Definição de objetivos de aprendizagem: visualmente

Discussão

Desenho de BD

Exposição

Reflexão

Tópico: Youthpass life-long learning competences

Proposta por: Sintija Lase (LV).

Com base na banda desenhada: *Youthpass* life-long learning competences: "*Multilingual competence*" por Irina Spakova (LV), "*Personal, social and Learning to learn competence*" por João Carola (PT), "*Citizenship competence*" por Vivianna Maria Stanislavska (LV), "*Entrepreneurship competence*" por Rebeka Lukošus (LV), "*Competence in cultural awareness and expression*" por Daniela Viçoso (PT), "*Digital competence*" por Liisa Kruusmägi (EE), "*Mathematical competence and Competence in Science, Technology, Engineering (STEM)*" por Maari Soekov (EE), "*Literacy competence*" por Duarte Maria (PT) e Kertu Reva (EE)

1) Introduzir a atividade, fazendo poucas perguntas e debatendo através das seguintes questões:
- Alguma vez estabeleceu os seus objetivos de aprendizagem?
- Sim? Não? Porquê?
- Se e porquê estabelecer objetivos de aprendizagem pode ser importante?
- Já ouviu falar de 8 competências-chave de aprendizagem ao longo da vida? Pode nomear alguma delas? (5 min)

2) Explicar o conceito de Youthpass (certificado para reconhecer a aprendizagem não formal e instrumento de reflexão de 8 competências de aprendizagem ao longo da vida). (5 min)

3) Colocar as bandas desenhadas e os títulos das competências no chão em ordem mista e peça ao grupo que faça corresponder as bandas desenhadas com os títulos das competências num grande círculo. (10 min)

4) Explicar o significado de "Competência" desenhando um ser humano no flip chart onde diferentes partes do corpo simbolizam diferentes componentes da competência: cabeça = conhecimento, mãos = habilidades, coração = atitude. (5 min). No seu conjunto, resulta em certos comportamentos.

Tamanho do grupo: 10–20.

Tempo: 100 min.

Materiais necessários:
Banda desenhada sobre o YouthPass impressa, flip-charts, marcadores, cadernos e canetas, folhas A4 com títulos e descrições de todas as competências (uma em cada):
- Multilingual competence
- Personal, social and Learning to learn competence
- Citizenship competence
- Entrepreneurship competence
- Competence in cultural awareness and expression
- Digital competence
- Mathematical competence and Competence in Science
Technology, Engineering (STEM)
- Literacy competence

Objetivo:
Estabelecer objetivos de aprendizagem utilizando o quadro de competências do YouthPass.

Notas úteis para o/a facilitador/a:

- A atividade é recomendada para voluntários internacionais que participam no programa do Corpo de Solidariedade Europeu, intercâmbio de jovens Erasmus+ ou mobilidade de trabalhadores juvenis, uma vez que pode ser incluída no programa como um instrumento

With the support of the Erasmus+ Programme Of the European Union.

O projeto ComEDU: COMICS FOR EDUCATION [2018-2-LV02-KA205-00216] foi financiado com o apoio da Comissão Europeia Erasmus+: Juventude em Ação, administrado na Letónia. Esta publicação reflecte apenas a opinião do autor; a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito da informação nela contida.

5) Introduzir a fórmula de Introduzir a fórmula de definição de objetivos SMART (O objetivo tem de ser eSpecífico, Mensurável, Alcançável, Realista/Relevante e com Linha do Tempo concreta. (5 min)

6) Pedir aos e às participantes para lerem a descrição das Banda Desenhada e das competências individualmente ou em pares. Enquanto lêem, peça-lhes que pensem e respondam a 3 perguntas sobre cada uma das competências. Convide o grupo a tomar notas sobre as suas ideias. Convide o grupo a formular pelo menos um objetivo de aprendizagem sobre cada uma das competências em 3 níveis de componentes (35 min):
- que conhecimentos gostariam de aprender?
- que competências gostariam de adquirir?
- que atitude gostarias de desenvolver?
Podem desenhar os seus objetivos de aprendizagem ou escrevê-los, ou ambos, dependendo do que for mais confortável o grupo.

7) Depois de conhecer todas as competências e tirar notas e desenhos para os seus objetivos pessoais de aprendizagem, pode convidar os e as participantes a reunirem-se no círculo de encerramento e pedir a cada um deles que mostre ou nomeie o objetivo de aprendizagem mais importante. (15 min)

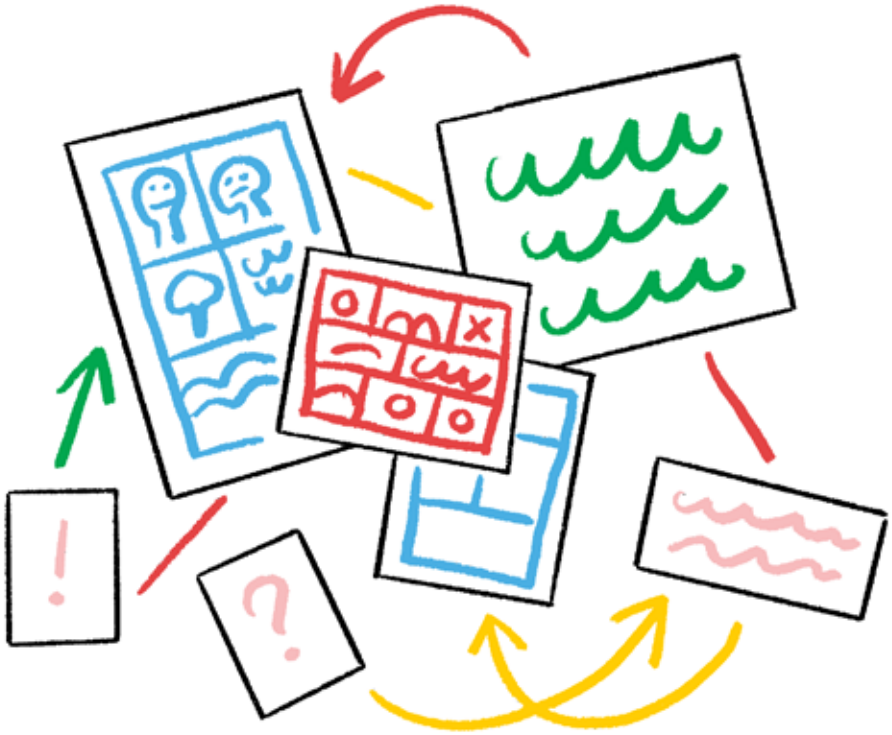
8) Mostrar o link www.youthpass.eu para conhecerem mais sobre o Youthpass e as 8 competências. Se for relevante para o grupo, explique brevemente todos os aspectos técnicos de como criar o seu próprio YouthPass.

para criar os seus próprios objetivos de aprendizagem para o YouthPass. Também pode utilizar a atividade como uma ferramenta visual inspiradora com qualquer outro grupo para compreender cada competência e para inspirar a definição dos seus objetivos de aprendizagem.

- Encorajar os e as participantes a formular os seus objetivos de aprendizagem para que estes sejam tão específicos quanto possível. Isso irá ajudá-los a descobrir as melhores formas de aprender o que realmente querem e a medir o seu sucesso posteriormente.

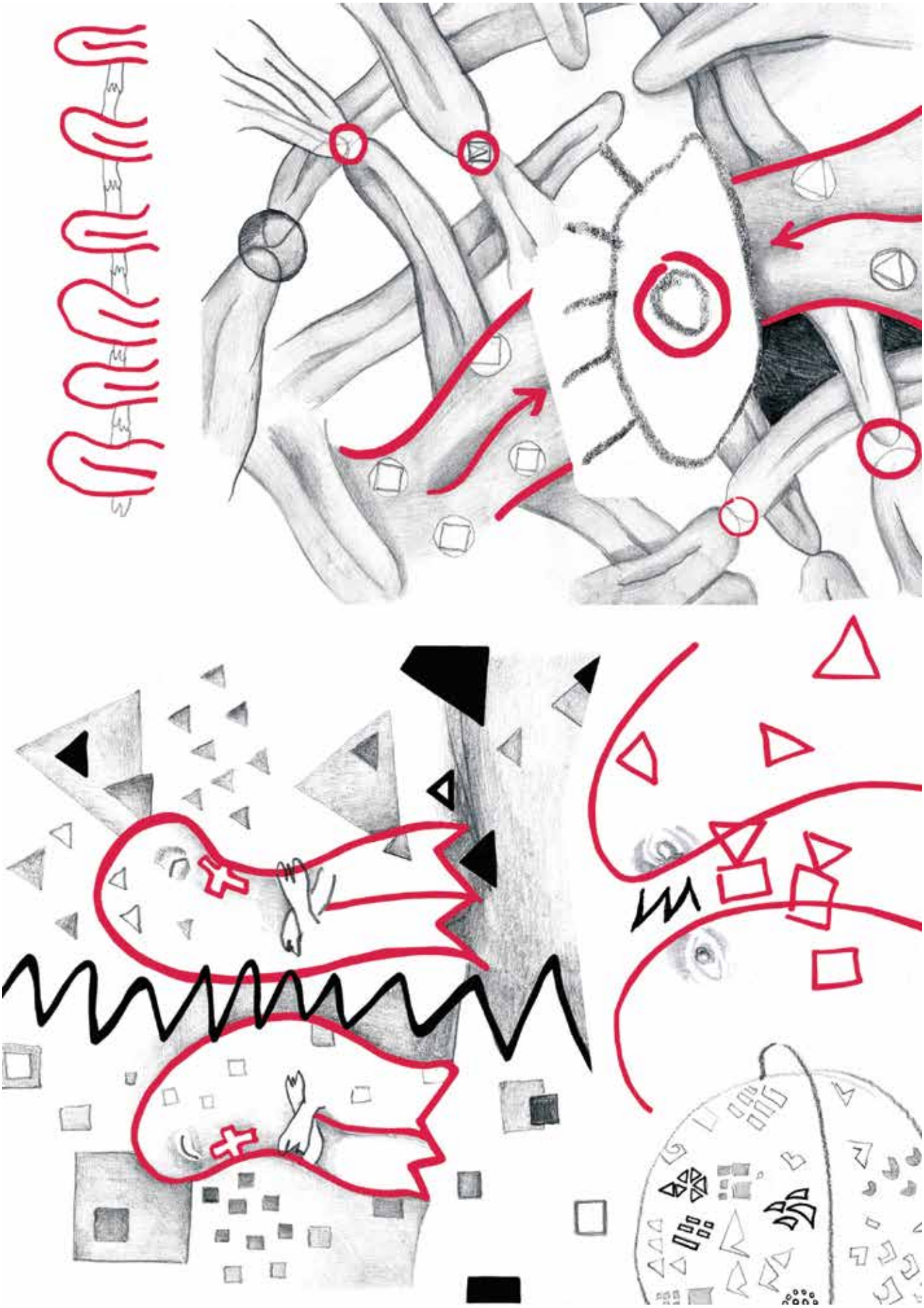
- Mais informações sobre o Youthpass – www.youthpass.eu.

- Descrição das competências: https://www.flipsnack.com/saltotrainingandcooperation/revi sed-key-competences-in-youthpass-leaflet.html

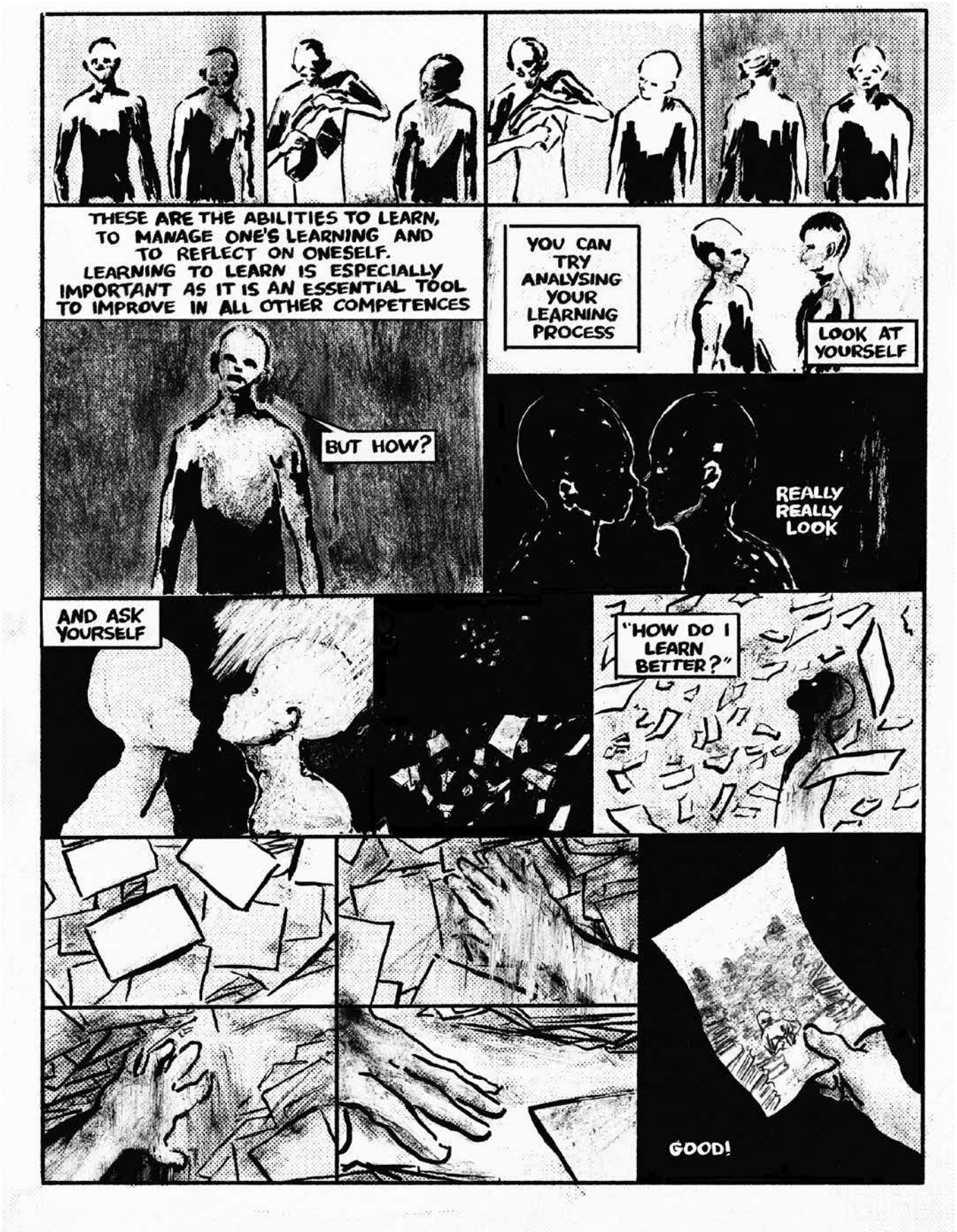


With the support of the Erasmus+ Programme Of the European Union.

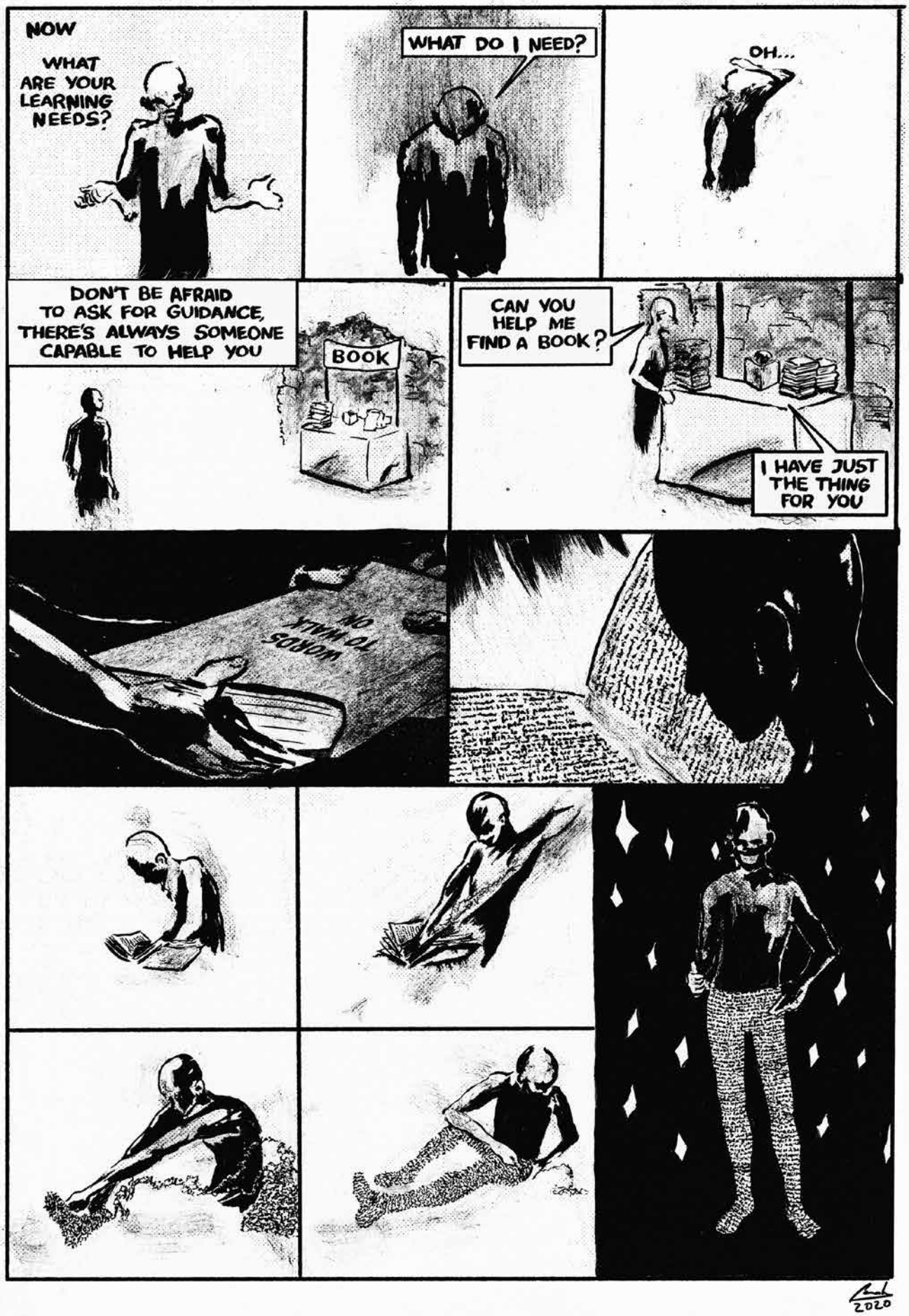
O projeto ComEDU: COMICS FOR EDUCATION [2018-2-LV02-KA205-00216] foi financiado com o apoio da Comissão Europeia Erasmus+: Juventude em Ação, administrado na Letónia. Esta publicação reflecte apenas a opinião do autor; a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito da informação nela contida.



This file is for preview purposes only. © Irina Spakova.
This comic was created during the strategic partnership project “ComEdu: Comics for Education”,
co-funded by the European Union under Erasmus+: Youth in Action program.



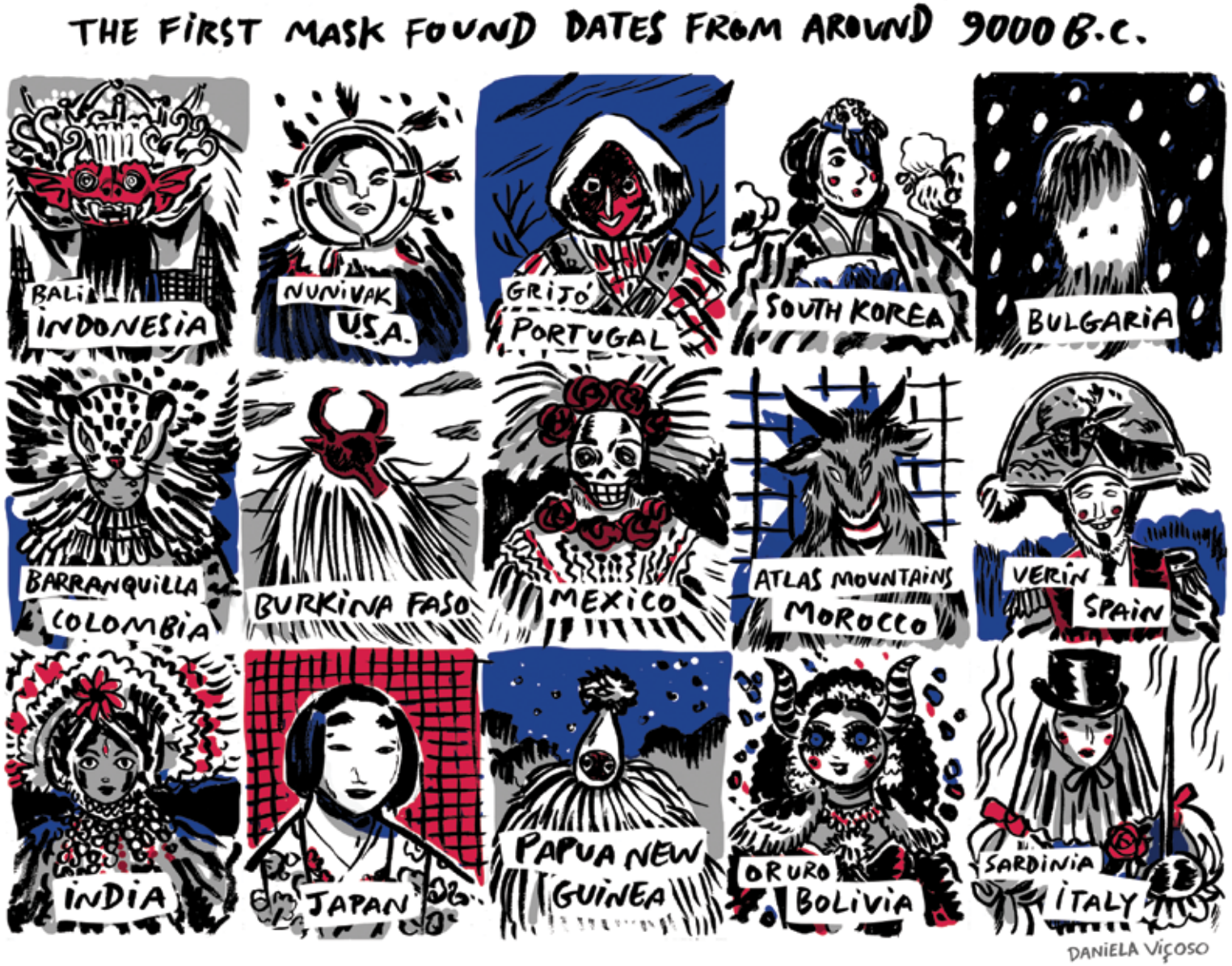
This file is for preview purposes only. © João Carola.
This comic was created during the strategic partnership project "ComEdu: Comics for Education", co-funded by the European Union under Erasmus+: Youth in Action program.



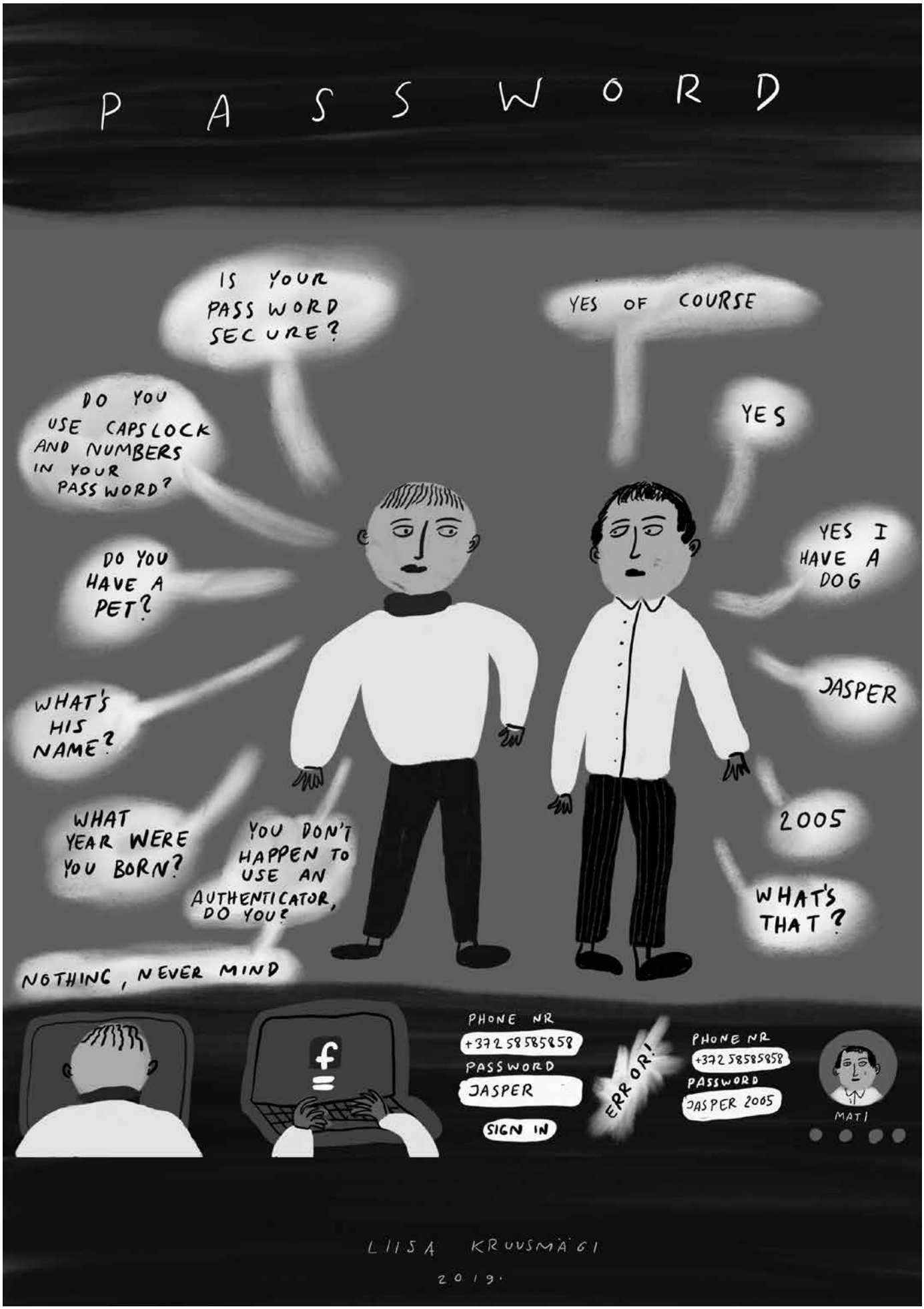
This file is for preview purposes only. © João Carola.
This comic was created during the strategic partnership project "ComEdu: Comics for Education", co-funded by the European Union under Erasmus+: Youth in Action program.

This file is for preview purposes only. © Vivianna Maria Stanislavska.
This comic was created during the strategic partnership project "ComEdu: Comics for Education", co-funded by the European Union under Erasmus+: Youth in Action program.

This file is for preview purposes only. © Rebeka Lukošus.
This comic was created during the strategic partnership project "ComEdu: Comics for Education",
co-funded by the European Union under Erasmus+: Youth in Action program.



This file is for preview purposes only. © Daniela Viçoso.
This comic was created during the strategic partnership project "ComEdu: Comics for Education", co-funded by the European Union under Erasmus+: Youth in Action program.



This file is for preview purposes only. © Liisa Kruusmägi.
This comic was created during the strategic partnership project "ComEdu: Comics for Education", co-funded by the European Union under Erasmus+: Youth in Action program.

This file is for preview purposes only. © Maari Soekov.
This comic was created during the strategic partnership project "ComEdu: Comics for Education", co-funded by the European Union under Erasmus+: Youth in Action program.

This file is for preview purposes only. © Duarte Maria.
This comic was created during the strategic partnership project "ComEdu: Comics for Education",
co-funded by the European Union under Erasmus+: Youth in Action program.

This file is for preview purposes only. © Kertu Reva.
This comic was created during the strategic partnership project "ComEdu: Comics for Education", co-funded by the European Union under Erasmus+: Youth in Action program.