









Instrument 6. Planificați rezultatele așteptate și stabiliți rezultatele învățării





Acest instrument vă va ajuta să stabiliți rezultatele așteptate și să planificați procesul învățării. Să utilizați acest instrument este foarte simplu, citiți sarcinile și completați secțiunile libere, scrieți, reflectați și gândiți. Simțiți-vă liber să folosiți spațiul desemnat pentru a vă scrie gândurile, adăugați mai multe rânduri, sau chiar pagini, dacă simțiți că este necesar. Nu există răspunsuri corecte sau greșite. Puteți reflecta și răspunde la aceste întrebări analizând lucrul dvs. de tineret existent, sau vă puteți planifica viitoarea activitate de tineret. Gândiți liber și visați mult!

Orice activitate non-formală va avea rezultate tangibile și intangibile. După cum probabil ați presupus până acum, deoarece aveți 2 seturi de obiective, veți avea și 2 seturi de rezultate. Unul se referă la dvs. ca lucrător de tineret și / sau organizația ta, iar un set se referă la grupul dvs. țintă.

În general, rezultatele tangibile sunt numere. Cum știi dacă sunt tangibile? Ei bine, îi puteți atinge și le puteți da o valoare exactă. Rezultatele intangibile sunt cele imposibil de atins fizic sau de a da o valoare, de exemplu atitudini, abilități, cunoștințe.

Mai întâi ar trebui să vă amintiți câteva rezultate importante pe care le-ați avut în timpul ultimelor activități. Când încercați să creați ceva nou, întoarceți-vă întotdeauna în trecut și amintiți-vă ce ați făcut.





Identificați rezultatele tangibile așteptate pentru organizația dvs. și pentru dvs.

Identificați rezultatele legate de aspectele administrative ale activității, cum ar fi: numărul de activități, numărul de rapoarte, numărul de întâlniri, numărul de experți implicați din organizația dvs., bani/ resursele utilizate.



Identificați rezultatele legate de implementarea activității, cum ar fi: numărul de părți interesate implică, numărul de zile, numărul de materiale produse, numărul de persoane implicate, numărul de persoane informate, numărul de participanți.

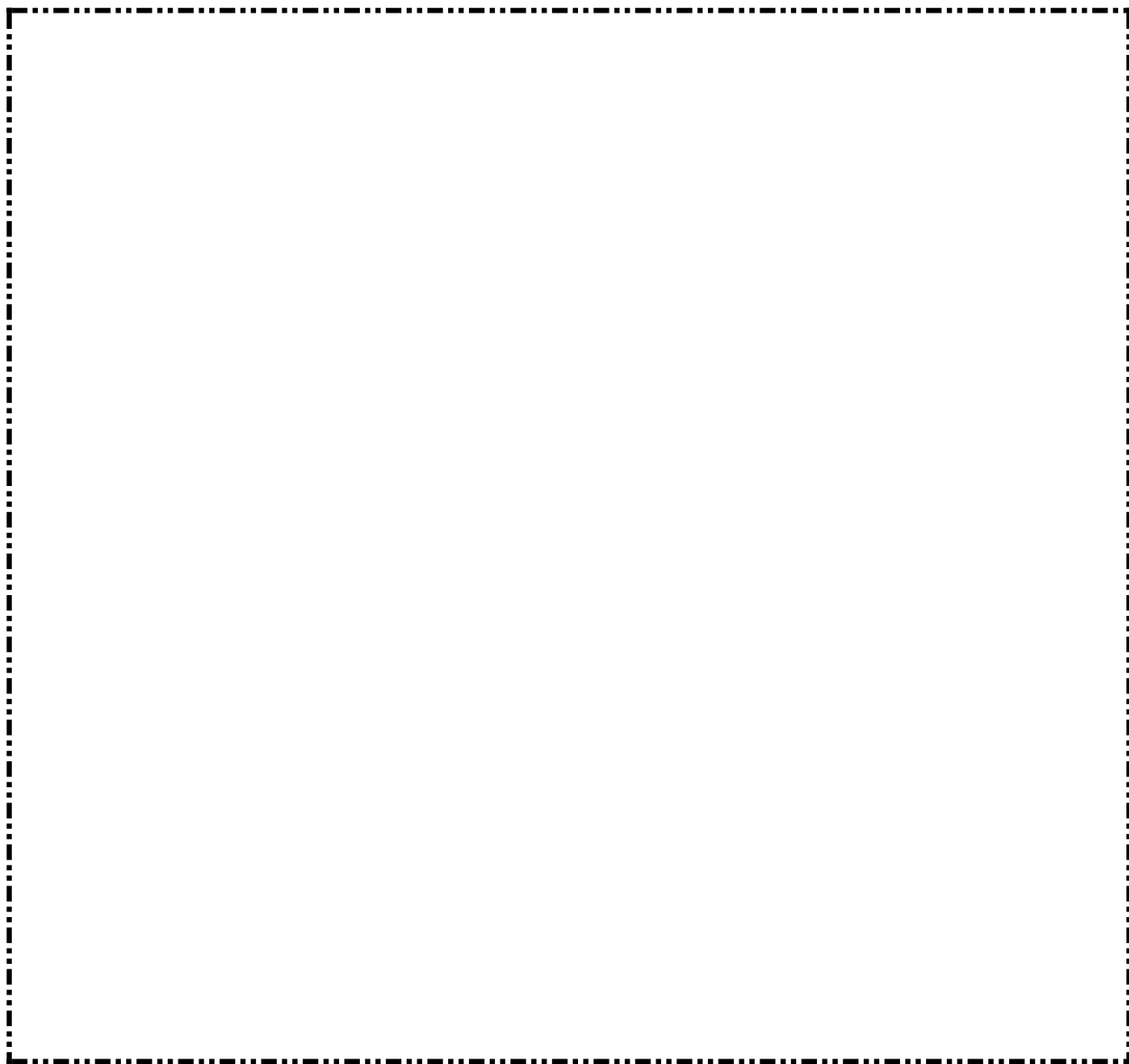




Identificați rezultatele intangibile preconizate pentru organizația dvs. și pentru dvs.

Gândiți-vă ce veți realiza. Cum se va îmbunătăți calitatea tinerilor? Ce experiență veți câștiga ca lucrător de tineret și ca organizație? Ce veți învăța? Ce competențe personale sau profesionale veți dezvolta?

De exemplu, puteți învăța să lucrați în echipe interculturale, organizația dvs. va putea susține nevoile și interesul tinerilor sau puteți să vă dezvolta capacitatea de a planifica, implementa și evalua activități de educație non-formală. Încercați să nu vă gândiți la cuvinte complicate, gândiți simplu.





Identificați rezultatele tangibile așteptate pentru grupul dvs. țintă, pentru tinerii cu și fără oportunități reduse.

Identificați rezultatele la care le puteți da valoare, cum ar fi numărul de inițiative, numărul de planuri, numărul de acțiuni.

Identificați rezultatele așteptate intangibile / rezultatele învățării ale grupului țintă, pentru tinerii cu și fără oportunități reduse.

Rezultatele intangibile se referă de obicei la competențele dobândite sau dezvoltate, la cunoștințe, atitudini și abilități. Modulele 2, 3 și 6 vă oferă mai multe informații cu privire la competențele sociale, civice și interculturale și incluziunea socială.

Cunoștințe

Identificați nivelul de cunoștințe la care doriți să atingeți: conștientizare, înțelegere, aplicare, analiză, sinteză și evaluare.



Atitudini

Empty dashed box for writing answers to the 'Atitudini' question.

Abilități

Empty dashed box for writing answers to the 'Abilități' question.

Identificați rezultatele tangibile și intangibile / rezultatele învățării pentru tinerii cu oportunități reduse.

Gândiți-vă la acele rezultate care îi ajută să își îmbunătățească condiția. Cum pot depăși mai bine provocările și barierele lor? În ce fel se simt incluși social? Cum își depășesc condiția?

Empty dashed box for writing answers to the identification question.



Sprijin
si
Dezvoltare
Association



2019

**PROIECT YOUTH WORK 2.0, CO-FINANȚAT DE PROGRAMUL ERASMUS+ AL
UNIUNII EUROPENE**

**ASOCIAȚIA SPRIJIN SI DEZVOLTARE, ROMANIA – Coordonator de proiect și
aplicant**

Sorina Carmen Vacariu – Manager de proiect

Gabriela Adam – Expert produse intelectuale

sprjinsidezvoltare@yahoo.com

<https://sprjinsidezvoltare.wordpress.com/>

<https://www.facebook.com/SprijinSiDezvoltare/>

Inercia Digital, Spania – Partener

<http://inerciadigital.com/>

<https://www.facebook.com/inerciadigital/>

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.



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