



# Dezvoltarea abilităților de gestionare a vieții

Caiet de lucru pentru elevi

# SUPREM - MODEL DE PREGĂTIRE DE SUCCES PENTRU ȘCOLI

PRODUS INTELECTUAL 1 PORTOFOLIU DE PROIECT EDUCAȚIONAL

---

REALIZAT ÎN CADRUL  
PROIECTULUI  
2019-1-HU01-KA201-061091  
[WWW.SUPREM.EU](http://WWW.SUPREM.EU)

AUTORUL MODULULUI 4 (RESPONSABILITATE, LUAREA UNOR DECIZII RESPONSABILE):  
FURNIZORUL DE CONSULTANȚĂ ȘI SERVICII M-AROUND SRL  
ȘCOALA GENERALĂ DIN MAROSLELE, UNGARIA  
2021.

Acest proiect a fost finanțat de Comisia Europeană (contract nr. 2019-1-HU01-KA201-061091). Acest website reflectă doar opiniile autorului, iar Comisia sau Agenția Națională Ungară, ca parte contractantă, nu pot fi considerate responsabile pentru eventualele utilizări care pot fi făcute pe baza informațiilor conținute de acesta.

# PORTOFOLIU DE PROIECT EDUCAȚIONAL 4

## RESPONSABILITATE, LUAREA UNOR DECIZII RESPONSABILE



# Partea 1

## Introducere Telefonul fără fir, reguli

**Ce crezi că reprezintă valoarea adevărată pentru o afacere în ziua de azi: o linie de mașini de ultimă generație sau informația care oferă companiei un avantaj în fața competitorilor? Ce ar alege președintele unui club de fotbal: cel mai bun jucător din lume să fie în echipa lui sau să cunoască ce tactici utilizează echipele adverse?**

Termenul „informație” poate fi interpretat în mai multe feluri, referindu-se la informație, știre, mesaj, referință. În schimb, când spunem informație, în general ne gândim la date, știri care sunt relevante pentru noi (importante, legate de viața noastră) și care reduc lipsa cunoașterii, ceea ce nu am știut până atunci.

Sunt mai multe moduri de a accesa informația. Toate simțurile noastre, ochii și urechile noastre, nasul, gura și pielea noastră ne oferă în mod constant informații despre lumea din jurul nostru.



Gândește-te, câte informații sunt procesate de tine în acest moment datorită simțurilor tale! Începând cu lumina din exterior, timpul mai mult sau mai puțin exact al zilei, temperatura percepută de pielea ta, astfel încât să simți dacă este cald sau frig, poți detecta mirosul prânzului care tocmai se pregătește și, dacă guști o singură îmbucătură dintr-un măr, știi după gust dacă mărul e copt sau nu.

Însă avem nevoie și de informații mai complexe în viața noastră zilnică, informații pe care trebuie să le căutăm în mod conștient. Nu este de ajuns să-ți dorești să vizionezi un film bun, trebuie să afli la ce cinematograful să-l vezi, la ce oră, cât costă un bilet și, într-un oraș mai mare, poate fi important de știut și cum ajungi la cinematograful.

Totuși, informația nu este întotdeauna clară sau nu mereu procesăm mesajul original. Există informație înșelătoare în mod direct, care îți influențează modul de gândire cum este mai bine pentru persoana sau organizația care a făcut publică informația. Sau se poate întâmpla că nu înțelegem informația pentru că nu avem cunoștințele generale necesare pentru a o interpreta.

În jocul ce urmează o să afli mai multe despre distorsionarea informației.





## Partea 2

'12 luni'

### EXERCITIUL 1



În proiectul de azi, fiecare echipă intră în pielea unei familii ficționale. Veți primi descrierea generală a familiei de la profesorul îndrumător. Uitați-vă la caracteristicile familiei, și discutați în echipe despre cum vă imaginați că este viața familiei respective. Pentru fiecare familie veți primi informații referitoare la venitul lunar, cheltuielile lor necesare (obligatorii), dar și cele adiționale.

---

*Veniturile lunare ale familiei, respectiv cheltuielile lor necesare (obligatorii) nu pot fi modificate, însă cheltuielile adiționale pot fi schimbate de la o lună la alta. Pe baza situației de viață, familiile pot primi puncte bonus („puncte roșii”) pentru activitățile suplimentare.*

De exemplu, dacă o familie se duce în mod regulat la teatru sau la cinematograful pentru a se relaxa, această activitate înseamnă câte un punct bonus pentru fiecare membru al familiei, așadar 6 în total puncte pentru o familie de 6 persoane.

Accesând link-ul următor veți găsi un tabel:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PbBejn0Ue3fuFyJKzOyBfsPJ\\_3OM4ec7fqwTeyKlq\\_s/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PbBejn0Ue3fuFyJKzOyBfsPJ_3OM4ec7fqwTeyKlq_s/edit?usp=sharing)

---

Pe baza informațiilor disponibile, completați tabelul conform stării inițiale.

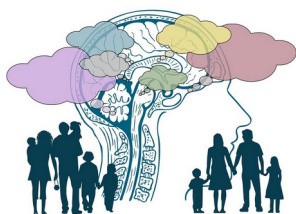
## EXERCIȚIUL 2 – Jocul de simulare

În acest joc vom parcurge 12 luni, adică un an, timp în care familiile trebuie să ia decizii în fiecare lună pe baza informațiilor disponibile. Fiecare lună reprezintă o rundă a jocului, când familiile trebuie să facă față unor situații.

---

*Fiecare alegere poate afecta veniturile și cheltuielile unei familii, dar și punctele bonus pentru luna următoare.*

---



Trebuie să înregistrați efectele deciziilor voastre în tabel și să formulați deciziile voastre în scris, pe foaia de situație a familiei. Obiectul jocului este de a atinge scopul familiei la finalul perioadei de 12 luni, obiectiv pe care îl găsiți specificat și în descrierea familiei.

Punctele bonus au un rol special în cadrul jocului. Dacă reușiți să măriți numărul punctelor bonus cu 20% față de starea inițială, va crește cu 10% și venitul familiei voastre pentru că membrii familiei vor fi mai fericiți și mai motivați, astfel vor munci mai mult. În schimb, dacă numărul punctelor bonus scade cu jumătate față de starea inițială, cheltuielile familiei vor crește cu 25% datorită disconfortului membrilor familiei și a bolilor ce vor rezulta din această stare.

Gândiți-vă la interesele și dorințele diferite ale membrilor de familie și discutați-le în echipe!

## Partea 3

### Discuții finale, evaluare și prezentare

#### EXERCIȚIUL 3



La sfârșitul jocului, fiecare familie va fi luat 12 decizii în 12 situații, în urma evaluării și interpretării unor informații, pe baza necesităților financiare și de altă natură a membrilor familiei.

*Discutați în echipe cum evaluați propria voastră performanță în cadrul jocului de simulare.*

#### EXERCIȚIUL 4



Răspundeți la următoarele întrebări din caietul de lucru. Membrii grupului (familiei) trebuie să discute răspunsurile împreună, dar puteți descrie și opinia voastră proprie dacă acestea diferă față de opinia celorlalți membri.

1. Cât de dificil a fost jocul de simulare?	
2. V-ați atins obiectivul?	



3. Care au fost cele mai dificile 3 decizii pe care a trebuit să luați în timpul jocului?	
4. Există vreo decizie pe care ați fi schimbat-o ulterior? De ce?	
5. În ce măsură s-au înțeles membrii familiei în luarea deciziilor?	
6. Toți membrii familiei au luat parte în luarea deciziilor?	
7. Cum te-ai simțit în rolul familiei tale?	

## EXERCIȚIUL 5



Alege o situație interesantă din cele 12 și proiectează un poster pe baza acesteia (în format clasic sau digital). Expune-ți posterul (agață-l pe un perete) sau pune-l la dispoziția celorlalți (încarcă-l pe o platformă comună a clasei). Prezintă pe scurt (în 2-3 minute) colegilor tăi situația selectată!

În timpul prezentării, ia în calcul următoarele aspecte:

- De ce ai ales situația respectivă?
- Cum ați rezolvat situația?
- Ce crezi despre situația respectivă și deciziile luate?
- Crezi, chiar și ulterior, că deciziile luate sunt cele corecte?

# SUPREM - MODEL DE PREGĂTIRE DE SUCCES PENTRU ȘCOLI



PRODUS INTELECTUAL 1  
PORTOFOLIU DE PROIECT EDUCAȚIONAL

REALIZAT ÎN CADRUL  
PROIECTULUI  
2019-1-HU01-KA201-061091

AUTORUL MODULULUI 4  
(RESPONSABILITATE, LUAREA UNOR  
DECIZII RESPONSABILE):

FURNIZORUL DE CONSULTANȚĂ ȘI  
SERVICII M-AROUND SRL  
ȘCOALA GENERALĂ DIN MAROSLELE,  
UNGARIA

2021.

Acest proiect a fost finanțat de Comisia Europeană  
(contract nr. 2019-1-HU01-KA201-061091). Acest  
website reflectă doar opiniile autorului, iar Comisia  
sau Agenția Națională Ungară, ca parte  
contractantă, nu pot fi considerate responsabile  
pentru eventualele utilizări care pot fi făcute pe

