

<b>TITLUL SCENARIULUI</b>	Supraviețuire în desert	
<b>Cuvinte cheie</b>	Negociere, supraviețuire, adaptare, lucru în echipă, persuasiune	
<b>Informații despre cursanți?</b>		
<b>Intervalul de vârstă și nivelul cursanților</b>	Peste 18 ani, care participă la cursul de "Formarea instructorilor Outdoor"	
<b>Caracteristici speciale ale cursanului</b>	- Nu se aplică -	
<b>Accentul în învățare?</b>		
<b>Subiectul Lecției/ domeniul/ aptitudinile</b>	<b>Subiect:</b> Situații de criză <b>Domeniu:</b> Outdoor Education (OE) <b>Abilități:</b> negociere, organizare, lucru în echipă, persuasiune	
<b>Obiective Specifice</b>	La finalul acestei activități, cursanții: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vor defini corect termeni ca: situație de criză, negociere, lider</li> <li>➤ Vor identifica prioritățile în situații de criză.</li> <li>➤ Vor fi capabili să elaboreze strategii de supraviețuire</li> <li>➤ Vor fi capabili să gestioneze o situație de criză.</li> </ul>	
<b>Accentul în predare?</b>		<b>Rate 0-5</b>
<b>Stiluri de învățare</b> care pot sprijini obiectivele	Achiziția (Voi transmite / explica / prezenta conținutul cursanților)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitarea (Voi arăta cursanților cum să facă lucrurile legate de acest subiect / conținut, de ex. voi fi un model pentru ei)	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Descoperirea (Voi oferi cursanților resursele necesare pentru a găsi / descoperi un concept specific / cunoștințe pe cont propriu. Voi organiza activități de îndrumare și voi oferi sfaturi)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Participare (Voi organiza sesiuni în care cursanții vor discuta, împărtăși și / sau colabora pentru învățarea unor subiecte specifice / conținut și voi facilita interacțiunea dintre ei)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Experimentarea (Voi organiza activități în care cursanții vor înțelege, învăța – cum, practica, și / sau exersa)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

	<p>În acest joc de rol, fiecare participant va trebui să intre în rolul unui pasager dintr-un avion care s-a prăbușit într-o zonă de deșert. Avionul a ars aproape complet, piloții sunt morți. Doar un grup restrâns de personaje a supraviețuit și a reușit să salveze 15 obiecte pe care le poate folosi/ sau nu pentru salvarea grupului. Pilotul nu a reușit să contacteze pe nimeni înainte de prăbușire. Oricum, există o deviere de aproximativ 100 km față de traseul inițial. Cu câteva minute înainte pilotul a apucat să anunțe că sunteți la aproximativ 400 de km de cea mai apropiată așezare umană. Zona este aridă, cu câțiva cactuși. Pasagerii poarta haine de vara.</p> <p>Jucătorul poate presupune că:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. numărul supraviețuitorilor este același cu numărul participanților</li> <li>2. grupul a hotărât să nu se despartă</li> <li>3. toate obiectele sunt în bună stare.</li> </ol> <p>Intr-o <b>prima sesiune</b>, sarcină participantului este de a acorda punctaje individuale în funcție de importanța pe care o acordă celor 15 obiecte salvate (de la 1 cel mai important obiect până la 15 cel mai puțin important).</p> <p>In <b>sesiunea 2</b>, cursantii sunt împărțiți pe 2 grupe, și fiecare grup trebuie să se pună de acord asupra unei noi grile de clasificare a obiectelor și a unei strategii de supraviețuire. Fiecare grup trebuie să ajungă la un consens asupra acestor 2 elemente. Componenta fiecărei echipe este stabilită de către tutore.</p> <p>In <b>sesiunea 3</b>, cele 2 echipe se vor confrunta cu privire la strategiile adoptate pentru supraviețuire și la obiecte. Modul de negociere se stabilește de comun acord de către membrii fiecărei echipe. Rezultatul negocierilor devine final în momentul în care este validat de către toți membrii.</p>
<p>Descrierea narativă a acțiunii jocului</p>	<p>Descrierea jocului</p>
<p>Scopuri</p>	<p>Scopul general: supraviețuirea grupului</p> <p>Scop individual:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- negocierea obiectelor în cadrul grupului</li> <li>- convingerea partenerilor că decizia individului este cea corectă</li> </ul>
<p>Personaje</p>	<p>Instructorul Outdoor</p> <p>Supraviețuitorii (se poate presupune că există atâta supraviețuitori câți are grupul ce urmează exercitiul, dar nu mai mult de 14, numere pare)</p>
<p>Scene</p>	<p>Discuția are loc într-un spațiu care descrie condițiile de mai sus</p>

		Mediu de învățare	Timp estimat
<b>Descrierea narativă a activităților de învățare</b> - pas cu pas organizare și structură	<b>Înainte de joc:</b> Instructorul prezintă cele mai importante aspecte legate de scenariu și modul de acțiune	In clasa / online	15 min
	<b>În timpul jocului:</b> În timpul jocului tutorele supraveghează sesiunea și urmărește comportamentul participanților: -individual (putere de convingere și negociere legată de clasificarea obiectelor, argumentare), -ca parte a grupului, -eficiența grupurilor în funcție de strategia adoptată (de desemnarea unui lider care să negocieze în numele grupului, relevanța comentariilor și argumentelor).	Online / In clasa	Sesiunea 1 15 min
		Online / In clasa	Sesiunea 2 30 min
		Online / In clasa	Sesiunea 3 50 min
	<b>După joc:</b> Instructorul va face o sesiune de debriefing, discutând cu studenții aspectele cele mai importante ale sesiunii, momente cheie, problemele apărute, atitudini abordate din timpul jocului și gradul în care scopurile jocului au fost îndeplinite.	In clasa / online	10 min
			2 ore
<b>Cum voi evalua cursanții?</b>			
<b>Metode de evaluare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Înregistrarea sesiunii</li> <li>➤ Pe baza atitudinii comportamentale și a argumentelor oferite pe parcursul jocului, limbajului</li> <li>➤ Monitorizare pe perioada jocului</li> </ul>		
<b>Care sunt nevoile studenților pentru a putea atinge obiectivele învățării?</b>			
<b>Cunoștințe anterioare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cunoștințe de bază ale utilizării calculatorului</li> <li>➤ Cunoașterea teoretică a aspectelor prezentării la un interviu</li> </ul>		
<b>Spațiu și materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Laborator informatic cu tablă, LCD projector, câte un calculator per cursant</li> <li>➤ Prezentare Power Point</li> <li>➤ Jocul <i>Supraviețuire în desert</i></li> </ul>		
<b>De ce instrumente sunt necesare pentru a implementa scenariul?</b>			
<b>Aplicații implicate</b>	Obligatori	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ &lt;EUTOPIA&gt;</li> <li>➤ Conturi pe serverul EUTOPIA</li> <li>➤ Conturi pe o platformă de comunicare sincronă</li> </ul>	
	Opțional	-	
<b>Infrastructură/ echipament</b>	Obligatori	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conexiune la Internet</li> <li>➤ Un computer per cursant</li> <li>➤ Un computer pentru instructor</li> </ul>	
	Opțional	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Un video projector</li> </ul>	
<b>Tip de resurse de învățare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Resurse web și în format electronic</li> </ul>		
<b>Resurse de timp / Spațiu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Un laborator cu calculatoare conectate la Internet</li> <li>➤ Timp estimat: 2 ore</li> </ul>		

### Alte aspecte care trebuie luate in considerare

Acest scenariu ofera posibilitatea de a simula conditii greu de obtinut intr-un caz real. Este foarte potrivit in comunicarea la distanta. Din analiza ulterioara a modului de actiune (strategie individuala sau de grup) se pot retine elemente importante prin care se pot corecta comportamente, relatii inter-umane si rezistenta la stres.