

Programul de
formare continuă
(partea B)

Manual pentru tutori
pentru activitățile față
în față



LEARNING CIRCLE

Modulul 5. Instrumente pentru dezvoltarea de materiale pentru învățarea online (2 h 40)

Rezultatele învățării:

- Recunoașterea instrumentelor open-source existente pentru crearea de resurse de învățare online;
- Înțelegerea tipului de resurse care pot fi dezvoltate cu instrumente open-source (videoclipuri, cursuri audio, jocuri de învățare, infografice, eduzines etc.).
- Să aleagă cele mai potrivite instrumente pentru nevoile lor

Titlul modulului	Modulul 5: Instrumente pentru dezvoltarea de materiale pentru învățarea online
Sesiunea 1	
Sincronizare	30 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none">• Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții• Flipchart și markere• Foaie de înregistrare• Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți• Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint• Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Tipul de activitate	Prelegere
Descrierea activităților de învățare	<p>Deschiderea atelierului:</p> <p>Facilitatorul începe atelierul prin a ura bun venit tuturor participanților. Acesta oferă o scurtă prezentare generală a proiectului "Cercul de învățare" și distribuie lista de prezență pentru sesiune, cerând participanților să se înregistreze.</p>

	<p>Activitatea 1: Resurse de învățare online</p> <p>Facilitatorul introduce conceptul de învățare online, sensibilizând publicul cu privire la posibilitatea de a accesa materiale de învățare online prin intermediul instrumentelor open-source.</p> <p>După familiarizarea participanților cu termenul "MOOC", facilitatorul va prezenta câteva dintre resursele de învățare online gratuite oferite de UNESCO și Uniunea Europeană:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://education.ec.europa.eu/resources-and-tools/online-learning-resources/online-platforms • https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions <p>În această activitate, facilitatorul îi va ajuta pe participanți să se familiarizeze cu resursele educaționale online și îi va pregăti pentru următoarea activitate.</p>
Sesiunea 2	
Sincronizare	45 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none"> • Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții • Flipchart și markere • Fișa de înregistrare • Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți • Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint • Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Descrierea activităților de învățare	<p>Activitatea 2: Învățarea bazată pe video</p> <p>Facilitatorul le va arăta participanților diferitele tipuri de resurse care pot fi create cu ajutorul instrumentelor online cu sursă deschisă.</p> <p>Facilitatorul va introduce participanții la învățarea bazată pe video și va prezenta următoarele resurse educaționale bazate pe video:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Videoclipuri explicative - Videoclipuri instructive (tutoriale) - Prelegeri video <p>Pentru a-i ajuta pe participanți să înțeleagă ce este o resursă video, facilitatorul va prezenta un scurt videoclip explicativ despre economia</p>

	<p>circulară și un discurs TED despre conceptul de sustenabilitate într-o economie circulară, ca exemplu de prelegere video.</p> <p>Facilitatorul va încheia prezentând principalele beneficii ale învățării prin video.</p>
Sesiunea 3	
Sincronizare	45 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none"> • Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții • Flipchart și markere • Foaie de înregistrare • Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți • Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint • Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Descrierea activităților de învățare	<p><i>Activitatea 3: Învățarea bazată pe suport audio</i></p> <p>Facilitatorul va prezenta participanților învățarea bazată pe suport audio, concentrându-se în special pe podcast-uri. Facilitatorul va arăta cum lecțiile îmbunătățite audio pot fi mai potrivite pentru educația la distanță și pentru dobândirea unor competențe specifice.</p> <p>Facilitatorul va încheia prezentând o recapitulare a principalelor beneficii ale învățării pe suport audio.</p>
Sesiunea 4	
Sincronizare	20 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none"> • Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții • Flipchart și markere • Foaie de înregistrare • Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți • Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint <p>Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore</p>

**Descrierea
activităților de
învățare**

Activitatea 3: Învățarea prin joc

Facilitatorul va prezenta participanților învățarea bazată pe jocuri, concentrându-se în special pe chestionare.

Facilitatorul va încheia prezentând principalele beneficii ale învățării prin joc.

Modulul 6. Crearea de videoclipuri și teste pentru predarea online (2 h 40)

Rezultatele învățării:

- Utilizați un software open-source pentru a crea o prelegere video sau un videoclip explicativ
- Înțelegerea funcționalităților de bază ale unui software video open-source (de exemplu, Powtoon)
- Creați chestionare folosind instrumente open-source (de exemplu, Google Forms)

Titlul modului	Modulul 6: Crearea de clipuri video și chestionare
Sesiunea 1	
Sincronizare	45 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none">• Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții• Flipchart și markere• Foaie de înregistrare• Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți• Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint• Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Tipul de activitate	<ul style="list-style-type: none">• Prelegere
Descrierea activităților de învățare	<p>Deschiderea atelierului:</p> <p>Facilitatorul începe atelierul prin a ura bun venit tuturor participanților. Acesta oferă o scurtă prezentare generală a proiectului "Cercul de învățare" și distribuie lista de prezență pentru sesiune, cerând participanților să se înregistreze.</p> <p>Activitatea 1: Crearea de videoclipuri cu Powtoon</p>

	<p>Facilitatorul le va prezenta participanților Powtoon, arătând principalele caracteristici care pot fi folosite pentru a crea explicații animate sau cursuri video, cum ar fi animația, înregistrarea ecranului și a camerei video, precum și voice-over.</p> <p>După ce îi va ghida pe participanți prin principalele caracteristici, facilitatorul va prezenta un tutorial video de pe YouTube despre modul de utilizare a Powtoon pentru a-i ajuta pe cursanți să se familiarizeze cu software-ul și pentru a le arăta în detaliu funcționalitatea acestuia.</p>
Sesiunea 2	
Sincronizare	45 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none"> • Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții • Flipchart și markere • Foaie de înregistrare • Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți • Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint • Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Descrierea activităților de învățare	<p>Activitatea 2: Crearea de chestionare cu Google Forms</p> <p>Facilitatorul va prezenta participanților Google Forms, arătând principalele caracteristici care pot fi folosite pentru a crea chestionare.</p> <p>După ce îi va ghida pe participanți prin principalele caracteristici, facilitatorul va prezenta un tutorial video de pe YouTube despre cum se utilizează formularele Google pentru a-i ajuta pe cursanți să se familiarizeze cu software-ul și pentru a le arăta în detaliu funcționalitatea acestuia.</p>
Sesiunea 3	
Sincronizare	45 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none"> • Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții • Flipchart și markere • Foaie de înregistrare • Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți

	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint • Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Descrierea activităților de învățare	<p>Activitatea 3: Crearea de chestionare cu Kahoot</p> <p>Facilitatorul va prezenta participanților Kahoot, arătând principalele caracteristici care pot fi folosite pentru a crea chestionare interactive.</p> <p>După ce îi va ghida pe participanți prin principalele caracteristici, facilitatorul va prezenta un tutorial video de pe YouTube despre cum se utilizează Kahoot pentru a-i ajuta pe cursanți să se familiarizeze cu software-ul și pentru a le arăta funcționalitatea acestuia în detaliu.</p>
Sesiunea 4	
Sincronizare	25 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none"> • Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții • Flipchart și markere • Foaie de înregistrare • Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți • Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint • Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Descrierea activităților de învățare	<p>Închiderea atelierului</p> <p>Pentru a încheia această sesiune de formare, facilitatorul va cere participanților să se angajeze într-o scurtă sesiune de feedback verbal. Aici, participanții vor fi rugați să reflecteze asupra a ceea ce au învățat în cadrul sesiunii de astăzi și să identifice un fapt nou pe care nu îl știau înainte de ziua de astăzi.</p>

Modulul 7. Microînvățare (2 h 40)

Rezultatele învățării:

- Înțelegeți ce este un format de resurse de mini-învățare (ex. Eduzine)
- Înțelegeți cum să creați structura resurselor în format mini-learning
- Navigați online pentru a găsi resurse de sprijin din surse credibile

Titlul modului	Modulul 7: Microînvățare
Sesiunea 1	
Sincronizare	60 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none">• Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții• Flipchart și markere• Foaie de înregistrare• Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți• Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint• Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Tipul de activitate	<ul style="list-style-type: none">• Prelegere
Descrierea activităților de învățare	<p>Deschiderea atelierului:</p> <p>Facilitatorul începe atelierul prin a ura bun venit tuturor participanților. Acesta oferă o scurtă prezentare generală a proiectului "Cercul de învățare" și distribuie lista de prezență pentru sesiune, cerând participanților să se înregistreze.</p> <p>Activitatea 1: Microînvățare</p> <p>Facilitatorul introduce conceptul de microînvățare și va prezenta participanților un scurt istoric al studiilor experimentale privind retenția memoriei.</p> <p>Facilitatorul se va concentra în special pe curba de uitare a lui Hermann Ebbinghaus ca bază de cunoștințe pentru conceptul de Microlearning,</p>

	arătând cum resursele în format mini-learning pot contribui la îmbunătățirea retenției cunoștințelor și a productivității.
Sesiunea 2	
Sincronizare	60 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none"> • Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții • Flipchart și markere • Foaie de înregistrare • Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți • Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint • Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Descrierea activităților de învățare	<p><i>Activitatea 2: Resurse în format mini-învățare</i></p> <p>Facilitatorul va prezenta participanților resursele formatului de mini-învățare, cum ar fi videoclipuri, chestionare, podcast-uri și infografice, și va defini structura acestuia pe baza abordărilor didactice și a teoriei învățării:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faza 1 - Introducere și obiective - Faza 2 - Conținutul cheie de învățare - Faza 3 - Reflecție și transfer <p>După ce va prezenta structura unui MLFR, facilitatorul va introduce principiile didactice, precum și principiile cheie de proiectare care trebuie respectate atunci când se creează o resursă în format mini-learning.</p>
Sesiunea 3	
Sincronizare	40 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none"> • Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții • Flipchart și markere • Fișa de înregistrare • Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți • Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint • Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore

**Descrierea
activităților de
învățare**

Activitatea 3: Eduzines

Facilitatorul îi va ghida pe participanți prin definiția și structura unui Eduzine, oferind o scurtă explicație pentru fiecare secțiune:

- Introducere și index
- Rezultatele așteptate ale învățării
- Exercițiu de auto-reflecție
- Secțiunea de conținut
- Test final
- Resurse suplimentare

În încheiere, facilitatorul va arăta participanților prototipul unui Eduzine prin intermediul următorului link:

<http://smartzines.com/eduzine/mobile/index.html>

Modulul 8. Proiectarea de infografice (2 h 40)


Rezultatele învățării:

- Folosiți instrumente de design deschis (de exemplu, Canva)
- Înțelegerea principiilor de bază ale designului (echilibru, contrast, proporții, ...)
- Crearea de coduri QR folosind instrumente online (de exemplu, QR code monkey)

Titlul modului	Modulul 8: Proiectarea de infografice
Sesiunea 1	
Sincronizare	45 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none">• Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții• Flipchart și markere• Fișa de înregistrare• Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți• Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint• Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Tipul de activitate	<ul style="list-style-type: none">• Prelegere
Descrierea activităților de învățare	<p>Deschiderea atelierului:</p> <p>Facilitatorul începe atelierul prin a ura bun venit tuturor participanților. Acesta oferă o scurtă prezentare generală a proiectului "Cercul de învățare" și distribuie lista de prezență pentru sesiune, cerând participanților să se înregistreze.</p> <p>Activitatea 1: Ce este un infografic?</p>

	<p>Facilitatorul va prezenta participanților diferite formate de infografice care pot fi create în funcție de tipul de informații care trebuie transmise și se va concentra în special pe următoarele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Infografice statistice - Harta Infografică - Infografice de comparație - Infografice de proces - Infografice cronologice <p>Facilitatorul se va concentra pe designul fiecărui infografic ca o introducere la subiectul abordat în sesiunea următoare.</p>
Sesiunea 2	
Sincronizare	45 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none"> • Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții • Flipchart și markere • Foaie de înregistrare • Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți • Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint • Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Descrierea activităților de învățare	<p>Activitatea 2: Principii de proiectare</p> <p>Facilitatorul va prezenta participanților conceptele cheie ale designului grafic și va arăta cum să aplice aceste concepte la proiectarea infografiilor. Facilitatorul se va concentra în special pe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teoria culorilor - Balanță - Spațiu - Aliniere - Proximitate <p>După introducerea conceptelor cheie de design, facilitatorul le va prezenta participanților Canva, un instrument gratuit de design grafic care poate fi folosit pentru a proiecta infografice și QR code Monkey, un generator online gratuit de coduri QR care poate fi folosit pentru a crea și personaliza coduri QR pentru a le include în infografice.</p> <p>În încheiere, facilitatorul va prezenta un tutorial video de pe YouTube despre cum se proiectează infografice pe Canva pentru a pregăti participanții pentru activitatea din sesiunea următoare.</p>

Sesiunea 3	
Sincronizare	30 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none"> • Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții • Flipchart și markere • Foaie de înregistrare • Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți • Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint • Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Descrierea activităților de învățare	<p>Activitatea 3: Concepeți-vă propriul infografic</p> <p>Facilitatorul îi va invita pe participanți să se conecteze la Canva cu contul lor Google și să înceapă să își creeze propriul infografic.</p> <p>Scopul acestei activități este de a permite participanților să se familiarizeze cu Canva și de a testa cunoștințele dobândite în timpul sesiunii de formare.</p>
Sesiunea 4	
Sincronizare	20 de minute
Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none"> • Locație de formare cu echipamente IT și spațiu pentru toți participanții • Flipchart și markere • Foaie de înregistrare • Stilouri și materiale pentru luarea de notițe pentru participanți • Laptop și ecran TV sau proiector pentru ca facilitatorul să prezinte slide-urile PowerPoint • Copie a fișierului MX.PPT1 pentru tutore
Descrierea activităților de învățare	<p>Închiderea atelierului</p> <p>Pentru a încheia această sesiune de formare, facilitatorul va cere participanților să se angajeze într-o scurtă sesiune de feedback verbal și va afișa câteva dintre infografiile concepute cu ajutorul proiectorului. Facilitatorul poate încuraja o discuție în grup, punând următoarele întrebări:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ce format are acest design?

- 
- Discutați despre utilizarea spațiului?
 - Care sunt principalele elemente de design?
 - Unde este echilibrul de proiectare?
 - Există o utilizare a proximității și a alinierii?



LEARNING CIRCLE



cantabria
perma
cultura



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

"The European Commission's support of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of the information therein." Project Number: 2020-1-UK01-KA226-VET-094435