



Co-funded by  
the European Union



# PR3 - Setul de instrumente de formare

## Provocarea Marshmallow

SESKAT. Dezvoltarea competențelor sociale și emoționale în formarea adulților

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035095



### 1) DENUMIREA ȘI DESCRIEREA INSTRUMENTULUI

Participanții sunt rugați să lucreze în colaborare pentru a construi, folosind doar materialul furnizat și în optsprezece minute, cea mai înaltă structură de sine stătătoare care să aibă în vârf bezeaua.

### 2) OBIECTIVELE INSTRUMENTULUI

Obiectivele instrumentului vor fi:

- Înțelegerea provocărilor muncii în echipă și a modului de a le depăși în condițiile unei presiuni de timp;
- Să înțeleagă beneficiile muncii în echipă;
- Îmbunătățirea creativității și a abilităților de gândire critică.

### 3) LEGĂTURA INSTRUMENTULUI CU INTELIGENȚA EMOȚIONALĂ/ABILITĂȚILE SOFT

Participanții vor avea șansa de a lucra în echipă și de a înțelege atât beneficiile, cât și provocările muncii în echipă.

### 4) RESURSE ȘI MATERIALE

Fiecare grup primește: 20 de bețe de spaghete, un metru de bandă adezivă, un metru de sfoară, o foarfecă și o bezea.

Timpul pentru această probă este de 18 minute.



## 5) PUNEREA ÎN APLICARE A INSTRUMENTULUI

### Pasul 1

Formatorul explică Provocarea Marshmallow și împarte clasa în mai multe echipe. Mărimea echipei poate varia, dimensiunea ideală ar fi de 4 sau 5 persoane per echipă. Fiecare echipă va avea la dispoziție optsprezece minute pentru a finaliza provocarea și pentru a construi cel mai înalt turn stabil cu bezeaua în vârf. Echipa care va crea cel mai înalt turn va câștiga. Nu este permisă utilizarea dispozitivelor (telefoanelor, tabletelor, altpupurilor etc) pentru a căuta soluții online și nici pentru a tăia bezeaua.

*10 minute*

### Pasul 2

Are loc propriu-zisă Provocarea Marshmallow. Participanții vor avea la dispoziție optsprezece minute pentru a discuta, a planifica și, la final, a construi un turn de stabil și înalt, folosind spaghete, ață și bandă adezivă, fără a uita de bezea, care va fi în vârful turnului.

*18 minute*

### Pasul 3

Formatorul verifică turnurile și le măsoară. La final, este timpul să se sărbătorească echipa câștigătoare!

*5 minute*

### Pasul 4

La finalul activității, formatorul moderează o sesiune de dezbatere cu privire la provocarea Marshmallow. Ce au învățat participanții din activitate? Ce competențe transversale și-au îmbunătățit? Ce au învățat despre munca în echipă? Ce a mers bine în echipele care au reușit și ce a mers prost (dacă a mers prost) în cealaltă?

## 6) REZULTATELE AȘTEPTATE ALE ÎNVĂȚĂRII

La finalul activității, participanții vor dobândi o experiență practică și cunoștințe despre munca eficientă în echipă, creativitate și gândire critică.