



Titlul Modulului:	“Timpul Deciziei !” Joc de Cărți pentru Dezvoltarea Abilităților		
Durată	Durata jocului poate varia. Jocul poate fi oprit în orice moment. Se recomandă să jucați minim 30 de minute pentru 2 jucători și până la 1 oră și jumătate pentru 5 jucători.		
Metoda de predare	Combinat <input type="checkbox"/>	Față în față <input checked="" type="checkbox"/>	Învățare On-line <input type="checkbox"/>
		Timp: vezi instrucțiunile de durată	Timp:
			Non-formal (Platformă de învățare) <input type="checkbox"/>
			Timp:
Nr. jucătorilor	Min 2 – Max 5		
Rezultatele Învățării	<p>Antreprenariat: acțiuni pe baza ideilor și oportunităților pentru a le transforma, în timp, în valoare culturală, financiară sau socială pentru alții.</p> <p>Adaptabilitate: modificarea atitudinii sau a comportamentului cuiva pentru a se adapta la modificări la locul de muncă.</p> <p>Comunicare: interacțiunea cu ceilalți, în principal față în față, într-o gamă largă de situații, folosind strategii adecvate contextului și scopului.</p> <p>Creativitate: generarea de idei noi sau combinarea celor existente pentru a dezvolta soluții inovatoare și noi.</p> <p>Gândire critică: folosirea abilităților cognitive pentru a lua decizii și pentru a trece logic de la o idee la alta.</p> <p>Relaționare: evidența persoanelor din rețeaua profesională personală și punerea la curent cu activitățile lor.</p> <p>Dezvoltare personală (încrederea în sine și concentrarea internă a controlului): deținerea capacității de a utiliza diferite canale de percepție, stiluri de învățare, strategii și metode pentru a dobândi cunoștințe, abilități și competențe.</p>		



Inițiativă: preluarea inițiativei pentru crearea de îmbunătățiri

Management personal (Asumarea riscurilor și conștientizarea comercială): dezvoltarea propriilor moduri de a face lucrurile, motivându-se cu puțină sau fără supraveghere.

Tenacitate (perseverență): continuarea și finalizarea sarcinilor în ciuda oboselii sau frustrării.

Asumarea riscurilor: evaluarea unei situații și deciderea nivelului de risc acceptabil.

Munca în echipă: lucrează cu încredere în cadrul unui grup, asumându-și un rol relevant, pentru a atinge obiectivele atât personale, cât și colective; echilibrează contribuția proprie și succesul față de alții în beneficiul echipei; împărtășirea volumului de muncă în mod corespunzător; recunoașterea valorii contribuțiilor și ideilor altor persoane; recunoașterea și respectarea rolului celorlalți; sprijinirea diviziunii sau asumarea în comun a responsabilităților.

Detaliile Sesiunii:

Element de Lecție:	Metode și instrucțiuni pentru instructori:	Resurse Necesare:
Introducere	Jocul de cărți „Timpul Deciziei !” pentru dezvoltarea competențelor este un joc creat pentru a stimula dezvoltarea abilităților de putere pentru tinerii dezavantajați, tinerii care suferă de izolare și marginalizare care doresc să-și îmbunătățească abilitățile sociale și digitale pentru a avea impact asupra vieții lor. Jocul dezvoltat are o aplicație largă care îl face util pentru dezvoltarea următoarelor abilități: luare a deciziilor, asumare de riscuri, inițiativă, lucru în echipă, dezvoltare lingvistică, calcule matematice de bază, perseverență, gândire creativă, gândire critică, antreprenoriat, comunicare, relaționare, dezvoltare personală (încrederea în sine și focalizarea internă a controlului). Jocul poate fi folosit pentru a depăși sub forma unui joc temerile și pentru	<ul style="list-style-type: none"> - Kit de joc de cărți DYM „Timpul Deciziei !” disponibil pe site-ul www.dymproject.eu/ (Tot materialul poate fi descărcat și tipărit cu ușurință) - creioane/pixuri, cronometru (se poate seta pe smartphone), 1 zar



		<p>a îmbunătăți comunicarea tinerilor, mai ales cei timizi și cei care au dificultăți de comunicare, prin intermediul povestirii. Jocul sprijină dezvoltarea abilităților de putere esențiale care vor avea un impact pozitiv asupra dezvoltării personale și profesionale a tinerilor. Jocul va contribui și la îmbunătățirea abilităților lingvistice (mai ales dacă jocul este folosit într-o limbă străină), abilitățile de calcul de bază (în joc jucătorii vor fi rugați să facă niște calcule de bază) și va îmbunătăți încrederea în sine și -conștientizare datorită utilizării povestirii.</p>	
	<p>Activitatea 1: citirea instrucțiunilor</p>	<p>Fiecare set de joc include tot materialul necesar pentru a putea juca. Instructorul /profesorul ar trebui să prezinte scopul jocului și să prezinte regulile tuturor participanților pentru a se asigura că toți jucătorii înțeleg cum urmează să fie desfășurat jocul. Profesorul /instructorul va oferi jucătorilor materialul de joc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kit de joc de cărți DYM „Timpul Deciziei !” disponibil pe site-ul www.dymproject.eu/ (Tot materialul poate fi descărcat și tipărit cu ușurință) - creioane/pixuri, cronometru (se poate seta pe smartphone), 1 zar
	<p>Activitatea 2: jucarea jocului</p>	<p>Jucătorii pot începe să-și joace jocul și să-și creeze propria poveste. Profesorul /instructorul se poate juca cu ei sau observa din exterior. Jocul poate fi oprit oricând, dar se recomandă să terminați jocul (când toate cărțile din pachet sunt extrase) sau să jucați minim 30 de minute.</p>	
	<p>Activitatea 3: citirea poveștii create</p>	<p>La sfârșitul jocului, jucătorii trebuie să calculeze punctele obținute. Toți jucătorii trebuie încurajați să citească povestea pe care au creat-o pentru restul jucătorilor.</p>	



			<p>materialul poate fi descărcat și tipărit cu ușurință)</p> <ul style="list-style-type: none">- creioane/pixuri, cronometru (se poate seta pe smartphone), 1 zar
	Discuție după activități	După încheierea jocului, profesorul /instructorul poate avea o scurtă sesiune de discuții cu participanții la joc pentru a evalua impresiile, ideile și gândurile lor cu privire la joc. Fiecare participant ar trebui să efectueze propria autoevaluare discutând cu grupul despre abilitățile și competențele pe care le-a dobândit în timpul sesiunii de joc.	<ul style="list-style-type: none">- N/A
Metode de evaluare	Non-formal	Documentarea evaluării ECVET (vezi Anexa 1)	
Materiale didactice	Față în față: Kit de joc compus din: Instrucțiuni de joc, pachet de 50 de cărți + 5 cărți de caractere, fișe de puncte. Instructorul ar trebui să furnizeze jucătorilor: creioane/pixuri, cronometru (se poate seta pe smartphone), 1 zar. Toți participanții sau cel puțin unul dintre ei ar trebui să aibă la dispoziție un smartphone pentru a scana codurile QR din joc.		



Anexa 1 – evaluare ECVET

Timpul Deciziei!

Competențe	Conținuturi	Evaluare preliminară	
		ADMIS	RESPINS
- Acțiune pe baza ideilor și oportunităților pentru a le transforma, în timp, în valoare culturală, financiară sau socială pentru alții.	- Înțelegeți cum să faceți calcule de bază - Înțelegeți cum să identificați și să contactați oamenii din rețeaua dvs	ADMIS	RESPINS
- Interacțiunea cu ceilalți, în principal față în față, într-o gamă largă de situații, folosind strategii adecvate contextului și scopului	- Dezvoltarea abilităților tehnice specifice de vorbire - Utilizarea povestirii pentru autopromovare - Înțelegeți cum să vorbiți cu încredere unui public	ADMIS	RESPINS
- Generarea de idei noi sau combinarea celor existente pentru a dezvolta soluții inovatoare și noi.	- Utilizarea cunoștințelor existente pentru a dezvolta moduri originale de lucru	ADMIS	RESPINS
Utilizați abilitățile cognitive pentru a lua decizii și pentru a trece logic de la o idee la alta.	- Înțelegeți cum să identificați o situație sau o problemă, precum și factorii care o pot influența - Înțelegeți cum să evaluați diferite scenarii și să luați o decizie pe baza informațiilor furnizate.	ADMIS	RESPINS
- Evaluarea unei situații și deciderea nivelului de risc acceptabil pentru asumare.	- Înțelegeți nivelurile de risc și luați o decizie.	ADMIS	RESPINS
Lucrul cu încredere în cadrul unui grup, cu asumarea unui rol relevant, pentru a atinge obiectivele atât personale, cât și colective.	- Înțelegeți cum să luați o decizie în grup, luând în considerare feedback-ul oferit de membri - Înțelegeți cum să comunicați corespunzător cu membrii echipei - Recunoașteți valoarea contribuțiilor și ideilor altor oameni	ADMIS	RESPINS