



# **Metodologie de facilitare pentru e- Service-Learning în învățământul superior**



Finanțat de Uniunea Europeană. Părerii și opinii exprimate sunt totuși cele ale autorilor (autorilor) și nu reflectă în mod necesar pe cele ale Uniunii Europene sau ale Național agenție (N / A). Nici cel european Uniune nici cel N / A poate fi ținut responsabil pentru ei



Această lucrare este licențiată sub o licență Creative Commons Atribuire- Noncomercial-ShareAlike 4.0 Internațional Licență.

DOI: 10.5281/zenodo.10065536

# Cuprins

Rezumat .....	5
Cuvânt înainte.....	6
Secțiunea 1. Foaia de parcurs pentru integrarea e-Service-learning în învățământul superior .....	7
1. E-Service-Learning în învățământul superior: aspecte esențiale .....	7
2. E-Service-Learning în învățământul superior: o foaie de parcurs .....	10
3. Elemente structurale ale foii de parcurs .....	12
4. Storyboarding și designul experiențelor de învățare.....	14
Secțiunea 2. Metode și tehnici de facilitare .....	18
Metode de facilitare pentru e-Service-Learning: o privire de ansamblu .....	18
Activități de realizare a analizei de nevoi .....	19
Analiza de nevoi .....	20
Metoda Mmogo.....	21
Netnografie .....	22
Photovoice.....	23
Activități pentru etapa de pregătire și planificare .....	24
Pe locuri, fiți gata, start! Instrument de pre-reflecție.....	25
Arborele obiectivelor .....	27
Roata identității sociale .....	29
Canvas pentru analiza valorii adăugate a proiectului de e-SL .....	31
Planificarea evaluării proiectului de învățare prin servicii .....	33
Planificarea promovării proiectului de învățare prin servicii.....	34
Activități pentru etapa de acțiune .....	36
Peretele cu graffiti .....	37
Momente STAR .....	39
Turnul LEGO.....	41
Activități pentru celebrarea rezultatelor învățării și a rezultatelor proiectului.....	43
Sesiuni de postere.....	44
Poveste de succes Video / Podcast .....	46
Activități de reflecție .....	47
Portofoliu de reflecție.....	48
Termometrul adevărului .....	50
Desen dictat.....	53
Harta experiențelor .....	55
Plan de acțiune săptămânal.....	57
Reflecție după predare .....	58

Secțiunea 3. Instrumente digitale .....	59
Recomandări pentru integrarea tehnologiei în e-SL.....	60
Referințe .....	61

# Rezumat

## Prezentare generală

Documentul servește drept ghid pentru integrarea eficientă a inițiativelor de e-service-learning în curriculumul din învățământ superior. Oferă perspective strategice, metode și instrumente destinate profesorilor și designerilor de învățare care sunt dornici să promoveze un mediu de învățare dinamic, centrat pe studenți, orientat către comunitate, prin integrarea tehnologiilor digitale.

## Secțiuni

**Cuvânt înainte.** Această secțiune pune bazele pentru importanța e-service-learning în peisajul educațional modern, având în vedere ascensiunea platformelor digitale și a învățării la distanță. Subliniază potențialul transformator al acestor programe atât pentru instituțiile academice, cât și pentru comunitățile pe care le deservește.

**Foaia de parcurs** pentru integrarea eficientă a e-Service-Learning în învățământul superior: direcții strategice pentru adoptarea învățării prin servicii. Această secțiune subliniază aspectele strategice mai ample pe care instituțiile de învățământ și personalul academic ar trebui să le ia în considerare atunci când integrează e-service learning în programele lor de învățământ. În plus, recomandările și instrumentele pentru proiectarea experienței de învățare sunt prezentate pe larg.

**Metode și tehnici de facilitare.** Ca nucleu al documentului, această secțiune este o colecție de exemple generoase, studii de caz și instrumente practice. Aceasta își propune să împuternicească educatorii și designerii de învățare să implementeze fără probleme proiecte de e-service-learning, oferind metode și resurse tehnologice testate.

## Recomandări-cheie

- (1). *Importanță strategică:* E-service-learning nu este doar un instrument pedagogic, ci un activ strategic care poate spori reputația instituțională, implicarea studenților și impactul asupra comunității.
- (2). *Implementare multidimensională:* Programele de succes e-service-learning necesită o abordare integrativă, care implică angajament administrativ, infrastructură tehnologică și dezvoltarea continuă a facultății.
3. *Resurse acționabile:* documentul servește ca un set de instrumente pragmatic, oferind o gamă largă de metode și instrumente pe care educatorii le pot aplica imediat în practica lor de predare.

## Publicul-țintă

Acest document este destinat unei game largi de părți interesate din domeniul educațional din învățământul superior, inclusiv, dar fără a se limita la, administratori, membri ai facultății, designeri de învățare.

# Cuvânt înainte

Dragi educatori,

Trăim într-o perioadă în care tehnologia și conexiunea globală remodelează radical modul în care predăm și învățăm. Prin acest material, suntem provocați să uităm de cei patru pereți ai sălii de clasă tradiționale și să creăm spațiu pentru electronic-Service-Learning (e-SL), îmbinând capacitățile platformelor digitale cu educația practică, orientată către provocări lumea reală. Imaginați-vă un mediu de învățare în care studenții nu doar absorb pasiv informații, ci interacționează activ cu comunitățile lor, totul în timp ce învață din confortul caselor sau campusurilor lor. Cum putem pune în practică acest lucru?

Aici intervine „Metodologia de facilitare a e-Service-Learning în învățământul superior”.

Gândiți-vă la ea ca la o *busolă* pentru a naviga pe acest nou teren. Materialul este creat de o echipă de profesori și cercetători cu expertiză în implementarea învățării prin servicii, punând laolaltă experiențe din cinci țări pentru a valorifica întregul potențial al e-SL.

Metodologia prezentată în acest document nu reprezintă doar o reiterare a principiilor clasice de predare, ci este concepută special pentru a răspunde cerințelor lumii online. Aceasta vă ghidează în promovarea colaborării autentice, în crearea de legături semnificative și în cultivarea empatiei, toate într-un mediu digital. Cu recomandări practice despre integrarea tehnologiei, încurajarea autonomiei studenților, dezvoltarea de experiențe de învățare aplicate și implementarea practicii reflexive, metodologiile propuse sunt orientate către transformarea inițiativei dumneavoastră de e-SL într-un real succes.

De ce este important acest lucru? Pentru că trăim într-o perioadă crucială, în care educația nu mai înseamnă doar manuale și examene. Este despre formarea unor studenți conștienți din punct de vedere social, capabili să gândească critic și să înțeleagă profund provocările societății, pe care sunt chemați să le rezolve. Această metodologie vă sprijină să împuterniciți studenții, transformându-i în factori activi de schimbare, folosind tehnologia ca un accelerator esențial pentru a produce un impact real.

Așadar, să trecem la acțiune! Împreună, vom porni în această călătorie în care educația practică, adaptată la noile tehnologii, nu este doar un concept la modă, ci devine un catalizator esențial pentru construirea unor experiențe de învățare relevante – pentru studenții noștri, comunitățile noastre și întreaga lume interconectată.

# Secțiunea 1. Foaia de parcurs pentru integrarea e-Service-learning în învățământul superior

## 1. E-Service-Learning în învățământul superior: aspecte esențiale

Înainte de a vă aventura să integrați e-SL în curriculumul dumneavoastră, este esențial să revizitați câteva cunoștințe de bază despre e-SL. Este posibil să fi făcut deja cercetări, poate chiar să fi urmat cursuri specializate pentru a vă familiariza temeinic cu acest concept. Pentru a vă sprijini în acest demers, consorțiul eSL4EU a creat un curs digital cuprinzător, care reprezintă o resursă valoroasă pentru dumneavoastră (accesați [MOOC](#)-ul nostru).

În continuare, vă propunem să explorăm câteva informații pentru a clarifica specificul e-SL..

### Ce este e-SL?

Această pedagogie de tip service-learning (SL) este una a *solidarității și cooperării* (Organizația Națiunilor Unite pentru Educație, Știință și Cultură, 2021), care „implică studenții prin tehnologie în investigație civică, servicii, reflecție și acțiune” (Dailey-Hebert și Donnelly, 2010, p. 1). Pedagogia e-SL îi încurajează pe studenți să își dezvolte abilități precum gândirea critică și rezolvarea problemelor, în timp ce învață să devină cetățeni activi și implicați, utilizând mediile digitale.

Scopul e-SL este de a conecta universitățile cu comunitatea, oferindu-le studenților oportunitatea de a aplica cunoștințele dobândite în contexte reale. Prin această abordare pedagogică, studenții devin mai conștienți de responsabilitățile pe care le au față de comunitățile lor și dobândesc o înțelegere mai profundă a nevoilor societății.

### Ce presupune e-SL?

În cadrul e-SL, studenții colaborează cu partenerii din comunitate pentru a aborda o gamă largă de probleme sociale, de la provocări locale, precum lipsa adăpostului sau a accesului la educație, până la preocupări globale, cum ar fi sustenabilitatea sau sărăcia. Această colaborare poate avea loc exclusiv online, parțial online sau într-un format hibrid, oferind astfel o flexibilitate maximă.

Cadrele didactice joacă rolul de mentori, ghidând studenții pe parcursul acestor proiecte orientate spre servicii. Acest model creează un scenariu de tip *win-win*: studenții dobândesc experiență practică într-un context digital, iar partenerii comunitari beneficiază de soluții inovatoare, fundamentate pe cercetare. Datorită naturii digitale a e-SL, studenții au oportunitatea unică de a produce impact la nivel local, contribuind totodată la inițiative globale.

### Care sunt elementele specifice ale e-SL?

Este o experiență pre-planificată și organizată, prin care studenții dobândesc cunoștințe și abilități printr-un serviciu care răspunde nevoilor autentice ale comunității.

Se bazează pe implicarea activă a studenților – aceștia acționează ca lideri. Experiența de tip *service-learning* este intenționată, integrată în curriculumul academic, asigurând o conexiune clară între serviciu, rezultatele învățării și conținutul predat. În plus, oferă o secvență temporală care permite participanților să reflecteze asupra experienței SL.

# ***e-Service-Learning în învățământul superior***

Care sunt bazele teoretice ale e-SL?

e-SL este ferm ancorat într-o serie de teorii ale învățării, oferindu-i o bază teoretică solidă. Vă invităm să parcurgeți o prezentare succintă a fundamentelor teoretice care demonstrează că e-SL cultivă în mod autentic învățarea experiențială și transformativă pentru studenții dumneavoastră.

## **Învățarea experiențială**

La baza e-SL se află teoria învățării experiențiale (Dewey, 2015; Kolb, 1984), care subliniază valoarea experiențelor practice în procesul de învățare. Prin proiecte de servicii digitale, studenții se implică activ în situații reale, aplicând cunoștințe teoretice în contexte practice. Această abordare experiențială le permite studenților să reflecteze, să conceptualizeze și să experimenteze, aprofundându-și înțelegerea și facilitând dezvoltarea personală și academică.

## **Învățarea transformativă**

Teoria învățării transformative (Mezirow, 1991, 1998) are un rol semnificativ în e-SL, facilitând creșterea personală, reflecția critică și schimbările comportamentale. Studenții pot participa la activități de reflecție, precum jurnale online și discuții de grup, analizându-și experiențele și concepțiile inițiale. Acest proces reflexiv poate conduce la schimbări transformatoare ale perspectivelor, valorilor și acțiunilor studenților, stimulându-i să devină agenți ai schimbării (Kitchenham, 2012).

## **Învățarea constructivistă**

Perspectiva constructivistă este extrem de compatibilă cu e-SL. Studenții, în calitate de participanți activi, colaborează cu comunitățile, co-construind cunoștințe în timp ce abordează provocări reale. Această abordare cultivă gândirea critică, abilitățile de rezolvare a problemelor și explorarea perspectivelor diverse, oferind studenților posibilitatea de a dezvolta o înțelegere profundă a problemelor complexe ale societății.

## **Autonomia în procesul de învățare**

e-SL se aliază cu teoria cognitiv-socială, împuternicindu-i pe studenți să preia controlul asupra propriei învățări, să își dezvolte autoeficacitatea (Bandura, 1986; 2006; 2010) și să își stabilească și regleze obiectivele. Prin observație și modelare, studenții învață de la colegi și profesioniști implicați în activități similare, dezvoltând abilități și valori.

## **Autodeterminarea**

e-SL stimulează motivația, angajamentul și bunăstarea studenților. Oferindu-le posibilitatea de a alege proiectele și serviciile, e-SL stimulează motivația, răspunzând totodată nevoilor studenților (Deci & Ryan, 1985, 2000) și făcând învățarea relevantă. Prin aplicarea practică și colaborare, e-SL îmbunătățește competența și autoeficacitatea studenților. În plus, e-SL favorizează conexiunile sociale și sentimentul de apartenență, consolidând relațiile interumane.

## **Conectivismul**

Conectivismul (Downes, 2007; Siemens, 2008) constituie fundamentul pentru discuțiile online și platformele de social media, promovând învățarea în rețea și colaborarea. Acesta susține dezvoltarea rețelelor personale de învățare și a comunităților online de practică (Wenger, 1998), facilitând schimbul de cunoștințe. Totodată, conectivismul sprijină utilizarea resurselor educaționale deschise și a activităților de învățare autoreglată, promovând învățarea pe tot parcursul vieții. Astfel, componenta digitală a e-SL este profund ancorată în baza teoretică oferită de conectivism.

## **Pedagogia critică**

Pedagogia critică pune accent pe dialog ca element esențial în facilitarea conștientizării problemelor



sociale, în special a inechităților (Diemer et al., 2015; Freire, 2003). Participarea în grupuri dialogice este asociată cu o conștientizare sporită a rasismului, integrarea perspectivelor diverse și acțiuni bazate pe echitate (Alimo, 2012; Nagda și Zúñiga, 2003; Sorensen et al., 2009). În combinație cu alte pedagogii, aceasta poate amplifica conștiința critică a studenților (Burbules, 2017; Sulé et al., 2022).

Utilizați abordarea dialogică în procesul de învățare, seminarele socratice și activitățile de învățare în grupuri dialogice (Burbules, 2017; Sulé et al., 2022) pentru a promova gândirea critică, justiția socială și solidaritatea. Încurajați cursanții să acționeze și să valorifice activitățile colaborative în implementarea proiectelor de tip *service-learning*.

## 2. E-Service-Learning în învățământul superior: o foaie de parcurs

Acum sunteți pregătiți să integrați e-SL în activitatea dumneavoastră educațională!

Totuși, înainte de a face acest pas important, este esențial să vă asigurați că instituția dumneavoastră este complet aliniată și sprijină această inițiativă. Aici intervine *roadmap-ul* nostru. Conceput special pentru cadre didactice și persoane aflate în conducerea universităților, acest *roadmap* este un ghid strategic, un plan de acțiune menit să faciliteze integrarea eficace a e-SL.

De ce este important acest lucru? Pentru că nu predăm doar pentru a transmite informații. Scopul nostru este să stimulăm studenții să abordeze provocările majore ale lumii contemporane – la nivel local, național și global. Pentru a face acest lucru, trebuie să transformăm învățământul superior. Este nevoie să regândim ce, unde și cum predăm, având ca obiectiv dezvoltarea de soluții sustenabile și aplicabile pentru cele mai stringente probleme ale lumii.

Acest *roadmap* vă poate ajuta. Foaia de parcurs detaliază clar obiectivele strategice asupra cărora trebuie să vă concentrați, evidențiază impactul și rezultatele așteptate și oferă sprijin instituției dumneavoastră pentru a alinia planurile strategice deja existente cu aceste obiective. În esență, este ghidul dumneavoastră de bază pentru a face din e-SL o parte integrantă a misiunii educaționale.

### Obiective strategice

Pentru a înțelege mai bine cadrul prezentat în Figura 1, este esențial să clarificăm obiectivele strategice urmărite, care sunt organizate în patru categorii:

1. **Integrarea e-SL în curriculum** – adoptarea e-SL ca element central în programa academică.
2. **Conectarea mediului academic cu comunitățile și provocările societale** – promovarea colaborării între universități și societate.
3. **Creșterea capacității instituționale și individuale pentru susținerea e-SL** – prin politici, fluxuri de lucru, instrumente, infrastructuri și programe de formare.
4. **Măsurarea și evaluarea impactului inițiativelor e-SL** – asigurarea unui feedback constant și a unei îmbunătățiri continue.

Aceste obiective sunt concepute pentru a răspunde provocărilor la nivel macro, oferind cadrelor didactice și echipelor de management universitar o perspectivă amplă asupra importanței și relevanței e-SL într-un context global.

### Impact și rezultate așteptate

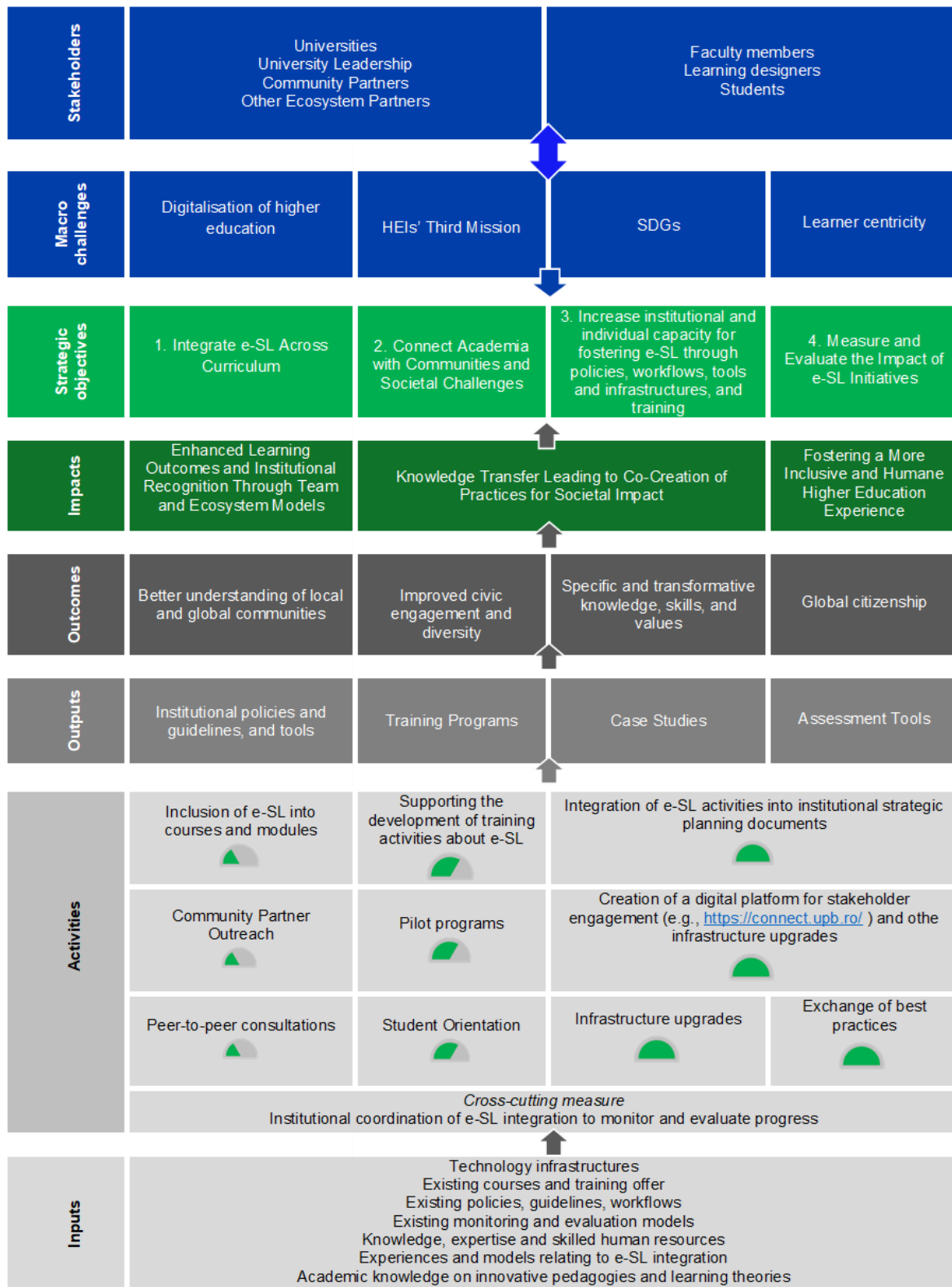
Impactul reprezintă obiectivele pe termen lung către care se orientează integrarea e-SL. Deși acest *roadmap* nu oferă detalii exhaustive despre acestea, ele vor fi realizate prin utilizarea atentă a resurselor – cunoaștere academică, resurse umane și materiale, precum și sprijin instituțional. Aceste resurse vor fi implementate în activități bine planificate și măsuri transversale, generând rezultate imediate (*outputs*), care, la rândul lor, contribuie la beneficii pe termen scurt și mediu (*outcomes*).

Un aspect distinctiv al acestui *roadmap* este influența semnificativă a părților interesate – comunitatea științifică, studenții și societatea civilă – asupra căii de impact. Proiectarea curriculumului, care oferă studenților o varietate de experiențe de învățare, se bazează pe un proces de co-creare, dinamic și colaborativ, ce implică numeroși parteneri și actori.

### Timpu necesar pentru a obține rezultate

Pentru a atinge obiectivele și a produce un impact real, vă recomandăm utilizarea ciclurilor anuale pentru a măsura progresul. Deși rezultatele imediate pot fi observate până la sfârșitul primului an, obținerea unor rezultate semnificative și durabile necesită mai mult timp. Un interval de 3 până la 5 ani este realist pentru a produce efecte tangibile și eficiente.

**Figura 1. Foaia de parcurs pentru integrarea e-SL în învățământul superior**



**Timeframe**



### 3. Elemente structurale ale foii de parcurs

Acum că sunteți familiarizați cu elementele fundamentale ale planului nostru strategic, sunteți în poziția ideală pentru a explora în detaliu elementele sale structurale. Vă invităm să aprofundați obiectivele strategice, impactul, rezultatele, produsele, activitățile și resursele care fac din acest plan transformativ.

#### Obiective strategice

**OS1. Integrarea e-SL în curriculum.** Obiectivul este de a transforma e-SL într-un element fundamental al ofertelor curriculare din diverse discipline academice, promovând o cultură a cercetării aplicate și a învățării experiențiale. Aceasta implică integrarea modulelor de e-SL în designul cursurilor și sprijinirea cadrelor didactice pentru a înțelege și adopta această pedagogie.

**OS2. Conectarea mediului academic cu comunitățile și provocările societale.** Scopul acestui obiectiv este de a crea parteneriate semnificative între instituțiile educaționale și organizațiile comunitare. Prin conectarea mediului academic cu problemele reale ale societății, acest obiectiv urmărește să facă procesul de învățare mai relevant din punct de vedere social. Activitățile incluse vor implica învățarea bazată pe proiecte, unde studenții pot aplica cunoștințele academice pentru a soluționa problemele societății.

**OS3. Creșterea capacității instituționale și individuale pentru susținerea e-SL prin politici, fluxuri de lucru, instrumente, infrastructuri și formare.** Pentru a asigura implementarea eficientă și extinderea inițiativelor e-SL, acest obiectiv se concentrează pe îmbunătățirea structurilor instituționale și a capacităților individuale. Aceasta poate include dezvoltarea de noi politici pentru susținerea e-SL, investiții în tehnologii și infrastructuri, precum și programe de formare pentru cadrele didactice și personalul administrativ.

**OS4. Măsurarea și evaluarea impactului inițiativelor e-SL.** Succesul oricărei inițiative depinde în mare măsură de modul în care își atinge obiectivele. Acest obiectiv strategic subliniază importanța evaluării continue pentru a determina eficiența activităților de e-SL. Evaluarea ar putea include atât metrice cantitative (de exemplu, performanța studenților, impactul asupra comunității), cât și metrice calitative (de exemplu, satisfacția studenților și a partenerilor comunitari).

#### Impactul (rezultate pe termen lung, care ar putea să nu fie atinse pe durata ciclului de viață al planului)

*Îmbunătățirea rezultatelor învățării și recunoașterea instituțională prin modele bazate pe abordări de tip ecosistem.* Instituțiile de învățământ superior care adoptă e-SL sunt recunoscute pentru rezultate mai bune în învățarea studenților, atât din perspectiva realizărilor academice, cât și a competențelor interpersonale. Pe măsură ce e-SL este integrat în curriculum, aceste instituții primesc o mai mare recunoaștere pentru abordările lor educaționale inovatoare, ceea ce poate conduce la mai multe parteneriate și ameliorarea pozițiilor în diverse clasamente internaționale care iau în considerare colaborarea cu părțile interesate.

*Transferul de cunoștințe care duce la co-crearea de practici pentru impact societal.* Instituțiile devin platforme de inovare socială prin co-crearea de cunoștințe și practici care abordează provocările comunitare și societale. Interacțiunea sporită dintre cadrele didactice, studenți și partenerii comunitari conduce la învățare reciprocă și la dezvoltarea de proiecte cu impact.

*Promovarea unei experiențe educaționale incluzive și umane.* Integrarea e-SL contribuie la curricula care sunt atât academic riguroase, cât și axate pe responsabilitatea civică și incluziunea socială. Prin inițiativa e-SL, studenții se simt mai conectați cu societatea și mai bine pregătiți pentru a aborda provocările din lumea reală, contribuind la bunăstarea lor generală.

#### Rezultate pe termen lung

*O mai bună înțelegere a comunităților locale și globale.* Studenții și profesorii obțin o înțelegere aprofundată a problemelor locale. Dincolo de contextele locale, e-SL contribuie la o înțelegere mai largă a problemelor globale, pregătind studenții pentru o lume din ce în ce mai interconectată.

*Îmbunătățirea implicării civice și a diversității. Cetățenie activă:* programele e-SL promovează o cultură a cetățeniei active, oferind studenților contexte să se implice în dezvoltarea comunităților prin servicii relevante. Prin interacțiunea cu comunitățile, studenții sunt expuși la diverse perspective,

care, la rândul lor, îmbogățesc mediul academic și promovează incluziunea.

*Cunoștințe, abilități și valori transformatoare.* Proiectele e-SL oferă studenților seturi de abilități specifice care sunt direct aplicabile parcursului lor academic și de carieră. Elevii adoptă, de asemenea, valori precum empatia și responsabilitatea socială, care pot avea un efect transformator asupra vieții lor personale și profesionale.

*Cetățenie globală.* e-SL încurajează studenții să își ia în considerare rolul într-un context global, inspirând un sentiment de responsabilitate care transcende granițele naționale. Astfel, conștientizarea și abilitățile dobândite prin e-SL pregătesc studenții și instituțiile pentru colaborări care abordează provocările globale.

### **Rezultate intermediare (Outputs - rezultate obținute după implementarea activităților specifice)**

*Politici instituționale, ghiduri și instrumente.* Un rezultat esențial este stabilirea de politici instituționale, ghiduri și instrumente specifice e-SL. Aceste elemente sunt menite să sistematizeze și să standardizeze e-SL în cadrul curriculumului academic, stabilind astfel cadrul operațional în care cadrele didactice, studenții și partenerii comunitari pot colabora eficient.

*Programe de formare specializate.* Programele de formare axate pe e-SL reprezintă un alt rezultat crucial. Acestea sunt concepute pentru a oferi atât cadrelor didactice, cât și studenților competențele și perspectivele necesare pentru a participa eficient la activitățile de e-SL. Scopul acestor programe este de a asigura integritatea și eficacitatea proiectelor e-SL, aliniindu-le la obiectivele educaționale și comunitare.

*Studii de caz documentate.* Generarea de studii de caz oferă o bază empirică pentru practicile e-SL din cadrul instituției. Aceste studii de caz contribuie la dezvoltarea unui corp de cunoștințe în continuă evoluție și oferă analize calitative și cantitative privind implementarea e-SL. Ele servesc drept resurse educaționale și puncte de validare pentru program.

*Instrumente de evaluare.* Dezvoltarea de instrumente de evaluare robuste este esențială pentru măsurarea impactului inițiativelor e-SL. Aceste instrumente sunt proiectate pentru a evalua o gamă variată de rezultate, de la dezvoltarea individuală a competențelor și angajamentul civic, până la efecte mai largi asupra instituției și comunității. Aplicarea acestor instrumente va contribui la îmbunătățirea continuă a programelor e-SL.

### **Activități (aliniată cu obiectivele strategice)**

*Consultări între colegi (OS3).* Consultările între cadrele didactice permit schimbul de perspective și bune practici în e-SL. Această abordare colaborativă îmbunătățește înțelegerea colectivă și implementarea eficientă a e-SL.

*Colaborarea cu partenerii comunitari (OS2).* Implicarea părților interesate începe printr-o abordare proactivă a organizațiilor comunitare. Stabilirea unor parteneriate solide este esențială pentru implementarea unor proiecte de e-SL semnificative și cu impact.

*Integrarea e-SL în cursuri și module (OS1).* Una dintre activitățile esențiale implică includerea componentelor e-SL în cursurile și modulele existente. Obiectivul este de a transforma învățarea prin servicii într-un element central al cadrului academic, permițând studenților să aplice cunoștințele teoretice în contexte comunitare reale.

*Orientarea studenților (OS4).* Sesiunile introductive urmăresc să îi familiarizeze pe studenți cu obiectivele, așteptările și procedurile legate de e-SL, pregătindu-i astfel pentru o implicare eficientă în proiectele viitoare.

*Programe pilot (OS1).* Înainte de implementarea la scară largă, programele pilot servesc ca platforme de testare pentru evaluarea eficienței inițiativelor de e-SL. Aceste programe oferă informații valoroase despre practicile optime și posibilele domenii de îmbunătățire.

*Sprrijinirea dezvoltării activităților de formare pentru e-SL (OS3).* Dezvoltarea de module de formare specializate pentru cadrele didactice este crucială. Aceste programe urmăresc să ofere competențele și cunoștințele necesare pentru o participare eficientă în e-SL, îmbunătățind astfel calitatea rezultatelor educaționale și comunitare.

*Schimbul de bune practici (OS3).* Această activitate implică colectarea și diseminarea sistematică a strategiilor, rezultatelor, și bunelor practici în e-SL, atât în cadrul instituției, cât și în rândul

organizațiilor partenere.

*Modernizarea infrastructurii (OS3).* Actualizarea infrastructurii tehnologice este esențială pentru a susține cerințele complexe ale inițiativelor de e-SL, asigurându-le o operare lină și sustenabilitate pe termen lung.

*Crearea unei platforme digitale pentru implicarea părților interesate (OS2).* Dezvoltarea unei platforme digitale facilitează coordonarea eficientă între toate părțile interesate implicate în e-SL. Aceasta servește drept hub pentru comunicare, partajarea resurselor și colectarea datelor.

*Integrarea e-SL în documentele de planificare strategică instituțională (OS1).* Planificarea strategică la nivel instituțional trebuie să includă prevederi pentru e-SL. Acest lucru asigură alinierea inițiativelor de e-SL cu obiectivele instituționale mai largi, garantând sustenabilitatea și impactul pe termen lung.

### **Resurse disponibile pentru dezvoltarea și implementarea unei foi de parcurs personalizate și a unui plan de acțiune corespunzător:**

- **Infrastructuri tehnologice.** Resursele hardware și software necesare pentru integrarea e-SL în curriculum, inclusiv servere, calculatoare, platforme educaționale și conectivitate la internet. Acestea constituie baza tehnologică indispensabilă pentru implementare.
- **Cursuri și oferte de formare existente.** Cursurile academice și programele de formare deja existente care pot fi utilizate ca punct de plecare pentru integrarea componentelor sau conceptelor e-SL.
- **Politici, ghiduri și fluxuri de lucru existente.** Politicile instituționale curente, ghidurile și procedurile relevante pentru dezvoltarea curriculumului academic și implicarea comunității. Acestea pot facilita integrarea e-SL prin adaptări adecvate.
- **Modele de monitorizare și evaluare existente.** Cadrul de referință deja stabilit pentru măsurarea performanței și a rezultatelor programelor academice și extracurriculare. Acest lucru permite urmărirea impactului integrării e-SL.
- **Cunoștințe, expertiză și resurse umane calificate.** Cadrele didactice, personalul și consultanții care dispun de experiență și expertiză în domeniul e-SL, dezvoltarea curriculumului și implicarea comunității. Implicarea acestora este esențială pentru succesul inițiativei.
- **Experiențe și modele legate de integrarea e-SL.** Studii de caz, bune practici și șabloane care pot fi adaptate pentru a răspunde nevoilor specifice ale instituției dumneavoastră.
- **Cunoștințe academice privind pedagogiile inovative și teoriile învățării.** Articole științifice, lucrări academice și alte resurse care oferă perspective asupra abordărilor pedagogice eficiente și teoriilor de învățare relevante pentru integrarea e-SL.

Aceste resurse reprezintă fundamentul pe care se poate construi cu succes integrarea e-SL în curriculumul instituției dumneavoastră, ținând cont de specificul local și de nevoile comunității academice.

## **4. Storyboarding și designul experiențelor de învățare**

Ați explorat deja elementele de bază ale e-SL și ați identificat elementele care vă permit să îl implementați la nivel instituțional. În această secțiune vă invităm să descoperiți cum să îmbogățiți experiențele de învățare ale studenților prin e-SL.

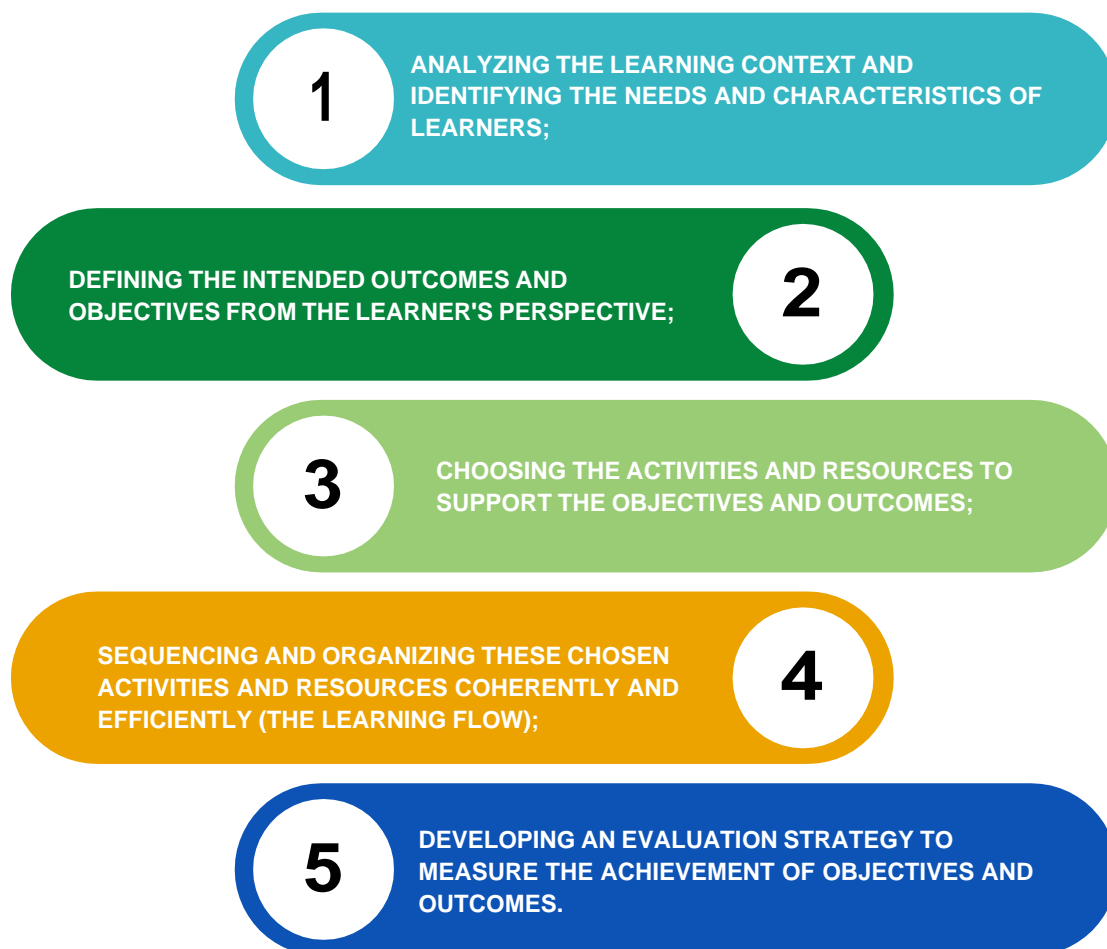
Dacă ar fi să explicăm învățarea printr-un singur cuvânt, acesta ar fi „*transformare*”. Indiferent dacă are loc în sala de clasă sau în afara ei, învățarea ne modelează și ne influențează. Desigur, viteza și intensitatea acestui proces transformator variază în funcție de nenumărate variabile, însă puterea universală a învățării de a transforma este incontestabilă.

Ca educatori care urmăresc să facă vizibile procesele de învățare, ne întrebăm adesea: *Cum putem crea astfel de experiențe transformatoare?* Răspunsul nu este simplu; nu există o formulă magică. Cu toate acestea, există practici validate empiric care ne pot oferi perspective pentru a ne dezvolta abordările pedagogice.

**Totul începe cu proiectarea învățării.** Proiectarea învățării este o abordare sistematică pentru crearea experiențelor educaționale. Aceasta presupune analizarea nevoilor cursanților, stabilirea obiectivelor de învățare, selectarea strategiilor, alegerea activităților și resurselor adecvate și

evaluarea rezultatelor învățării.

De obicei, procesul de proiectare a experiențelor de învățare implică următorii pași:



Pentru a naviga cu ușurință procesul de proiectare a învățării, vă invităm să începem să lucrăm la un **storyboard** al cursului dumneavoastră.

### **Ce este un storyboard?**

Un storyboard este un ghid vizual care descrie pas cu pas fluxul sesiunii, cursului sau programului educațional. Gândiți-l ca pe o hartă de navigare pe care o folosiți în procesul de creare a unui program de studiu, a unui curs sau a unei sesiuni individuale. Asemenea unui scenariu, această schiță vizuală vă ghidează prin întregul proces de proiectare a experienței de învățare. Puteți să-l creați pentru întregul curs, dar cu cât detaliile sunt mai granulare, cu atât mai bine.

### **Canvas pentru designul experiențelor de învățare – ca instrument pentru realizarea unui storyboard**

Pentru a vă ajuta să creați storyboard-ul experienței de învățare, vă recomandăm să utilizați **Canvasul pentru designul experiențelor de învățare**. Acest instrument vă sprijină în organizarea și clarificarea tuturor etapelor necesare pentru a construi o experiență educațională bine structurată.



# e-SL Learning Design Canvas

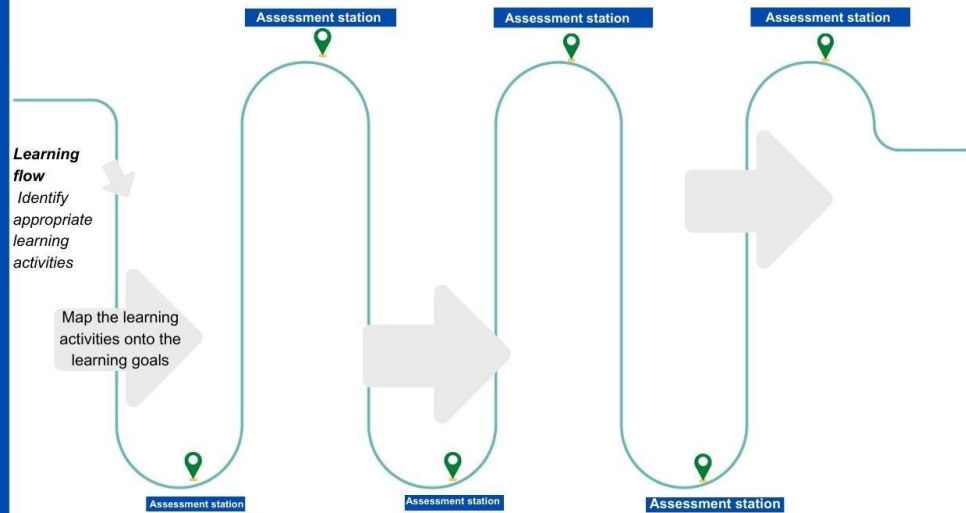


## START

## EXPERIENCE

## TRANSFORM

e-SL stages Needs analysis Preparation & Planning Action Celebration Reflection



How can you determine whether all learners are making progress towards their goals?

### e-SL Design Principles

#### Basic principles

- Direct and visible link between learning and service goals
- Challenge-based approach
- Sustainability
- Fostering motivation and engagement

#### Instructional design

- Combinations of pedagogies
- Student centrality and autonomy
- Learning awareness / Constructive alignment
- Horizontal integration
- Vertical integration

#### Engagement and inclusiveness

- Tackling equity, diversity & inclusion
- Encompassing all voices
- Reciprocity and partnering with communities
- Building relationships among students

#### Availability of digital skills and resources

- Skill development
- Digital tools for flexible learning
- Technology to help, not hinder learning
- Technology for critical thinking
- Online channels for collaboration and two-way communication

Nota: Adaptat din <https://voltagecontrol.com/>

## Cum să utilizați Canvasul?

Concentrați-vă pe componentele esențiale: povestea, structura și succesiunea activităților. Completați aceste elemente cu claritate și consistență pentru a crea o experiență educațională eficientă. Luați în considerare următoarele abordări pentru o implementare de succes:

### START

Pentru inspirație în activități de învățare semnificative și testate, vă recomandăm să utilizați cardurile eSL4EU Lenses (disponibile în kitul digital) sau să consultați capitolul următor din Metodologie. După ce v-ați familiarizat cu canvasul, putem să conturăm această călătorie a experienței de învățare.

#### Pasul 1: Puneți în centru cursanții

Ei sunt protagoniștii. Luați în considerare nevoile, motivațiile și așteptările lor atunci când decideți asupra conținutului.

#### Pasul 2: Contextul contează

Învățarea nu se desfășoară în vid, ci depinde de context. Gândiți-vă la resursele necesare pentru a da viață experienței de învățare e-SL. Nu uitați că partenerii comunitari sunt actori esențiali pentru succesul acestei inițiative.

#### Pasul 3: Conținutul educațional

Nu este vorba doar de respectarea conținuturilor explicite. Luați în calcul atitudinile, valorile sau alte conținuturi implicite pe care doriți să le transmiteți.

#### Pasul 4: Stabiliți obiective clare și măsurabile



Nu săriți peste stabilirea unor obiective de învățare specifice, măsurabile și realizabile. Aceste obiective sunt harta care vă ghidează către transformarea vizibilă a cursanților. Și, deoarece punem accent pe această transformare, veți declara aceste obiective în secțiunea „*Transformare*”.

## EXPERIENȚĂ

În această etapă, învățarea devine realitate. Dacă proiectați un curs complex, este esențial să aliniați fluxul de învățare cu etapele modelului e-SL. În cazul în care accentul este pus pe o singură sesiune, identificați etapa actuală atât pentru dumneavoastră, cât și pentru studenți, și adaptați activitățile de învățare în consecință. Fiecare activitate ar trebui să aibă un scop bine definit și să fie direct legată de obiectivele de învățare stabilite pentru curs sau sesiune. Vă recomandăm să păstrați aceste obiective vizibile și să le faceți referire constantă pe parcursul procesului de proiectare.

Selecția și designul activităților de învățare pot fi ghidate de principiile de design al e-SL.

După ce ați conturat toate activitățile, este timpul să verificați dacă acestea sunt plasate într-o ordine logică. Puneți-vă întrebarea: Activitățile curg natural una din cealaltă? Gândiți-vă la perspectiva studenților: Este clar cum o activitate duce la următoarea? Dacă nu, luați în considerare clarificarea acestor legături în designul cursului.

Atât pentru dumneavoastră, cât și pentru studenți, fluxul ar trebui să fie logic și coerent. Nu uitați, uneori, revenirea la activități și feedback din trecut poate contribui semnificativ la aprofundarea înțelegerii. Așadar, luați în considerare alocarea unui timp special pentru astfel de momente.

Această abordare asigură o experiență educațională bine structurată, centrată pe obiective clare și progres gradual.

## TRANSFORMARE

Amintiți-vă: învățarea înseamnă transformare. Reflectați la modul în care doriți să vedeți studenții transformându-se. În cazul e-SL, aceste schimbări pot influența și comunitatea.

Pe lângă cunoștințele și abilitățile specifice disciplinei pe care o predați, orientați-vă și către dezvoltarea competențelor secolului XXI. e-SL este un instrument pedagogic valoros pentru atingerea acestor obiective mai largi.

Revizuiți întregul storyboard al cursului sau sesiunii:

- Este numărul de activități potrivit?
- Sunt explicațiile clare?
- Există elemente superflue sau lipsă?

Faceți ajustările necesare și alocați flexibilitate pentru posibile modificări. Asigurați-vă că toate aspectele sunt aliniate. Sunteți gata să faceți schimbări semnificative?

## De ce să utilizați Canvasul pentru a crea experiențe de învățare?

- Vă ajută să structurați, să planificați conținutul și să organizați activitățile de învățare din cadrul cursului dumneavoastră.
- Oferă o reprezentare vizuală a parcursului de învățare.
- Facilitează organizarea și comunicarea conținutului cursului.
- Sprijină secvențierea activităților în cadrul unei sesiuni sau al unui modul.
- Poate fi aplicat la nivelul unei sesiuni, al unui curs sau al unui program întreg.

Aspecte cheie de luat în considerare:

- *Alinierea cu obiectivele:* Asigurați-vă că fiecare activitate este corelată cu obiectivele de învățare.
- *Contribuțiile studenților:* Ce format, structură și durată au contribuțiile studenților?
- *Timpul alocat sarcinilor:* Analizați angajamentul de timp necesar atât pentru dumneavoastră, cât și pentru studenți.
- *Prezența profesorului:* Definiți rolul dumneavoastră și estimați timpul pe care îl veți aloca cursului.

# Secțiunea 2. Metode și tehnici de facilitare

## Metode de facilitare pentru e-Service-Learning: o privire de ansamblu

Bazându-se pe elementele din *Roadmap* și pe cadrul de design al e-SL, consorțiul e-SL4EU a elaborat un model pentru integrarea e-SL în curriculumul pentru învățământul superior. A fost dezvoltat un instrument flexibil pentru identificarea și colectarea exemplilor de bune practici de la universitățile participante, bazat pe o înțelegere comună a conceptului. Pornind de la practici colective și de la analiza literaturii existente, a fost creată o colecție cuprinzătoare de activități de învățare utilizate în implementarea proiectelor e-SL. Acest efort colaborativ asigură o bază solidă pentru integrarea e-SL, promovând experiențe de învățare eficiente și cu impact în cadrul instituțiilor de învățământ superior.

Această secțiune oferă o prezentare detaliată a metodelor de facilitare pentru e-Service-Learning, organizate în funcție de etapele cheie ale implementării unui proiect de service-learning: analiza nevoilor comunității, pregătire și planificare, acțiune, reflecție și celebrare. Explorați exemple diverse de metode de facilitare care se aliniază fiecărei etape, oferind îndrumări valoroase pentru implementarea cu succes a unui proiect e-SL. De la analiza nevoilor, la implicarea în acțiune, reflecția asupra experiențelor și celebrarea rezultatelor, procesul este structurat pentru a asigura o experiență cuprinzătoare și cu impact.

### **Analiza de nevoi**

Această etapă implică înțelegerea nevoilor, resurselor și părților interesate din comunitate, precum și colaborarea cu membrii comunității pentru a asigura alinierea proiectului cu prioritățile identificate.

### **Pregătire și planificare**

Faza de pregătire și planificare presupune formularea obiectivelor, stabilirea cronologiilor, gestionarea resurselor, dezvoltarea parteneriatelor și instruirea studenților pentru a asigura succesul proiectului.

### **Acțiune**

Studenții implementează activitățile planificate, colaborează cu comunitatea și produc un impact tangibil pentru a răspunde nevoilor identificate.

### **Reflecția (transversală)**

Reflecția este un element prezent pe tot parcursul proiectului, facilitând învățarea din experiențele trăite și integrarea rezultatelor învățării în viitoarele inițiative.

### **Celebrare**

În această etapă, rezultatele sunt prezentate, experiențele sunt analizate și impactul proiectului de service-learning este recunoscut. Studenții, educatorii și membrii comunității se reunesc pentru a celebra realizările și pentru a împărtăși experiențele unui public mai larg.

# Activități de realizare a analizei de nevoi

Analiza de nevoi este o fază vitală în înțelegerea dinamicii, nevoilor, provocărilor și oportunităților dintr-o anumită populație. Ajută la formularea de strategii și practici care rezonează cu nevoile comunității. Această secțiune prezintă câteva activități cheie pentru a efectua o analiză aprofundată a nevoilor:

## **01. Analiza nevoilor**

Efectuarea unei analize de nevoi reprezintă o etapă esențială în e-SL. Succesul final al proiectului depinde de identificarea cu acuratețe a cerințelor autentice ale comunității. În consecință, alocarea mai multor zile pentru lucrul la această fază e-SL este recomandată.

## **02. Metoda Mmogo**

Metoda Mmogo™ poate fi aplicată în învățarea prin servicii prin identificarea a două categorii de roluri: Creatori și Povestitori. Creatorii identifică și prezintă probleme complexe ale comunității pe care Povestitorii încearcă să le rezolve folosind materiale vizuale precum lut, hârtie și creioane.

## **03. Netnografia**

Netnografia este o metodă de cercetare calitativă adaptată din etnografia tradițională, utilizată pentru a studia culturile și comportamentele care se manifestă prin intermediul internetului și al rețelelor sociale. Această metodă implică observarea și analiza modului în care oamenii interacționează online, extrăgând informații din comunicările spontane și comportamentul manifestat în medii digitale, cum ar fi forumurile, blogurile, platformele de socializare și alte spații online.

## **04. Photovoice**

Photovoice este o metodă de cercetare participativă care combină fotografia cu narativa socială pentru a permite participanților să identifice, să discute și să evidențieze problemele comunitare. Participanții realizează fotografii care reflectă experiențele lor personale sau problemele comunității, apoi folosesc aceste imagini pentru a deschide discuții și a promova schimbarea socială sau politică. Această tehnică este adesea utilizată pentru a da voce grupurilor marginalizate sau mai puțin reprezentate, facilitând exprimarea perspectivei lor unice.

# Analiza de nevoi

## DESCRIERE

Înainte de a stabili obiectivele implementării e-SL în comunitate, studenții trebuie să obțină informații substanțiale despre nevoile comunității alese, să le evalueze și să selecteze una dintre ele pentru următoarele faze ale proiectului e-SL.

Analiza nevoilor este una dintre fazele cheie ale e-SL. Rezultatul întregului proiect depinde de alegerea corectă a nevoii reale a comunității. Prin urmare, câteva zile de lucru în grup ar putea fi dedicate acestei etape e-SL. Studenții discută și convin asupra metodei de identificare a nevoilor comunității și apoi implementează metodele selectate în practică. Ulterior, ei trebuie să analizeze datele obținute, să le evalueze și să aleagă o singură nevoie, asupra căreia își vor concentra apoi proiectul e-SL. Analiza nevoilor se realizează în cooperare cu comunitatea selectată sau cu reprezentanții acesteia. În acest sens, este necesar să se țină cont de diverse limitări (capacitățile studenților, bugetul disponibil, timpul, cerințele de învățare prin acest proiect e-SL).

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Studenții vor fi capabili:

- Să identifice cel puțin o nevoie a comunității care poate fi adresată printr-un proiect de învățare prin servicii, colectând date prin netnografie, anchete pe bază de interviu și chestionar sau observare directă.
- Să analizeze nevoile unei comunități alese pentru proiectul e-SL, aplicând metode de analiză a datelor adecvate tipului de date colectate.

## FIȘĂ DE LUCRU PENTRU STUDENȚI

*4 moduri de a obține informații despre nevoile comunității*

Care sunt nevoile comunității? Când identificați nevoile comunității, folosirea oricăreia dintre următoarele modalități de colectare a datelor vă poate ajuta să le înțelegeți:

1. **Mass-media:** Ce mijloace media (Internet și rețele sociale, ziare, emisiuni TV) din comunitatea dvs. vă pot ajuta să obțineți informații utile? Scrieți metodele posibile de utilizare a media, pentru a cartografia nevoile comunității dvs.
2. **Interviul:** Selectați un grup țintă – care cunoaște comunitatea și care vă poate oferi informații relevante despre nevoile acesteia. Ați putea realiza interviuri cu profesori de la o școală, cu reprezentanți ai unei organizații locale sau cu decidenți. Documentarea prealabilă vă poate ajuta să elaborați un ghid de interviu în baza căruia să conduceți interviul.
3. **Chestionarul** reprezintă o modalitate eficientă de a obține informații de la un număr mare de persoane într-un timp scurt. Când elaborați chestionarul, luați în considerare următoarele aspecte: Cine le-ar putea completa? Pe cine ar trebui să vizeze (de exemplu, studenți, membri ai familiei, seniori, vecini)? De câte chestionare completate avem nevoie?
4. **Observarea directă:** În raport cu timpul pe care îl aveți la dispoziție și alte resurse, decideți cum puteți obține informații prin observare directă; unde ar trebui să mergeți; ce instrumente sunt necesare pentru a colecta datele prin observare directă.

## RESURSE

BERGER KAYE, C.: The Complete Guide to Service-Learning. Mineapolis : Free Spirit Publishing, 2010, s. 24 – 25. ISBN 978-15-7542-345-6

Seven Steps for Conducting a Successful Needs Assessment. <https://www.nichq.org/insight/seven-steps-conducting-successful-needs-assessment>

# Metoda Mmogo

## DESCRIERE

Metoda Mmogo™ este un instrument unic de cercetare proiectivă vizuală, dezvoltat inițial pentru colectarea de date, în care se utilizează materiale precum lut, paie și margele pentru a crea narațiuni vizuale (Roos, 2016a, 2016b). În domeniul învățării prin servicii, această metodă presupune atribuirea a două roluri distincte participanților: **creatorii și povestitorii**. Creatorii, de obicei parteneri comunitari sau studenți cu mai multă experiență, identifică provocările complexe ale comunității. Ei prezintă apoi aceste provocări Povestitorilor, care folosesc o gamă variată de materiale precum lut, hârtie și creioane pentru a concepe soluții.

Acest proces structurat încurajează munca în echipă, cultivând gândirea creativă și inovativă. Rolurile de Creatori și Povestitori nu sunt concepute să funcționeze în paralel; în schimb, Creatorii pot adesea să observe procesul de creare a soluțiilor, acționând ca ghizi informați sau „pălării albe” în proces. Cu toate acestea, în designurile sincrone, modelul „stațiilor de învățare” poate fi integrat. Acesta ar include multiple stații: una pentru formularea provocării, alta pentru crearea artefactului și o a treia dedicată stabilirii criteriilor de evaluare și impact. Modelul de rotație prin aceste stații poate fi determinat de educator, oferind flexibilitate și adaptabilitate.

Exemple de provocări:

- „*Copiii invizibili în școli*”. Abordează problema excluderii sociale cu care se confruntă copiii „invizibili”, care sunt elevi cu performanțe scăzute și cărora uneori nu li se permite să participe la examenele naționale de către școli, deoarece acest lucru ar putea afecta negativ performanța generală a școlii.
- Stare de bine în școli. Creați o inițiativă pentru conștientizarea și sprijinirea sănătății mintale într-o școală sau în comunitate.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Metoda Mmogo poate oferi o abordare unică și captivantă a învățării prin servicii, care promovează gândirea critică, colaborarea, empatia, exprimarea creativă și implicarea civică. Prin vizualizarea serviciului pe care intenționează să-l furnizeze, studenții pot dezvolta o înțelegere mai clară a obiectivelor lor și a impactului pe care speră să-l obțină.

## RESURSE

*Vizual materiale* : The Mmogo -metoda este o vizual proiectiv tehnică că utilizări materiale ca lut, hârtie, paie, margele, creioane, țesături sau orice alt material de artizanat. Aceste materiale vor fi necesar ca Povestitorii să creeze reprezentări vizuale ale lor propus solutii.

*Instructiuni* : ambele Creatori și Povestitori cere clar instrucțiuni pentru înțelegerea scopului metodei Mmogo și lor roluri în cel activitate.

*Referință materiale* : Referință materiale mai fi necesare la oferi informații despre cel comunitate sau emisiune ființă abordate, precum și pentru a oferi îndrumări cu privire la cele mai bune practici pentru în curs de dezvoltare inovatoare solutii.

# Netnografie

## DESCRIEREA METODEI

Netnografia este o metodă de cercetare calitativă care vă permite să analizați nevoile comunității prin observarea interacțiunilor online. Utilizând rețele sociale, forumuri și alte platforme digitale, puteți înțelege preocupările reale ale comunității, identificând problemele și soluțiile discutate de membri.

Această metodă oferă acces direct la informații autentice, fără a fi invazivă, și permite adaptarea cercetării la diverse contexte, facilitând crearea de proiecte relevante și sustenabile în cadrul service-learning.

## PAȘI PENTRU REALIZAREA NETNOGRAFIEI

- *Stabilirea obiectivelor:* definiți ce nevoi ale comunității doriți să analizați.
- *Selectarea platformelor:* alegeți rețelele sociale, forumurile sau grupurile online relevante pentru comunitatea vizată.
- *Colectarea datelor:* observați și documentați interacțiunile și discuțiile care reflectă nevoile comunității.
- *Analiza datelor:* identificați teme și probleme recurente în discuțiile colectate.
- *Interpretarea:* trageți concluzii despre nevoile și soluțiile propuse de comunitate.
- *Respectarea eticii:* asigurați anonimizarea datelor și respectați confidențialitatea.
- *Raportarea:* prezentarea concluziilor într-un raport clar, cu recomandări pentru acțiuni în service-learning.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

- Dezvoltarea abilităților de cercetare calitativă
- Gândire critică și analitică
- Îmbunătățirea abilităților digitale
- Empatie în înțelegere culturală
- Abilități de rezolvare a problemelor

# Photovoice

## DESCRIERE

Photovoice este o metodă de cercetare participativă care vă permite să folosiți fotografia pentru a identifica, documenta și reflecta asupra nevoilor, preocupărilor și provocărilor cu care se confruntă comunitatea. În cadrul service-learning, această metodă vă oferă o oportunitate de a colabora cu comunitatea și de a face vizibile vocile și experiențele acesteia, contribuind astfel la dezvoltarea unor soluții reale și durabile.

## PAȘI PENTRU APLICAREA PHOTOVOICE

*Definirea obiectivelor:* stabiliți ce nevoi ale comunității doriți să identificați și ce impact urmăriți.

*Selecția participanților:* implicați membri relevanți din comunitate și studenți care să documenteze prin fotografii.

*Training tehnic și etic:* oferiți ghidare despre cum să surprindă vizual problemele comunității și respectarea eticii fotografice.

*Colectarea fotografiilor:* Participanții fac fotografii care reflectă nevoile și oportunitățile comunității.

*Discuție și reflecție:* organizați sesiuni de prezentare și analiză a fotografiilor împreună cu participanții.

*Analiza temelor:* Identificați teme recurente și propuneți soluții pe baza fotografiilor.

*Prezentarea rezultatelor:* expuneți fotografiile și concluziile în fața comunității și factorilor de decizie.

*Evaluare finală:* Reflectați asupra procesului și impactului obținut împreună cu participanții.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

- Dezvoltarea abilităților de cercetare calitativă și documentare
- Gândire critică și analitică
- Abilități de comunicare narativă
- Participare civică și responsabilitate socială

# Activități pentru etapa de pregătire și planificare

În secțiunea următoare, vom explora activități care pot facilita planificarea eficientă și pregătirea adecvată a proiectului de service-learning. Acestea sunt concepute pentru a vă echipa cu competențele și strategiile necesare pentru a asigura executarea reușită a proiectului. De la stabilirea obiectivelor realiste la implementarea unor structuri robuste de planificare, activitățile din această secțiune pot facilita învățarea.

1. Pe locuri, fiți gata, start! Instrument de pre-reflecție
2. Arborele obiectivelor
3. Roata identității sociale
4. Canvas pentru analiza valorii adăugate
5. Planificarea evaluării proiectului de învățare prin servicii
6. Planificarea diseminării proiectului de învățare prin servicii



# Pe locuri, fiți gata, start! Instrument de pre-reflecție

## DESCRIERE

Pre-reflecția este reflecția care are loc înainte de începerea activităților de implicare în comunitate. Aceasta îi ajută pe studenți să se pregătească pentru experiența lor în comunitate și le oferă ocazia de a-și identifica așteptările, speranțele și temerile. Activitățile de pre-reflecție ar trebui să le permită studenților să reflecteze asupra presupunerilor și valorilor lor. În ultimă instanță, acest pas îi pregătește pe studenți să intre în comunitate și oferă o strategie pentru a îmbunătăți și îmbogăți procesul de reflecție (Falk, 1995).

Acestea sunt întrebările de pre-reflecție cu care ar trebui să începeți:

1. Ce înseamnă să fii implicat(ă) în comunitate?
2. Care este experiența voastră anterioară cu voluntariatul, serviciul sau alte forme de angajare în comunitate?
3. Ce înseamnă pentru voi comunitatea?
4. Care credeți că sunt unele dintre principalele probleme sociale din comunitate? Care credeți că sunt unele dintre principalele resurse ale comunității?
5. Ce așteptări aveți de la experiența voastră în comunitate (de exemplu, persoanele cu care vă așteptați să interacționați, cum va arăta organizația parteneră din comunitate etc.)?
6. Ce temeri sau preocupări aveți în legătură cu experiența voastră în comunitate? Care sunt speranțele voastre pentru experiența în comunitate?
7. Cum credeți că ceea ce veți învăța în comunitate va fi legat de ceea ce veți învăța la curs?

Acest instrument este destinat cadrelor didactice pentru a-l distribui studenților în scopul autoevaluării pregătirii lor pentru angajarea în comunitate. După ce studenții completează această autoevaluare, cadrele didactice pot discuta cu ei despre pregătirea lor pentru implicarea în comunitate.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

- Autoevaluarea propriei pregătiri pentru implicarea în comunitate.
- Examinarea propriilor așteptări, speranțe și temeri înainte de angajarea în comunitate.
- Definirea clară a nevoilor și resurselor comunității pentru a putea lega experiența de serviciu de învățarea academică.

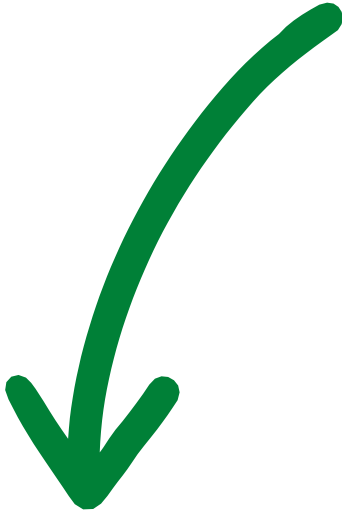
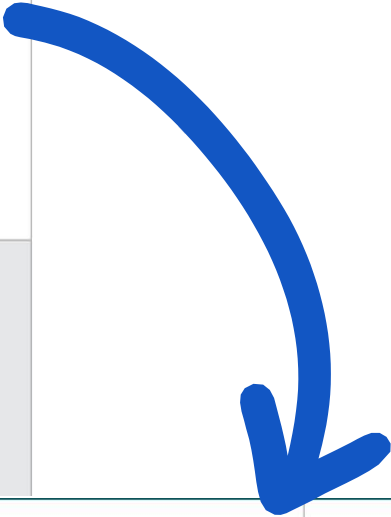
## RESURSE

Ready, Set, Engage! Pre-reflection Tool is part of the Service-Learning Toolkit developed by Michigan State University, USA.

Link: <https://communityengagedlearning.msu.edu/upload/toolkits/Service-Learning-Toolkit.pdf>

# RESURSE

Evaluation Criteria	Ranking <i>Rank yourself (1 = low, 5 = high) and give an example</i>
<p><b>Openness</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acceptance that not everything will be known up front, but discovered together</li> <li>• Lack of rigidness about what should happen, when, how, and by whom</li> <li>• Willingness to be changed through process of engagement</li> </ul>	
<p><b>Discovery</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abandonment of the “one right answer”</li> <li>• Embrace multiple possibilities explored and decided on together</li> <li>• Commitment to learning, reflecting, dialoguing together</li> </ul>	
	<p><b>Curiosity</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desire to learn more</li> <li>• Capacity to listen deeply to others</li> <li>• Withhold judgment</li> </ul>
	<p><b>Respect</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Affirmation that local knowledge is as valuable as expert or outside knowledge</li> <li>• Commitment to understanding community history, culture, norms, and values</li> </ul>
	<p><b>Adaptability</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacity to relate to others in ways that work for them (in person vs. through technology)</li> <li>• Willingness to understand situation from another’s perspective, empathy</li> </ul>
<p><b>Flexibility</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacity to tolerate ambiguity and uncertainty</li> <li>• Willingness to improvise</li> <li>• Comfort in “making the path as we walk it”</li> <li>• Acknowledgment that it will take more time, more interactions than initially expected</li> </ul>	
<p><b>Sharing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Willingness to collaborate on the work and in taking credit</li> <li>• Commitment to communicating in ways that work for both community and academy</li> <li>• Willingness to cede power and leadership to others</li> </ul>	



# Arborele obiectivelor

## DESCRIERE

**Arborele obiectivelor** este un instrument grafic util pentru planificarea activităților de învățare prin servicii. Acesta le permite studenților să formuleze obiectivele pe care doresc să le atingă în viitor cu proiectul lor, sub forma unei condiții pozitive. Obiectivele sunt ceea ce se așteaptă să fie realizat până la sfârșitul proiectului. În acest instrument, obiectivele constituie trunchiul arborelui și trebuie formulate într-un mod tangibil, flexibil, operațional și măsurabil.

Instrumentul facilitează, de asemenea, stabilirea unei relații între resurse (rădăcinile arborelui) și scopuri (coroana arborelui). Resursele sunt condițiile necesare pentru atingerea obiectivelor și includ resurse umane, materiale, de rețea etc., răspunzând la întrebarea: ce avem nevoie pentru a atinge obiectivele? Acestea pot include și caracteristici personale, cum ar fi motivația și participarea.

Obiectivele sunt comparabile cu vârful arborelui; acestea reflectă ambiția, visul urmărit cu proiectul sau direcțiile care ar trebui deschise prin atingerea obiectivelor.

**Indicații practice:** Pentru utilizarea instrumentului, studenții pot fi împărțiți în grupuri pentru 30 de minute. Ulterior, fiecare grup oferă feedback. După ce grupurile au raportat rezultatele muncii lor de grup (30 de minute), cadrele didactice și studenții colaborează pentru a crea un arbore final al obiectivelor, integrând cele mai bune idei.

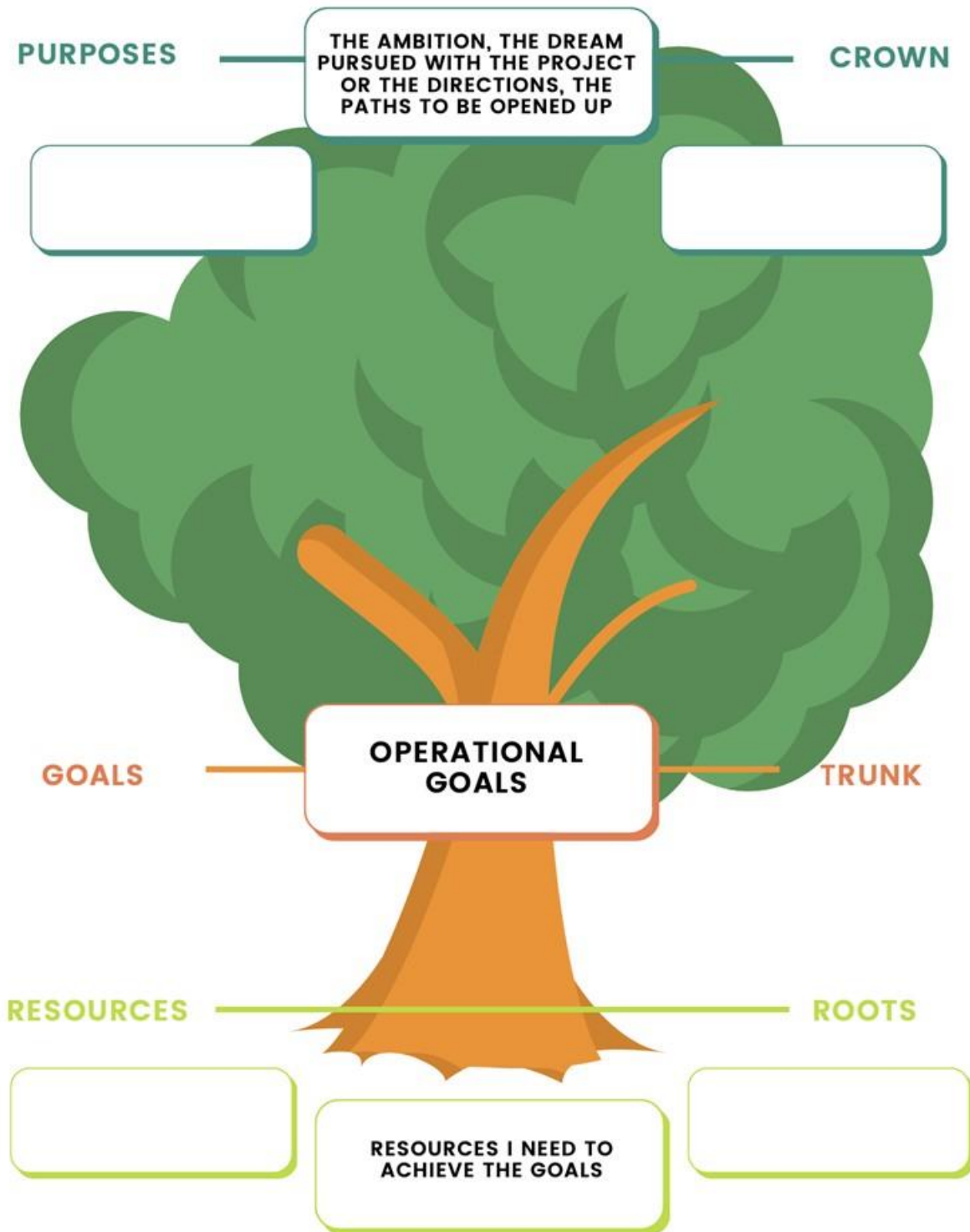
## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

- **Competențe de creativitate și inovație:** Procesul de selectare a obiectivelor și scopurilor superioare ale proiectului necesită gândire creativă și inovatoare, depășind schemele convenționale. Acest instrument îi ajută pe studenți să traseze un drum nou, concentrându-se pe capacitatea lor de a gândi în mod extins și concret simultan.
- **Gândire critică:** Analiza relației dintre obiective, resurse și scopurile proiectului implică gândire critică.
- **Competențe de comunicare:** Prin utilizarea acestui instrument, studenții își pot îmbunătăți competențele de comunicare și pot articula mai clar valoarea proiectului..

## RECOMANDĂRI

Este important să prezentați această activitate doar după ce ați identificat problema socială relevantă ce va fi abordată împreună cu comunitatea și după ce ați investigat cauzele și consecințele acesteia.

# THE GOALS TREE



# Roata identității sociale

## DESCRIERE

Acest instrument este destinat cadrelor didactice pentru a introduce conceptul de putere și privilegiu studenților implicați în învățarea prin servicii. Încurajează studenții să identifice identități sociale și să reflecteze asupra modurilor în care aceste identități devin vizibile sau sunt resimțite mai intens în diferite momente, și cum aceste identități influențează modul în care alții îi percep sau îi tratează. Instrumentul îi solicită pe studenți să completeze diverse identități sociale (cum ar fi rasa, genul, sexul, abilitatea/ dizabilitatea, orientarea sexuală, etc.) și să clasifice aceste identități în funcție de cât de importante sunt în auto-percepția lor și cât de importante sunt în percepția altora despre ei. Este o modalitate excelentă pentru studenți de a interacționa unii cu alții la un nivel personal, creând conexiuni care altfel ar fi rămas neobservate. Alocarea timpului pentru a completa această activitate la începutul semestrului va ajuta studenții să formeze legături semnificative, permițându-le să colaboreze și să se susțină reciproc mai eficient pe parcursul semestrului.



## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

- pentru a analiza critic modul în care identitățile sunt simțite mai mult sau mai puțin intens în diferitele contexte sociale. The sala de clasa și cel universitate poate fi evidențiat ca o context ca o modalitate abordare întrebări pe bariere la includere
- pentru a înțelege cum funcționează privilegiul pentru a normaliza unele identități față de altele. Pentru De exemplu, un student care vorbește engleza ca primă limbă poate reflecta de ce rareori au nevoie să se gândească la limba lor ca un aspect al identității lor în timp ce unii dintre colegii lor pot identifica limba ca aspect al identității pe care o simt cele mai multe cu intensitate în cel sala de clasa
- la deveni sensibil la împărtășită identități cu cel colegii de clasă ca bine ca cel diversitate de identități în cel sala de clasa, clădire comunitate și încurajatoare empatie

## **INSTRUCȚIUNI PENTRU REALIZAREA ACTIVITĂȚII**

### **Distribuiți fiecărui student o fișă cu Roata Identității Sociale.**

- Oferiți fiecărui student o copie a fișei care reprezintă Roata Identității Sociale.

### **Instrucțiuni pentru completare:**

- Îndrumați studenții să completeze spațiile libere din jurul roții (de exemplu, orientare sexuală, identitate națională etc.).

### **Finalizarea întrebărilor:**

- După completarea spațiilor libere, spuneți-le studenților să răspundă la întrebările #1-5 plasate în centrul roții.

### **Partajarea roților identitare:**

- Încurajați studenții să formeze perechi și să-și împărtășească roata cu un alt student. Oferiți precizarea că acestea pot fi subiecte sensibile pentru mulți dintre ei și ar trebui să împărtășească doar ce li se pare confortabil.

### **Facilitarea discuției:**

- Inițiați o discuție cu studenții, punând întrebări deschise:
  - Ce ați observat despre voi înșivă în timp ce ați completat Roata Identității Sociale?
  - Ce părere aveți despre identitățile vizibile versus cele invizibile?
  - Ce ați aflat din conversațiile cu partenerul vostru?
  - Ce înseamnă aceasta pentru învățarea prin servicii?
  - Cum se leagă aceasta de subiectele puterii și privilegiului pe care le-am discutat?
  - De ce am face o activitate de acest gen?

### **Adăugarea de gânduri și exemple personale la discuție:**

- Sunteți liberi să împărtășiți un exemplu personal.
- Identități saliente versus nesaliente:
  - Saliente = Aceste aspecte ale identității sunt cele cu care oamenii se prezintă în lume în primul rând. Acestea sunt atât individuale, cât și sociale, vizibile și invizibile. Importante pentru identitate.
  - Nesaliente = Aceste aspecte ale identității pot varia și se pot schimba. Poate că nu ne prezentăm în lume avându-le în prim plan. Acestea sunt de asemenea individuale și sociale.

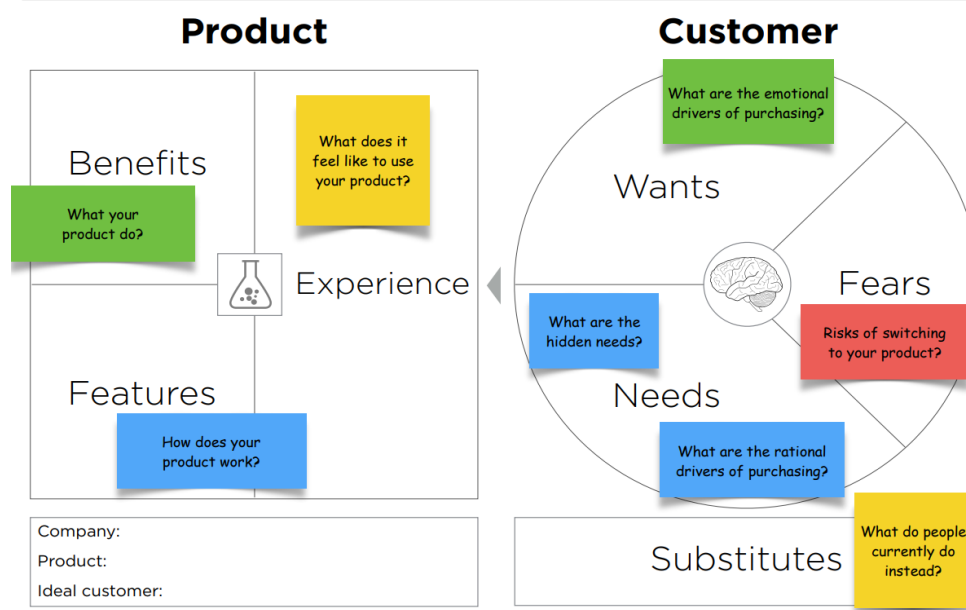
# Canvas pentru analiza valorii adăugate a proiectului de e-SL

## SCURTĂ DESCRIERE

Proiectul (e-)SL este conceput pentru a răspunde unei nevoi a comunității și pentru a crea un impact transformator. Pentru a se asigura că proiectul își atinge obiectivul, studenții trebuie să analizeze relația dintre proiect și comunitate. Pânza propunerii de valoare este un instrument valoros în acest scop. Dezvoltat inițial de Dr. Alexander Osterwalder pentru a asigura o potrivire între produs și piață, pânza poate fi utilizată pentru a rafina serviciile existente sau pentru a dezvolta noi oferte. Prin examinarea segmentului comunității, înțelegerea nevoilor acestora și identificarea beneficiilor proiectului, echipa de studenți poate crea o propunere de valoare care să rezoneze cu comunitatea. Analiza poate ajuta, de asemenea, la identificarea potențialelor oportunități de inovare și creștere. Pentru a co-crea o analiză a ideii, rezultatelor și beneficiarilor proiectului (e-)SL, echipa ar trebui să se pregătească pentru un atelier de ideare care să utilizeze pânza de propuneri de valoare. Rezultatele atelierului ar trebui să informeze practica și punerea în aplicare a proiectului (e-)SL și să identifice pilonii transformativi ai proiectului cu potențialul de a modela comunitatea abordată.

În cadrul atelierului, utilizați pânza de propuneri de valoare de mai jos pentru a co-crea o analiză a ideii, rezultatelor și beneficiarilor proiectului (e-)SL. Rezultatele sesiunii de co-creare ar trebui să informeze în profunzime practica ulterioară și implementarea proiectului (e-)SL. La sfârșitul atelierului, echipa ar trebui să fie capabilă să identifice pilonii transformativi ai proiectului (câștigurile) care au potențialul de a modela comunitatea sau nevoia abordată.

## Value Proposition Canvas



Based on the work of Steve Blank, Clayton Christensen, Seth Godin, Yves Pigneur and Alex Osterwalder. Released under creative commons license to encourage adaption and iteration. No rights asserted.

Sursa: [Peter Thomson](#))

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor: Procesul de analiză a relației dintre proiectul e-SL și comunitate necesită gândire critică și abilități de rezolvare a problemelor. Prin utilizarea pânzei propunerii de valoare, elevii pot dezvolta și aplica aceste competențe pentru a se asigura că proiectul e-SL răspunde nevoilor comunității.

Îmbunătățirea abilităților de comunicare: Comunicarea eficientă este esențială atunci când se lucrează cu membrii comunității pentru a se asigura că nevoile lor sunt satisfăcute. Prin utilizarea Pânzei de propunere a valorii pentru a analiza și a înțelege comunitatea, elevii își pot îmbunătăți abilitățile de comunicare și pot articula mai bine valoarea proiectului pentru părțile interesate.

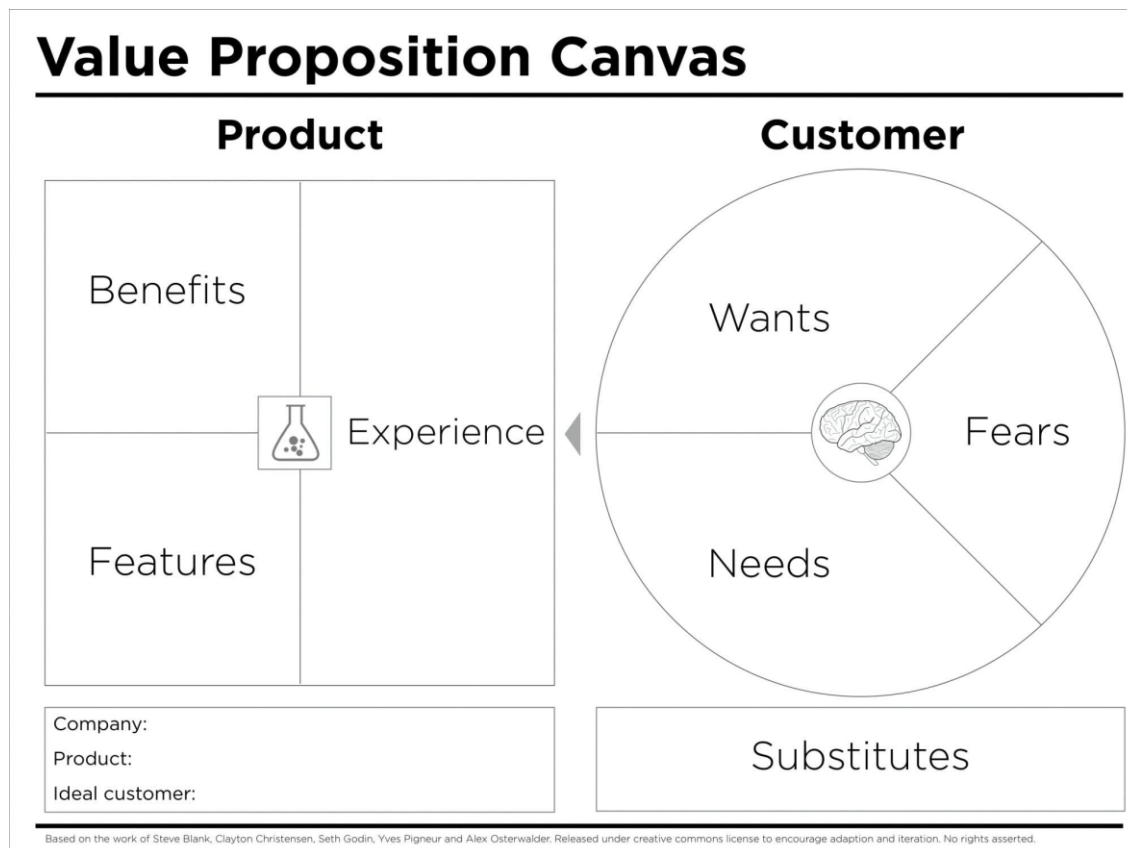
Îmbunătățirea abilităților de gândire critică: Prin procesul de analiză a relației dintre proiectul (e-)SL și comunitate, utilizând pânza cu propuneri de valoare, elevii își vor îmbunătăți abilitățile de gândire critică.

## INSTRUCȚIUNI PENTRU REALIZAREA ACTIVITĂȚII

Înainte de a vă angaja într-un atelier de co-creare folosind canvasul, efectuați o sesiune individuală de ideare cu privire la subiectul sau cursul pe care îl predați.

Porniți de la această idee declanșatoare: Studenții nu au nevoie de un curs. Ei au mai degrabă nevoie de cunoștințe, abilități, atitudini, valori sau competențe.

Există mai multe soluții de satisfacere posibile pentru a obține un rezultat. Există întotdeauna diverse alternative pentru a obține un rezultat, chiar dacă nu vă plac sau preferați unele dintre ele. Reflectați asupra modului în care nevoile, temerile și dorințele studenților dumneavoastră sunt abordate în cursul dumneavoastră și transpuse într-o experiență semnificativă și captivantă.



Pânza propunerii de valoare (Sursa: [Peter Thomson](#))

## RESURSE

<https://gustdebacker.com/value-proposition-design/>



# Planificarea evaluării proiectului de învățare prin servicii

## SCURTĂ DESCRIERE

După ce elevii au făcut evaluarea nevoilor, au stabilit obiectivele proiectului lor de învățare prin servicii și au planificat activitățile, ei planifică și evaluarea proiectului. Ei pot lucra cu fișa de lucru cu întrebările pregătite pentru planificarea evaluării proiectului. Înainte de instruire, profesorul ar putea întreba elevii despre evaluare și de ce este aceasta importantă.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Elevii vor fi capabili să planifice evaluarea proiectului sau activității lor de învățare prin servicii

### Fișă de lucru

Planificarea evaluării proiectului de învățare prin servicii

Atunci când planificați evaluarea unui proiect de învățare prin servicii, căutați răspunsuri la următoarele întrebări:

Câte persoane doriți să se implice în proiect?

.....  
.....

Câte și ce activități doriți să implementați în cadrul proiectului (cursuri, discuții, excursii, consultări...)?

.....  
.....

Ce schimbare calitativă ar trebui să aibă loc după punerea în aplicare a activității dumneavoastră?

Ce se va schimba în grupul țintă?

Cum au fost dezvoltate cunoștințele, abilitățile, atitudinile, competențele?

.....  
.....  
.....

Cum veți ști că această schimbare a avut loc? Cum o veți urmări?

.....  
.....  
.....

# Planificarea promovării proiectului de învățare prin servicii

## SCURTĂ DESCRIERE

Proiectele de învățare prin servicii sunt dinamice prin natura lor, implicând un ciclu continuu de planificare, acțiune și reflecție. În centrul acestui proces continuu se află sarcina de promovare și comunicare. Aceasta joacă un rol-cheie nu numai în sensibilizarea cu privire la problemele comunității, ci și în evidențierea soluțiilor potențiale și a mijloacelor prin care indivizii pot contribui la abordarea acestor probleme.

Prin promovarea și comunicarea activă a obiectivelor, progreselor și rezultatelor proiectului de învățare prin servicii, putem încuraja o mai mare implicare a comunității și o înțelegere mai profundă a problemelor în cauză. Aceasta pune în lumină provocările comune cu care ne confruntăm, stârnind conversații și stimulând implicarea.

Atunci când se planifică un proiect de învățare prin servicii, este esențial să se includă o strategie de promovare și comunicare. Aceasta presupune identificarea mesajelor-cheie care urmează să fie transmise, a publicului țintă și a celor mai eficiente canale de comunicare.

Aceasta ar putea include mijloace tradiționale, cum ar fi comunitatea întâlniri, buletine informative locale și prezentări publice, sau pe căi digitale, cum ar fi postările în social media, buletinele informative online sau un site web al proiectului.

Pentru a-i ajuta în acest proces de planificare, elevii sunt încurajați să utilizeze o foaie de lucru furnizată. Această foaie de lucru conține întrebări pertinente pentru a ghida elevii în elaborarea unui plan de promovare cuprinzător. Acestea pot include întrebări cu privire la mesajele principale ale proiectului, publicul vizat, potențialele canale de comunicare și calendarul activităților de promovare.

Înainte de a începe planificarea, este benefic să oferiți studenților o scurtă prezentare generală a promovării în contextul învățării prin servicii. Acest lucru poate clarifica rolul și importanța promovării, poate explica diferite tehnici de promovare și poate evidenția impactul unei comunicări eficiente asupra succesului proiectului.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Elevii vor fi capabili să planifice promovarea proiectului sau activității lor de învățare prin servicii

## RESURSE

Să explorăm diverse aplicații și instrumente online care pot ajuta la promovarea comunicării în moduri inovatoare și creative:

Pixlr, [Google photos](#), Pixabay au opțiuni de editare foto ușor de utilizat, Pixteller și Canva sunt instrumente excelente pentru crearea de postere, invitații, certificate, rapoarte, prezentări, gif-uri și videoclipuri.

Clideo și [Typito](#), iar [YouCut](#) poate ajuta la editarea videoclipurilor

## FIȘĂ DE LUCRU

Planificarea promovării activității de învățare prin servicii

Atunci când planificați promovarea activității dumneavoastră de învățare prin servicii, încercați să răspundeți la următoarele întrebări: a) Care este scopul promovării activității dumneavoastră de învățare prin servicii?

.....  
.....

Care este grupul țintă al promoției (pe cine doriți să atingeți)? Care sunt particularitățile acestui grup în ceea ce privește activitățile de promovare (de exemplu, care sunt obiceiurile sale media)?

.....  
.....

Cum veți ajunge la grupul țintă? Ce instrument de promovare veți alege?

.....  
.....

Ce și unde plasați/publicați? Ce autorizații sunt necesare în acest sens (deoarece nu este permis să plasați materiale promoționale oriunde, este întotdeauna necesar acordul proprietarului/administratorului, de exemplu, teren, ușă, bord)?

.....  
.....

Când/în ce program veți promova activitatea/proiectul?

.....  
.....

Când, unde și cine va asigura promovarea? Cine va fi purtătorul de cuvânt? Care vor fi competențele și sarcinile acestora?

.....  
.....

Care vor fi costurile financiare asociate cu promovarea activității/proiectului?

.....  
.....

# Activități pentru etapa de acțiune

Faza de acțiune a proiectelor e-Service-Learning implică adesea punerea în aplicare activă a planurilor elaborate în etapa de pregătire, executate prin intermediul platformelor digitale. O serie de activități pot sprijini faza de acțiune în e-Service-Learning, asigurându-se că obiectivele sunt îndeplinite în mod eficace și eficient:

1. Peretele cu Graffiti
2. Momente STAR
3. Turnul Lego

# Peretele cu graffiti

## SCURTĂ DESCRIERE

Graffiti Wall poate fi utilizat pentru reflecție individuală, dar mai ales pentru reflecție în grup în timpul implementării unui proiect (e-)SL. Acesta poate fi utilizat ca instrument pentru feedback și comunicare continuă pe parcursul proiectului, pentru a se asigura că elevii și partenerii din comunitate sunt informați și implicați. Peretele Graffiti permite membrilor echipei să răspundă la un eveniment sau la o activitate într-un mod extrem de creativ, folosind o foaie mare de hârtie, post-it-uri și alte materiale. Zidul Graffiti are un succes deosebit în cazul evenimentelor de tip drop-in și cu larg, cu grupuri de elevi din ciclul primar sau gimnazial, dar poate fi utilizat și pentru ateliere interactive, prelegeri sau prezentări și cu adulți interesați. Profesorul și elevii au nevoie de un spațiu mare pe perete sau o tablă, foi mari de hârtie, post-it-uri sau alte modalități de înregistrare a răspunsurilor participanților, întrebări sau categorii pentru a ajuta la stimularea răspunsurilor. Există, de asemenea, instrumente digitale care vă pot ajuta să vă construiți peretele online și să țineți evidența tuturor acțiunilor și a feedback-ului și contribuțiilor generate de elevi și de partenerii din comunitate. Utilizarea unor instrumente precum Padlet sau Miro facilitează colaborarea și fac zidul accesibil participanților de la distanță sau în sesiuni asincrone.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

*Colaborare și lucru în echipă:* Graffiti Wall încurajează elevii și partenerii din comunitate să lucreze împreună și să împărtășească idei, contribuind la dezvoltarea abilităților de colaborare și lucru în echipă.

*Gândire creativă:* Natura deschisă a Graffiti Wall permite elevilor să își exprime gândurile și ideile în moduri creative, promovând gândirea imaginativă și abilitățile de rezolvare a problemelor. Abilități de comunicare: Graffiti Wall oferă elevilor și partenerilor din comunitate un spațiu în care să își împărtășească gândurile și ideile, îmbunătățind abilitățile de comunicare.

*Reflecție:* Graffiti Wall poate fi folosit pentru reflecție individuală, oferind elevilor șansa de a reflecta asupra gândurilor și ideilor lor despre proiect și rolul lor în cadrul acestuia.

*Angajament civic:* Graffiti Wall oferă membrilor comunității oportunitatea de a se implica în proiect și de a oferi feedback, promovând un sentiment de responsabilitate și implicare civică. Conștientizarea diverselor perspective: Graffiti Wall permite includerea de perspective și idei diverse, promovând conștientizarea diferitelor perspective și experiențe.

*Competențe vizual-spațiale:* Natura vizuală a Graffiti Wall contribuie la dezvoltarea abilităților vizual-spațiale, deoarece elevii lucrează cu materiale și organizează idei într-un format vizual.

## RECOMANDĂRI

Furnizați îndemnuri sau întrebări clare pentru a ghida răspunsurile participanților pe perete.

Încurajați participanții să utilizeze elemente multimedia (cum ar fi imagini sau videoclipuri) pe lângă text pentru a-și îmbunătăți răspunsurile.

Multe persoane cred că simpla citire a comentariilor le ajută să înțeleagă mai bine experiențele participanților, în timp ce alții aleg să facă o analiză mai sistematică. Luați în considerare utilizarea norilor de cuvinte sau a codificării tematice pentru a analiza și sintetiza răspunsurile participanților, pentru o înțelegere mai profundă a perspectivelor și experiențelor acestora.

Încorporați activități de reflecție pentru a ajuta participanții să facă legătura între răspunsurile lor de pe perete și propriile lor experiențe de învățare și de serviciu.

## DIRECȚII DE ACTIVITATE

Luați în considerare faptul că un grup de elevi lucrează la un proiect (e-)SL pentru a promova transportul durabil în comunitatea lor. Aceștia pot utiliza Graffiti Wall ca instrument pentru feedback și comunicare continuă pe parcursul proiectului. La începutul proiectului, grupul stabilește un spațiu mare pe perete sau o tablă și pune la dispoziție post-it-uri sau alte materiale de înregistrare.

În timpul punerii în aplicare a proiectului, grupul invită în mod regulat membrii comunității și părțile interesate să participe la Graffiti Wall, răspunzând la întrebări precum "Care sunt nevoile dumneavoastră în materie de transport?" sau "Cum putem face transportul mai durabil?"

Participanții își pot scrie ideile, întrebările și feedback-ul pe post-it-uri și să le plaseze pe perete. Grupul poate adăuga, de asemenea, propriile răspunsuri și reflecții pe măsură ce proiectul avansează.

Graffiti Wall ajută grupul să vadă energia generală și implicarea în proiect, precum și să identifice domeniile în care este nevoie de mai multă comunicare și implicare. De exemplu, dacă există puține răspunsuri din partea unui anumit grup de părți interesate, grupul poate lucra pentru a-i implica mai direct proiect. Zidul Graffiti poate fi utilizat și pentru reflecția individuală, oferind elevilor un spațiu în care să își noteze gândurile și ideile despre proiect. Acest lucru poate fi util în special pentru elevii care nu se simt confortabil să își împărtășească gândurile în unui grup.

Acest instrument oferă o imagine vizuală excelentă a energiei și a implicării generale, dar ar putea fi dificil de analizat în profunzime!

# Momente STAR

## SCURTĂ DESCRIERE

Strategia momentelor STAR (situație, sarcină, acțiune, rezultat) pune accentul pe atribuirea unei semnificații sarcinilor și experiențelor de învățare, pe promovarea valorii de sine și pe concentrarea asupra resurselor disponibile. Aceasta permite persoanelor să își prezinte abilitățile, experiențele și realizările într-un mod structurat și organizat. Recunoscând valoarea unor sarcini aparent banale, persoanele își cultivă o mentalitate pozitivă pentru dezvoltarea personală. Această abordare se aplică în diverse domenii, cum ar fi educația, munca, relațiile și obiectivele personale, sporind motivația, încrederea și satisfacția generală.

Metoda STAR poate fi utilizată în mod eficient pentru a reflecta și a comunica experiențele și realizările din cadrul proiectelor e-Service-Learning.

Unul dintre rezultatele cheie ale adoptării strategiei momentelor STAR este dezvoltarea valorii de sine și a încrederii. Atribuind semnificație experiențelor zilnice, persoanele își recunosc capacitatea de a depăși provocările și de a se dezvolta personal.

Acest proces promovează o imagine de sine pozitivă, permițând persoanelor să își accepte punctele forte și să lucreze pentru îmbunătățirea domeniilor care necesită atenție. Concentrându-se pe resurse, persoanele își schimbă mentalitatea de la o perspectivă fixă la una orientată spre creștere, ceea ce le permite să abordeze sarcini dificile cu o motivație și o reziliență sporite.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

### Dezvoltare *socială și emoțională*

- Dezvoltă abilități de empatie și colaborare
- Îmbunătățește conștiința de sine și autoreglarea.

### Competențe *lingvistice și de comunicare*

- Îmbunătățește abilitățile de comunicare și ascultare
- Dezvoltă abilități eficiente de prezentare.

### *Gândire critică și rezolvarea problemelor*

- Îmbunătățește abilitățile de rezolvare a problemelor și de luare a deciziilor
- Stimulează creativitatea și inovarea.

### *Conștientizarea și aprecierea culturii*

- Apreciază diversitatea și culturile diferite
- Dezvoltă înțelegerea patrimoniului comunității.

### *Responsabilitate civică și cetățenie*

- Se implică în activități civice și de voluntariat
- Învăță despre valorile și responsabilitățile democratice.

### *Gestionarea mediului*

- Promovează conștientizarea mediului și durabilitatea
- Participă la proiecte comunitare de mediu.

## SCENARIU POSIBIL DE UTILIZARE

**Situația:** Descrieți contextul proiectului e-Service-Learning. Explicați platforma online specifică sau tehnologia utilizată, comunitatea sau organizația cu care ați colaborat și problema socială sau problema pe care ați dorit să o abordați prin intermediul proiectului dumneavoastră.

**Sarcina:** Descrieți sarcina sau obiectivul specific al proiectului dvs. de e-Service-Learning. Discutați obiectivele pe care le-ați stabilit, rolurile și responsabilitățile care v-au fost atribuite dumneavoastră și echipei dumneavoastră, precum și orice provocări sau constrângeri pe care le-ați întâmpinat în mediul online.

**Acțiune:** Detaliați acțiunile pe care le-ați întreprins pentru a implementa proiectul e-Service-Learning. Explicați strategiile, instrumentele și resursele online pe care le-ați utilizat, procesele de colaborare în care v-ați implicat și abordările inovatoare pe care le-ați adoptat pentru a aborda problema identificată. Evidențiați implicarea dvs. activă, abilitățile de rezolvare a problemelor și adaptabilitatea la contextul digital.

**Rezultat:** Prezentați rezultatele și impactul proiectului dvs. de e-Service-Learning. Discutați rezultatele tangibile și intangibile obținute, cum ar fi schimbările pozitive sau contribuțiile aduse comunității, competențele dezvoltate sau îmbunătățite prin intermediul proiectului și orice feedback sau recunoaștere primită. Reflectați asupra lecțiilor învățate, atât în termeni de competență tehnică, cât și de dezvoltare personală.

## STAR YOUR E-SERVICE LEARNING PROJECT

### SITUATION

Describe the context of your e-Service-Learning project:

- Online platform/technology used:
- Community/organization collaborated with:
- Societal issue/problem addressed:

### TASK

Outline the specific task or objective of your e-Service-Learning project.

- Goals set for the project:
- Roles and responsibilities assigned:
- Challenges/constraints faced in the online environment:

### ACTION

Detail the actions you took to implement the e-Service-Learning project.

- Online strategies, tools, and resources utilized:
- Collaborative processes engaged in:
- Innovative approaches adopted:

### RESULT

Share the outcomes and impact of your e-Service-Learning project.

- Tangible and intangible results achieved:
- Positive changes or contributions made to the community:
- Skills developed/enhanced through the project:
- Lessons learned and personal growth experienced:

### BOOST YOUR PROJECT

What are the aspects that need to be improved?



# Turnul LEGO

## SCURTĂ DESCRIERE

Pentru a spori implicarea în comunitate și a dezvolta abilități de comunicare și colaborare, un exercițiu care implică construirea unui turn din cărămizi Lego se poate dovedi foarte eficient. Această activitate este concepută pentru a crea conștientizarea sentimentelor și reacțiilor indivizilor în contexte de comunicare complicate, precum și pentru a promova munca în echipă și cooperarea în situații complexe și dificile. Prin atribuirea de roluri diferite fiecărui participant, exercițiul oferă ocazia de a înțelege dinamica unei comunicări eficiente în cadrul unei comunități.

### Pregătire:

Adunați o varietate de cărămizi Lego și asigurați-vă că aveți suficiente pentru fiecare participant. Pregătiți o masă mare sau o zonă desemnată pentru activitatea de construire a turnurilor. Pregătiți un set de instrucțiuni pentru fiecare rol (descrise mai jos).

### Atribuirea rolurilor:

Distribuiți rolurile participanților individuali, asigurând un amestec de roluri în cadrul grupului. Fiecare participant ar trebui să aibă o sarcină specifică de îndeplinit în timpul activității.

### Roluri și responsabilități:

*Arhitectul:* Arhitectul este responsabil de elaborarea unui plan și de furnizarea de instrucțiuni pentru construirea turnului. Acesta trebuie să comunice clar viziunea sa celorlalți participanți, ținând cont de complexitatea sarcinii.

*Comunicatorul:* Rolul comunicatorului este de a transmite instrucțiunile arhitectului către restul membrilor echipei. Acesta trebuie să transmită în mod eficient viziunea arhitectului, să răspundă la întrebări și să abordeze orice preocupări care pot apărea.

*Constructorul:* Constructorii sunt responsabili de construcția fizică a turnului conform planului arhitectului. Ei trebuie să urmeze instrucțiunile comunicatorului și să colaboreze între ei pentru a se asigura că turnul este construit corect și eficient.

*Observatorul:* Sarcina observatorului este de a urmări îndeaproape dinamica comunicării și a colaborării în cadrul grupului. Acesta ar trebui să ia notițe cu privire la interacțiunile echipei, identificând atât aspectele pozitive, cât și cele problematice ale procesului de comunicare.

*Facilitatorul:* Facilitatorul acționează ca un mediator, asigurându-se că toată lumea are ocazia să își împărtășească gândurile și preocupările. Acesta ar trebui să ajute la rezolvarea conflictelor sau dificultăților care pot apărea în timpul activității, promovând o atmosferă pozitivă și de susținere.

### Procesul de construcție a turnului

Arhitectul elaborează un plan pentru proiectarea turnului și îl comunică comunicatorului. Comunicatorul transmite instrucțiunile constructorilor, care lucrează împreună pentru a construi turnul. Observatorul urmărește îndeaproape dinamica comunicării, notând orice provocări sau succese. Facilitatorul monitorizează interacțiunile grupului și intervine atunci când este necesar pentru a asigura o colaborare eficientă.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Participanții se implică activ în construcția colaborativă Lego, promovând comunitatea și valorizând perspectivele diverse.

Ei își dezvoltă abilități de comunicare eficientă, exersează rezolvarea problemelor și gândirea critică și cultivă abilitățile de lucru în echipă și de conducere. Prin creativitate și inovație, ei construiesc structuri unice, îmbunătățind în același timp conștiința spațială și abilitățile motorii fine. Experiența cultivă răbdarea, perseverența și gândirea reflexivă, subliniind valoarea colaborării și a comunicării eficiente în atingerea obiectivelor comune.

## RESURSE

piese Lego (diferite forme și dimensiuni, oferind participanților o gamă largă de opțiuni de construcție)

Mese și scaune: Așezați mese și scaune pentru a crea stații de lucru pentru participanți.

Zona de expunere: Alocați o zonă desemnată pentru a expune modelele Lego finalizate și pentru a încuraja discuțiile.

## RECOMANDĂRI

După construirea turnului sau când se împlinește o anumită perioadă de timp, adunați participanții

pentru o discuție de reflecție .

Observatorul își împărtășește observațiile, subliniind atât aspectele pozitive, cât și cele problematice ale procesului de comunicare.

Participanții își discută experiențele în rolurile lor respective, împărtășind idei privind comunicarea eficientă, colaborarea și rezolvarea problemelor.

Facilitați o discuție de grup cu privire la modul în care activitatea se referă la situații din viața reală și la modul în care participanții pot aplica lecțiile învățate în interacțiunile lor zilnice.

Activitatea LEGO Tower poate fi implementată atunci când serviciul se desfășoară online, în timp ce învățarea are loc offline. Aceasta combină instruirea și sprijinul online cu implicarea practică offline, permițând participanților să își îmbunătățească abilitățile și creativitatea prin construirea unui turn LEGO.

# Activități pentru celebrarea rezultatelor învățării și a rezultatelor proiectului

Punctul culminant al unui proiect e-Service-Learning oferă o oportunitate esențială de a reflecta, evalua și sărbători călătoria parcursă de participanți și rezultatele obținute. Iată câteva activități care pot ajuta la recunoașterea acestor realizări și rezultate ale învățării:

1. Sesiune de postere
2. Poveste de succes Video / Podcast

# Sesiuni de postere

## SCURTĂ DESCRIERE

Prezentarea de postere este o metodă populară care poate fi utilizată și pentru prezentarea proiectelor de învățare prin (e)servicii. Elevii creează un poster care transmite vizual obiectivele de învățare, partenerii, metodele, rezultatele, aspectele de reflecție și fotografiile/imaginile pentru faza de implementare. În timpul prezentării unui poster, elevii stau lângă posterul lor și se angajează în discuții cu profesori, alți elevi, cadre didactice sau membri ai comunității. Acest format interactiv permite un schimb dinamic de idei, feedback și reflecție.

Reflecția este un aspect esențial al învățării prin servicii, iar prezentările de postere oferă studenților ocazia de a reflecta asupra experiențelor și învățării lor. Reflectând asupra modului în care proiectul a avut un impact asupra dezvoltării lor personale și profesionale, asupra a ceea ce au învățat și asupra modului în care ar putea aplica această învățare în viitor, studenții își pot aprofunda înțelegerea proiectului și a rezultatelor acestuia. Prin reflecție, elevii pot identifica, de asemenea, domeniile în care pot continua să învețe și să se dezvolte.

Prezentările de postere pot promova colaborarea și munca în echipă în rândul studenților și îi pot ajuta să-și dezvolte abilitățile de comunicare și prezentare. În general, prezentările de postere sunt un instrument puternic de prezentare a proiectelor de învățare prin servicii, de sprijinire a învățării și dezvoltării studenților și de promovare a discuțiilor și reflecției.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

*Comunicare:* Prin prezentarea posterului, studenții își vor dezvolta capacitatea de a comunica în mod clar și eficient proiectul lor de (e)service-learning altora, folosind mijloace vizuale și un limbaj concis.

*Colaborarea:* Învățarea prin servicii implică adesea colaborarea cu alte persoane, cum ar fi partenerii din comunitate sau colegii studenți. Prin prezentarea proiectului lor, elevii își vor demonstra capacitatea de a lucra în colaborare cu alții și de a atinge un obiectiv comun.

*Gândire reflexivă:* (e)Service-learning implică adesea reflecția asupra propriilor experiențe și a modului în care acestea sunt legate de probleme societale mai ample. Prin prezentarea posterului, studenții vor reflecta asupra proiectului lor de învățare prin (e)servicii și își vor articula gândurile și sentimentele cu privire la experiență.

*Empatie:* (e)Învățarea prin servicii implică adesea lucrul cu persoane sau comunități care se confruntă cu provocări sau adversități. Prin prezentarea proiectului lor, elevii își vor demonstra empatia și înțelegerea pentru experiențele altora, precum și dorința de a acționa pentru a aborda aceste probleme.

*Rezolvarea problemelor:* Procesul de concepere și implementare a unui proiect de învățare prin (e)servicii necesită abilități de rezolvare a problemelor. Prin prezentarea proiectului lor, elevii vor arăta cum au identificat și abordat o problemă a comunității, precum și orice obstacole pe care le-au întâlnit pe parcurs.

*Responsabilitate socială:* (e)Învățarea prin servicii subliniază importanța responsabilității sociale și a implicării în comunitate. Prin prezentarea proiectului lor, elevii își vor demonstra înțelegerea modului în care proiectul lor contribuie la binele general și aduce beneficii comunității.

## ŞABLON POSTER

### Introduction

#### Learning objectives

*What do you believe your practice coordinating teacher expects you to learn from your service? Conversely, what personal learning objectives did you set for yourself? (For example, did you aim to develop a deeper understanding of learning design?)*

# Title of the (e-)SL project

University logo

Community partner logo

### Reflection

In this section, please state what you have learned as a result of your (e-)SL experience. Individually or with your group, think about:

- (1) what you did for service learning during the program/courses you attended.
- (2) your (e)service-learning experience in relation to the specific roles, knowledge, skills and competences acquired during the programme/courses followed.

Remember the start of the course/project. How has your thinking changed as a result of this (e-)SL experience? Has it changed the way you relate to people/community/systems or social structures? In what way? When did you have an "aha" moment and what prompted it? Why are this service and your learning important? In the future, what will you do and how will you think differently as a result of this learning experience?

### PHOTOS / IMAGES

*To utilize images of those benefiting from SL activities, their consent is imperative. If necessary, please consult with the coordinating teacher regarding obtaining a GDPR consent form.*

### Partners

Note: If this project does not have a partner, change the title to "Community Need", remove the "mission statement" below, focus on the community need to which you have addressed, and do not include the partner's logo (see above).

#### Name:

Mission: (check their website) Project goal/need identified by the community: (How have you helped the community? Example: guide at-risk youth, work for HIV/AIDS prevention, provide companionship to an elderly person, research needs of the population, etc.)

### PHOTOS / IMAGES

*To utilize images of those benefiting from SL activities, their consent is imperative. If necessary, please consult with the coordinating teacher regarding obtaining a GDPR consent form.*

### Photos / Images

*To utilize images of those benefiting from SL activities, their consent is imperative. If necessary, please consult with the coordinating teacher regarding obtaining a GDPR consent form.*

### Specific concepts

What course concepts have you applied in the context of service-learning activity?

Explain briefly how they are used.

### Methods

Describe what you did and how you did it:

- 
- 
- 
- 

### Results

The results of your activities in the community:

How has your work responded to community needs?

# Poveste de succes Video / Podcast

## SCURTĂ DESCRIERE

Videoclipurile cu povești de succes sunt instrumente utile pentru a celebra un proiect de învățare prin e-Service într-un mod dinamic și convingător. Prin intermediul narațiunilor personale și al imaginilor captivante, aceste videoclipuri surprind esența succesului proiectului, inspiră participanții și spectatorii deopotrivă și prezintă puterea de transformare a învățării prin servicii.

Etapele de realizare sunt următoarele:

**Identificarea participanților:** Identificați persoanele afectate de proiect, inclusiv studenții, membrii comunității, beneficiarii sau partenerii cu povești convingătoare care prezintă efectele transformatoare.

**Storytelling și scenarizare:** Efectuați interviuri cu participanții într-un stil conversațional, permițându-le să împărtășească experiențe, provocări și evoluții. Elaborati un scenariu care să cuprindă mesajele-cheie și rezultatele.

**Producție video:** Filmați interviurile participanților, proiectați imagini și încorporați elemente atractive din punct de vedere vizual, precum fotografiile sau animații. Editați imaginile, aliniați-vă la scenariu și îmbunătățiți povestirea cu muzică sau narațiune.

Videoclipurile cu povești de succes oferă participanților ocazia de a-și exprima recunoștința pentru schimbările pozitive ale proiectului. De asemenea, acestea facilitează recunoașterea eforturilor studenților, mentorilor, partenerilor comunitari și organizatorilor.

Participanții și telespectatorii vor fi inspirați de filmele cu povești de succes, înțelegând puterea de transformare a învățării prin servicii și simțindu-se împuterniciți să inițieze sau să contribuie la inițiative similare cu impact.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

**Comunicare:** Participanții își vor îmbunătăți abilitățile de comunicare prin transmiterea eficientă a succesului și impactului proiectului de învățare e-Service prin intermediul unor videoclipuri captivante cu povești de succes, utilizând narațiuni personale și imagini convingătoare.

**Colaborare și lucru în echipă:** Participanții vor colabora cu membrii echipei în timpul procesului de povestire și scenarizare, promovând munca în echipă și luarea în comun a deciziilor pentru a crea videoclipuri cu povești de succes de impact.

**Creativitate:** Participanții își vor dezvolta creativitatea prin încorporarea de elemente atractive din punct de vedere vizual, cum ar fi fotografiile, animații și muzică, în faza de producție video, transmițând în mod eficient esența succesului proiectului.

# Activități de reflecție

Există 17 ODD-uri și 169 de ținte în total. Deși toate acestea sunt importante și interconectate, unele vor fi mai relevante pentru organizația dumneavoastră decât altele.

Această secțiune poate identifica ODD-urile și țintele specifice pe care le prioritizați și poate demonstra modul în care acestea se aliniază cu strategia și obiectivele dumneavoastră.

1. Portofoliu de reflecție
2. Termometrul adevărului
3. Desen dictat
4. Harta experiențelor
5. Plan de acțiune săptămânal
6. Reflecție după predare

# Portofoliu de reflecție

## SCURTĂ DESCRIERE

Un element-cheie al proiectelor de învățare prin servicii este dezvoltarea competențelor transversale la studenți. Instrumentul Portofoliu de reflecție este util pentru ca studenții să clarifice diferența dintre scrierea reflexivă și tipul de scriere pe care poate au învățat să o facă anterior în timpul studiilor lor academice. Gândirea reflexivă și scrierea reflexivă, întrebându-vă de ce ați acționat într-un anumit fel, de ce alte persoane au acționat într-un anumit fel și cum ați învățat și ați crescut din experiență, este adesea ceva nou pentru studenți. Aceștia se pot simți timizi în a scrie la persoana întâi (am făcut, simt etc.) și probabil că nu sunt obișnuiți să aplice instrumente de analiză adecvate experienței personale. Lista de întrebări din anexa 1 este utilă pentru diferențierea între diferitele tipuri de gândire și de scriere, care includ toate o analiză profundă.

Portofoliul de reflecție îi ghidează pe elevi cu o listă de întrebări pentru a reflecta asupra a ceea ce au obținut din proiectele lor și asupra modului în care acestea au influențat valorile și viitorul lor. Ei evaluează ceea ce au citit în timpul pregătirii pentru activitățile proiectului (gândire critică), experiența lor concretă (gândire reflexivă) și planificarea proiectului (gândire strategică).

## COMPETENȚE TRANSVERSALE CONCEPTE PENTRU A FI UTILIZATE ÎN ÎNVĂȚAREA PRIN SERVICII

- Abilitatea de a organiza și planifica Rezolvarea problemelor
- Luarea deciziilor
- Lucrul în echipă și lucrul în echipe interdisciplinare
- Abilitatea de a lucra în contexte culturale diferite Relații interpersonale
- Adaptarea la situații noi
- Creativitate
- Cunoașterea altor culturi și obiceiuri
- Inițiativă și spirit antreprenorial
- Motivația socială
- Gândire critică și capacitatea de a fi reflexiv și autocritic

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

- să înțeleagă diferența dintre gândirea critică, reflexivă și strategică
- să utilizeze diferite metode de comunicare pentru a trata cu diferite persoane, în special cu cele care sunt foarte diferite de ei înșiși
- să dea dovadă de expertiză adaptativă pentru a putea răspunde eficient la probleme obișnuite sau familiare, să se adapteze la situații noi sau neașteptate, demonstrând capacitatea de a face față schimbărilor
- să reflecteze asupra creșterii lor în leadership analizând o situație în care au fost capabili să ofere
- conducere și luare de decizii

## RECOMANDĂRI

Această activitate poate fi implementată ca un chestionar în Moodle.

## INSTRUMENT DE PORTOFOLIU REFLEXIV

Întrebările de mai jos au fost concepute pentru a vă evalua progresul în dezvoltarea acestora. Vă rugăm să răspundeți la ele cât mai atent posibil.

**Întrebările ca instrument de gândire critică (cele mai utile la începutul proiectului, dar unele răspunsuri pot fi date numai după finalizarea proiectului):**

Ce ipoteze / presupuneri aveți personal cu privire la proiect?

Ce ipoteze / presupuneri ați luat personal de bune la începutul proiectului ?

Prezentați motivațiile din spatele alegerii proiectului dvs.



Aveți dovezi tangibile pentru ipotezele pe care le-ați avut la început? Ce concluzii alternative se pot trage din dovezile dumneavoastră?

Care este contextul proiectului dvs. și care sunt diferitele perspective din care acest proiect poate (ar putea) fi abordat?

Concluziile dumneavoastră pot fi generalizate?

### **Întrebările ca instrument pentru gândirea strategică:**

Care este exact obiectivul proiectului dumneavoastră? Ce scop urmărește obiectivul?

Care sunt principalele obstacole în calea atingerii obiectivului? Cine ar putea ști deja cum să atingă obiectivul? (literatura de specialitate?) Cine altcineva are un interes în atingerea obiectivului, adică cine sunt părțile interesate?

Care este contextul proiectului? Face parte dintr-un sistem mai mare? Obiectivul poate fi împărțit în subobiective?

Ce resurse sunt necesare?

Cum poate fi monitorizat progresul proiectului?

Ce dovezi pot fi furnizate că obiectivul a fost atins?

### **Întrebări ca instrument de gândire reflexivă (de ce a acționat elevul într-un anumit fel, de ce au acționat alte persoane diferit și ce a învățat elevul din această experiență)**

Care eveniment v-a surprins cel mai mult? De ce a fost o surpriză pentru tine? Ce vă spune acest lucru despre atitudinile/credițele dumneavoastră actuale?

Dați dovadă de incidente în care ați fost capabil să lucrați în echipă cu persoane din medii disciplinare similare și diferite. Identificați un incident în care ați fost capabil să aduceți laolaltă competențe diferite pentru a rezolva o problemă.

Care parte a proiectului v-a satisfăcut cel mai mult? Cum vă simțiți acum cu privire la experiența SL, comparativ cu ceea ce ați simțit în timpul proiectului? S-a schimbat ceva?

Reflecțați asupra unei situații în care ați fost capabil să conduceți și să luați decizii, ce v-a învățat aceasta despre capacitatea dumneavoastră de a face acest lucru?

Ce puteți concluziona despre punctele dvs. forte și avantajele comparative din această experiență de proiect?

Ce spune această experiență de proiect despre slăbiciunile și oportunitățile dvs. de dezvoltare? Ce ați evitat în cadrul proiectului? Ce ați riscat?

Evaluați-vă capacitatea de a trata cu persoane foarte diferite de dumneavoastră, folosind metode de comunicare diferite sau confruntându-vă cu moduri diferite de a fi.

Ce ați învățat din această experiență despre modul în care reacționați și răspundeți la provocări? Din ce alte perspective puteți privi această experiență?

Identificați modalitățile în care ați reușit să vă adaptați la situații noi sau neașteptate, arătând în ce măsură sunteți capabil să faceți față schimbării

Ce opțiuni ați avut? Există ceva ce ați fi putut face diferit?

Ce ați putea face diferit acum sau în viitor ca urmare a acestei experiențe și a reflecțiilor dvs. asupra ei? La ce acțiuni specifice vă conduce gândirea dumneavoastră?

# Termometrul adevărului

## SCURTĂ DESCRIERE

Termometrul adevărului este un instrument care poate fi utilizat pentru a reflecta asupra principalelor caracteristici ale învățării prin servicii, înainte ca elevii să își înceapă proiectele.

Pentru cadrele didactice, instrumentul este util pentru a:

-analiza critică a modului în care caracteristicile învățării prin servicii sunt resimțite mai mult sau mai puțin acut de către studenți

-înțelegerea modului în care elevii percep nevoile comunității sociale, solidaritatea, competențele, reciprocitatea etc. și să lucreze la o viziune comună

Termometrul adevărului constă într-un tabel (fizic sau digital) în care există 5 posibilități de răspuns care coincid cu gradientii de adevăr/fals: de la absolut adevărat la absolut fals. Instrumentul este completat cu o serie de afirmații pe care elevii trebuie să le plaseze pe termometrul adevărului prin ajungerea la o înțelegere comună (a se vedea pagina următoare).

### Obiectivele sunt:

Înțelegerea principalelor caracteristici ale Service-Learning

Să reflecteze asupra propriilor preconcepții

Discutați cu grupul de colegi pentru a ajunge la o înțelegere comună

### Indicații practice:

se creează grupuri de elevi (5-7 persoane: numărul de elevi din fiecare grup trebuie să corespundă numărului de declarații furnizate)

fiecare grup primește materialul necesar, fie digital, fie fizic: termometrul adevărului și declarațiile la care să lucreze

Pe rând, fiecare membru al grupului citește o afirmație și o introduce în termometru, dând o explicație. În acest moment, grupul se exprimă și decide dacă să lase afirmația acolo unde a fost plasată sau să o mute (trebuie să se ajungă la un acord, fără vot)

La sfârșitul celor 20 de minute, grupurile își discută răspunsurile

Profesorul poate ghida debriefingul urmărind ordinea afirmațiilor și întrebând fiecare grup la ce nivel al termometrului au fost plasați și de ce. Respectarea ordinii afirmațiilor va face reflecția comună mai bogată: într-adevăr, dezbateră poate pune sub semnul întrebării răspunsurile date.

Platforma Jamboard<sup>1</sup> poate fi utilizată pentru desfășurarea digitală a activității:

Pașul 1: încărcăți termometrul cu fotografia adevărului pe prima pagină și setați-l ca fundal Pașul 2: adăugați o pagină și introduceți propozițiile pe post-it-uri colorate

Pașul 3: dacă împărțiți elevii în grupuri, duplicați cele două pagini în funcție de numărul de grupuri și denumiți-le (grupul 1, 2, 3 etc.)

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Reflecție: instrumentul poate fi utilizat pentru reflecție în grup, oferind elevilor posibilitatea de a-și exprima gândurile și ideile cu privire la pilonii învățării prin servicii

Conștientizarea diverselor perspective: instrumentul permite includerea diverselor perspective și idei, promovând o conștientizare a diferitelor perspective și experiențe.

Negociere: instrumentul solicită elevilor să convină asupra adevărului sau falsității unei afirmații, fără a utiliza un vot

Conștientizarea de sine: instrumentul oferă studenților ocazia de a reflecta asupra procesului lor de învățare și asupra autoeficacității lor în abordarea nevoilor comunității.

## DIRECȚII DE ACTIVITATE

---

<sup>1</sup> *Jamboard* este o tablă digitală colaborativă unde puteți scrie idei, desena și partaja cu alții în timp real. Este un spațiu de lucru dinamic, complet gol, unde puteți adăuga post-it-uri, videoclipuri, imagini, link-uri etc.

# THERMOMETER OF TRUTH

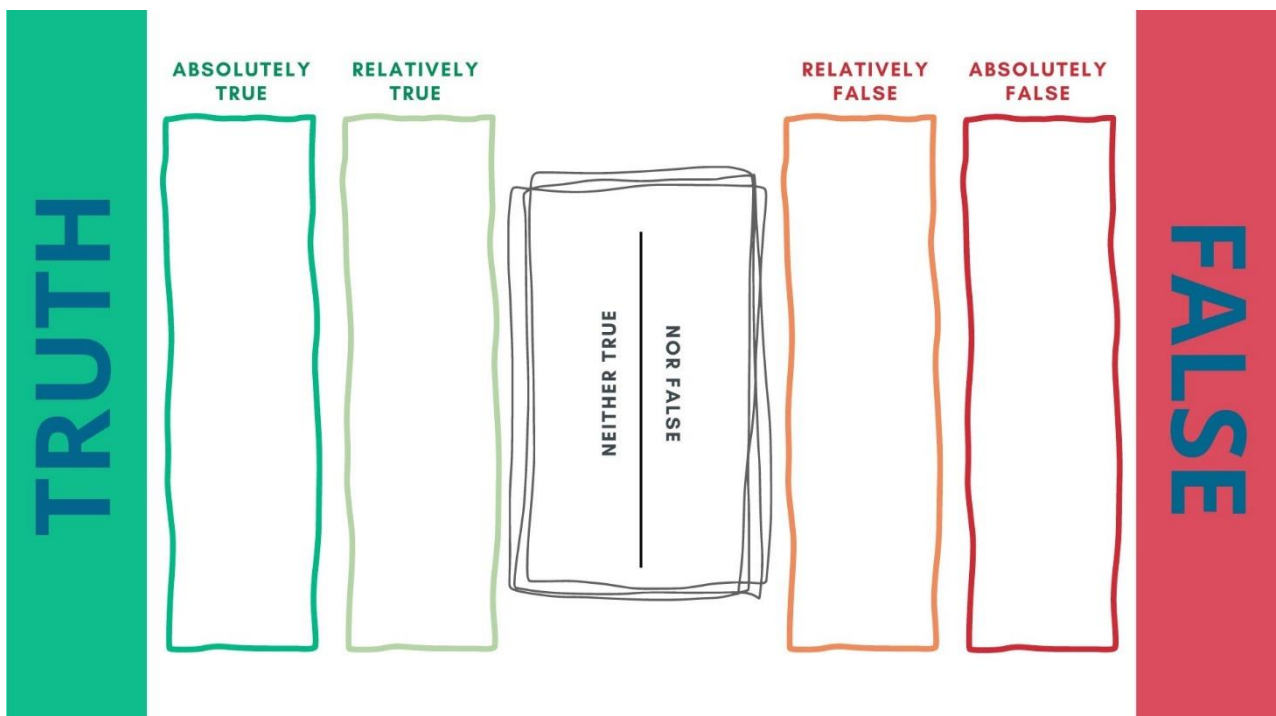
WG ACTIVITY - 20 MIN

## GOAL

1. Understanding the main characteristics of Service-Learning
2. Reflect on one's preconceptions
3. Discuss with the peer group to find a common understanding

## RULES

- Dividing into working groups (5-7 people. There should be a sentence for each member of a group)
- In turn, each group member reads out a statement and inserts it into the thermometer, giving an explanation.
- The group expresses itself and decides whether to leave the statement where it has been placed or to move it (agreement must be reached, no voting)
- At the end of the 20 minutes the groups discuss their answers



## STATEMENTS

*\*Some sentences are true, some false, some intentionally ambiguous to promote reflection*

1. **"Social injustice is synonymous of social need"** (this sentence allows students to discuss what they mean by community needs)
2. **"A personal need cannot be a community need"** (this sentence help students to discuss on the community dimension)
3. **"University students lack the skills to deal with social needs"** (this one allows student to reason about what skills they have and whether they feel efficacious)
4. **"Without applying knowledge in the field, one does not really learn"** (this one helps to think about the richness of practical experiences in order to grow integrally as persons, as citizens and as experts).
5. **"Addressing a social community need requires specific skills"** (this is intended to emphasize the focus on learning in Service-Learning)
6. **"Reflection is an impact factor on our learning"** (this is useful to introduce the role of reflection in Service-Learning)
7. **"Solidarity means doing something with and for others"** (this introduces the concept of solidarity)

## SERVICE-LEARNING FEATURES



SOLIDARITY  
SERVICE



STUDENT  
PROTAGONISM



CURRICULAR  
ARTICULATION



STRUCTURED  
REFLECTION



NETWORKS AND  
RECIPROCITY  
WITH THE  
COMMUNITY

- IS A **SOLIDARITY SERVICE** DESIGNED TO MEET THE REAL AND PERCEIVED NEEDS OF A COMMUNITY,
- IN WHICH **STUDENTS** ARE PROTAGONISTS.
- SL IS DESIGNED AND **INTEGRATED WITH THE CURRICULUM**, IN A LEARNING PERSPECTIVE.
- IN WHICH **REFLECTION** PLAYS A KEY ROLE.
- THE PROJECTS PROMOTE COLLABORATION AND CREATES **NETWORKS**
- DEVELOPING THE **RECIPROCITY** DIMENSION BETWEEN THE UNIVERSITY AND THE COMMUNITY

# Desen dictat

## SCURTĂ DESCRIERE

Desenul dictat este un instrument grafic al cărui scop este de a sensibiliza studenții cu privire la modul de promovare a participării ridicate a părților interesate pentru o înțelegere eficientă.

Activitatea reflectă, prin desen, dificultățile de transmitere și înțelegere a ideilor partenerilor comunitari.

Acest risc de neînțelegere se bazează pe faptul că fiecare persoană are propria sa perspectivă. Într-adevăr, activitatea arată cum, atunci când o persoană ascultă pe alta, aceasta are propriul mod de a înțelege. În plus, activitatea arată cât de dificil este să exprimi ceva, chiar dacă este simplu, în așa fel încât să fie înțeles conform intenției.

Indicații practice:

Activitatea presupune împărțirea elevilor în perechi pentru a lucra la 3 sarcini consecutive:

### Sarcina 1 (5 minute - anexa 1)

Unul dintre elevii din pereche dictează, iar celălalt desenează pe hârtie.

Persoana care desenează nu poate pune întrebări, însă persoana care dictează și vede desenul îl poate corecta. Dictatorul trebuie să încerce să se asigure că desenul reprezintă cât mai exact imaginea pe încercă să o comunice. După timpului, nu mai este permis niciun desen.

### Sarcina 2 (5 minute - anexa 2)

Rolurile perechii de elevi sunt inversate: persoana care a desenat imaginea trebuie să fie cea care vede imaginea. În acest caz, persoana care a desenat imaginea poate pune câte întrebări dorește, însă celălalt poate răspunde doar cu "da" sau "nu".

### Sarcina 3 (5 minute - anexa 3)

În cea de-a treia sarcină, desenul este dictat și ambii participanți pot pune întrebări și pot da instrucțiuni complete.

La sfârșitul celor 3 runde, trebuie acordat timp pentru ca desenele rezultate să fie observate de toată lumea (15 minute):

Apoi, profesorul conduce o reflecție în grup, punând câteva întrebări provocatoare: Cu ce metodă a fost cel mai confortabil să lucrați?

Care desene au fost cele mai exacte?

Cum reflectă această experiență interacțiunea cu partenerul comunitar? Își impune cineva punctul de vedere? Există dialog sau nu?

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Să reflecteze asupra propriilor abilități de ascultare și înțelegere. Înțelegerea importanței unei comunicări eficiente

Să fie conștient de modul în care propriul punct de vedere influențează înțelegerea în cadrul comunicării

## RESURSE

Resursele necesare sunt:

Scaune pentru organizarea de grupuri / camere virtuale

Planșe de desen / Jamboard<sup>2</sup>

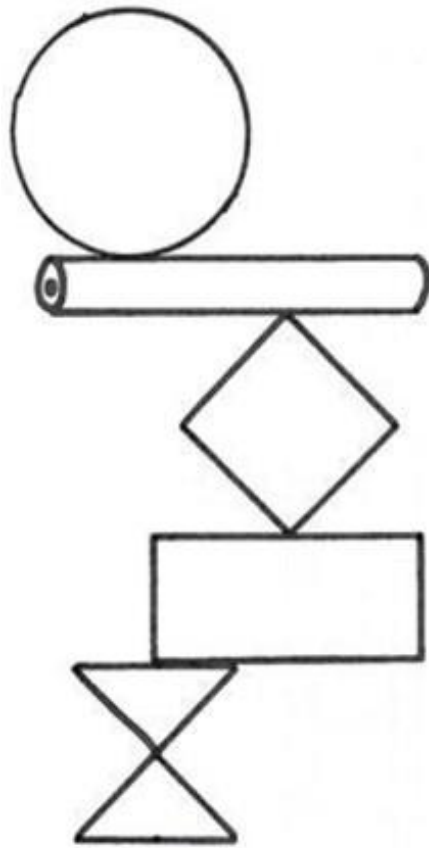
Creioane / Jamboard

Foi de hârtie / Jamboard\*

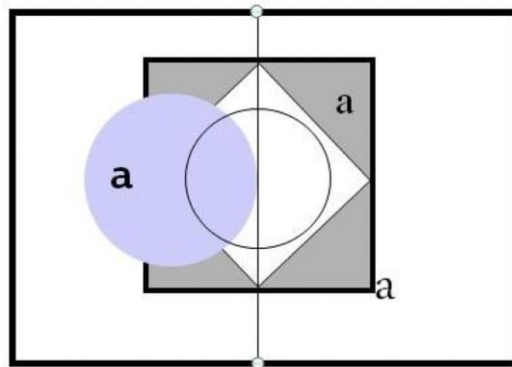
---

<sup>2</sup> Jamboard este o tablă digitală colaborativă unde puteți scrie idei, desena și partaja cu alții în timp real. Este un spațiu de lucru dinamic, complet gol, unde puteți adăuga post-it-uri, videoclipuri, imagini, link-uri etc.

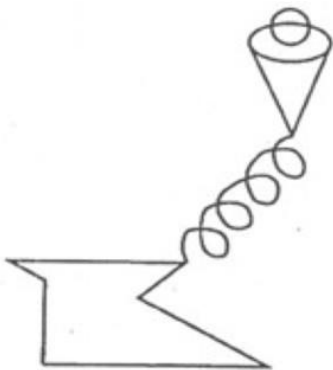
ANEXA 1



ANEXA 2



ANEXA 3





# Harta experiențelor

## SCURTĂ DESCRIERE

Harta experienței poate fi utilizată pentru reflecția individuală, dar mai ales pentru reflecția de grup după implementarea unui proiect (e-)SL sau după o experiență de învățare mai complexă.

Echipa de proiect lucrează în grupuri mici pentru a revizui parcursul proiectului implementat. Fiecare simbol de pe hartă face asocieri cu posibile experiențe din timpul proiectului. Participanții discută și reconstruiesc parcursul implementării. Discutând în grupuri mici, aceștia vor începe să își amintească ce au experimentat și, pe baza a ceea ce își amintesc că au experimentat, vor desena pe flipchart un traseu, o hartă a zonelor care corespund interpretării experienței lor. Din simbolurile de pe hartă le vor alege doar pe cele care au fost relevante pentru experiența lor din proiect - nu trebuie să le folosească pe toate. Ei vor desemna ordinea experiențelor prin care au trecut. O zonă poate fi parcursă de mai multe ori. Atunci când aleg să scrie o anumită zonă a hărții pe flipchart, trebuie să descrie/argumenteze în grup de ce au ales-o, ce înseamnă pentru ei și ce asocieri fac între numele zonei și modul în care au perceput momentul respectiv din experiența lor.

## RECOMANDĂRI

Această activitate poate fi completată cu întrebări metacognitive pentru a ajuta elevii să reflecteze asupra propriilor procese de gândire și strategii de învățare. Aceste întrebări promovează autocunoașterea și încurajează indivizii să își monitorizeze propria înțelegere și înțelegere. Exemple de întrebări metacognitive includ: "Ce strategii ați folosit pentru a rezolva această problemă?" și "Cum ați abordat această sarcină?".

## RESURSE

O copie digitală a hărții experienței poate fi creată în <https://padlet.com/> sau <https://miro.com/>

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

**Îmbunătățirea conștiinței de sine:** Hărțile experienței oferă elevilor posibilitatea de a reflecta asupra propriilor experiențe de învățare și de a-și evalua propria înțelegere și propriul progres. Acest lucru poate duce la o mai bună conștientizare de sine și la o înțelegere mai profundă a propriilor procese de învățare.

**Îmbunătățirea metacogniției:** Reflectând asupra experiențelor lor de învățare, elevii pot deveni mai conștienți de procesele lor de gândire și pot dezvolta o mai bună înțelegere a modului în care învață cel mai bine. Acest lucru poate duce la îmbunătățirea abilităților metacognitive și la îmbunătățirea obiceiurilor de studiu.

**Îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor:** Hărțile experienței pot ajuta elevii să identifice modele în experiențele lor de învățare și să identifice domeniile în care întâmpină dificultăți. Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să dezvolte strategii mai eficiente de rezolvare a problemelor și să depășească obstacolele din învățarea lor.

**Creșterea motivației și a implicării:** Hărțile experienței oferă studenților o reprezentare vizuală a parcursului lor de învățare, ceea ce îi poate ajuta să vadă progresele pe care le-au făcut și să se simtă mai motivați să continue să învețe. Acest lucru poate duce la un angajament sporit și la o legătură mai puternică cu materialul studiat.

## CAZ DE UTILIZARE

După finalizarea proiectului online SL, grupul se reunește pentru o sesiune de reflecție. Ei formează grupuri mici și primesc flipchart-uri și markere.

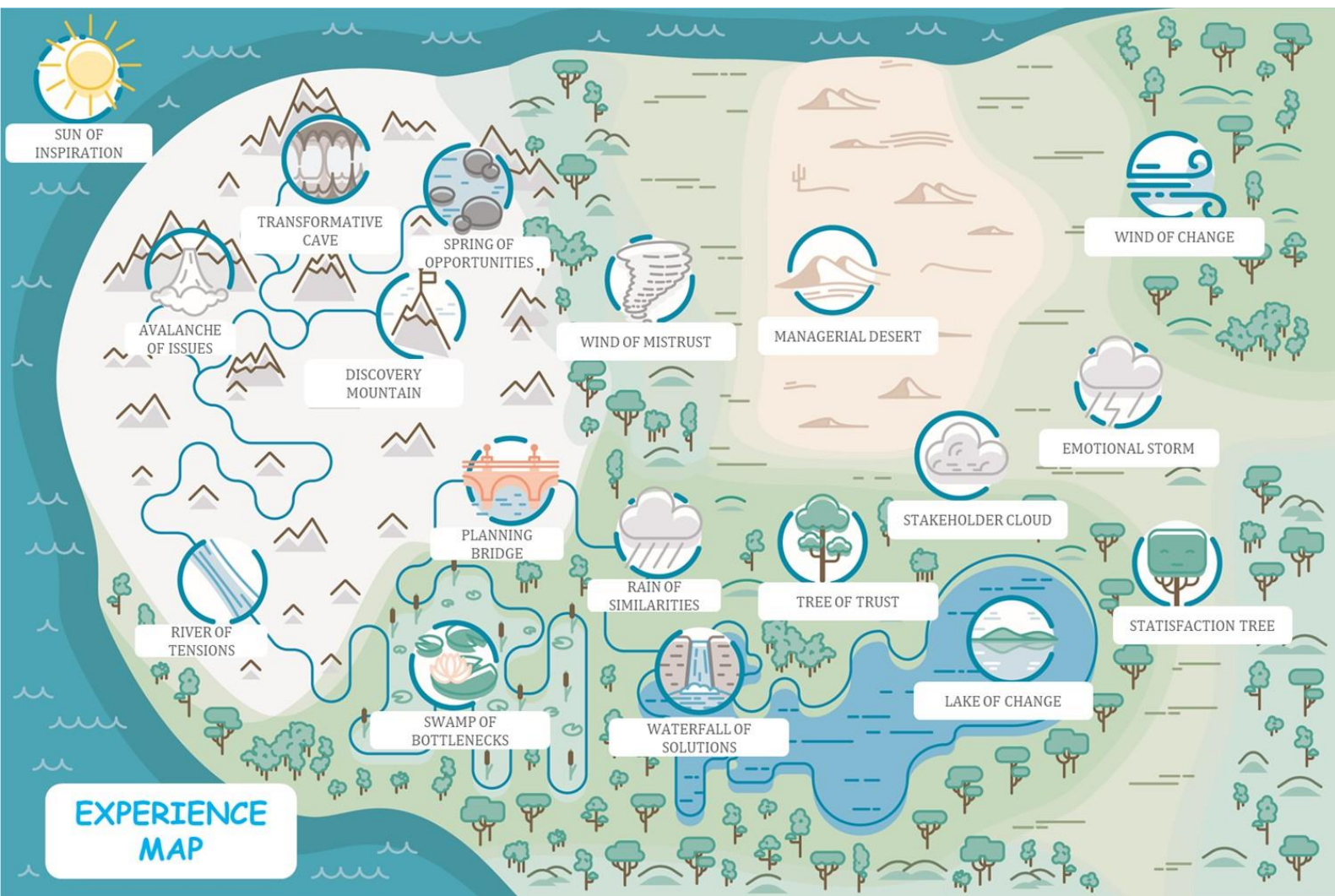
Fiecare grup mic discută și își amintește experiențele pe care le-au avut în timpul proiectului. Ei trec în revistă simbolurile de pe Harta experiențelor și le aleg pe cele care sunt cele mai relevante pentru experiența lor din proiect.

Folosind simbolurile selectate, grupurile mici construiesc pe flipchart o reprezentare vizuală a parcursului proiectului lor. Ei desenează o cale sau o hartă, conectând zonele care corespund

interpretării lor a experienței.

Pe măsură ce grupurile desenează fiecare zonă pe flipchart, explică de ce au ales-o și ce înseamnă pentru ei. Ei împărtășesc asociațiile pe care le fac între numele zonei și momentele specifice pe care le-au trăit în timpul proiectului.

După ce își prezintă flipchart-urile, întregul grup se angajează într-o discuție. Ei compară și contrastează hărțile lor, identificând temele comune, provocările și punctele importante. Ei discută semnificația experiențelor pe care le-au împărtășit.



Notă: Adaptat de la <https://www.noi-orizonturi.ro/2018/10/01/harta-experientelor-noastre/>



# Plan de acțiune săptămânal

## SCURTĂ DESCRIERE

În această activitate e-Service-Learning, studenții se angajează într-o reflecție asupra alocării timpului lor ca parte a proiectului lor de învățare prin servicii. Fiecare student primește un plan săptămânal de activități cu intervale de timp desemnate pentru fiecare zi a săptămânii.

Elevii sunt instruiți să noteze cele mai importante activități pe care le întreprind pentru ei înșiși, pentru familia lor, pentru prieteni și pentru alții în timpul proiectului lor e-Service-Learning. Aceste activități pot include sarcini legate de proiectul lor, implicarea în comunitate și angajamente personale.

După ce elevii și-au completat planurile de activitate, ei decupează fiecare activitate individuală de pe foaie. Profesorul oferă fiecărui elev două coșuri sau cartonașe mari, unul etichetat "Pentru învățarea mea" și celălalt etichetat "Pentru impactul asupra comunității".

Sarcina elevilor este de a aloca activitățile decupate în coșurile "Pentru învățarea mea" sau "Pentru impactul asupra comunității", baza evaluării lor cu privire la scopul principal și impactul fiecărei activități. Ei iau în considerare modul în care fiecare activitate contribuie la propria lor învățare și dezvoltare, precum și impactul pozitiv pe care îl are asupra comunității pe care o deservește.

După alocarea activităților, elevii se angajează într-o reflecție asupra alocării timpului și a echilibrului dintre învățarea personală și impactul asupra comunității. Ei discută semnificația fiecărei categorii și împărtășesc reflecțiile privind experiența de învățare prin servicii în cadrul unei discuții de grup.

Prin această activitate, studenții dobândesc o înțelegere mai profundă a timpului pe care îl dedică propriei lor învățări și a contribuțiilor pe care le aduc comunității prin e-Service-Learning. Aceasta îi determină să reflecteze asupra valorii experiențelor lor și asupra impactului serviciului lor. Activitatea încurajează gândirea critică, autocunoașterea și simțul responsabilității sociale în contextul proiectului lor de e-Service-Learning.

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Reflecți asupra activităților personale din timpul săptămânii în contextul e-Service-Learning.

Să reflecteze asupra acțiunilor individuale, luând în considerare impactul acestora asupra dezvoltării personale și a implicării în comunitate.

Efectuați o autoevaluare pentru a evalua alocarea timpului între activitățile personale și cele legate de comunitate în cadrul proiectului e-Service-Learning.

# Reflecție după predare

## SCURTĂ DESCRIERE

După ce elevii predau lecții elevilor de gimnaziu sau liceu ca parte a experienței lor de învățare prin servicii, li se cere să scrie o reflecție individuală. Ei urmăresc specifice în timp ce lucrează la reflecțiile lor ca parte a performanței și creșterii lor pedagogice. Elevii sunt rugați să completeze reflecția individuală post-didactică în termen de două zile și o trimită pe platforma utilizată. Ulterior, reflecțiile individuale sunt notate de către instructori.

## ÎNTREBĂRI PENTRU REFLECȚIE

Descrieți pe scurt procesul de planificare a lecțiilor și cum v-ați simțit în legătură cu procesul de planificare (Vi s-a părut eficient? Eficient? În ce fel? În ce fel ar fi putut fi mai bun?).

Descrieți pe scurt măsura în care considerați că predarea lecțiilor planificate de către echipa dvs. a fost eficientă. De ce sunteți cel mai mândru în ceea ce privește predarea dumneavoastră? Ce a funcționat foarte bine?

Descrieți un lucru pe care l-ați schimba/face diferit în ceea ce privește predarea dvs. și explicați de ce.

În planificarea și desfășurarea lecției (lecțiilor), ați jonglat cu multe responsabilități - ați avut sarcina de a le preda elevilor conținut (un subiect specific privind bunăstarea), cultivându-le în același timp competențele globale și gândirea critică și dezvoltându-le limbajul cu sprijin adecvat (SINC). Reflecțați asupra fiecăruia dintre aceste domenii - în care dintre aceste trei domenii ați avut cel mai mare succes? Cel mai puțin reușit? Privind retrospectiv, ce altceva fi putut face pentru a îmbunătăți vreun domeniu specific?

Ce ai învățat despre tine ca profesor nou în timpul acestei experiențe?

## REZULTATELE ÎNVĂȚĂRII

Studentții vor fi capabili să:

- să descrie modul în care și-au planificat lecțiile și cum s-au simțit în legătură cu procesul de planificare
- să descrie măsura în care consideră că predarea lecțiilor planificate de către echipa lor a fost eficientă să își exerseze competențele globale și gândirea critică și să își dezvolte limbajul cu sprijin adecvat (SINC - scaffolding, interaction, noticing, connection)
- comentați cele mai importante aspecte
- să evalueze lucrurile pe care cu siguranță le-ar schimba/face diferit în ceea ce privește predarea lor

## RECOMANDĂRI

Ramos, K., Wolf, E. J., & Hauber-Özer, M. (2021). Teaching for Global Competence: A Responsibility of Teacher Educators. *Journal of Research in Childhood Education*, 35(2), 311-330. doi: 10.1080/02568543.2021.1880998.

Mercer, S. (2023). Global Skills. Retrieved from <https://elt.oup.com/feature/global/expert/global-skills?cc=global&selLanguage=en>

---

## Secțiunea 3. Instrumente digitale

În cadrul proiectelor e-SL, instrumentele tehnologice joacă un rol esențial în împuternicirea facilitatorilor de a crea experiențe de învățare dinamice și captivante. În această secțiune, aprofundăm domeniul instrumentelor tehnologice, dezvăluind resurse care pot îmbunătăți practicile de facilitare și amplifica impactul inițiativelor e-Service-Learning.

De la sistemele de gestionare a învățării și platformele de colaborare online la instrumentele de povestire digitală și software-ul de vizualizare a datelor, explorăm o gamă variată de instrumente tehnologice care pot facilita comunicarea fără întreruperi, pot încuraja colaborarea și pot îmbunătăți întregul parcurs de învățare.

Fie că sunteți un facilitator cu experiență sau un începător în e-Service-Learning, această secțiune vă va oferi informații, strategii și recomandări practice pentru selectarea și utilizarea eficientă a instrumentelor tehnologice. Îmbrățișând posibilitățile acestor resurse digitale, puteți debloca întregul potențial al e-Service-Learning, permițând experiențe transformative atât pentru cursanți, cât și pentru comunitățile pe care le deservesc.

Explorați următoarele recomandări pentru a descoperi ce instrumente pot fi integrate perfect în activitățile și proiectele e-Service-Learning.

Instrumente	Descriere
Sisteme de management al învățării (LMS)	Platforme precum <a href="#">Moodle</a> , <a href="#">Canvas</a> sau <a href="#">Blackboard</a> oferă un hub centralizat pentru găzduirea materialelor de curs, facilitarea comunicării și gestionarea temelor și evaluărilor online.
Instrumente de videoconferință	Aplicații precum Zoom, Microsoft Teams sau Google Meet permit comunicarea în timp real, întâlnirile virtuale și discuțiile de colaborare între elevi, educatori și parteneri comunitari.
Platforme de colaborare online	Instrumente precum Google Docs, Microsoft 365 sau Notion permit editarea colaborativă a documentelor, gestionarea partajată a proiectelor și colaborarea în grup, încurajând lucrul în echipă și coordonarea în cadrul proiectelor e-Service-Learning.
Instrumente de gestionare a proiectelor	Platforme precum Trello, Asana sau Basecamp ajută la organizarea sarcinilor, stabilirea termenelor limită, atribuirea responsabilităților și urmărirea progresului proiectului, sporind eficiența și responsabilitatea în eforturile de e-Service-Learning.
Sondaj online și instrumente de colectare a datelor	Instrumente precum Google Forms, SurveyMonkey, Survey Alchemer sau Type form facilitează crearea și distribuirea de sondaje și chestionare pentru a colecta date, feedback și informații de la membrii comunității sau participanții la proiect.
Instrumente digitale de storytelling	Platforme precum Adobe Spark, Canva sau Prezi permit crearea de prezentări multimedia atractive, infografice sau videoclipuri pentru a împărtăși rezultatele proiectelor și a comunica relatări cu impact.
Social Media și BloggingPlatforme	Platforme precum Twitter, Grupuri Facebook, WordPress sau Medium pot fi utilizate pentru împărtășirea actualizărilor proiectului, implicarea în comunitate și promovarea conștientizării inițiativelor Service-Learning.
Platforme de portofoliu online	Instrumente precum Mahara, Portfolium sau WordPress permit studenților să își creeze și să își prezinte portofoliile digitale, evidențiindu-și experiențele e-Service-Learning, proiectele și realizările.
Instrumente de realitate virtuală (VR) și realitate augmentată	Tehnologiile inovatoare precum Oculus Rift, Google Cardboard sau aplicațiile AR oferă experiențe imersive, permițând

(AR)	studentilor să exploreze medii virtuale legate de proiectele lor e-Service-Learning sau să se implice în simulări.
Instrumente de vizualizare a datelor	Instrumente precum Tableau, Infogram sau Plotly permit crearea de grafice, diagrame și vizualizări interactive convingătoare din punct de vedere vizual pentru a analiza și prezenta datele colectate în timpul activităților de e-Service-Learning.

# Recomandări pentru integrarea tehnologiei în e-SL

## OBIECTIVELE SUNT ESENȚIALE

În primul rând, înțelegerea nevoilor și obiectivelor unice ale proiectelor de e-Service-Learning este esențială. Prin identificarea obiectivelor specifice, a rezultatelor dorite și a publicului țintă al proiectului, puteți alinia în mod eficient instrumentele tehnologice la obiectivele de învățare și puteți adapta utilizarea acestora în consecință. Această abordare strategică garantează că instrumentele selectate sporesc implicarea, colaborarea și impactul asupra comunității.

## PRINCIPIILE DE DESIGN CONTEAZĂ

În continuare, luați în considerare principiile pedagogice și strategiile de instruire care se aliniază cu instrumentele tehnologice alese. Evaluați modul în care fiecare instrument sprijină învățarea activă, favorizează interacțiunile semnificative și promovează gândirea critică. Această analiză vă permite să selectați instrumentele care se aliniază la abordarea pedagogică dorită și consolidează principiile de bază ale e-Service-Learning.

## VERIFICAȚI ACCESIBILITATEA

Este esențial să explorați utilizabilitatea, accesibilitatea și cerințele tehnice ale instrumentelor tehnologice. Evaluați factori precum ușurința în utilizare, compatibilitatea între dispozitive, disponibilitatea suportului tehnic și respectarea standardelor de accesibilitate. Aceste considerente asigură faptul că toți participanții, inclusiv cursanții și membrii comunității, se pot angaja efectiv cu instrumentele, promovând incluziunea și accesul echitabil.

## SĂ ÎNCURAJEZE CENTRAREA PE CURSANT

În plus, încurajați o abordare centrată pe cursant prin implicarea elevilor în selectarea și evaluarea instrumentelor tehnologice.

Solicitați feedback-ul, preferințele și experiențele acestora pentru a vă asigura că instrumentele corespund stilurilor și preferințelor lor de învățare. Implicându-i pe cursanți în procesul de luare a deciziilor, încurajați sentimentul de proprietate și creșteți motivația și implicarea lor în activitățile de e-Service-Learning.

## EVALUAREA IMPACTULUI

Evaluarea periodică a eficacității și a impactului programului integrat

# Referințe

- Agusdinata, DB (2022). Rolul universităților în co-crearea și implementarea soluțiilor ODD: o proiectare centrată pe om și un proces de învățare cu acțiuni partajate. *Sustainability Science*, 17(4), 1589-1604.
- Arif, FKM, Affendi, FR, Noah, JB și Yunus, MM (2020). Tendințe și practici inovatoare în ESL pentru educația 4.0 în rândul instituțiilor de învățământ superior. *Jurnalul Internațional de Cercetare Științifică și Tehnologică*, 9(3), 4027-4030.
- Bandura, A. (2006). Spre o psihologie a agentiei umane. *Perspective on Psychological Science*, 1(2). <https://doi.org/10.1111/j.1745-6916.2006.00011.x>
- Bandura, A. (2010). Auto-eficacitate. În IB Weiner & WE Craighead (Eds.), *The Corsini Encyclopedia of Psychology*. JohnWiley&Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9780470479216.corpsy0836>
- Bourelle, T. (2014). Adaptarea învățării-serviciu în sala de clasă de comunicare tehnică online: un cadru și model. *Technical Communication Quarterly*, 23(4), 247-264.
- Burbules, NC (2017). Dialog și Pedagogie Critică. În MA Peters (Ed.), *Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory* (pp. 553–557). Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-287-588-4\\_233](https://doi.org/10.1007/978-981-287-588-4_233)
- Dapena, A., Castro, PM și Ares-Pernas, A. (2022). Trecerea la e-Service-Learning în învățământul superior. *Applied Sciences*, 12(11), 5462.
- Dewey, J. (2015). *Experiență și educație* (Prima ediție de presă gratuită 2015). Presă gratuită. Downes, S. (2007). Whatconnectivismis. Preluat de la <http://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html>
- Guthrie, KL și McCracken, H. (2014). Reflecție: importanța de a face sens în cursurile de e-service-learning. *Journal of Computing in Higher Education*, 26, 238-252.
- Hodge, T. (2019). Integrarea umilinței culturale în biblioteconomia serviciilor publice. *International Information & Library Review*, 51(3), 268-274.
- Kitchen, J. și Taylor, L. (2020). Pregătirea cadrelor didactice inițiale pentru predarea justiției sociale: proiectarea și implementarea intervențiilor eficiente în formarea profesorilor. *Manual de intervenții ale justiției sociale în educație*, 1-27.
- Kitchenham, A. (2012). Jack Mezirow despre învățarea transformatoare. În NM Seel (Ed.), *Encyclopedia of the Sciences of Learning* (pp. 1659–1661). Springer SUA. [https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_362](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_362)
- Kolb, DA (1984). *Învățare prin experiență: experiența ca sursă de învățare și dezvoltare*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Li, M. și Frieze, IH (2016). Dezvoltarea angajamentului civic în educația universitară: Predicția angajamentului actual și viitor în serviciile comunitare. *Psihologia socială a educației*, 19, 775-792.
- Meyers, SA (2009). Învățarea prin serviciu ca o oportunitate de transformare personală și socială. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 21(3), 373-381.
- OCDE. (2017). *Manualul OCDE pentru medii de învățare inovatoare*, OECD, Editura, Paris, <http://dx.doi.org/9789264277274-en>.
- OCDE. (2019). *Evaluarea comparativă a performanței sistemului de învățământ superior*, Învățământ superior, Editura OECD, Paris, Textul paragrafului dvs
- Paniagua, A., & Instance, D. (2018). Profesorii ca proiectanți ai mediilor de învățare: importanța pedagogiilor inovatoare. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264085374-ro>
- Resch, K. (2018). A treia misiune și învățare-serviciu. O evaluare narativă a relevanței experiențelor elevilor. *Zeitschrift für Hochschulentwicklung*, 13(2), 127-139.
- Roos, V. (2016a). Introducerea metodei Mmogo ca o metodă vizuală de colectare a datelor. În V. Roos (Ed.), *Înțelegerea experiențelor relaționale și de grup prin metoda Mmogo -Method®* (pp. 3–17). Editura Springer International. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-31224-8\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-31224-8_1)
- Ryan, RM și Deci, EL (2000). Teoria autodeterminării și facilitarea motivației intrinseci, a dezvoltării sociale și a bunăstării. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Siemens, G. (2008). Învățare și cunoaștere în rețele: schimbarea rolurilor pentru educatori și

designeri. ITFORUM pentru discuții, 1-26.

- Sulé , VT, Sachs, A., Mansor, C. și Smydra , RV (2022). Cazul pentru studii de caz: implicare dialogică și creare de studii de caz într-o clasă de învățământ superior. *Învățare activă în învățământul superior*, 146978742210752. <https://doi.org/10.1177/14697874221075297>
- Veyvoda , MA și Van Cleave, TJ (2020). Re-imaginarea învățării implicate în comunitate: învățare-serviciu în cursurile de științe ale comunicării și tulburări în timpul și după COVID-19. *Perspective of the ASHA Special Interest Groups*, 5(6), 1542-1551.
- Wenger, E. (1998). *Comunități de practică: învățare, sens și identitate* (ed. I). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511803932>

