„Culture knowledge and language competences as a means to develop the 21st century skills”

Proiect Erasmus+ „ Cunoștințele culturale și competențele lingvistice – instrumente ale dezvoltării competențelor secolului 21”

(Nr. proiect: 2018-1-HR01-KA204-047430)

Plan-cadru

Autori:

Dr., Prof. Ineta Luka

Cercetător, manager de proiect Universitatea Turiba, Letonia

Dr. Ajtony Zsuzsanna

cercetător, manager de proiect, Universitatea Sapientia, România

Mai 2019 – Februarie 2020

Activitate de proiect O2

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Parteneri

Hilarija Lozančić Benić (Croația, TUSDU)

Dr. Ineta Luka, profesor (Letonia, Universitatea Turiba)

Dr. Zsuzsanna Ajtony și colegele ei (Dr. Zsuzsanna Dégi, Dr. Enikő Pál, Dr. Enikő Tankó, Dr. Ingrid Tomonicska (România, Universitatea Sapientia)

Erna Vöröš, (Slovenia, Ekonomska šola Murska Sobota)

Hana Kosíková (Cehia, VOŠ, SPŠ a OA Čáslav)

Patrycja Karpińska (Polonia, Fundacija Pro Scientia Publica)

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Cuprins

Introducere

1. Metodologia cursului
   - 1.1. Specificul cursanților adulți
   - 1.2. Metodologia predării/învățării
   - 1.3. Nivelul de competență lingvistică B1/B2
2. Program de curs
   - 2.1. Proiectare modulară
   - 2.2. Adnotări/Explicații

Bibliografie

Introducere

Lumea, economia contemporană prezintă schimbări profunde de pe piața muncii și abilitățile necesare pentru angajare în viitor. Globalizarea a creat noi provocări și oportunități pentru economii și societate în general. Oamenii au nevoie de noi competențe și abilități pentru a supraviețui și a prospera în contextul actual.

Cercetările efectuate pe plan mondial în domeniul competențelor necesare în viitor concluzionează că, pe lângă alte competențe și abilități, rezolvarea problemelor, creativitatea, comunicarea, colaborarea, conștientizarea culturală și abilitatea de a comunica în mai multe limbi vor fi esențiale în viitor. Acest lucru este susținut și de noul cadru strategic „OCDE Educație 2030" (2018), după care în viitor oamenii vor avea nevoie de 3 tipuri de abilități: abilități cognitive și meta-cognitive (rezolvarea problemelor, creativitate, gândire critică, abilități analitice, strategii de învățare, etc.); abilități sociale și emoționale (comunicare, colaborare, luare de inițiativă etc.); abilități fizice și practice (capacitatea kinaestezică și capacitatea de a folosi instrumente, cum ar fi TIC, etc.). Astfel pentru oamenii de azi competența cheie va fi „a învăța să înveți" și învățarea pe tot parcursul vieții așa cum este evidențiat și în cadrul strategic pentru cooperarea europeană în domeniul educației și formării profesionale „ET 2020" și strategia „Europa 2020" pentru o creștere inteligentă, durabilă și incluzivă în care „învățarea pe tot parcursul vieții și dezvoltarea abilităților" sunt recunoscute ca și elemente cheie în creșterea economică și asigurarea bunăstării în Europa. Învățarea pe tot parcursul vieții și dezvoltarea abilităților vor contribui și la atingerea „Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă" ale ONU, în special, obiectivul nr. 4 privind Educația de calitate (Națiunile Unite, 2015).

Proiectul de față va contribui la îmbunătățirea și extinderea ofertei de oportunități de învățare de înaltă calitate, adaptate nevoilor adulților, oferind un program de educație inovativ care aplică resurse educaționale deschise (OER). Instrumentele de învățare inovative create în cadrul acestui proiect vor contribui la dezvoltarea competențelor cheie ale cursanților adulți relevante în secolul XXI, cum ar fi comunicarea, competențe lingvistice, colaborarea, competențe TIC, etc. și

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

vor dezvolta cunoștințele cursanților cu privire la culturile europene și, prin urmare, vor contribui la conștientizarea oamenilor privind patrimoniul cultural comun european și valorile sale concentrându-se pe valoarea socială și educativă a patrimoniului cultural european. Programul de învățare cuprinde 6 module, fiecare având 3 sub-module complete, create pe baza analizei nevoilor anterioare. Conținutul programului acoperă subiecte legate de patrimoniul cultural european. Abordările inovative de predare se concentrează pe dezvoltarea competențelor cheie prin învățare despre culturi diferite, dezvoltarea competențelor lingvistice și interculturale.

1. Metodologia cursului

Scopul general al cursului este de a dezvolta competențele cursanților adulți relevante în secolul XXI (comunicare, competență lingvistică, competență interculturală, colaborare, inovație, inițiativă, abilități TIC etc.) și să dezvolte cunoștințele cursanților despre bogatul patrimoniu cultural european și valorile sale prin aplicarea unor abordări inovative de predare-învățare și materiale inovatoare de învățare, îmbunătățind, în consecință, nivelul de educație al oamenilor aducându-le mai aproape de moștenirea culturală, de istorie și de valorile comune ale Europei, astfel contribuind la dezvoltarea lor generală și la creșterea capacității lor de angajare.

Pentru atingerea acestor obiective, am aplicat o metodologie de predare / învățare adecvată, luând în considerare specificul învățării la adulți.

1.1. Specificul cursanților adulți

Adulții învață într-un mod diferit de copii sau adolescenți. Cercetările efectuate în această temă descriu principalele caracteristici ale modului de învățare în cazul adulților.

Un nume important în domeniul andragogiei – teoria învățării adulților – este Malcolm Shepherd Knowles (1984, p.12), cel care a pus bazele modelului de instruire a adulților. Knowles a formulat 5 caracteristici care descriu elevii-adulți: 1) schimbări legate de conceptul de sine al elevului (de la dependent la independent, auto-direcționat), 2) rolul experienței (experiența devine o resursă bogată care ajută învățarea), 3) disponibilitatea de a învăța (dorința de a învăța este orientată către îndeplinirea rolurilor sociale), 4) orientarea spre învățare (centrat pe rezolvarea problemelor și aplicații imediate), și 5) motivația (motivație internă).

Adulții se caracterizează prin maturitate, încredere de sine, autonomie, luare de decizii bazate pe argumente solide, și în general sunt mult mai practici, au capacitate de multi-tasking, învață în mod intenționat, auto-direcționat, au experiență de viață și de învățare, însă sunt mai puțini deschiși la schimbări în comparație cu copii. Toate aceste caracteristici îi afectează motivația și capacitatea lor de a învăța (Pappas, 2013).

Pappas (2013) menționează următoarele 8 trăsături privind cursanții adulți:

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

1) Autodirecționare / autodirijare – adulții simt nevoia de a-și asuma responsabilitatea pentru propriile vieți și decizii și de aceasta este important pentru ei să aibă control asupra propriei învățări.

De aceea, auto-aprecierea este esențială, imperativă.

2) Orientarea practică și bazată pe rezultate – cursanții adulți au nevoie de informații care pot fi aplicate imediat nevoilor lor profesionale și în general preferă cunoștințele practice care să le îmbunătățească abilitățile, să le ușureze munca și să le stimuleze încrederea în sine.

De aceea este important să creăm un curs care să acopere nevoile lor individuale și să aibă un conținut util.

3) Mai puțin deschiși și de aceea mai reticenți la schimbare.

De aceea exercițiile trebuie bine explicate, conceptele noi trebuie legate de cele deja stabilite și familiare și trebuie să promovăm nevoia de explorare.

4) Învățare mai lentă, dar cunoștințe mai integrate – Adulții tind să învețe mai puțin rapid odată cu înaintarea în vârstă. Totuși, profunzimea învățării tinde să crească odată cu trecerea timpului, conducând cunoștințele și abilitățile spre niveluri personale fără precedent.

De aceea exercițiile trebuie să fie utile fără să fie pre lungi.

5) Utilizarea experienței personale ca resursă – adulții au o bogată experiență de viață, astfel au tendința de a relaționa experiențele lor anterioare cu orice este nou și să valideze noile concepte pe baza celor învățate anterior.

De aceea, este necesar să creăm exerciții care să încurajeze conversația și schimbul de idei cu ceilalți cursanți și, în general, să creăm o comunitate de învățare în care oamenii pot interacționa în mod profund.

6) Motivația – învățarea în cazul adulților este de obicei voluntară pentru a-și îmbunătăți abilitățile, competențele la locul de muncă și dezvoltare profesională.

De aceea, cursul trebuie să provoacă gândirea, să pună la îndoială inteligența convențională și să-i stimuleze mintea.

7) Responsabilități pe mai multe niveluri – cursanții adulți au multe sarcini – familie, prieteni, muncă etc. Într-o astfel de situație ei trebuie să prioritizeze și de multe ori rezultatul învățării va fi compromis.

Luând în considerare acest aspect, trebuie să creăm un program flexibil.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

8) Așteptări înalte – cursanții adulți au așteptări înalte. Ei vor să fie învățați despre lucruri utile în activitatea lor, se așteaptă la rezultate imediate, caută un curs care să merite timpul acordat și să nu fie o risipă de timp sau bani.

De aceea este important să creăm un curs care să le mărească avantajele, să vină în întâmpinarea nevoilor lor personale și să se adreseze tuturor provocărilor învățării.

1.2. Metodologia predării/învățării

Acesta este un curs de **învățare mixtă** (**blended**).

Original, învățarea mixtă (blended learning) se referă la un curs care combină componenta față-în-față cu folosirea tehnologiei potrivite, și anume a computerului ca mod de comunicare, cum ar fi chatul sau emailul, dar și un număr de contexte care permit profesorilor să-și îmbogățească cursurile, cum ar fi contextele virtual de învățare, blogurile sau wikiurile (Sharma, Barrett, 2007).

Acceptăm următoarea definiție a învățării mixte (blended): „învățarea este facilitată de combinația eficientă dintre diferite moduri de transmitere, moduri de predare și stiluri de învățare” (Heinze, Procter, 2004) în forma unei combinații în care predomină învățarea online cu activități față-în-față interactive și bazate pe rezolvarea unor probleme care au drept scop dezvolatarea deprinderilor celor doritori să învețe.

Cursul poate fi considerat un curs de învățare mixtă (blended) dacă învățarea asistată prin calculator (tehnologie) constituie între 30-79% din conținutul întreg necesar implementării cursului. În mod tipic, un asemenea curs implică discuții online, dar și întâlniri față-în-față (Allen at al., 2007).

Sarcinile tipice ale învățării blended a unei limbi în varianta online sunt următoarele:

- ✓ exerciții gramaticale disponibile pe platforma online,
- ✓ exerciții gramaticale cu corectare automată disponibile pe diferite pagini de Internet,
- ✓ exerciții de producție scrisă online – cei implicați în învățare folosesc resurse online, dicționare disponibile online,
- ✓ exerciții de înțelegere a unui mesaj scris,
- ✓ testarea individuală a vocabularului și a înțelegerii unui mesaj scris,
- ✓ exerciții de înțelegere a unui mesaj oral folosind pagini multimedia de pe Internet ca temă pentru acasă,
- ✓ exerciții adiționale de citire, de vocabular și de înțelegere a unui mesaj oral folosind pagini multimedia de pe Internet,
- ✓ comunicare scrisă prin platforme online, redactarea unor emailuri adresate profesorului sau altor cursanți,
- ✓ colectarea unor informații de natură culturală de pe Internet (Bueno-Alastuey, López Pérez, 2014)

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Sarcinile tipice ale activităților față-în-față sunt următoarele: exerciții de producție orală tradiționale, dezbateri și jocuri pe roluri.

Sarcinile tipice ale activităților față-în-față prin utilizarea unor resurse online sunt următoarele:

- ✓ probleme de gramatică explicate în prezentări și linkuri care ne ghidează către cărți de gramatică electronice sau pagini multimedia specializate pe gramatică,
- ✓ sarcini de îmbogățire a vocabularului prin folosirea unor dicționare online și teste disponibile pe platforma online,
- ✓ sarcini de înțelegere a unui text oral disponibile pe platforma online,
- ✓ sarcini de producție orală – jocuri pe roluri folosind Skype,
- ✓ sarcini de îmbogățire a vocabularului, de înțelegere și de producție a unui text scris care sunt rezolvate prin folosirea unor dicționare online sau traducere automatizată (Bueno-Alastuey, López Pérez, 2014).

Cursul creat aplică **metoda CLIL**. CLIL provine din Content and Language Integrated Learning (învățare de conținut și de limbă integrată) și se referă la predarea unor materii cum ar fi științele naturii, istoria sau geografia într-o limbă străină. „Conținutul cursului este receptat într-o limbă străină astfel atingându-se un obiectiv dublu: dobândirea unor cunoștințe legate de conținut, dar și dezvoltarea competențelor lingvistice” (Marsh, 2002).

Conținutul se referă la obiectivele cursului. Conținutul cursului este creat pe baza bogăției moștenirii culturale europene pentru „a crește nivelul de conștiință față de importanța și însemnătatea moștenirii culturale” prin concentrare pe „Obligații” și „Inovații”. Moștenirea culturală este o valoare universală – atât pentru individ, cât și pentru comunitate și societate. Moștenirea culturală poate fi materială, imaterială, naturală și digitală (2018, anul european al moștenirii culturale). Prezentul curs se concentrează pe moștenirea imaterială: obiceiuri, jocuri și forme orale ale creativității, cunoștințelor și deprinderilor, dar și a instrumentelor, obiectelor, artifactelor asociate acestora, precum și a spațiului cultural prin care oamenii dobândesc valori, totodată limbi și tradiții orale, artele performative, obiceiuri sociale și meșteșuguri tradiționale asociate diferitelor țări (UNESCO, 2018) pentru că aceste teme nu sunt atât de cunoscute, însă sunt potrivite pentru dezvotarea unor deprinderi legate de colaborare, de rezolvarea unor probleme, de inițiativă, de gândire critică sau de creativitate. Cursul are la bază cunoștințe culturale, totodată specifice unor culturi, din moment ce înțelegerea culturii proprii sau a unei alte culturi din care rezultă un proces de comunicare mai eficientă cu străinii.

În vederea dezvoltării unor deprinderi specifice secolului XXI, folosim metode cum ar fi **webquestul** – o abordare a învățării bazate pe investigații care îi implică pe cursanți într-a gamă largă de activități bazate pe resurse disponibile prin Internet pentru a găsi anumite informații solicitate pe care ulterior le vor folosi în vederea rezolvării unei sarcini prolemă (Bahč, 2016; Aydin, 2015).

Obiectivul webquesturilor este motivarea cursanților și promovarea gândirii critice în vederea rezolvării unor probleme sau realizării unor proiecte. În abordarea webquesturilor, cursanții vor lucra cu materiale reale, disponibile mai ales pe Internet. Astfel, webquesturile sunt menite să

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

simuleze situații din viața reală (Laborda, 2009). Webquesturile pot fi folosite și în vederea promovării unor oportunități de a interacționa cu alți cursanți. *Tabelul 1*, prezentat în cele ce urmează, prezintă procesul propus de folosire a webquestului.

Tabelul 1. **Folosirea webquestului în procesul de predare/învățare** (Laborda, 2009, 262)

Etapa	Efectele asupra învățării	Efectele asupra dezvoltării verbale
Webquestul este prezentat cursanților	Se dobândește o parte a vocabularului și a structurilor folosite	Se primesc informații orale și scrise de la profesor
Cursanții atribuie și primesc roluri	Lucru în echipă, atribuirea sarcinilor, interacțiune cu membrii echipei, motivație	Dacă o parte din sarcini este efectuată în clasă, probabil se va folosi limba țintă
Cursanții caută informații individual (totuși fiind în legătură unii cu alții)	Citire pasivă și activă, învățarea vocabularului și a structurilor folosite, negociere și susținere (prin cooperare), dezvoltare profesională (cunoașterea pieței)	Noul vocabular este înțeles. Probabil va fi utilizat în prezentările orale ulterioare
Cursanții se întâlnesc pentru a conveni asupra materialului (preferabil în clasă în fața profesorului)	Cursanții fac schimb de informații, interacționează cu ceilalți, citesc în mod pasiv și activ, dobândesc vocabularul și structurile folosite, procesul având un rezultat	Organizare prealabilă, repetiție orală
		Prezentare în fața profesorului
		Sesiune de feedback
Grupul realizează un raport / o broșură	Cursanții fac schimb de informații, interacționează cu ceilalți, citesc în mod pasiv și activ, dobândesc vocabularul și structurile folosite, procesul având un rezultat	Rezultatul, în formă scrisă, va fi încorporat în prezentarea finală
Prezentarea în fața clasei a materialului realizat (Alternativ, cursanții ar putea răspunde la o serie de întrebări ale unor posibili clienți interesați de produsul realizat.)	Cursanții fac schimb de informații, interacționează cu ceilalți, citesc în mod pasiv și activ, dobândesc vocabularul și structurile folosite, procesul având un rezultat	Organizare prealabilă, repetiție orală
		Prezentare în fața profesorului
		Sesiune de feedback

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Folosim **studiul de caz** – „o strategie de învățare prin care cursanților li se cere să folosească dezbaterea și să ofere soluții posibile la întrebările-problemă care se ivesc din viața reală sau sunt situații-problemă simulate” (Stone, Ineson, 2015).

„Studiile de caz se bazează în mod ferm pe analiza și înțelegerea unor materiale scrise sau, în anumite situații, orale. Cursanții sunt confruntați cu o cantitate considerabilă de texte pe care trebuie să le analizeze pentru a înțelege o anumită problemă și pentru a găsi informații legate de diverse aspecte ale cazului dat. În realizarea unui studiu de caz cursanții primesc materiale autentice sau aproape autentice, editate minimal, legate de o situație dată și trebuie să rezolve problema prin realizarea unor sarcini, prin cercetare și investigații. [..] În realizarea unui studiu de caz cursanților li se cere să analizeze materialul disponibil (elementul receptiv), urmând să elaboreze o soluție la problema dată pe care ulterior să o prezinte oral sau în scris (elementul productiv). Cititul este parte integrantă a activității și cursanții sunt antrenați, de exemplu, în înțelegerea eficientă a unui text citit, atât skimming, cât și scanare, sau în „citirea diagonală” din moment ce trebuie să caute informații relevante prin parcurgerea unui volum mare de texte. Cursanții nu vor căuta în text cuvintele neînțelese, cum ar fi normal în cazul citirii unor texte scurte în cadrul orelor de limbă străină, ci vor analiza conținutul textelor pentru a fi capabili să discute cazul în grupuri și să-și prezinte propunerile și recomandările întregii clase.” (Fischer, et.al., 2007, 16).

De asemenea, folosim **instrumente design thinking**, cum ar fi vizualizarea, cartografierea călătoriei, analiza lanțului valorilor, harta minții, creare de prototipuri, etc. (Liedtka, Ogilvie, 2018). Design thinking poate fi considerat un instrument valoros menit să fie folosit în procesul de predare/învățare în vederea dezvoltării deprinderilor specifice secolului XXI. Design thinking include colaborarea în vederea rezolvării unor probleme prin identificarea și procesarea informațiilor, luând în considerare lumea reală, experiența celor implicați, respectiv feedbackul (Ray, 2012), totodată utilizând creativitatea, gândirea critică și comunicarea. Mai mult decât atât, această abordare poate fi caracterizată drept „o metodă puternică pentru inovație” care „integrează factorul uman, economic și cel tehnic în realizarea, rezolvarea și designul problemelor” (Leifer, Steinert, 2011, 151). Este o abordare centrată pe elementul uman care, în mod simultan, folosește puncte de vedere diferite în rezolvarea probelmelor. Design thinking este atât un proces, cât și o mentalitate. Cercetătorii (Baeck, Gremett, 2012) au identificat nouă caracteristici ale design thinking-ului: 1) ambiguitate; 2) colaborare; 3) constructivism; 4) curiozitate; 5) empatie; 6) holism; 7) iterație; 8) evitarea prejudecăților; 9) deschidere. Este o abordare specifică rezolvării unor probleme care vizează soluții la probleme cotidiene.

Învățarea și realizarea cunoașterii în educația specifică design thinking-ului se bazează pe proceduri puternic reiterative care pot fi asociate teoriei învățării prin experiență a lui Kolb (Kolb, 1984; Rauth et al., 2010).

Materialul moștenirii culturale este folosit în vederea creării unui context viu, a unor povești pline de semnificații și a unor episoade conținând informații relevante.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

1.3. Nivelurile de competență B1/B2

În cadrul Uniunii Europene, ghidul și îndrumarul principal care reglementează elaborarea programelor de studiu al limbilor, precum și criteriile de evaluare a nivelurilor de competență lingvistică îl constituie *Cadrul european comun de referință pentru limbi: învățare, predare, evaluare* (în continuare, CECRL). Acest cadru european comun de referință permite compararea, la nivel internațional, a nivelurilor de competență lingvistică. Prin urmare, în proiectul de față, elaborarea programului de studiu, crearea curriculum-ului și a instrumentelor de evaluare a performanțelor obținute de către cursanți s-a efectuat pe baza CECRL (trad. în rom. 2003).

Având în vedere faptul că grupul-țintă al cursului de față îl constituie cursanții aflați la nivelurile de competență B1 și/sau B2, în continuare, se oferă o descriere, pe scurt, a nivelurilor B1 și B2, indicându-se și descriptorii de performanță pentru acestea.

Potrivit CECRL (2003), **nivelul B1** corespunde formulărilor ***Nivelului-prag*** (cf. eng. *Threshold Level*) pentru un călător într-o țară străină. Două trăsături îl caracterizează îndeosebi.

Prima trăsătură o reprezintă capacitatea de a continua o interacțiune și de a obține ceea ce își dorește în situații diferite, de exemplu:

- ✓ de regulă, urmărește punctele principale ale unei discuții relativ lungi care-l privește cu condiția ca dicția să fi e clară și limba de tip standard;
- ✓ se pronunță sau solicită păreri într-o discuție neofi cială între prieteni;
- ✓ prezintă sub o formă simplă și ușor de înțeles opinia principală pe care vrea s-o transmită;
- ✓ se inspiră cu ușurință dintr-o gamă largă de forme simple pentru a reda esențialul din ceea ce vrea să spună;
- ✓ poate să întrețină o conversație sau o discuție chiar dacă pe alocuri este greu de înțeles când încearcă să explice ce anume dorește;
- ✓ este inteligibil chiar dacă alegerea cuvintelor, a formelor gramaticale, precum și remedierea sunt evidente, mai ales în timpul enunțurilor lungi (CECRL 2003, p. 36).

Cea de a doua trăsătură este capacitatea de a face față cu iscusință problemelor vieții cotidiene, de exemplu:

- ✓ a se descurca într-o situație imprevizibilă în transportul public;
- ✓ a face față întâmplărilor esențiale care pot surveni în timpul organizării unei călătorii la o agenție sau pe parcursul ei;
- ✓ a interveni fără pregătire într-o conversație despre subiecte familiare;
- ✓ a face o reclamație;
- ✓ a da dovadă de inițiativă în timpul unei întrevederi sau consultații (de exemplu abordarea unui subiect nou), rămânând totuși foarte dependent de interlocutor în interacțiune;
- ✓ a cere cuiva să reformuleze într-o manieră mai clară sau să-și explice afirmațiile (CECRL 2003, p. 36).

Nivelul B2 vizează prezentarea formulărilor **nivelului avansat sau utilizator independent** (cf. eng. *Vantage Level*), care se poate descrie după cum urmează:

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Gradul elementar al acestui nivel este axat pe eficacitatea argumentării. Astfel, de exemplu:

- ✓ își expune opiniile și le susține în cursul unei discuții, prezentând explicații potrivite, argumente și comentarii;
- ✓ exprimă un punct de vedere asupra unui subiect, prezentând rând pe rând avantajele și inconvenientele unor opțiuni diferite;
- ✓ formulează o argumentare logică;
- ✓ elaborează o argumentare, apărând sau înlăturând un anumit punct de vedere;
- ✓ expune o problemă, sugerând clar că partenerul la negocieri trebuie să facă concesii;
- ✓ se întreabă asupra cauzelor, consecințelor, situațiilor ipotetice;
- ✓ ia parte activă la o discuție neoficială într-un context familiar, face comentarii, exprimă clar punctul său de vedere, evaluează alegerile posibile, formulează ipoteze și răspunde la ele (CECRL 2003, p. 37).

În al doilea rând, parcurgând acest nivel, constatăm două puncte noi de convergență. Primul presupune o capacitate superioară celei de a se descurca în discursul social, de exemplu:

- ✓ a vorbi cu naturalețe, ușurință și eficacitate;
- ✓ a înțelege în detaliu tot ce se spune într-o limbă standard și curentă, chiar într-o ambianță zgomotoasă;
- ✓ a lua cuvântul din propria inițiativă, a interveni la momentul dorit și a încheia conversația când este nevoie, chiar dacă aceasta nu se face totdeauna cu eleganță;
- ✓ a utiliza fraze-tip (de exemplu: „Este o problemă complicată”) în scopul de a câștiga din timp și a-și păstra dreptul de a interveni, pregătind ceea ce va spune;
- ✓ a interveni cu un grad de naturalețe și spontaneitate care face posibilă conversația cu locutorii nativi, fără a impune constrângeri uneia dintre părți;
- ✓ a se adapta schimbărilor de sens, de stil și de insistență care apar în mod normal într-o conversație;
- ✓ a întreține discuții cu locutorii nativi, fără a-i amuza sau irita, când acest lucru trebuie evitat, și fără a-i obliga să se comporte în alt mod decât ar face-o cu un locutor nativ (CECRL 2003, p. 37).

Al doilea punct de convergență se referă la o treaptă nouă de conștiință lingvistică:

- ✓ a corecta erorile care au dus la neînțelegeri;
- ✓ a lua act de „erorile preferate” și a controla în mod conștient discursul, pentru a le elimina;
- ✓ a corecta, de regulă, greșelile și erorile imediat ce este observată comiterea lor;
- ✓ a anticipa ceea va fi spus și felul în care urmează să fie spus, ținând cont de efectul produs asupra destinatarului (CECRL 2003, p. 37).

Tabelul 1 cuprinde o descriere ,,globală” a principalilor descriptori de performanță pentru nivelurile B1 și B2.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Tabelul 1 – Niveluri comune de competențe – Scala globală (CECRL 2003, p. 29)

Utilizator independent	**B2**	Poate să înțeleagă ideile principale din texte complexe pe teme concrete sau abstracte, inclusiv în discuții tehnice în specialitatea sa. Poate să comunice cu un anumit grad de spontaneitate și de fluență, încât conversația cu un locutor nativ să nu presupună efort pentru nici unul dintre interlocutori. Poate să se exprime clar și detaliat asupra unei game largi de subiecte, poate să-și expună opinia asupra unui subiect de actualitate, prezentând avantajele și inconvenientele diferitelor posibilități.
	B1	Poate să înțeleagă elementele esențiale când este folosit un limbaj standard clar pe teme familiare, întâlnite uzual, legate de muncă, școală, timpul liber etc. Poate să se descurce în majoritatea situațiilor survenite în timpul unei călătorii într-o regiune unde este vorbită limba. Poate să producă un discurs simplu și coerent pe teme familiare și din domeniile sale de interes. Poate să relateze un eveniment, o experiență sau un vis, să descrie o speranță sau un scop și să expună, pe scurt, argumentele sau explicațiile unui proiect sau ale unei idei.

Tabelul următor oferă un instrument de autoevaluare care îi ajută pe cursanții nespecialiști să-și contureze competențele lor comunicative de bază. CECRL (2003) cuprinde diverse tabele care descriu nivelurile comune de competențe, precum și aspectele calitative de utilizare a limbii (vorbite și scrise). Aceste tabele reprezintă niște grile de autoevaluare pentru cei care învață o limbă, oferindu-le un punct de sprijin pentru a-și defini nivelul de competență la care se află. Astfel, de pildă, *Tabelul 2* cuprinde o grilă de autoevaluare pentru cursanții care doresc să-și definească profilul competențelor lor lingvistice, pe baza căruia ei pot stabili dacă se situează la nivelul B1 ori la nivelul B2.

***Tabelul 2* – Nivelurile comune de competențe – Grilă pentru autoevaluare** (CECRL 2003, p. 31-32)

		B1	**B2**
Înțelegere	**Ascultare**	Pot să înțeleg punctele esențiale în vorbirea standard clară pe teme familiare referitoare la activitatea profesională, școală, petrecerea timpului liber etc. Pot să înțeleg ideea principală din multe programe radio sau TV pe teme de actualitate sau de interes personal sau profesional, dacă sunt prezentate într-o manieră relativ clară și lentă.	Pot să înțeleg conferințe și discursuri destul de lungi și să urmăresc chiar și o argumentare complexă, dacă subiectul îmi este relativ cunoscut. Pot să înțeleg majoritatea emisiunilor TV de știri și a programelor de actualități. Pot să înțeleg majoritatea filmelor în limbaj standard.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

	Citire	Pot să înțeleg texte redactate, în principal, într-un limbaj uzual sau referitor la activitatea mea profesională. Pot să înțeleg descrierea evenimentelor, exprimarea sentimentelor și a urărilor din scrisori personale.	Pot să citesc articole și rapoarte pe teme contemporane, în care autorii adoptă anumite atitudini și puncte de vedere. Pot să înțeleg proză literară contemporană.
Vorbire	**Participare la conversație**	Pot să fac față în majoritatea situațiilor care pot să apară în cursul unei călătorii printr-o regiune unde este vorbită limba. Pot să particip fără pregătire prealabilă la o conversație pe teme familiare, de interes personal sau referitoare la viața cotidiană (de ex. familie, petrecerea timpului liber, călătoriile, activitatea profesională și actualități).	Pot să comunic cu un grad de spontaneitate și de fluență care fac posibilă participarea normală la o conversație cu interlocutori nativi. Pot să particip activ la o conversație în situații familiare, exprimându-mi și susținându-mi opiniile.
	Discurs oral	Pot să leg expresii și să mă exprim coerent într-o manieră simplă pentru a descrie experiențe și evenimente, visele mele, speranțele și obiectivele mele. Pot să îmi argumentez și explic pe scurt opiniile și planurile. Pot să povestesc o întâmplare sau să relatez intriga unei cărți sau a unui film și să-mi exprim reacțiile.	Pot să prezint descrieri clare și detaliate într-o gamă vastă de subiecte legate de domeniul meu de interes. Pot să dezvolt un punct de vedere pe o temă de actualitate, arătând avantajele și dezavantajele diferitelor opțiuni.
Scriere	**Exprimare scrisă**	Pot să scriu un text simplu și coerent pe teme familiare sau de interes personal. Pot să scriu scrisori personale descriind experiențe și impresii.	Pot să scriu texte clare și detaliate într-o gamă vastă de subiecte legate de domeniul meu de interes. Pot să scriu un eseu sau un raport, transmițând informații sau argumentând în favoarea sau împotriva unui punct de vedere. Pot să scriu scrisori subliniind semnificația pe care o atribui personal evenimentelor sau experiențelor.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Următorul tabel a fost elaborat pentru a evalua performanțele comunicării orale. Acesta descrie aspectele calitative de utilizare a limbii vorbite. Din moment ce, în secolul al XXI-lea, competențele de comunicare orală sunt competențe de bază, *Tabelul 3* se redă, în prezentul program de studiu, pentru a ajuta cursanții să-și evalueze competențele lor de comunicare orală, oferindu-le descriptorii de performanță pentru nivelurile B1 și B2.

***Tabelul 3* – Nivelurile comune de competențe – Aspecte calitative de utilizare a limbii vorbite** (CECRL 2003, p. 33)

	B2	**B1**
VOLUM	Stăpânește o gamă destul de vastă de mijloace de comunicare pentru a face descrieri clare, a-și exprima punctul de vedere și a desfășura o argumentare fără a-și căuta cuvintele în mod manifest.	Mânuiește destule mijloace lingvistice și un vocabular suficient pentru a se descurca, ezitând și parafrazând pe alocuri în cazul subiectelor ca familia, odihna, centrele de interes, călătoriile, munca și actualitatea.
CORECTITUDINE	Prezintă un grad destul de avansat de control gramatical. Nu comite greșeli care ar duce la neînțelegeri și le poate corecta când apar.	Întrebuințează cu exactitate suficientă un repertoriu de structuri și „scheme" frecvente, curente în situații previzibile.
FLUENȚĂ	Poate să vorbească relativ mult, cu o fluență relativ constantă; cu toate că mai poate ezita, căutând structuri sau expresii, pauzele lungi sunt rare.	Poate să-și construiască discursul așa încât să fie înțeles, chiar dacă pauzele de căutare a cuvintelor și frazelor de corectare sunt foarte evidente, mai ales în secvențele mai lungi de creație proprie.
INTERACȚIUNE	Poate să intervină din proprie inițiativă în discuție sau când îi vine rândul și poate încheia o conversație când este necesar, deși uneori fără destulă eleganță. Poate să faciliteze continuarea unei discuții asupra unui domeniu familiar, confirmând că înțelege, solicitând participarea celorlalți etc.	Poate să înceapă, să susțină și să încheie o conversație simplă „față în față" cu interlocutorul său despre subiecte familiare sau de interes personal. Poate să repete o parte din ceea ce a fost spus, pentru o înțelegere reciprocă.
COERENȚĂ	Poate să folosească un număr limitat de articulatori pentru a-și lega frazele într-un discurs clar și coerent, cu toate că într-o intervenție mai lungă pot apărea și unele întreruperi.	Poate să unească un șir de elemente scurte, simple și variate într-o serie lineară de puncte care se înlănțuie.

Din moment ce cursul de față vizează ,,învățarea mixtă" (cf. eng. *blended* learning), este important să se evalueze și interacțiunile electronice, pe Internet, ale cursanților. Astfel, *Tabelul 4* sintetizează descriptorii corespunzători nivelurilor B1 și B2.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Tabelul 4. **Exemple de utilizare, în diferite domenii, pentru descriptorii care vizează activitățile de interacțiune și mediere electronică** (cf. CEFR, 2018b; traducerea în română ne aparține)

INTERACȚIUNEA ELECTRONICĂ (ON-LINE)	
Conversațiile și discuțiile on-line	
Nivelul	**Descriptorii**
B2	Poate participa, în mod activ, la discuții purtate on-line, susținându-și părerile și reacționând la opiniile altora, pe teme de interes și pe o anumită durată, cu condiția ca ceilalți participanți să evite folosirea unui limbaj neobișnuit și complex, oferindu-i timp de reacție.
	Poate participa la schimburi de idei purtate on-line între diverși participanți, legându-și, în mod eficient, într-o succesiune logică, propriile contribuții de cele anterioare, cu condiția ca un moderator să conducă discuția.
	Poate recunoaște neînțelegerile și nepotrivirea de păreri care apar pe parcursul unei interacțiuni on-line și poate face față acestora, cu condiția ca interlocutorii să fie dispuși să coopereze.
B1	Poate participa la schimburi de idei purtate on-line, în timp real, între mai mulți participanți, recunoscând intențiile comunicative ale fiecărui participant în parte, însă s-ar putea să nu înțeleagă toate detaliile și implicațiile conversației fără a i se oferi explicații suplimentare.
	Poate posta conturi on-line cu evenimente, experiențe și activități sociale, distribuind link-uri și materiale media incorporate, împărtășindu-și propriile sentimente.
	Poate comenta postările on-line ale celorlalți oameni (inclusiv link-urile și materialele media incorporate) și poate răspunde la comentarii, cu condiția ca interlocutorii să evite folosirea unui limbaj complex.
	Poate posta o contribuție inteligibilă la o conversație on-line, pe o temă familiară de interes, dacă el/ea își poate pregăti, în prealabil, textul și poate utiliza instrumente on-line pentru a-și completa lacunele lingvistice și pentru a-și verifica corectitudinea.
	Poate distribui postări on-line personale referitoare la propriile experiențe, sentimente și evenimente și poate răspunde individual la comentariile altora, deși neajunsurile de ordin lexical pot duce uneori la repetiții sau la dificultăți în formularea răspunsurilor.
Tranzacțiile și colaborările on-line orientate către atingerea unui anumit obiectiv	
B2	Poate colabora on-line cu un grup care lucrează la un proiect, justificând propunerile, căutând lămuriri și îndeplinind rolul unui susținător pentru a rezolva sarcinile comune.
B1	Poate participa la schimburile de tranzacție și colaborare on-line care necesită clarificări simple sau explicații ale unor detalii relevante, precum înscrierea la un curs, la un tur sau eveniment sau înscrierea pentru a deveni membru.
	Poate interacționa on-line cu un individ sau un grup mic care lucrează la un proiect, cu condiția să existe material auxiliar vizual, precum imaginile, statisticile sau diagramele pentru a lămuri conceptele mai complexe. Poate răspunde la instrucțiuni și poate formula întrebări sau poate cere lămuriri pentru a rezolva sarcinile on-line comune.

Un alt aspect important al prezentului program de studiu îl constituie competențele specifice secolului al XXI-lea, respectiv cunoștințele (inter)culturale. De aceea accentul se pune pe

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

programa bazată pe conținut care, așa cum s-a menționat mai sus, se concretizează în forma unor povestiri-cadru, în care cursantul se poate familiariza cu bogatul nostru patrimoniu cultural imaterial.

2. Programa cursului

Output 2. „Cunoștințele culturale și competențele lingvistice ca mijloace de dezvoltare a deprinderilor secolului al XXI-lea" este un curs de învățare combinată care aplică metodologia CLIL, al cărui conținut este conectat la bogatul patrimoniu cultural european imaterial din țările noastre, prezentat sub formă de istorie / scenariu. În cadrul cursului am aplicat metodologii și instrumente inovatoare (cercetări web, studii de caz, vialoguri, videoclipuri, materiale audio, instrumente design thinking, jocuri interactive etc.), care pot contribui la îmbogățirea cunoștințelor culturale ale cursanților și la dezvoltarea deprinderilor, abilităților și competențelor cheie necesare în secolul XXI (colaborarea, comunicarea, inițiativa, creativitatea, raționamentul analitic, soluționarea de probleme etc.) și îmbunătățirea competențelor în limba a cursanților.

Outputul 2 contribuie la promovarea diversității lingvistice în Europa, oferind un curs de învățare a limbilor bazat pe cultură în 9 limbi - HR, LV, SI, PL, CZ, HU, RO, DE, FR.

Scopul principal este crearea unui curs de învățare mixt multilingv în 9 limbi suplimentare ale UE, în afară de engleză, pentru a oferi cursanților adulți oportunitatea de a dobândi cunoștințe despre bogatul patrimoniu cultural european în limba lor maternă sau în altă limbă, în afară de engleză. Un alt obiectiv, nu mai puțin important, este de a oferi adulților care nu și-au dezvoltat abilități adecvate de limbă engleză posibilitatea de a învăța din materialele referitoare la moștenirea culturală europeană în limba maternă sau în alte limbi pe care aceștia le vorbesc (HR, LV, SI, PL, CZ, HU, RO, DE, FR) și de a-și îmbogăți, prin conștientizare culturală, cunoștințele în ceea ce privește valorile culturale comune ale Europei.

2.1. Structura modulelor

Cursul cuprinde 6 module fiecare conținând 3 submodule despre moștenirea culturală a țărilor partenere.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

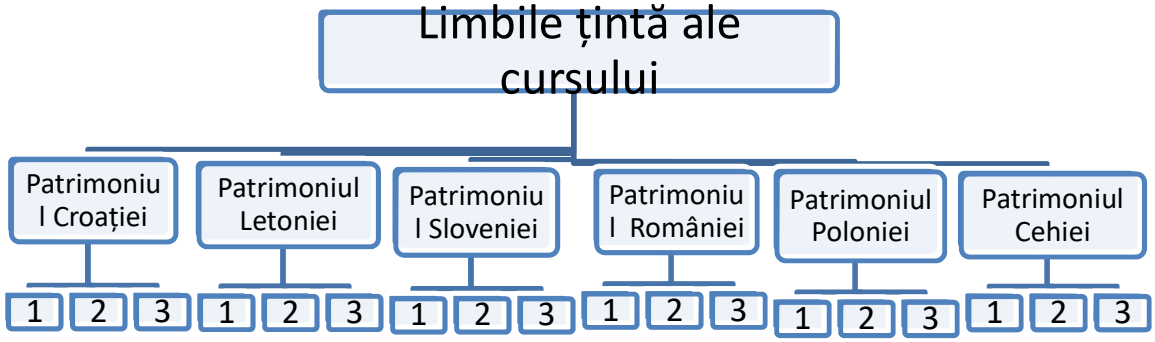

Figura 1. **Structura cursului**

Structura fiecărui submodul este următoarea:

1. Exerciții introductive (de încălzire) – introducere în situație:

1) Explicarea contextului (situației),

2) Sarcini pe tema culturală dată (~ 3 sarcini).

Tipul sarcinii depinde de istorie / scenariu: potrivire, completare de spații, video, audio, discuții, proiect, joc interactiv, munca în perechi, jocul de rol etc.

2. Partea principală:

1) On-line și Față-în-Față (F2F)

Ordine depinde de subiect / temă, sunt posibile mai multe combinații:

- on-line - FF – on-line
- F2F – on-line - F2F
- on-line - F2F
- F2F – on-line
- on-line - F2F – on-line - F2F ...
- F2F – on-line - F2F – on-line ...
- etc.

Raport: 30-40% F2F și 60-70% on-line.

2) Tipurile de sarcini:

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

- ✓ Sarcini interactive – jocuri interactive on-line.
- ✓ Sarcini video / audio + on-line - cel puțin o sarcină din următoarele:

  * videoclip + exerciții aferente,

  * audio + exerciții aferente sau un vialogue,

  * vialogue sau audio sau alt videoclip.

- ✓ Sarcini on-line (tipul depinde de structura / scenariul modulului):

  * lexicale,

  * de citire,

  * de scriere,

  * de gramatică.

- ✓ Instrumente design thinking (posibile on-line sau F2F sau mixt, implementate ca sarcini de vorbire și / sau scriere) - cel puțin o sarcină din listă:

  * soluționarea de probleme,

  * activități colaborative,

  * vizualizare,

  * cartografierea călătoriei,

  * analiza lanțului valoric,

  * harta minții,

  * crearea de prototipuri.

- ✓ Alte sarcini creative - cel puțin 2 sarcini dintre următoarele:

* Webquest - cel puțin 1 sau un studiu de caz

* studii de caz - cel puțin 1 sau un webquest

* discuții de rezolvare a problemelor

* proiect

* prezentări

* alt tip de sarcini creative.

3. Concluzie

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Concluzia istoriei / scenariului oferă o soluție / un final deschis în vederea stimulării discuțiilor ulterioare.

Tema: 2018 - Anul Patrimoniului Cultural European:

- ✓ Implicare (patrimoniu comun)
- ✓ Inovații (abilități și competențe legate de patrimoniu)

Scopul este de a încuraja cât mai mulți oameni să descopere patrimoniul cultural al Europei, să se angajeze față de acesta și să-și consolideze sentimentul de apartenență la un spațiu european comun.

Slogan: Moștenirea noastră: unde trecutul întâlnește viitorul.

Forme de patrimoniu cultural:

- ✓ material - clădiri, monumente, artefacte, îmbrăcăminte, lucrări de artă, cărți, mașini, orașe istorice, situri arheologice;
- ✓ imaterial - practici, reprezentări, expresii, cunoștințe, abilități (și instrumentele, obiectele și spațiile culturale asociate acestora) pe care oamenii le prețuiesc. Aceasta include limbajul și tradițiile orale, artele spectacolului, practicile sociale și măiestria tradițională.

Modulele noastre au legătură cu moștenirea culturală imaterială. Cu toate acestea, nu toate țările partenere nu au moștenire culturală intangibilă înscrisă pe Lista Patrimoniului Imaterial Internațional UNESCO. Țările în care există un astfel de patrimoniu cultural imaterial și-au creat modulele în funcție de aceasta, în timp ce alte țări partenere s-au concentrat pe moștenirea culturală imaterială inclusă pe listele lor naționale sau pe alte moșteniri imateriale, în mare parte tradiții și obiceiuri păstrate.

2.2. Adnotări

Cehia

Cehia – Modulul 1: *„Cum am întâlnit șoimii”*

Modulul descrie povestea unei familii aflate în vacanță. Aceasta găsește o pasăre de pradă rănită și, prin această coincidență, învață despre antica practică de vânătoare cu șoimi.

O familie cu doi copii adolescenți călătorește prin Cehia. În drum spre un castel găsesc o pasăre de pradă rănită și întâlnesc un tânăr șoimar. În timp ce realizează modulul, utilizatorii învață despre tradiția șoimăritului în Cehia cu ajutorul unor videoclipuri profesioniste. Familia vizitează întâlnirea anuală a Clubului Șoimarilor din Cehia, organizată la castelul Opočno și ascultă un

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

interviu radio cu vicepreședintele clubului. În webquest, ei află despre protecția biologică a aeroporturilor și caută un vultur pierdut. Ei joacă rolul reporterilor care scriu un articol despre protecția biologică a aeroporturilor și organizează căutarea unei păsări pierdute. Utilizatorii își îmbogățesc vocabularul legat de fauna sălbatică și de instrumentele necesare șoimăritului prin intermediul diferitelor sarcini interactive și două jocuri (*Vrei să fii milionar?* și *Spânzurătoare*).

***Cehia – Modulul 2**: „Povestea unei marionete”*

În acest modul urmărim aventurile unei marionete vechi, care părăsește Cehoslovacia după invazia sovietică și este readusă în patrie de către nepoții proprietarului său.

Modulul se deschide cu un videoclip în care o marionetă își relatează palpitanta poveste despre fuga sa din Cehoslovacia după invazia sovietică și se întoarce acasă 30 de ani mai târziu. Utilizatorii își îmbogățesc vocabularul legat de tipurilor de marionete și îl pot exersa cu ajutorul diverselor sarcini și jocuri on-line (cuvinte încrucișate, criptex). O vizită la Muzeul Păpușăriei ajută utilizatorul să devină mai încrezător prin realizarea unui ppt. Acest lucru permite cursanților să practice competențele secolului XXI – competențele digitale și cele de prezentare. Studiul de caz ar trebui să încurajeze elevii maturi să folosească rețelele de socializare și să obțină experiență practică despre cum să creeze un profil Facebook, dar și să discute avantajele și dezavantajele unui astfel de profil. În cele din urmă, în sarcina design thinking cursanții învăța cum să creeze marionete simple și să realizeze un basm pentru copiii mici.

***Cehia – Modul 3:** „Un weekend de neuitat în Studnice”*

Cursantul urmărește un grup de studenți Erasmus într-un mic sat, unde tradiția carnavalului se pierde în negura timpului. Utilizatorii au posibilitatea de a exersa expresii utile în călătoria cu trenul și de a-și îmbogăți vocabularul cu elemente legate de sacrificarea tradițională a porcului în Cehia. Aceasta este, de asemenea, o ocazie perfectă pentru o discuție despre tradițiile culturale sau anacronismele barbare. De asemenea, participă la o paradă de Lăsata Secului (Shrovetide), care conține sarcini legate de video și exerciții de ascultare, iar la sarcina design thinking cursanții învață să creeze o mască simplă. În webquest pot compara tradițiile carnavalului cu cele din alte țări. În plus, în jocul *Vrei să fii milionar?* își pot testa și extinde cunoștințele despre obiceiurile carnavalului.

Croația

***Croația – Modulul 1:** „Să fim mândri de Sfântul Blasiu, patronul orașului nostru Dubrovnik”*

În Zagreb, trăiește o familie cu doi copii adolescenți. Tatăl copiilor este din Dubrovnik, iar mama, la rândul ei, are câteva rude acolo. Copiii, însă, nu-și cunosc toate rudele. De aceea familia se hotărăște să viziteze orașul și să participe la sărbătoarea Sfântului Blasiu. Se duc cu mașina la Dubrovnik, unde au de gând să stea trei zile. Părinții vor să le arate copiilor cea mai mare sărbătoare a orașului pe care o sărbătoreau în tinerețe. Parcurgând acest modul, cursanții pot afla mai multe lucruri despre Sfântul Blasiu, ocrotitorul orașului Dubrovnik, respectiv despre muzica tradițională dalmată: cântatul în stil *klapa.*

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Exercițiile de pregătire (cf. eng. *Warm up*) cuprind exerciții de asociere, de completare și de (re)stabilire a ordinii logice a unui text. Exercițiile de comprehensiune a textului includ exerciții cu alegere dublă (de tip: Adevărat / Fals), un exercițiu de lectură după imagine și exerciții de vocabular (care vizează formarea cuvintelor). În cadrul proiectului, cursanții au de rezolvat un exercițiu de comprehensiune a textului, răspunzând la niște întrebări, respectiv căutând informații suplimentare on-line. Dezvoltarea competențelor de receptare a mesajului oral se realizează prin ascultarea unei înregistrări audio, urmate de un exercițiu cu alegere dublă (de tip: Adevărat / Fals). Exercițiile de gramatică vizează folosirea corectă a prepozițiilor, respectiv a construcțiilor verbale pasive în limba română. Studiul de caz oferă informații suplimentare cu privire la fabricarea jucăriilor din lemn pentru copii din regiunea Hrvatsko Zagorje. În cadrul exercițiului de navigare pe Internet (al tehnicii *Webquest*), cursanții se pot familiariza zidăria uscată. Cursanți își pot îmbogăți vocabularul și prin intermediul a două jocuri interactive, și anume: *Spânzurătoarea* și *Cuvinte încrucișate* care vizează cuvinte referitoare la tradiții și sărbători, respectiv la muzică. În cadrul jocului de rol, cursanții pot afla unele detalii despre competiția croată numită *Sinjska Alka*.

Croația - Modulul 2: *„Sinjska Alka – legătura dintre trecut și prezent”*

Un cuplu de tineri căsătoriți și copilul lor de șase ani își propun să viziteze Croația. Ei doresc să exploreze satele și orașele de provincie, să facă cunoștință cu localnicii și să se familiarizeze cu tradițiile și obiceiurile locale. Printre altele, familia urmărește cu mare entuziasm întrecerea cavalerilor, numită *Sinjska Alka*, cu atât mai mult cu cât niciodată nu au mai văzut așa ceva. Devenind curioși, au decis să afle mai multe lucruri despre acest turnir, despre istoria și regulile acestuia. Parcurgând acest modul, cursanții se pot familiariza cu diverse obiceiuri păstrate în diferite regiuni ale Croației. Printre tradițiile cuprinse aici se numără: turnirul cavaleresc *Sinjska Alka,* dansul *Moreška,* prepararea turtei dulci specific croate, carnavalul bătătorilor de talangă și confecționarea dantelei.

Exercițiile de pregătire (cf. eng. *Warm up*) cuprind exerciții de lectură după imagine, de (re)stabilire a ordinii logice a unui text, precum și un exercițiu de gramatică care vizează timpul trecut al unor forme verbale românești. Exercițiile de comprehensiune a textului includ exerciții cu alegere dublă (de tip: Adevărat / Fals), exerciții de completare, de lectură după imagine, de asociere și de vocabular (care vizează formarea cuvintelor). Dezvoltarea competențelor de receptare a mesajului oral se realizează prin ascultarea unei înregistrări audio, urmate de un exercițiu cu alegere dublă (de tip: Adevărat / Fals). În cadrul părții dedicate comunicării orale, cursanții pot discuta despre tradiții, iar, în secțiunea de scriere, ei pot continua să comunice, de data aceasta, în scris, despre obiceiuri. Exercițiile care vizează receptarea înregistrării video înglobează exerciții de asociere, de (re)stabilire a ordinii logice a unui text și de completare, putând, astfel, afla diverse lucruri despre suvenire autentic croate, cum este turta dulce. În cadrul proiectului, cursanții pot afla mai multe detalii despre dansul numit *Nijemo Kolo*. Rezolvând sarcinile incluse în studiul de caz, cursanții au posibilitatea de a-și dezvolta competențele de lectură, de producere a vorbirii și de interacțiune orală. Aici ei pot citi texte despre carnavalul anual al bătătorilor de talangă din regiunea Kastav**,** respectiv despre originea acestuia. În cadrul tehnicii Webquest, cursanții se pot familiariza cu obiceiul de confecționare a dantelei în Croația.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

În plus, cursanților le stau la dispoziție două jocuri interactive cu ajutorul cărora își pot îmbogăți vocabularul referitor la turnire și la niște produse de patiserie specific croate.

Croația – Modulul 3: *„Meșteșugul preparării turtei dulci din nordul Croației"*

Un cuplu din Dubrovnik hotărăște să petreacă ziua de naștere a fetei lor undeva în afara orașului. Micuța Ema, care urmează să împlinească cinci anișori, este născută în decembrie. În luna aceasta, merită să se viziteze orașul Zagreb. Astfel, familia decide să facă o mică excursie în acest oraș. Parcurgând acest modul, cursanții pot afla mai multe lucruri despre „secretele" preparării turtei dulci croate, despre ingredientele și modul ei de preparare.

Exercițiile de pregătire (cf. eng. *Warm up*) cuprind exerciții cu alegere multiplă, respectiv cu alegere dual (de tip Adevărat / Fals). Exercițiile de comprehensiune a textului includ exerciții de asociere, cu accent pe îmbogățirea vocabularului. În secțiunea intitulată *Secretele unui meșteșug,* cursanții își pot dezvolta competențele de lectură, rezolvând exerciții cu alegere dual și exerciții de asociere a unor imagini cu termenii corespunzători. Dezvoltarea competențelor de receptare a mesajului oral se realizează prin ascultarea unei înregistrări audio, urmate de un exercițiu de completare și de (re)stabilire a ordinii literelor pentru a obține cuvinte cu înțeles. Secțiunea dedicată înregistrării video include exerciții de (re)stabilire a ordinii logice a unui text, respectiv exerciții cu alegere multiplă. Partea de gramatică vizează construcțiile pasive în limba română. În cadrul jocului de rol, cursanții pot afla mai multe lucruri despre suvenire specific croate, cum este cravata, respectiv despre cum se comportă într-un magazin de suvenire. Partea de scriere continuă, de data aceasta în scris, comunicarea despre suvenire. Rezolvând sarcinile incluse în cadrul studiului de caz, cursanții au posibilitatea de a-și dezvolta competențele de lectură, de producere a vorbirii și de interacțiune orală. Aici ei pot afla mai multe lucruri despre ziua Sfântului Valentin. În partea care înglobează tehnica Webquest, ei se pot familiariza cu orașul Dubrovnik, respectiv cu atracțiile turistice ale acestuia. Cele două jocuri interactive vizează îmbogățirea vocabularului cu termeni referitori la prepararea turtei dulci.

Letonia

Letonia - Modulul 1: *„Tradiții și sărbători de toamnă și de iarnă în Letonia"*

Doi bărbați tineri – unul din Letonia, celălalt din SUA – se află într-un café, la Aeroportul Internațional din Frankfurt. În timp ce-și așteaptă zborul, cei doi intră în discuție, vorbind despre sărbătorile de toamnă și de iarnă din cele două țări.

Parcurgând acest modul, cursanții pot afla mai multe lucruri despre sărbătoarea națională a Letoniei, despre ziua Lāčplēsis, când se comemorează soldații căzuți în lupta pentru independența Letoniei. De asemenea, ei se pot familiariza cu felul în care se sărbătorește Crăciunul în diferite țări și îndeosebi în Letonia. Studiul de caz familiarizează cursanții cu tradiția letonă de a face saună, iar situația-problemă îi face să conștientizeze neînțelegerile ce pot apărea datorită unor diferențe (inter)culturale. Exercițiile care vizează gândirea creativă și vizualizarea le oferă cursanților posibilitatea de a-și valorifica creativitatea și imaginația, împodobind un pom de Crăciun. Tehnica Webquest le oferă informații utile referitoare la alte sărbători și obiceiuri din

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Letonia. Modulul se încheie cu niște jocuri interactive care contribuie la fixarea vocabularului însușit pe parcursul acestui modul.

Modulul cuprinde și exerciții care trebuie rezolvate on-line, dar și alte exerciții care vizează îmbogățirea vocabularului, dezvoltarea competențelor de lectură, exersarea unor noțiuni de gramatică, precum și exerciții de scriere, respectiv sarcini de rezolvat față-în-față.

Letonia - Modulul 2: *„Spațiile culturale autentice ale comunităților Suiti și livone din Letonia"*

Un grup de patru studenți din străinătate se întâlnesc în biblioteca universității și discută despre prezentarea pe care o au de făcut, având tema: patrimoniul cultural imaterial al Letoniei.

Modulul începe cu niște exerciții de pregătire (cf. eng. Warm-up), în cadrul cărora cursanții se pot familiariza cu activitățile UNESCO, rezolvând exerciții de completare și de asociere.

Din moment ce grupul de studenți se împarte în două, fiecare având drept sarcină prezentarea unuia dintre spațiile culturale specific letone, materialul din cadrul acestui modul se împarte și el în două secțiuni: prima este dedicată spațiului cultural Suiti (o mică comunitate catolică din părțile de vest ale Letoniei), iar cealalta vizează spațiul cultural livon(ian) (livonii fiind una dintre populațiile băștinașe ale Letoniei). Exercițiile incluse în acest modul le oferă cursanților posibilitatea de a afla multe lucruri interesante despre cultura celor două comunități letone și de a întreprinde cercetări individuale și în perechi sau grupuri, în cadrul tehnicii Webquest și al proiectului. Ambele secțiuni includ materiale video și/sau audio, oferindu-le, astfel, posibilitatea cursanților de a se familiariza cu bogatul patrimoniu cultural al celor două comunități. Produsul final al acestui modul îl constituie prezentarea, pregătită de către cursanți, în care se descrie unul dintre aceste spații culturale letone.

Modulul cuprinde exerciții on-line, dar și exerciții tradiționale care vizează îmbogățirea vocabularului, dezvoltarea competențelor de lectură, exersarea unor noțiuni de gramatică, precum și exerciții de scriere, de vizualizare și de gândire creativă, tehnica Webquest, studiul de caz și diverse probleme pentru exersarea comunicării orale.

Letonia - Modulul 3: *„Simboluri și ornamente letone"*

Din cauza unor evenimente istorice, care au avut loc pe parcursul secolului al XX-lea în Letonia, multe familii letone au rude stabilite în străinătate. În numeroase cazuri, membrii unor astfel de familii nu s-au văzut de mai bine de cincizeci de ani. În povestea-cadru din acest modul, două verișoare – Inga din Letonia și Helen din Australia – se întâlnesc pentru prima dată și petrec câteva zile împreună în Letonia.

Modulul are în centru semnele și simbolurile letone, respectiv semnificația acestora. După câteva exerciții de pregătire, modulul începe cu o vizită la Sigulda – o localitate renumită pentru frumosul său peisaj natural și pentru fabricarea bastoanelor din lemn. Cursanții au posibilitatea de a urmări, inclusiv într-o înregistrare video, procesul de fabricare a bastoanelor din lemn și de a-și îmbogăți vocabularul, rezolvând și exerciții care presupun valorificarea creativității lor. În următoarea secțiune, intitulată *Misterul semnelor letone,* cursanții se pot familiariza cu semnificația

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

simbolurilor specific letone, adesea folosite ca elemente decorative. Modulul se încheie cu tehnica Webquest, în cadrul căreia cursanții au de elaborat un program cultural care poate face parte din Festivalul de Cântece și Dansuri din Letonia.– festival înscris pe lista patrimoniului cultural UNESCO.

Modulul include două înregistrări video, realizate la Sigulda, care vizează fabricarea bastoanelor din lemn, respectiv felurite exerciții care contribuie la îmbogățirea vocabularului și la dezvoltarea competențelor de lectură, oferind și posibilitatea de a exersa unele noțiuni de gramatică, înglobând și exerciții de scriere, proiectul, tehnica Webquest și jocuri interactive.

Polonia

Polonia – Modulul 1*: „Crăciunul în Polonia”*

În acest submodul, cursanții îl însoțesc pe Jan, un bărbat în vârstă din Wroclaw, în călătoria sa în Anglia pentru a petrece Crăciunul împreună cu fiica sa și cele două nepoate ale sale, care locuiesc în străinătate. În perioada Crăciunului, el încearcă să-și convingă nepoatele de peste hotare că tradițiile poloneze de Crăciun sunt pline de magie și farmec și că merită sărbătorite. Modulul este construit cu materiale proprii – fotografii proprii făcute în Wrocław, videoclip propriu. Sunt incluse și câteva fotografii istorice. Problema principală a poveștii este accentul pus pe diferența de generație și tensiunile culturale care pot apărea la plecarea într-o țară diferită. Este accentuată semnificația propriei culturi. În modul există sarcini de vocabular (de potrivire, completare de spații), jocuri (*Spânzurătoare*, *Vrei să fii milionar?* sub formă de webquest), exerciții de ascultare, de gramatică pentru exersarea imperativului, exerciții de scriere (căutarea de greșeli într-un eseu), sarcini video și sarcini față-în-față, cum ar fi discuții în clasă, studiu de caz sau proiect.

Polonia – Modulul 2*: „Patrimoniul postbelic și post-comunist în Polonia”*

Istoria prezintă aventurile lui John și Marek care descoperă simultan Wroclaw-ul de astăzi și de după război, aflând despre moștenirea postbelică și post-comunistă, care este încă activă și prezentă în cultura poloneză de astăzi. Modulul se bazează pe implicarea cursantului într-o poveste bine dezvoltată, dar și pe creativitatea lui. Povestea îi urmează pe John și Marek, doi verișori, care descoperă o comoară istorică în mansarda casei bunicului lor. Povestea este strâns legată de itemi și, în timp ce îndeplinesc sarcinile, elevii descoperă istoria misterioasă a Wrocław-ului. Modulul este completat cu numeroase fotografii istorice. Sarcinile sunt diverse: exerciții de potrivire, de completare față-în-față (de exemplu, webquest sub formă de lucru în grup, discuții), exerciții de scriere (paragraf de comparație, intrare de jurnal, scriere colaborativă), exerciții de ascultare cu alegere multiplă etc.

Polonia – Modulul 3*: „Meșteșuguri tradiționale și artizanat local”*

În acest submodul, cursantul urmărește aventurile lui Piotr, un tânăr antreprenor care începe o nouă afacere în Wroclaw. În noul său magazin, vrea să vândă obiecte artizanale fabricate în Polonia. Cursantul îl însoțește pe Piotr în timp ce călătorește prin toată țara și întâlnește diverse persoane care realizează produse tradiționale poloneze, încercând să achiziționeze mărfuri

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

pentru magazin. Printre meșteșugurile tradiționale discutate se numără păstrarea stupilor sălbatici, broderia și croșetatul sau fabricarea tradițională de porțelan (toate pe lista națională a candidaților potențiali pentru Lista Patrimoniul Imaterial al UNESCO). Modulul este conceput astfel încât cursantul să se gândească la meșteșugurile tradiționale și artizanatul din țara sa și să își imagineze care dintre acestea sunt importante pentru el.

Modulul cuprinde numeroase imagini realizate de autorii modulului și imagini ale produselor meșteșugărești locale disponibile datorită Universității de vârsta a treia din cadrul Universității din Wrocław. Sarcinile sunt diverse: lucrul în grup și studiul de caz, sarcini de ascultare și de lectură cu imagini, dar și exerciții de lectură tradiționale sau de gramatică, discuții în clasă și *Spânzurătoare*.

România

România – Modulul 1: *„Pelerinajul de Rusalii de la Șumuleu Ciuc”*

Asociația Young Europe Society România organizează o tabără pentru tineri în Șumuleu Ciuc pentru ca aceștia să afle informații despre zonă, despre faimoasa biserică, dar și despre pelerinajul de Rusalii, cunoscut la nivel mondial. Tinerii cu vârste cuprinse între 14 și 17 ani, din toată țara au la dispoziție o săptămână pentru a explora zona, pentru a se cunoaște.

Sarcinile introductive includ un exercițiu de potrivire cu imagini și două sarcini de completare de spații. Sarcina de lectură prezintă biserica franciscană de renume mondial, iar vocabularul aferent textului este exersat și prin jocuri (cuvinte încrucișate, *Spânzurătoare*). Cursanții sunt rugați să prezinte o biserică din zona lor de proveniență, în timp ce videoclipul prezintă tradiția străveche a pelerinajului de Rusalii de la Șumuleu Ciuc (Csíksomlyó), evenimentul fiind nominalizat pentru Lista Patrimoniului Cultural Imaterial al României. Urmează o sarcină de scriere care le solicită cursanților să utilizeze internetul pentru a afla mai multe informații despre celebra biserică. Lucrarea de proiect necesită studenților să pregătească o prezentare despre biserică pe baza notelor din sarcina anterioară. Sarcina video include un exercițiu cu alegere multiplă și un exercițiu de completare de spații, apoi un exercițiu de ordonare etc. Acestea sunt urmate de sarcini față-în-față: proiect (realizarea unui pachet de vacanță la Șumuleu Ciuc), joc de rol (interviu cu persoane care găzduiesc pelerinii), design thinking (cartografierea călătoriei) și discuții.

România – Modulul 2: *„Colinde, obiceiuri și tradiții legate de Anul Nou în Transilvania”*

Pe un șantier din inima Transilvaniei, o echipă de constructori găsește o capsulă a timpului care conține o colecție de colinde de Crăciun românești și maghiare, precum și o descriere destul de detaliată a tradițiilor și obiceiurilor legate de perioada dintre Advent și Bobotează. Aceste obiceiuri și tradiții sunt explicate în texte și imagini (timbre), cu ajutorul exercițiilor și jocurilor de vocabular.

Sarcinile de încălzire includ brainstormingul, exerciții de organizare a evenimentelor și de tip Adevărat / Fals. Textul pentru citire este centrat pe tradițiile românești legate la Crăciun și Anul Nou, urmat de exerciții de potrivire, completare de spații libere. Urmează un joc de cuvinte încrucișate. Ascultarea este un interviu radio despre tradițiile maghiare. Sarcinile legate de acesta includ patru exerciții – alegere multiplă legată de conținutul audio, o potrivire a cuvintelor cu

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

definițiile, unul de potrivire a informațiilor și unul de completare a spațiilor. Acesta este urmat de un joc cryptex legat de tradițiile de iarnă. În harta minții, elevii caută deserturi locale și europene și discută despre articolele speciale pregătite la Crăciun. Webquestul urmărește să afle mai multe despre diferite culturi, concentrându-se pe asemănări și diferențe între țările europene în ceea ce privește deserturile de Crăciun. Studenții fac cercetări pe internet cu privire la un anumit desert servit de Crăciun într-o țară europeană și pregătesc o prezentare a acestuia. În jocul de rol, cursanții pot interpreta o bunică și o nepoată care pregătesc cozonac cu mac, o delicatesă specială transilvăneană de Crăciun.

***România – Modulul 3**: „Jocul fecioresc din România”*

Povestea are în centru un tânăr american, Mike, care călătorește în Transilvania și ia parte la Festivalul internațional de muzică și dans popular din Ținutul Călatei, unde află despre un dans tradițional al bărbaților, numit jocul fecioresc. Acest festival este introdus prin mai multe exerciții de vocabular.

Sarcinile de încălzire includ alegeri de tip Întrebare / Răspuns, descriere de imagine și un exercițiu de potrivire. Partea de citire include un exercițiu de tip Adevărat / Fals și un exercițiu de potrivire. Acestea sunt urmate de un exercițiu de completare. Videoclipul le face cunoștință cursanților cu un proiect special al Universității Sapientia, care a combinat dansul fecioresc cu algoritmii IT și programarea. Videoclipul este urmat de o sarcină cu alegere multiplă. Sarcina de scriere privește realizarea de către cursanți a unei postări de blog din postura tânărului american, Mike. Sarcinile față-în-față includ un webquest, unde elevii trebuie să-l ajute pe Mike să găsească cele mai bune festivaluri internaționale de dans și muzică populară din România, cu ajutorul surselor de internet. Urmează apoi un proiect, unde cursanții trebuie să vorbească despre propria lor cultură și tradiții. Design thinking se referă la desenarea unei hărți a României pe care, folosind Google Hărți, elevii marchează regiuni, localități cu dansuri tradiționale tipice. Două jocuri interactive – Cryptex și Spânzurătoare – îi ajută pe elevi să repete și să-și fixeze noul vocabular legat de dansurile tradiționale.

Slovenia

***Slovenia – Modulul 1**: „Martin Krpan, un erou și un contrabandist”*

Tematica principală a modulului se introduce prin intermediul unui erou național, Martin Krpan. Acesta este o figură emblematică a culturii slovene, prezentată, în literatura populară, ca fiind un om care făcea contrabandă cu sarea. Pornind de la povestea lui, se descriu salinele din Piran și vechea tradiție de producere a sării pe aceste meleaguri.

Exercițiile de pregătire (cf. eng. Warm-up) includ exerciții de asociere, de completare și de comunicare. Exercițiile de comprehensiune a textului includ exerciții cu alegere dublă (de tip: Adevărat / Fals), respectiv exerciții de identificare a unor greșeli și de corectare a acestora. Exercițiile de gramatică se concentrează asupra folosirii corecte a prepozițiilor românești, urmate și de câteva exerciții de vocabular. Înregistrarea video oferă o imagine reală asupra activităților specifice de exploatarea și de prelucrarea sării. Exercițiile legate de aceasta includ exerciții cu alegere dublă (de tip: Adevărat / Fals), respectiv exerciții de (re)stabilire a ordinii logice și

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

cronologice a unui text. Exercițiile de vocabular includ și exerciții de tip asociere a unor imagini cu descrierile lor, completându-se și cu termenii corespunzători. Modulul include și o sarcină de rezolvare a unei probleme în cadrul căreia cursanții au de discutat problemele muncii la o salină, avantajele și dezavantajele acesteia, respectiv despre viitorul acestei profesii. În cadrul proiectului, cursanții au de elaborat programul pentru un atelier de thalasso-terapie. Tehnica *Webquest* le oferă cursanților posibilitatea de a investiga cum este o zi din viața unui salinar. Cele două jocuri interactive – cuvintele încrucișate și spânzurătoarea – le oferă cursanților posibilitatea de a-și dezvolta vocabularul cu termeni noi referitori la producerea sării.

***Slovenia – Modulul 2**: „Martin Krpan, un erou și un proprietar de cai”*

Tematica centrală a modulului este introdusă, și de data aceasta, prin intermediul eroului național, Martin Krpan. Conform celor relatate, acesta avea în posesie și un cal lipițan, deși această rasă era crescută exclusiv pentru membrii familiei regale. Modulul prezintă istoria acestei rase de cai, respectiv pe activitățile care se desfășoară la crescătoria de cai din Lipica. Parcurgând acest modul, cursanții vor putea afla mai multe lucruri despre caii lipițani, dar și despre creșterea cailor, în general.

Exercițiile de pregătire (cf. eng. Warm-up) includ exerciții de asociere, de completare și de comunicare. Cele două înregistrări video oferă o imagine de ansamblu asupra cailor lipițani și a crescătoriilor de cai. De asemenea, acestea constituie și baza unor discuții, dezvoltând și competențele de comunicare ale cursanților. Exercițiile legate de înregistrările video includ exerciții de comunicare a celor văzute și de completare a unor enunțuri. Exercițiile de gramatică vizează folosirea corectă a unor forme verbale (active și / sau pasive). Exercițiile de comprehensiune a textului includ exerciții cu alegere dual (de tip: Adevărat / Fals). Acestea sunt urmate de câteva exerciții de asociere și de completare. Tehnica conceptogramei le oferă cursanților posibilitatea de a-și (re)activa vocabularul referitor la sporturile și activitățile de călărie. Apoi, navigând pe internet, ei pot afla cum se poate deveni un îmblânzitor (dresor) de cai. Jocurile interactive le oferă cursanților posibilitatea de a-și dezvolta vocabularul cu termeni noi referitori la creșterea cailor și la activitățile de călărie.

***Slovenia – Modulul 3**: „Colindatul mascaților Kurenti”*

Un cuplu din Marea Britanie vizitează Slovenia. Petrecând câteva zile la Ljubljana, ei află despre carnavalul *Kurenti*. Fiind interesați de acesta, se duc la Ptuj, unde are loc acest eveniment.

Parcurgând acest modul, cursanții se vor putea familiariza cu obiceiurile slovene de carnaval, specifice colindatului *Kurenti*.

Exercițiile de pregătire (cf. eng. Warm-up) includ exerciții de asociere, de completare și de comunicare pe baza unei înregistrări video. Cele două exerciții de completare, care urmează, vizează vocabularul. Exercițiile de gramatică vizează folosirea corectă a unor forme verbale, respectiv a unor prepoziții românești. Exercițiile de comprehensiune a lecturii includ exerciții de identificare și de corectare a unor greșeli, exerciții de asociere a unor cuvinte cu părțile corespunzătoare ale unei imagini date, respectiv exerciții de potrivire a începutului unor enunțuri cu sfârșitul corespunzător. Înregistrarea video le oferă cursanților o imagine de ansamblu asupra

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

colindatului *Kurenti,* a tradițiilor și obiceiurilor legate de acesta. În același timp, aceasta constituie și baza unor discuții, dezvoltând și competențele de comunicare ale cursanților. Exercițiile legate de înregistrarea video includ exerciții cu alegere dual (de tip: Adevărat / Fals) și exerciții de completare. Prin tehnica Webquest, cursanții se vor putea familiariza cu tradițiile de carnaval din Slovenia, dar și din alte țări, realizând o prezentare a acestui tip de eveniment. Jocurile interactive – cuvintele încrucișate și spânzurătoarea – le oferă cursanților posibilitatea de a-și dezvolta vocabularul cu termeni noi referitori la obiceiurile și tradițiile de carnaval.

Bibliografie

Allen, E., Seaman, J., Garrett, R. (2007). *Blending In: The Extent and Promise of Blended Education in the United States*. Needham, MA: Sloan Consortium.

Aydin, S. (2016). WebQuests as language-learning tools. *Computer Assisted Language Learning*, 29 (4), pp.765-778. https://doi.org/10.1080/09588221.2015.1061019

Baeck, A., Gremett, P. (2012). Design Thinking. In: H. Degen, X. Yuan (eds.) *UX Best Practices: How to Achieve More Impact with User Experience*. New York: McGraw-Hill, pp.229-233.

Bahč, M.Ž. (2016). Webquests in foreign language learning. *Informatologia*, 49 (3-4), pp.203-211. https://hrcak.srce.hr/173850

Bueno-Alastuey, M.C., López Pérez, M.V. (2014). Evaluation of a blended learning language course: students' perceptions of appropriateness for the development of skills and language areas. *Computer Assisted Language Learning*, 27 (6), pp.509-527.

CECRL. (2003). *Cadrul european comun de referință pentru limbi: învățare, predare, evaluare*. Comitetul Director pentru Educație "Studierea limbilor și cetățenia europeană"; trad. din lb. fr. de Gheorghe Moldovanu. – Ch.: S. n., 2003 (F.E.-P. "Tipogr. Centrală") (accesibil on-line: http://isjvn.vn.edu.ro/upload/f527.pdf - 24.02.2020).

CEFR. (2018b). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment companion volume with new descriptors. *Council of Europe, Language Policy Programme*. Retrieved from: https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989

ET 2020. (2009). Council conclusions of 12 May 2009 on a strategic framework for European cooperation in education and training ('ET 2020'). 2009/C 119/02. *Official Journal of the European Union. C119/2. 28.05.2009*.

Europe 2020. (2010). A European strategy for smart, sustainable and inclusive growth. *Communication from the Commission. Brussels, 3.3.2010, COM2010 (2020)*. Retrieved from: https://ec.europa.eu/eu2020/pdf/COMPLET%20EN%20BARROSO%20%20%20007%20-%20Europe%202020%20-%20EN%20version.pdf

European Year of Cultural Heritage. (2018). *Europe.eu*. Retrieved from: https://europa.eu/cultural-heritage/about_en

Fischer, J., Casey, E., Abrantes, A.M., Gigl, E., Lešnik, M. (2007). *LCaS – Language case studies. Teacher training modules on the use of case studies in language teaching at secondary and university level. A handbook*. Graz: European Centre for Modern Languages, 16.

Heinze, A., C. Procter (2004). *Reflections on the Use of Blended Learning. Education in a Changing Environment*. University of Salford, UK, Education Development Unit.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.

Knowles, M.S. (1984). *Andragogy in Action*. San Francisco: Jossey-Bass.

Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. London: Prentice-Hall.

Laborda, J. G. (2009). Using webquests for oral communication in English as a foreign language for Tourism Studies. *Educational Technology & Society*, 12 (1), 258–270.

Leifer, L.J., Steinert, M. (2011). Dancing with ambiguity: Causality behavior, design thinking, and triple-loop-learning. *Information Knowledge Systems Management*, 10, 151-173. DOI 10.3233/IKS-2012-0191

Liedtka, J.M., Ogilvie, T. (2018). 10 Design Thinking Tools: Turn Creativity and Data into Growth. *Entrepreneurship and Innovation: Strategy*, 15 December 2018. Retrieved from: https://ideas.darden.virginia.edu/10-design-thinking-tools-turn-creativity-and-data-into-growth

Marsh, D. (2002). Integrating language with non-language content, in a dual-focused learning environment. *CLIL/EMILE - The European Dimension: Actions, Trends and Foresight Potential*. DG Education & Culture, European Commission.

OECD Education 2030. (2018). *The Future of Education and Skills. Education 2030*. Retrieved from: http://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf

Pappas, C. (2013). *8 Important Characteristics of Adult Learners*. Retrieved from: https://elearningindustry.com/8-important-characteristics-of-adult-learners

Ray, B. (2012). *Design Thinking: Lessons for the Classroom*. Retrieved from: http://www.edutopia.org/blog/design-thinking-betty-ray

Sharma, P., Barrett, B. (2007). *Blended learning: Using the technology in and beyond the language classroom*. Oxford: Macmillan.

Stone, G., Ineson, E. (2015). Introduction. *International Case Studies for Hospitality, Tourism and Event Management Students and Trainees*. Ineson, E., Smith, M., Nita, V. (eds.), Vol. 6., Iasi: Tehnopress.

UNESCO. (2018). What is Intangible Cultural Heritage? *UNESCO Intangible Cultural Heritage*. Retrieved from: https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003

United Nations. (2015). Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development. *UN Resolution adopted by the General Assembly on 25 September 2015*. Retrieved from: https://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/70/1&Lang=E

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă opiniile autorului și Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru eventuala folosire în orice scop a informațiilor conținute de prezentul document.