:	_____	Facilitator:	_____
Loc:	_____	Durață:	_____
Grup/organizație:	_____	Context (proiect/activitate):	_____

Obiectivul medierii

Descriere scurtă a rezultatului urmărit (ex.: restabilirea colaborării pe sarcina X, acord asupra rolurilor și termenelor):

Părțile implicate

Persoana A:	_____	Funcție/rol:	_____
Persoana B:	_____	Funcție/rol:	_____

Alte părți/stakeholderi:

Diagnostic rapid al stilurilor (observații, nu etichete)

Comportamente observabile A (ritm, limbaj, focalizare):	_____
Comportamente observabile B (ritm, limbaj, focalizare):	_____
Stiluri probabile (bifați): D <input type="checkbox"/> i <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/>	Nivel tensiune (0-5): ____ Factori declanșatori: _____

Nevoi imediate ale părților (bifați și descrieți pe scurt)

<input type="checkbox"/> Siguranță psihologică	<input type="checkbox"/> Claritate obiective	<input type="checkbox"/> Timp/ritm adecvat
<input type="checkbox"/> Date/dovezi	<input type="checkbox"/> Autonomie	<input type="checkbox"/> Relație/recunoaștere
<input type="checkbox"/> Resurse	Detalii:	_____

Cadrul de lucru agreat

<input type="checkbox"/> Confidențialitate	<input type="checkbox"/> Timp de cuvânt egal	<input type="checkbox"/> Fără întreruperi
<input type="checkbox"/> Limbaj respectuos	<input type="checkbox"/> Pauze la nevoie	Reguli specifice: _____

Strategii de comunicare calibrate pe stil (completați mesajele-cadru)

Stil D – Dominant

Scop	Decizie, progres, rezultate.
Mesaj-cadru propus	„Obiectivul este _____. Avem două opțiuni principale: A (impact _____, risc _____) și B (impact _____, risc _____). Propun să decidem până la _____. Ce alegi și ce resurse sunt necesare?”
Structură	Concluzie la început; 2–3 opțiuni; responsabil și termen.
Capcane de evitat	Justificări lungi, detalii excesive, micro-management.
Indicatori de progres	Decizie asumată; blocaje specificate; acțiuni concrete de înlăturare.

Stil i – Influent

Scop	Mobilizare, aliniere, idei.
Mesaj-cadru propus	„Situația este _____. Beneficiul pentru echipă/comunitate este _____. Întrebările și ideile voastre sunt binevenite; pentru a avansa, ce mesaj comun transmitem și care sunt primii pași împreună?”
Structură	Poveste scurtă; beneficii umane; spațiu pentru co-creare.
Capcane de evitat	Promisiuni fără resurse; întreruperi frecvente.
Indicatori de progres	Engagement crescut; acord pe următorii pași; mesaje împărtășite corect.

Stil S – Stabil

Scop	Claritate, coeziune, sprijin.
Mesaj-cadru propus	„Contextul este _____, motivul schimbării este _____. Pașii propuși sunt: 1) _____, 2) _____, 3) _____. Ce roluri asumăm și ce sprijin este necesar pentru fiecare?”
Structură	Context; pași expliți; roluri și resurse; timp pentru clarificări.
Capcane de evitat	Schimbări bruște; presiune de timp; ambiguitate.

Indicatori de progres	Confort exprimat; întrebări lămurite; cooperare stabilă.
-----------------------	--

Stil C – Conștiincios

Scop	Acuratețe, conformitate, calitate.
Mesaj-cadru propus	„Obiectivul este _____; criteriile de reușită sunt _____. Datele disponibile: _____. Alternativele sunt A/B (riscuri _____). Ce standard validăm și cum verificăm rezultatul?”
Structură	Obiectiv; criteriile; date/dovezi; alternative și riscuri; plan de verificare.
Capcane de evitat	Generalități; emoționalizare; schimbări neargumentate.
Indicatori de progres	Criterii acceptate; reducerea erorilor; documentare completă.

Etapele medierii

Deschidere – stabilirea cadrului și a obiectivului: _____

Clarificare – fapte, percepții, nevoi ale părților: _____

Generare de opțiuni – liste scurte, cu avantaje și riscuri: _____

Acord – decizii, roluri, resurse, termene: _____

Urmărire – metode de verificare, momente de control: _____

Acordul de lucru

Decizii: _____

Responsabilități nominale: _____

Termene: _____

Resurse alocate: _____

Criterii de reușită (măsurabile): _____

Plan de comunicare după mediere

Canale și frecvență: _____

Mesaje-cheie pentru publicul intern/extern: _____

Riscuri rămase și măsuri de mitigare: _____

Follow-up și evaluare

Data întâlnirii T+7/T+30: _____ Instrumente de feedback (scurt chestionar, interviu, observație): _____

Indicatori de menținere a acordului (participare, calitate, timp, satisfacție): _____

Auto-reflecția facilitatorului

Stil personal predominant în această situație: _____ Ajustări făcute: _____

Ce a funcționat: _____

Ce se îmbunătățește data viitoare: _____

Notițe suplimentare

Instrucțiuni de utilizare

Fișa se completează în timp real sau imediat după sesiune. Pentru fiecare stil, adaptați doar elementele relevante; obiectivele, criteriile de calitate și regulile de respect rămân identice pentru toți participanții. Dacă stilurile sunt mixte sau incerte, utilizați structura „obiectiv–criterii–pași–verificare” și introduceți treptat elemente de relație, clarificare sau dovadă în funcție de răspunsul interlocutorilor.

2.4 PRINCIPIILE UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)

Universal Design for Learning este un cadru educațional care ghidează dezvoltarea de medii și experiențe de învățare flexibile care pot acomoda diferențe individuale în învățare.

CELE TREI PRINCIPII UDL:

1. MULTIPLE MIJLOACE DE REPREZENTARE (Ce învățăm)

Oferiți conținutul în formate multiple:

- Text + imagini + video + audio
- Explicații verbale + demonstrații vizuale
- Exemple concrete + concepte abstracte
- Limbaj simplu + terminologie tehnică

2. MULTIPLE MIJLOACE DE ACȚIUNE ȘI EXPRESSIUNE (Cum demonstrăm ceea ce știm)

Permiteți cursanților să-și demonstreze învățarea în moduri diferite:

- Prezentări orale sau scrise
- Proiecte practice sau teoretice
- Produse individuale sau de grup
- Portofolii, teste, demonstrații

3. MULTIPLE MIJLOACE DE IMPLICARE (De ce învățăm)

Oferiți opțiuni pentru a susține motivația și implicarea:

- Alegere în teme și proiecte
- Relevanța pentru viața reală
- Provocări la diferite niveluri
- Feedback constructiv și oportunități de revizuire

STRATEGII PRACTICE PENTRU DIVERSITATE

1. **Cunoaște-ti cursanții:** Chestionar inițial pentru preferințe, experiență, nevoi
2. **Creează un mediu sigur:** Stabilește reguli clare de respect și confidențialitate
3. **Folosește exemple diverse:** Ilustrații din culturi și contexte variate
4. **Adaptează ritmul:** Oferă timp suficient pentru procesare și clarificări
5. **Încurajează participarea:** Folosește metode variate (oral, scris, vizual)
6. **Validează toate contribuțiile:** Recunoaște valoarea fiecărei perspective
7. **Oferă feedback personalizat:** Adaptat la stilul și nevoile fiecărui cursant

2.5 INSTRUMENTE DIGITALE PENTRU EDUCAȚIA ADULȚILOR

Tehnologia digitală oferă oportunități noi pentru educația adulților, dar necesită o abordare atentă la diversitatea de competențe digitale și la accesibilitatea instrumentelor.

CATEGORII DE INSTRUMENTE DIGITALE:

A. PLATFORME DE MANAGEMENT AL ÎNVĂȚĂRII (LMS)

- Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams
- Funcții: organizarea conținutului, comunicare, evaluare
- Avantaje: centralizare, urmărire progres, arhivare

B. INSTRUMENTE DE COLABORARE

- Miro, Mural, Jamboard - table colaborative
- Google Docs, OneDrive - editare colaborativă
- Padlet, Mentimeter - feedback și brainstorming

C. INSTRUMENTE DE PREZENTARE SI VIDEO

- Canva, Prezi - prezentări interactive
- Loom, OBS - înregistrare video
- Zoom, Google Meet - videoconferințe

D. INSTRUMENTE DE EVALUARE

- Kahoot, Quizlet - evaluare gamificată
- Google Forms, Typeform - chestionare
- Rubric-uri digitale - evaluare criterială

E. INSTRUMENTE DE CREARE DE CONȚINUT

- H5P - conținut interactiv
- Genially - prezentări interactive
- Thinglink - imagini interactive

Bune practici pentru integrarea instrumentelor digitale

- START SIMPLU: Începeți cu 1-2 instrumente cunoscute și extindeți treptat
- TRAINING TEHNIC: Dedicăți timp pentru învățarea instrumentului înainte de conținut
- PLAN B: Aveți întotdeauna o alternativă non-digitală
- ACCESIBILITATE: Verificați ca instrumentele sunt accesibile pentru toți
- SUPORT TEHNIC: Oferiți ghiduri scurte și asistență în timp real
- FEEDBACK: Cereți feedback despre ușurința de utilizare a instrumentelor
- SECURITATE: Asigurați-vă că datele cursanților sunt protejate
- PEDAGOGIE ÎNTAI: Alegeți instrumentul după metodă, nu invers

2.6. INTELIGENTA ARTIFICIALA IN EDUCAȚIA ADULTILOR

Inteligența artificială (AI) devine din ce în ce mai prezentă în educație, oferind oportunități pentru personalizare, automatizare și crearea de conținut. Totuși, utilizarea AI necesită o abordare critică și etică.

APLICATII ALE AI IN EDUCATIA ADULTILOR:

1. ASISTENȚI VIRTUALI SI CHATBOTI

- Raspund la intrebari frecvente
- Oferă suport 24/7
- Ghidăza cursanții prin materiale

2. PERSONALIZARE A INVATARII

- Adaptează conținutul la nivelul cursantului
- Recomandă resurse suplimentare
- Identifică lacune de cunoștințe

3. GENERARE DE CONȚINUT

- ChatGPT, Claude - generare text
- DALL-E, Midjourney - generare imagini
- Synthesia - generare video
- ElevenLabs - generare voce

4. EVALUARE AUTOMATA

- Corectare automată a testelor
- Analiză răspunsurilor deschise
- Feedback instant

5. TRADUCERE SI ACCESIBILITATE

- Traducere automată în timp real
- Transcriere audio-text
- Sinteză vocală pentru materiale scrise

Cadrul etic pentru utilizarea AI

PRINCIPII ETICE PENTRU AI IN EDUCATIE:

1. TRANSPARENȚA

- Informați cursanții când se folosește AI
- Explicați cum funcționează instrumentele
- Clarificați ce date sunt colectate

2. VERIFICARE SI VALIDARE

- Verificați întotdeauna informațiile generate de AI

- Nu va bazati exclusiv pe continut generat automat
- Comparati cu surse autoritare

3. PROTECTIA DATELOR

- Respectati GDPR si regulamentele locale
- Nu introduceti date personale in sisteme publice de AI
- Folositi versiuni sigure, organizationale

4. ECHITATE SI INCLUZIUNE

- Fiti constienti de bias-urile algoritmilor
- Verificati ca AI nu discrimineaza anumite grupuri
- Oferiti alternative non-AI

5. DEZVOLTAREA GANDIRII CRITICE

- Invatati cursantii sa evalueze critic outputul AI
- Promovati gandirea independenta
- Folositi AI ca instrument, nu ca autoritate

6. PROPRIETATE INTELECTUALA

- Respectati drepturile de autor
- Citati surse generate cu AI
- Clarificati autoria continutului

EXEMPLU: Utilizarea ChatGPT in proiectarea unui curs

TASK: Crearea unui curs de alfabetizare digitala pentru seniori

PROMPT PENTRU AI:

Ajuta-ma sa creez un plan de 6 saptamani pentru un curs de alfabetizare digitala pentru seniori (60-75 ani). Cursul trebuie sa acopere: email, navigare internet, siguranta online, aplicatii utile (WhatsApp, video call). Nivelul de pornire: fara experienta sau experienta minima cu smartphone.

OUTPUT AI: Plan detaliat cu obiective, activitati, resurse

PASII FORMATORULUI:

1. Revizuieste si adapteaza planul la contextul local
2. Verifica accesibilitatea activitatilor propuse
3. Adauga exemple relevante pentru grupul-tinta
4. Completeaza cu resurse locale
5. Testeaza activitatile cu un grup pilot
6. Ajusteaza pe baza feedback-ului

REZULTAT: Curs personalizat, contextual si validat, creat in 1/3 din timp

2.7 GAMIFICATION ȘI GAME-BASED LEARNING ÎN EDUCAȚIA ADULȚILOR

Premise și cadre teoretice

Gamification este „utilizarea elementelor de design din jocuri în contexte non-joc” – o abordare care împrumută mecanici (puncte, niveluri, misiuni, feedback) pentru a crește implicarea și a susține motivația intrinsecă, nu doar recompensele extrinseci. Game-Based Learning (GBL) folosește jocuri complete (simulări, escape rooms, povești interactive) ca mediu de învățare.

Eficiența crește când designul se aliniază teoriilor motivaționale: Self-Determination Theory (autonomie, competență, relaționare) și „flow” (provocare echilibrată cu abilitatea). Meta-recenzii recente subliniază că studiile valide folosesc mai multe cadre teoretice, iar rezultate mai solide apar când jocul este legat de obiective clare și feedback formativ.

Pentru a construi experiențe coerente, MDA (Mechanics–Dynamics–Aesthetics) oferă o lentilă practică: proiectăm mecanici (reguli, puncte, misiuni), anticipăm dinamici (cooperare, competiție, explorare) și vizăm estetici (curiozitate, sens, stăpânire)

Practici strategice (tematică, PBL, team-teaching, evaluare)

În PBL, proiectul pornește dintr-o **temă generativă** (ex. economie circulară, sănătate digitală) și o **întrebare esențială** măsurabilă. Integrarea gameful poate susține fiecare etapă fără a pierde rigoarea:

- **Lansare & încadrare.** Narațiune-cadru („de ce contează pentru comunitate”), contract de joc (reguli simple, transparent explicate), roluri în echipă.
- **Investigație.** Quests cu livrabile intermediare și feedback rapid; carduri-povocări pentru interviuri și mini-experimente.
- **Ideare & prototipare.** Sprinturi cu „crafting” de soluții, resurse limitate, iterații cronometrate, „boss fight” = revizie critică.
- **Produs public & reflecție.** Expoziție/joc final cu public real; „debrief” ghidat (ce a funcționat/ce schimbăm).

Team-teaching asigură coerența: un facilitator de proces (timp, reguli, flow) și unul de conținut (acuratețe disciplinară). **Evaluarea pe competențe** urmărește produsul (funcționalitate, impact), procesul (investigație, colaborare), și transferul (aplicabilitate), cu rubrici pe niveluri 1–4 și portofoliu.

Rolul AI și al instrumentelor digitale

AI extinde opțiunile și accelerează prototiparea, cu decizia la oameni. Principii: transparență (mențiune AI în artefacte), protecția datelor (fără date personale; rezumare/anonimizare), verificare dublă a faptelor și atenție la bias, accesibilitate (limbaj clar, subtitrări, traduceri).

Principii: control uman, transparență (mențiune AI în artefacte), protecția datelor (fără date personale; anonimizare), verificare dublă a faptelor și atenție la bias. În termeni practici:

- **Framing & ideare:** generare de întrebări esențiale alternative, hărți de stakeholderi, liste de provocări; propuneri de mecanici potrivite cu SDT (ex. autonomie prin opțiuni reale, competență prin nivelare clară).

- **Prototipare gameful:** scriere de scenarii și „quest lines”, item-cards, dialoguri de NPC; generare de vizuale/diagrame (licență clară).
- **Feedback asistat:** revizuire text/brief conform rubricilor; sugestii pentru echilibrarea dificultății (spre „flow”).
- **Diseminare accesibilă:** sumarizare, traduceri, verificare lizibilitate pentru publicul țintă.

Instrumente utile

- Co-design: Miro/Mural/Excalidraw.
- Co-authoring: Google Workspace / Microsoft 365 / OnlyOffice.
- Management: Trello/Asana/Notion/ClickUp.
- Interactiv & GBL: Genially, H5P, Twine, Kahoot!/Quizizz.
- Date & vizualizare: foi de calcul, Datawrapper/Flourish, Power BI/Tableau Public, OpenRefine, QGIS.
- LMS & portofoliu: Moodle/Google Classroom/Canvas; GitBook/Notion.

Exemple concrete

1) Eco-Quest (economie circulară, PBL 6 săpt.)

Narațiune: „Brevetare Verde” pentru cartier; echipele colectează artefacte de cunoaștere și pilotează intervenții.

- Mecanici: quest-uri cercetare–ideare–pilot, energie pe sprint, crafting.
- Instrumente: H5P Branching Scenario, Genially, Datawrapper; AI pentru ghid vizual & mesaje (cu transparență).
- Livrabile: ghid de sortare + campanie, raport public, prezentare la bibliotecă.
- Evaluare: rubrică Investigație–Produs–Impact–AI-literacy; feedback comunitar.

2) Clinica de gândire critică (media literacy, 4 săpt.)

Narațiune: redacție care luptă cu dezinformarea.

- Mecanici: puncte de „credibilitate”, misiuni de verificare, „boss fight”.
- Instrumente: Twine, H5P Interactive Video, foi de calcul; AI pentru titluri alternative și checklist-uri.
- Livrabile: dosar de caz + ghid „Cum verificăm rapid”.
- Evaluare: simulare conferință de presă + portofoliu.

3) Quest conversațional (limbă străină, 3–5 săpt.)

Narațiune: explorare urbană cu NPC-uri; obiectivul este interacțiunea funcțională.

- Mecanici: misiuni de conversație, „unlockables”, puncte de cooperare.
- Instrumente: H5P Dialog Cards, Genially; AI pentru dialoguri pe nivel CEFR și fișe de pronunție.
- Livrabile: mini-podcast + jurnal de expresii.
- Evaluare: rubrică pe fluentă, acuratețe, strategie comunicativă.

Capcane de evitat și remedii

- Pointificare: anorați în obiective autentice, oferiți alegeri reale, feedback formativ.
- Competiție demotivantă: coopetiție, progres personal, ajutor reciproc.
- Oboseală de joc: ritm cu pauze, varietate de misiuni, autonomie.
- Transfer scăzut: debrief, produse publice, criterii de impact.

Șabloane (editabile)

Șablon 1 — Fișă de proiect gamificat

Câmp	Completați
Titlu proiect / Tema generativă	—
Întrebare esențială (măsurabilă)	—
Public țintă & profil cursanți	—
Obiective pe competențe (min. 3)	—
Narațiune / setting & roluri în echipă	—
Mecanici (puncte, niveluri, misiuni, crafting, timp, economie)	—
Dinamici așteptate (cooperare, explorare, coopetiție)	—
Estetici țintă (curiozitate, stăpânire, sens)	—
Octalysis — core drives prioritare	—
Artefacte intermediare & produs public	—
Instrumente digitale & AI (cu politici de date)	—
Transparență AI & protecția datelor	—
Rubrici de evaluare (criterii 1–4)	—
Calendar (sprinturi & repere)	—
Riscuri & mitigări	—

Șablon 2 — Checklist SDT / MDA / Octalysis

Criteriu	Bifare	Observații
SDT — Autonomie: alegeri reale în misiuni/roluri?	Da / Nu	Note
SDT — Competență: progres vizibil, niveluri, feedback formativ?	Da / Nu	Note
SDT — Relaționare: cooperare, ajutor reciproc, obiective comune?	Da / Nu	Note
Flow: provocare vs. abilitate echilibrate? Opțiuni de ajustare?	Da / Nu	Note
MDA — Mecanici: reguli, resurse, misiuni clare?	Da / Nu	Note
MDA — Dinamici: cooperare/competitivitate apar cum a fost proiectat?	Da / Nu	Note
MDA — Estetici: curiozitate, sens, stăpânire vizate explicit?	Da / Nu	Note
Octalysis: min. 3 core drives non-	Da / Nu	Note

extrinseci activate?		
Accesibilitate & incluziune: limbaj clar, alternative media?	Da / Nu	Note
AI — Transparență: mențiune în artefacte + jurnal AI?	Da / Nu	Note
AI — Protecția datelor: fără date personale; rezumare/anonimizare?	Da / Nu	Note
Evaluare & transfer: debrief și criterii de impact comunitar?	Da / Nu	Note

3. FISE DE LUCRU SI TEMPLATE-URI PRACTICE

Aceasta secțiune ofera instrumente concrete, imediat aplicabile in sesiunile de formare pentru adulți. Fiecare fisa poate fi adaptata la contextul specific al cursului si nevoile grupului.

FISA DE LUCRU 1: Diagnostic DISC pentru grup

SCOP

Identificarea stilurilor comportamentale dominante într-un grup pentru adaptarea metodelor

INFORMATII DESPRE GRUP:

Curs/Program: _____

Data: _____

Număr participanți: _____

OBSERVATII COMPORTAMENTALE:

STIL D - DOMINANT

Observat la câți participanți? _____

Comportamente:

- Vorbește direct, la obiect
- Pune întrebări despre rezultate si deadline-uri
- Pare nerăbdător cu detaliile
- Vrea să treacă rapid la acțiune
- Preferă să conducă discuțiile
- Contestă sau pune la îndoiala

STIL I - INFLUENT

Observat la câți participanți? _____

Comportamente:

- Vorbește mult, cu energie
- Împarte povesti personale
- Caută contact vizual și aprobări
- Face glume și creează atmosfera plăcută
- Vorbește despre oameni și relații
- Pare distras de detalii

STIL S - STABIL

Observat la câți participanți? _____

Comportamente:

- Asculta mai mult decât vorbește
- Pune întrebări de clarificare

- Caută confirmări și siguranța
- Lucrează bine în perechi sau echipe mici
- Arată empatie față de alții
- Evită conflictele

STIL C - CONȘTIINCIOS

Observat la câți participanți? _____

Comportamente:

- Pune întrebări detaliate
- Cere dovezi și exemple concrete
- Notează atent
- Verifică informații
- Pare rezervat sau precaut
- Analizează înainte de a răspunde

DISTRIBUTIE ESTIMATIVA:

Dominant (D): _____%

Influent (I): _____%

Stabil (S): _____%

Constincios (C): _____%

IMPLICATII PENTRU SESIUNE:

COMUNICARE:

Pentru stilurile dominante (D/I): _____

Pentru stilurile moderate (S/C): _____

RITM:

Momente rapide pentru: _____

Momente de analiza pentru: _____

ACTIVITATI:

Provocări competitive pentru: _____

Activități colaborative pentru: _____

Sarcini structurate pentru: _____

Roluri de leadership pentru: _____

FEEDBACK:

Direct și pe rezultate pentru: _____

Apreciativ și public pentru: _____

Empatic și personalizat pentru: _____

Detaliat și pe criterii pentru: _____

NOTITE SUPLIMENTARE:

FISA DE LUCRU 2: Template plan de lecție pentru educația adulților

SCOP

Planificarea sistematică a unei sesiuni de formare

INFORMAȚII GENERALE

Titlu sesiune: _____

Data: _____

Durata totala: _____

Locație: _____

Facilitator(i): _____

ANALIZA PUBLICULUI ȚINTĂ

Număr participanți: _____

Vârsta medie: _____

Nivel experiență cu tema: _____

Nevoi identificate: _____

Așteptări: _____

OBIECTIVE DE ÎNVĂȚARE

La finalul sesiunii, participanții vor fi capabili sa:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

MATERIALELE NECESARE

- Laptop/proiector
- Flipchart/table alba
- Materiale printate
- Post-it-uri/markere
- Conexiune internet
- Instrumente digitale: _____
- Altele: _____

STRUCTURA SESIUNII

I. DESCHIDERE (_____ minute)

Scop: Crearea conexiunii, clarificarea așteptărilor, energizare

Activități:

Metode: Ice-breaker Prezentare facilitator Prezentare participanți
 Stabilirea regulilor de grup Prezentare obiective

II. PREZENTARE CONTINUT (_____ minute)

Scop: Transmiterea informațiilor cheie

Conținut principal:

1. _____
2. _____
3. _____

Metode: Prezentare PPT Video Demonstratie Storytelling
 Studiu de caz Discutie facilitata Altele: _____

Puncte cheie de reținut:

- _____
- _____
- _____

III. ACTIVITATE PRACTICA (_____ minute)

Scop: Aplicarea cunoștințelor

Descriere activitate:

Format: Individual Perechi Grupuri mici (3-5) Grup mare

Materiale: _____

Instrucțiuni: _____

IV. DEBRIEF SI REFLECTIE (_____ minute)

Scop: Consolidarea învățării, transfer la contexte reale

Întrebări cheie:

1. _____
2. _____
3. _____

Metode: Discuție plenara Reflecție individuala Think-Pair-Share

Mentimeter/Padlet Altele: _____

V. INCHIDERE ȘI URMĂRIRE (_____ minute)

Scop: Sinteza, plan de acțiune, motivare pentru continuare

Rezumat puncte cheie: _____

Pașii următori:

1. _____
2. _____
3. _____

Resurse suplimentare oferite: _____

EVALUARE

Metoda evaluare: Chestionar Kahoot Observație Autoevaluare
 Feedback oral Altele: _____

Întrebări/criterii de evaluare:

BACKUP PLAN

Daca tehnologia nu funcționează: _____

Daca timpul nu este suficient: _____

Daca participarea este scăzută: _____

REFLECTIE POST-SESIUNE

Ce a funcționat bine: _____

Ce ar trebui îmbunătățit: _____

Feedback participanți: _____

Ajustări pentru următoarea sesiune: _____

FISA DE LUCRU 3: Rubrica de evaluare incluzivă

SCOP

Evaluarea echitabilă și transparentă care permite modalități multiple de demonstrare a competențelor

PRINCIPII PENTRU EVALUARE INCLUZIVA:

- Multiple mijloace de demonstrare a competențelor
- Criterii clare și transparente
- Feedback formativ și constructiv
- Opțiuni pentru autoevaluare și evaluare paritară
- Accent pe progres, nu doar pe rezultat final

TEMPLATE RUBRICA:

Criteriu	Excelent (5p)	Bun (4p)	Satisfacator (3p)	Insuficient (1-2p)
Înțelegerea conceptelor	Demonstrează înțelegere profundă, explică cu exemple proprii	Înțelegere bună, explică corect conceptele	Înțelegere de baza, cu unele confuzii	Înțelegere limitată sau incorectă
Aplicare practica	Aplică confident în contexte noi și complexe	Aplică corect în contexte simple	Aplică cu suport și ghidare	Nu poate aplica fără ajutor
Gandire critica	Analizează critic, propune soluții inovatoare	Identifică probleme și propune soluții	Identifica unele probleme de baza	Nu identifică probleme
Colaborare	Contribuie activ, susține colegii, construiește pe ideile altora	Participa activ, colaborează constructiv	Participa pasiv, colaborare minima	Nu colaborează

OPTIUNI DE DEMONSTRARE A COMPETENȚELOR:

Permiteți participanților să aleagă cum să demonstreze învățarea:

- Prezentare orală (individual sau în grup)
- Raport scris
- Proiect practic / Demonstrație
- Portofoliu de lucru
- Proba practică / Simulare
- Video / Podcast
- Poster sau infografic
- Prezentare interactivă digitală
- Studiu de caz aplicat
- Reflecție critică scrisă

FEEDBACK FORMATIV:

Oferiți feedback în timpul procesului, nu doar la final:

Puncte tari identificate:

Arii de imbunatatire:

Sugestii concrete pentru dezvoltare:

Resurse recomandate:

AUTOEVALUARE:

Întrebări pentru reflexie:

1. Ce am învățat cel mai bine in aceasta sesiune/curs?
2. Ce îmi mai creează dificultăți?
3. Ce strategii am folosit pentru a învăța?
4. Ce voi face diferit data viitoare?
5. Cum voi aplica aceste cunoștințe in practica?

FISA DE LUCRU 4: Checklist pentru selectarea instrumentelor digitale

SCOP

Selectarea instrumentelor digitale potrivite pentru sesiunea de formare

CONTEXTUL SESIUNII:

Tema: _____

Obiective: _____

Număr participanți: _____

Competente digitale participanți: Incepatori Intermediari Avansati

CRITERII DE SELECTIE:

1. ACCESIBILITATE

- Funcționează pe toate dispozitivele (desktop, tablet, smartphone)
- Nu necesită instalare / Funcționează in browser
- Interface intuitiv, ușor de învățat
- Disponibil in limba romana sau alta limbă înțeleasă de participanți
- Accesibil pentru persoane cu dizabilități (screen reader, etc.)

2. FUNCTIONALITATE

- Răspunde nevoii pedagogice specifice
- Permite colaborarea in timp real (daca e necesar)
- Oferă funcții de salvare/export
- Permite feedback imediat
- Are funcții de partajare/prezentare

3. COSTURI

- Gratuit / / Paid
- Cost: _____ per luna/an
- Conturi necesare: Facilitator ____ Participanți ____
- Raport calitate-preț acceptabil

4. SECURITATE SI CONFIDENTIALITATE

- Respecta GDPR
- Nu cere date personale sensibile
- Securitate date / Encriptare
- Posibilitate de ștergere date
- Politica de confidențialitate clară

5. SUPORT SI RESURSE

- Tutorial video disponibil
- Ghid utilizare in limba romana
- Suport tehnic disponibil
- Comunitate activa de utilizatori

Actualizări regulate

EVALUARE FINALA:

Accesibilitate: ___/5

Funcționalitate: ___/5

Costuri: ___/5

Securitate: ___/5

Suport: ___/5

TOTAL: ___/25

PLAN DE IMPLEMENTARE:

Training înainte de sesiune: Da Nu

Când: _____

Durata: _____

Ghid rapid pentru participanti: Da Nu

Continut: _____

Suport tehnic in timpul sesiunii: Da Nu

Responsabil: _____

BACKUP PLAN:

Daca instrumentul nu funcționează:

INSTRUMENTE EVALUATE:

1. _____ Scor: ___/25 Status: Selectat Respins

2. _____ Scor: ___/25 Status: Selectat Respins

3. _____ Scor: ___/25 Status: Selectat Respins

FISA DE LUCRU 10: Template pentru feedback constructiv

SCOP

Oferirea de feedback formativ, constructiv și acționabil participanților

INFORMATII:

Nume participant: _____

Curs/Sesiune: _____

Data: _____

Evaluator: _____

PRINCIPII PENTRU FEEDBACK CONSTRUCTIV:

- Specific și concret, nu general
- Bazat pe comportamente observabile
- Echilibrat: puncte tari + arii de dezvoltare
- Acționabil: cu sugestii concrete
- Empatic și respectuos
- La momentul potrivit

STRUCTURA FEEDBACK (Metoda SBI + S):

1. SITUATION (Situția)

Describe contextul specific:

In timpul activității de _____, când _____

2. BEHAVIOR (Comportament observat)

Describe ce ai observat (fapt, nu interpretare):

Am observat ca: _____

3. IMPACT (Impactul)

Describe efectul comportamentului:

Ca rezultat: _____

4. SUGGESTION (Sugestie pentru viitor)

Oferă alternativa constructiva:

Data viitoare, ai putea: _____

PUNCTE TARI IDENTIFICATE:

1. _____

Exemplu concret: _____

2. _____

Exemplu concret: _____

3. _____

Exemplu concret: _____

ARII DE DEZVOLTARE:

1. _____

Sugestie: _____

Resurse utile: _____

2. _____

Sugestie: _____

Resurse utile: _____

PROGRES FATA DE SESIUNILE ANTERIOARE:

OBIECTIVE PENTRU URMATOAREA PERIOADA:

1. _____

2. _____

3. _____

SUPPORT DISPONIBIL:

Mentorat individual

Resurse suplimentare

Exerciții practice

Feedback suplimentar

Altele: _____

CALIBRARE PE STIL DISC:

Pentru D (Dominant):

- Direct, pe rezultate

- Focus pe ce trebuie îmbunătățit pentru succes

- Acțiune concreta

Pentru I (Influent):

- Începe cu apreciere

- Feedback in cadru pozitiv, constructiv

- Evidențiază impactul asupra altora

Pentru S (Stabil):

- Ton empatic, încurajator

- Clarifica ca feedback-ul este pentru dezvoltare, nu critica
- Oferă suport continuu

Pentru C (Conștiincios):

- Bazat pe criterii si standarde
- Detaliat, cu exemple concrete
- Sugestii specifice bazate pe metode dovedite

URMARIRE:

Data următoare discuție: _____

Metoda: Fata in fata Online Scris Telefon

NOTITE SUPLIMENTARE:

4. STUDII DE CAZ DIN PRACTICA

Aceasta secțiune prezintă aplicări concrete ale metodologiilor prezentate în ghid, bazate pe experiența echipei Asociației Active Yourope și pe bunele practici observate în mobilitățile Erasmus+. Fiecare studiu de caz poate fi adaptat la contexte similare.

STUDIUL DE CAZ 1: Atelier de alfabetizare digitală pentru seniori

CONTEXT:

Organizație: Asociația Active Yourope

Program: Curs de alfabetizare digitală pentru seniori (60-78 ani)

Durată: 8 săptămâni, 2 sesiuni/săptămână, 2 ore/sesiune

Număr participanți: 12 persoane

Nivel inițial: Fără experiența sau experiența minimă cu smartphone

PROVOCĂRI IDENTIFICATE:

1. Ritmuri foarte diferite de învățare în cadrul grupului
2. Anxietate față de tehnologie și teama de a greși
3. Dificultăți de memorie pentru pași tehnici
4. Nevoi diferite: unii doreau video-call cu nepotii, alții email, alții facebook
5. Stil D (2 persoane) deveneau nerăbdători cu ritmul lent; stil S (6 persoane) se simteau sub presiune

METODOLOGII APLICATE:

A. DISC - ADAPTAREA RITMULUI ȘI COMUNICĂRII:

- Identificare stiluri în prima sesiune prin observație
- Grupuri flexibile: perechi D+I pentru activități rapide, S+C pentru analiză detaliată
- Comunicare diferențiată:
 - Pentru D: Obiective clare, provocări suplimentare (Explorează singur funcția X)
 - Pentru I: Momente de partajare (Arată-ne ce ai reușit!), apreciere publică
 - Pentru S: Proceduri pas-cu-pas, asigurare că nu există presă de timp
 - Pentru C: Fișe detaliate, explicații tehnice, verificare la final

B. UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL):

- Multiple reprezentări: demonstrație live + fișă printată cu capturi ecran + video înregistrat pentru acasă
- Multiple moduri de practică: individual cu suport, în perechi, independent
- Motivație: alegerea temelor de interes (Ce aplicație vrei să înveți prima?)

C. RANDOM INPUT pentru deblocarea ideilor:

- În săptămâna 5, participarea scăzuse. Provocare: Cum facem cursul mai atractiv?
- Cuvânt aleator: CAFENEA
- Asocieri: socializare, pauza plăcută, discuții informale, confort
- Idee rezultată: Coffee & Tech - ultima jumătate de oră, practică liberă cu cafea și prăjituri,

atmosfera relaxată

- Impact: Participare crescuta la 100%, feedback excelent

REZULTATE:

- 11 din 12 participanți au finalizat cursul (1 retragere din motive medicale)
- 100% declara ca pot face video-call independent
- 90% folosesc emailul regular
- 80% au instalat si folosesc cel puțin 3 aplicații noi
- Feedback: Foarte mulțumit (10), Mulțumit (1)
- Cerere pentru nivel 2 de la 9 participanți

LECTII INVATATE:

1. Adaptarea la stiluri diferite creează incluziune si reduce abandon
2. Materialele in formate multiple sunt esențiale pentru adulții seniori
3. Micile ajustări (Coffee & Tech) au impact mare pe motivație
4. Perechile mixte (D+S, I+C) creează suport reciproc si echilibru
5. Timpul pentru practică este mai important decât cantitatea de conținut

STUDIUL DE CAZ 2: Training pentru formatori - Metode interactive

CONTEXT:

Program: Training de o zi pentru formatori din educatia adultilor

Tema: Metode interactive si participative

Durata: 6 ore (9:00-15:00)

Participanti: 18 formatori cu experientă variata (2-15 ani)

Obiectiv: Învățarea și aplicarea a minimum 3 metode noi interactive

PROVOCARI:

1. Grup eterogen: începători si foarte experimentați
2. Unii sceptici fata de metode noi (De ce sa schimb ce funcționează?)
3. Timp limitat pentru multa practica
4. Rezistenta la ieșirea din zona de confort

METODOLOGII APLICATE:

A. SIX THINKING HATS - pentru deschiderea participanților către nou:

Înainte de prezentarea metodelor, am folosit STH pentru întrebarea: Cum privim metodele noi de predare?

Albastru: Vom explora împreuna perspectivele despre metode noi

Alb: Cate metode folositi in mod regulat? Care sunt? (inventar)

Rosu: Cum vă simțiți când auziți despre o metoda noua? (fără judecata)

Negru: Care sunt riscurile de a încerca ceva nou? (valid concerns)

Galben: Care sunt beneficiile potențiale? (openness)

Verde: In ce context ar putea fi utile metode noi? (ideation)

Albastru: Sinteza - Suntem deschiși să explorăm astăzi cu mintea curioasă

Rezultat: Reducerea rezistentei, validarea temerilor, deschidere către experimentare

B. CONCEPT FAN - pentru identificarea nevoilor reale:

Scop inițial: Învățarea de metode interactive

Direcții explorate:

1. Engagement si motivație
2. Diversitate stiluri de învățare
3. Transfer si aplicare practica
4. Management timp si grup

Fiecare direcție a dus la concepte si metode specifice

Exemplu pentru Direcția 1 (Engagement):

- Concepte: gamification, provocări, alegere, competiție, colaborare

- Metode: Kahoot, Escape room educațional, Think-Pair-Share, Jigsaw

C. PRACTICA IMEDIAT A FIECAREI METODE (learning by doing):

Pentru fiecare metodă prezentată (15 min teorie):

- Demonstrație facilitator (10 min)
- Practica in triade - facilitator/participanți/observator cu roluri rotative (30 min)
- Debrief (10 min)

D. DISC - roluri in triade:

- D si I ca facilitatori pentru metode dinamice
- S si C ca facilitatori pentru metode structurate
- Rotație pentru expunere la toate

REZULTATE:

- 18/18 au practicat ca facilitatori minimum 3 metode
- Feedback: Foarte util (15), Util (3)
- 16/18 au aplicat cel puțin o metoda în săptămâna următoare (follow-up)
- 12/18 au cerut continuare cu nivel avansat
- Quote participant: Nu credeam ca pot facilita World Cafe, dar am făcut-o si mi-a plăcut!

SECTII INVATATE:

1. STH la început reduce rezistenta si validează temerile
2. Practica imediata este esențială - nu doar prezentare teoretica
3. Triade cu roluri clare permit practica sigura
4. Observatorul cu grila oferă feedback structurat
5. Adaptarea pe DISC ajuta la alegerea metodelor potrivite pentru fiecare formator

STUDIU DE CAZ 3: Utilizarea AI în crearea de materiale educaționale

CONTEXT:

Organizație: Asociația Active Yourope

Necesitate: Crearea rapidă de materiale pentru un curs de antreprenoriat social (20 de ore)

Termen: 2 săptămâni

Resurse: 1 formator, buget limitat

Challenge: Volum mare de conținut, nevoi diverse ale participanților

METODOLOGIE:

FAZA 1: STRATEGIA (cu Six Thinking Hats)

Albastru: Cum folosim AI eficient pentru materiale de calitate?

Alb: Ce materiale avem nevoie? Liste, exemple, template-uri, studii de caz

Verde: Ce ar putea genera AI? Drafturi, exemple, scenarii, întrebări de discuție

Negru: Care sunt riscurile? Conținut generic, informații incorecte, lipsa context local

Galben: Care sunt beneficiile? Rapiditate, varietate, adaptabilitate

Roșu: Ne simțim confortabil? Parțial - verificare riguroasă necesară

Decizie: Folosim AI pentru drafturi, dar verificăm și adaptăm totul la contextul local

FAZA 2: UTILIZAREA AI (ChatGPT + Claude)

MATERIALE GENERATE:

1. Plan de curs detaliat - 8 module

Prompt: Creează un plan detaliat pentru curs de antreprenoriat social, 20 ore, 4 săptămâni, nivel începător

Output: Structura completă cu obiective, activități, resurse

Adaptare: 60% personalizare - exemple locale, ONG-uri românești, legislație RO

2. 12 Studii de caz despre întreprinderi sociale

Prompt: Generează 12 studii de caz scurte despre întreprinderi sociale de succes din diferite domenii

Output: Studii de caz diverse

Adaptare: 5 înlocuite cu exemple românești reale, 7 adaptate cu context local

3. 40 de întrebări pentru discuții

Prompt: Generează întrebări stimulative pentru discuții despre antreprenoriat social

Output: Întrebări de calitate variată

Adaptare: Selectate 25 cele mai bune, reformulate 15

4. Template-uri și fișe de lucru (10 piese)

Prompt: Creează template pentru Business Model Canvas pentru întreprindere socială

Output: Template de bază

Adaptare: Adăugare secțiuni specifice impact social, beneficiari

5. Scenarii pentru role-play (5 scenarii)

Prompt: Creează scenarii realiste pentru role-play în context antreprenorial social

Output: Scenarii generice

Adaptare: 100% recontextualizare in Romania

FAZA 3: VERIFICARE SI VALIDARE

- Verificare fapte si date (2 zile)
- Testare cu 2 colegi formatori (feedback)
- Pilot cu 3 participanți potențiali
- Ajustări pe baza feedback

TIMP INVESTIT:

- Cu AI: 40 ore (generare 8h + verificare/adaptare 24h + design 8h)
- Fără AI (estimat): 100+ ore
- Economie: 60% timp

CALITATE:

- Structura solidă, profesionala
- Conținut relevant după adaptări
- Varietate de materiale
- Feedback participanți: 9.2/10

LECTII INVATATE:

1. AI excelent pentru drafturi si structura, nu pentru conținut final
2. Verificare riguroasa obligatorie - AI produce uneori informații incorecte
3. Contextualizare locala esențială - exemplele generice nu rezonează
4. Combina AI cu expertiza umana - cea mai buna calitate
5. Fii transparent cu participanții despre utilizarea AI
6. Economie mare de timp permite focus pe calitate interacțiunii

PRINCIPII ETICE APLICATE:

1. Transparența: Participanții informați că unele drafturi create cu AI
2. Verificare: Toate informațiile validate cu surse autoritare
3. Adaptare: 100% din materialele finale adaptate la context romanesc
4. Proprietate: Citate si surse pentru toate studiile de caz reale
5. Gândire critica: Participanții învățați să evalueze si conținut generat de AI

STUDIUL DE CAZ 4: Gestionarea conflictului într-un grup de învățare

CONTEXT:

Curs: Competențe digitale pentru adulți (30-50 ani)

Săptămână: 3 din 6

Participanți: 15 persoane

Conflict: Între 2 participanți cu stiluri DISC opuse (D vs S)

CONFLICTUL:

Participant A (stil D - Dominant): Bărbat, 35 ani, IT, ritm rapid, dorește să avanseze repede

Comportament: Întrerupe explicațiile, sare etape, afirmă Este prea simplu, putem merge mai repede?

Impact: ceilalți participanți se simt presați, mai ales participantul B

Participant B (stil S - Stabil): Femeie, 48 ani, contabil, ritm moderat, atentă la detalii

Comportament: Cere clarificări, repetiții, timpul este insuficient pentru notițe

Impact: Participant A arată iritare, face gesturi de nerăbdare

ESCALADARE: În săptămână 3, schimb verbal:

A: De ce mai repetăm? Am înțeles deja!

B: Nu toți suntem așa rapizi. Eu am nevoie de timp.

A: Atunci poate nu e cursul potrivit pentru tine.

B: (emotivată, în lacrimi)

INTERVENȚIE FACILITATOR:

PASUL 1: OPRIREA IMEDIATĂ A ESCALADĂRII (în sesiune)

- Pauză de 10 minute

- Discuție individuală cu fiecare:

Cu A: Apreciez ritmul tău, dar avem un grup divers. Hai să găsim o soluție care să te provoace și pe tine.

Cu B: Ritmul tău este perfect normal. Nu ești obligată să te grabesti. Mergi în ritmul tău.

PASUL 2: INTRODUCEREA DIVERSITĂȚII STILURILOR (în grup)

- Scurtă prezentare DISC (15 minute) fără a eticheta pe nimeni

- Exercițiu: Identificarea propriului stil (estimativ)

- Discuție: Cum stiluri diferite aduc valoare

PASUL 3: MEDIERE PRIVATĂ (după sesiune, 30 minute)

Aplicat protocolul de mediere DISC:

Cadru: Confidențialitate, respect, focus pe soluții

Clarificare:

- A: Nu am vrut să jignesc, dar mă plictisesc. Am venit să învăț lucruri noi.

- B: Nu vreau să încetinesc pe nimeni, dar am nevoie de timp să înțeleg.

Calibrare:

- Pentru A (D): Focus pe solutii eficiente, optiuni concrete
- Pentru B (S): Asigurare ca este ok sa mearga in ritm propriu, suport

Generare solutii:

1. Materialele suplimentare avansate pentru A (provocari extra)
2. Ritm flexibil: explicatie de baza + aprofundare optionala
3. Perechi diverse pentru activitati (nu A cu B)
4. Sectiune Q&A la sfarsit pentru clarificari detaliate

Acord:

- A va lucra la exercitii avansate in timp ce altii consolideaza
- B va avea timp pentru intrebari fara presiune
- Ambii si-au cerut scuze si s-au angajat la respect reciproc

PASUL 4: AJUSTARI STRUCTURALE IN CURS

1. Introducere ritm pe 3 niveluri:
 - Esential pentru toti (40 min)
 - Practica ghidata (30 min)
 - Provocari avansate optionale pentru cei rapizi (15 min)
2. Perechi strategice pentru activitati:
 - A cu participant I (energie, dialog)
 - B cu participant C (ritm similar, atentie la detalii)
3. Resurse diferite:
 - Fise simple pentru S/C
 - Link-uri avansate pentru D/I

REZULTATE:

- Conflict rezolvat, relatia A-B ameliorata (salut, schimba replici politicoase)
- A apreciaza provocarile suplimentare, feedback: Acum e interesting
- B se simte confortabila, ramane pana la final
- Restul grupului relaxat, atmosfera imbunatatita
- 14/15 finalizeaza cursul (1 retragere din motive personale, nerelate)

LECTII INVATATE:

1. Interventie imediata previne escaladarea
2. Explicarea diversitatii de stiluri reduce judecati
3. Structura flexibila permite diferentiere
4. Medierea privata rezolva mai eficient decat interventii publice
5. Solutii concrete (materiale suplimentare, perechi strategice) sunt mai eficiente decat apel-uri la buna-voința
6. Follow-up regulat asigura mentinerea acordului

5. BIBLIOGRAFIE SI RESURSE SUPLIMENTARE

Aceasta sectiune ofera resurse pentru aprofundarea temelor abordate in ghid, organizate pe categorii tematice.

1. GANDIRE LATERALA SI CREATIVITATE

CARTI:

- de Bono, Edward. (1970). Lateral Thinking: Creativity Step by Step. Harper & Row.
- de Bono, Edward. (1992). Serious Creativity: Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas. HarperBusiness.
- de Bono, Edward. (1999). Six Thinking Hats. Back Bay Books. (Editie revizuita)

RESURSE ONLINE:

- de Bono Group - Site oficial: <https://www.debonogroup.com/>
Resurse, training, certificari in metodele de Bono
- MindTools - Six Thinking Hats: https://www.mindtools.com/pages/article/newTED_07.htm
Ghid practic cu exemple
- Creativiteach - Random Input Strategy:
<https://creativiteach.me/creative-thinking-strategies/random-input/>
Explicatii pas-cu-pas si exemple educationale
- WebFX - Using Random Input Technique:
<https://www.webfx.com/blog/web-design/using-random-input-technique-kickstart-creativity/>
- Michael Muxworthy - Provocation (PO):
<https://michaelmuxworthy.com/what-is-lateral-thinking/lateral-thinking-lessons/provocation-or-po/>
- 42courses - The Provocative Operation:
<https://www.42courses.com/blog/home/the-provocative-operation-creativity-method>
- ThoughtEgg - Provocations Creative Technique:
<https://thoughtegg.com/provocations-creative-technique/>
- Sahil Bloom - The PO Creativity Method:
<https://www.sahilbloom.com/newsletter/the-po-creativity-method-9-techniques-for-charisma-more>

VIDEOCLIPURI (YouTube):

- Edward de Bono - Lateral Thinking (diverse interviuri si prezentari)
- Six Thinking Hats in Action - exemple practice

2. STILURI COMPORTAMENTALE DISC

RESURSE ONLINE:

- DISC Personality Testing: <https://discpersonalitytesting.com/>
Test gratuit si explicatii detaliate
- What Are the Four DISC Types:
<https://discpersonalitytesting.com/blog/what-are-the-four-disc-types/>
- Cele 4 tipuri de personalitate - Modelul DISC (RO):
<https://virtualboard.ro/dezvoltare-profesionala/modelul-disc-4-tipuri-de-personalitate/>
- Testul DISC - Unul dintre cele mai bune teste de personalitate (RO):
<https://www.oanayucel.ro/testul-disc-unul-dintre-cele-mai-bune-teste-de-personalitate/>
- 5 Interview Tips Using the DiSC Profile:
<https://discprofiles.blogspot.com/2013/08/5-interview-tips-disc-profile.html>
- Wiley DiSC - Site oficial: <https://www.discprofile.com/>
Assesmente profesionale si resurse

CARTI:

- Marston, William Moulton. (1928). Emotions of Normal People. Routledge.
- Bonnstetter, Bill J. (2016). The Universal Language DISC: A Reference Manual. Target Training International.

3. EDUCATIA ADULTILOR SI ANDRAGOGIE

CARTI:

- Knowles, Malcolm S. (1984). The Adult Learner: A Neglected Species. Gulf Publishing.
- Merriam, Sharan B., & Bierema, Laura L. (2013). Adult Learning: Linking Theory and Practice. Jossey-Bass.
- Brookfield, Stephen D. (2015). The Skillful Teacher: On Technique, Trust, and Responsiveness in the Classroom. Jossey-Bass.
- Vella, Jane. (2002). Learning to Listen, Learning to Teach: The Power of Dialogue in Educating Adults. Jossey-Bass.

RESURSE ONLINE:

- EPAL - Electronic Platform for Adult Learning in Europe: <https://epale.ec.europa.eu/>
Comunitate europeana, resurse, bune practici

- UNESCO Institute for Lifelong Learning: <https://www.uil.unesco.org/>
Rapoarte, studii, politici educationale

- Adult Learning Australia: <https://ala.asn.au/>
Resurse practice pentru formatori

4. DIVERSITATE, INCLUZIUNE SI UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

CARTI:

- Meyer, Anne, Rose, David H., & Gordon, David. (2014). Universal Design for Learning: Theory and Practice. CAST Professional Publishing.
- Tomlinson, Carol Ann. (2017). How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms. ASCD.

RESURSE ONLINE:

- CAST - Universal Design for Learning: <https://www.cast.org/>
Ghiduri UDL, exemple, resurse
- UDL Guidelines (versiunea 2.2): <https://udlguidelines.cast.org/>
Framework complet, aplicabil
- European Agency for Special Needs and Inclusive Education:
<https://www.european-agency.org/>
Resurse despre educatie incluziva
- Inclusive Teaching - Cornell University:
<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/building-inclusive-classrooms>
Strategii practice

5. TEHNOLOGIE SI INTELIGENTA ARTIFICIALA IN EDUCATIE

RESURSE ONLINE - INSTRUMENTE DIGITALE:

- Miro: <https://miro.com/> - Table colaborative
- Padlet: <https://padlet.com/> - Perete virtual pentru idei
- Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/> - Presentari interactive
- Kahoot: <https://kahoot.com/> - Quizz-uri gamificate
- Canva for Education: <https://www.canva.com/education/> - Design grafic
- H5P: <https://h5p.org/> - Continut interactiv

RESURSE AI:

- ChatGPT: <https://chat.openai.com/>
- Claude: <https://claude.ai/>
- Google Gemini: <https://gemini.google.com/>

GHIDURI ETICE AI:

- UNESCO - Recommendation on the Ethics of AI:

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>

- European Commission - Ethics Guidelines for Trustworthy AI:

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>

CURSURI:

- AI for Everyone (Coursera - Andrew Ng)

- Digital Skills for Teaching and Learning (FutureLearn)

ANEXE

ANEXA 1: Glosar de termeni

ANDRAGOGIE: Stiinta si arta de a-i ajuta pe adulti sa invete (Malcolm Knowles). Se diferentiaza de pedagogie prin recunoasterea autonomiei, experientei si motivatiei intrinseci a adultilor.

BOTTOM LINE: Concluzia sau punctul esential, prezentat la inceput (specific comunicarii cu stil D-Dominant).

CONCEPT FAN: Tehnica de gandire laterala care desface o problema in directii strategice, concepte si idei aplicabile.

DEBRIEF: Discutie structurata dupa o activitate pentru extragerea invatamintelor si reflectie.

DIFERENTIERE: Adaptarea metodelor, materialelor si evaluarii la nevoile diverse ale cursantilor.

DISC: Model comportamental cu 4 stiluri: Dominant, Influent, Stabil, Constincios.

FACILITATOR: Persoana care ghideaza procesul de invatare fara a preda frontal; creeaza conditii pentru invatare activa.

FEEDBACK FORMATIV: Feedback oferit in timpul procesului de invatare pentru a ghida imbunatatirea, nu doar la final.

GAMIFICARE: Utilizarea elementelor de joc (puncte, badge-uri, clasamente) in contexte non-joc pentru cresterea motivatiei.

HARVEST: Recoltarea ideilor utile dintr-o sesiune de generare creativa.

KPI (Key Performance Indicator): Indicator cheie de performanta, masurabil.

LATERAL THINKING: Gandire laterala - abordare creativa care cauta solutii prin ruperea tiparelor mentale obisnuite.

PO (Provocation): Afirmatie provocatoare, imposibila, folosita pentru a deplasa gandirea in zone noi.

RANDOM INPUT: Metoda de introducere a unui stimul aleator pentru generarea de idei noi.

RUBRICA: Instrument de evaluare cu criterii si niveluri de performanta explicite.

SIX THINKING HATS: Metodă de gandire paralela cu 6 perspectiveși (palarii): alba, rosie, neagra, galbena, verde, albastra.

UDL (Universal Design for Learning): Design universal pentru invatare - cadru pentru crearea de experiente flexibile, accesibile pentru toti.

ZOOM-OUT: In Concept Fan, reformularea problemei la un nivel mai larg pentru deschiderea de noi perspective.

ANEXA 2: Checklist general pentru facilitatori

INAINTE DE SESIUNE:

PLANIFICARE:

- Obiective clare, masurabile definite
- Analiza publicului tinta realizata
- Materialele pregatite si testate
- Activitati adaptate la diversitatea grupului
- Backup plan pentru situatii neprevazute
- Tehnologia testata (daca e cazul)

LOGISTICA:

- Sala rezervata si verificata
- Aranjament scaune potrivit pentru activitati
- Flipchart/table alba disponibile
- Markere, post-it-uri, materiale printate pregatite
- Cafea/apa disponibila
- Acces toaleta indicat

IN TIMPUL SESIUNII:

DESIDERE:

- Welcome participanti pe masura ce sosesc
- Ice-breaker pentru conexiune
- Prezentare obiective si agenda
- Stabilire reguli de grup (impreuna)
- Clarificare asteptari

FACILITARE:

- Monitorizare participare (cine vorbeste, cine nu)
- Incurajare contributi de la toti
- Pastrare echilibru intre structura si flexibilitate
- Management timp
- Validare emotii si perspective diverse
- Redirect daca discutia deviaza

OBSERVARE:

- Limbaj non-verbal (confuzie, plictiseala, interes)
- Dinamici de grup (alianta, tensiuni)
- Energie (cand scade, cand creste)

- Semne de oboseala sau suprasarcina

ADAPTARE:

- Ajustare ritm daca necesar
- Pauze la momentele potrivite
- Schimbare activitate daca nu functioneaza
- Oferire clarificari suplimentare

DUPA SESIUNE:

EVALUARE:

- Colectare feedback de la participanti
- Auto-reflexie: ce a functionat, ce nu
- Notare observatii pentru viitor
- Actualizare materiale pe baza feedback

URMARIRE:

- Trimitere materiale promise
- Rezumat puncte cheie (daca promis)
- Raspuns la intrebari ramase
- Planificare urmatoare sesiune (daca e caz)

DEZVOLTARE PROFESIONALA:

- Identificare arii proprii de imbunatatire
- Planificare training/lectura
- Schimb de experienta cu alti facilitatori
- Documentare bune practici

Asociația Active Yourope

www.activeyourope.ro
office@activeyourope.ro

