# Modulul 2 – Învățare prin co-design prin joc de rol

## Unitatea 2.4 — Instrumentul pentru proiectarea planului de lecție prin co-design

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin însă exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.
Numărul proiectului: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

# Cuprins


1 Introducerea instrumentului
Canvasul Co.De. pentru jocul de rol

2 Pasul 1: Pregătirea
Stabilirea obiectivelor și definirea rolurilor

3 Pasul 2: Scenariul de acțiune
Proiectarea conflictului și a mediului de lucru

4 Pasul 3: Produsul final
Artefacte și criterii de evaluare

5 Pasul 4: Debriefingul
Structurarea reflecției

6 Sinteză și pașii următori
Trecerea către resurse externe



Co-funded by
the European Union


Co.De.

# Introducerea instrumentului (Canvasul)

**Ce este**? Un șablon pas cu pas pentru structurarea unei sesiuni de joc de rol bazate pe co-design.

**De ce să îl folosim?** Pentru a asigura alinierea dintre partea atractivă a interpretării rolurilor și obiectivele specifice de învățare.

## Cei patru piloni ai instrumentului



**Context**

- Problemă din lumea reală



**Distribuția rolurilor**

- Factori interesați / persoane implicate



**Conflictul**

- Tensiunea care trebuie rezolvată



**Concluzie**

- Soluția concretă

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Pasul 1: Pregătirea - obiective și roluri

### Definiți „de ce”

Selectați competențe, de exemplu empatie sau negociere, din cadrul european de competențe.

### Proiectați „cine”

Creați 3–4 roluri distincte, cu **agende ascunse**, aflate în conflict.

**Recomandare:** evitați opoziția „bine vs. rău”; urmăriți mai degrabă perspectiva „valid vs. valid”.

### Stabiliți constrângerile

Limite de timp, buget sau limite fizice.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Pasul 2: Scenariul de acțiune

## „Incidentul declanșator”

Cum începe simularea?

De exemplu: un e-mail urgent, o știre de ultimă oră.

## Mediul de lucru

**Fizic:** organizarea sălii, de exemplu mese rotunde sau părți opuse.

**Digital:** panouri online, precum Miro sau Padlet, pentru înregistrarea deciziilor.

## Reguli de participare

Cine vorbește și când?

Cum se votează deciziile?

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Pașii 3 și 4: Produsul final și debriefingul

### Artefactul — „Ce?”

- Elevii trebuie să producă ceva concret, de exemplu o politică în formă de proiect, un prototip sau un manifest.

### Debriefingul — „Și ce înseamnă?”

- **Ieșirea din rol:** elevii ies din personajul interpretat.
- **Întrebări de reflecție:**
- „Ce a fost frustrant?”
- „Vocea cui a fost ignorată?”
- „Cum se aplică acest lucru în viața reală a școlii?”

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Sinteză și pașii următori

## Recapitulare

Instrumentul transformă o idee generală într-un plan pedagogic riguros, folosind cei patru piloni: context, distribuția rolurilor, conflict și concluzie.

## Urmează / pașii următori

Resurse externe: unde puteți găsi scenarii existente și cercetări relevante.

## Memento final

Folosiți acest instrument pentru a vă pregăti pentru evaluarea finală.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Referințe


https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/siteASCD/publications/UbD_WhitePaper0312.pdf
Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*

https://books.google.com/books/about/So_You_Want_to_Use_Role_play.html?id=hkeSQgAACAAJ
Bolton, G., & Heathcote, D. (1999). *So You Want to Use Role-Play? A New Approach in How to Plan*

https://www.researchgate.net/profile/Abour-Cherif-2/publication/303450119_Maximizing_Learning_Using_Role_Playing_in_the_Classroom/links/5967f43e458515e9af9eb673/Maximizing-Learning-Using-Role-Playing-in-the-Classroom.pdf
Cherif, A. H., & Somervill, C. (1995). *Maximizing Learning: Using Role Playing in the Classroom*

https://cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-roleplay.html
*Maier, H. (2002). Role playing: Structures and educational objectives*

*http://elearnit.pbworks.com/w/file/fetch/71563514/Online%20role%20plays%20Article.pdf*
*Russell, C., & Shepherd, J. (2010). Online Role-Play Environments for Higher Education*



Co-funded by
the European Union


Co.De.

# Ați finalizat Unitatea 2.4

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin însă exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.
Numărul proiectului: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.