



Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
Contract nr. POCU/666/6/23/135937

### Aplicație practică – Exemplu de cum poate fi condusă o activitate urmărind ciclul învățării al lui David Kolb

<b>Activitate<sup>1</sup></b>				
<b>Scop:</b> Înțelegerea conceptului de învățare prin experiență, dezvoltarea de abilități de lucru în echipă, exersarea competențelor matematice și de privire în spațiu, gestionarea eficientă a timpului.				
<b>Durata:</b> 20 min				
<b>Timp</b>	<b>Subiect/ Temă</b>	<b>Descriere</b>	<b>Metode, Instrumente</b>	<b>Materiale necesare</b>
<b>20'</b>	Joc de echipă Învățare prin experiență	Elevii vor fi împărțiți pe echipe de 4-5 persoane. Li se va explica sarcina pe care o au de îndeplinit în echipele în care sunt. Fiecare echipă va avea la dispoziție 10 minute pentru a contrui cel mai înalt turn, cu materialele pe care le vor avea la dispoziție. Turnul trebuie să fie stabil și să poată fi mutat dintr-o parte în cealaltă. Facilitatorul/Profesorul se asigură că totul este clar înainte ca participanții să se apuce de lucru. Fiecare echipă va primi câte 2 foi albe, un scotch, 3 Markere/ pixuri/creioane. Fiecărei echipă va avea posibilitatea să mai aleagă în plus 1 singur obiect, din încăperea/sala de clasă, pe care să îl folosească pentru îndeplinirea sarcinii. Participanților li se va reaminti pe parcursul timpului de lucru câte minute mai au la dispoziție pentru îndeplinirea sarcinii (5 minute, 2 minute etc.). După finalizarea timpului de lucru facilitatorul care ghidează exercițiul va capta atenția și va trece pe la fiecare echipă pentru a vedea rezultatul și a stabili care		2 Foi albe/echipă Scotch normal sau de hârtie 3Markere/ pixuri/creioane/ per echipă

<sup>1</sup> Activitate inspirată de „Marshmellow challenge” - [https://www.ted.com/talks/tom\\_wujec\\_build\\_a\\_tower?language=en](https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower?language=en)



Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
 Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
 Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
 Contract nr. POCU/666/6/23/135937

		<p>este turnul care respectă cerințele date la începutul exercițiului.</p> <p>După finalizarea exercițiului profesorul va conduce procesul de debriefing/procesare a experienței din cadrul exercițiului. Întrebări ce pot fi incluse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cum vi s-a părut activitatea?</li> <li>- Care ar fi primul cuvânt care vă vine în minte?</li> <li>- Cât de greu/ușor v-a fost să îndepliniți sarcina dată?</li> <li>- Ce a fost ușor/greu? De ce?</li> <li>- Cum ați ajuns la rezultat?</li> <li>- Cum ați lucrat împreună?</li> <li>- Ce credeți că ați învățat/aflat din acest exercițiu?</li> <li>- Ce ați putea lua din acest exercițiu și aplica în viața reală?</li> <li>- Care credeți că este legătura dintre acest exercițiu și matematică (de exemplu)?</li> <li>- Cum veți aplica cele învățate în realitate?</li> <li>- *alte întrebări care vin natural și în sprijinul atingerii exercițiului, de a aduce în discuție prin experiența în care au fost implicați.</li> </ul> <p>Pe parcursul discuției de procesare este important ca profesorul să noteze idei care apar pe parcurs și la care se poate face referire pe parcursul atelierului sau la finalul acestuia.</p>		
--	--	---	--	--