

YOU CAN DO IT

MANUAL de EDUCAȚIE NONFORMALĂ OUTDOOR



LICEUL
TEORETIC
"AVRAMIANCU"
BRAD
2023



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Manual Educației Outdoor este un produs al proiectului ”You can do it - educație nonformală în sistem outdoor”

Tehnoredactare: Fărău Adrian

Copertă: Fărău Adrian

Miheț Monica-Ancuța

Colectivul de redacție:

Coordonatori:

Manager proiect - Ștefan Bogdan-Mihai

Coordonator proiect: Alexe Simona Teodora

Coordonator proiect: Birău Ioan Dănuț

Expert inovare socială: Fărău Adrian

Expert nediscriminare: Miheț Monica Ancuța

Colaboratori:

Oprean Alexandru Florin

Țendea Camelia Florina

Poenar-Alexa Ana-Cristina

Ștefan Mariana-Ioana

Voronianu Sanda Florina

Ancheș Cosmina-Ioana-Livia

Filip-Dud Adriana-Elena

Leucian Diana-Felicia

Popa Constantina

Csenteri Oana Andreea

Clej Diana Nicoleta

Stan Daniela

Selagea Ramona

Tace daniela Simona

Felea Nicoleta

Faur Camelia Ina

Gavrilă Valentin Gheorghe

Rațiu Ioana





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Băd Elena Delia
Coroi Livia
Lungu Teodor Ioan
Ghidarcea Daniela Alexandrina
Cristea Ciprian Magdiel
Gomoi Alin Dănuț
Mifloacă Margareta Cornelia
Dușan Silvia Maria
Lăchescu Mihaela
Șufană Elena
Opincariu Mihai Dan Ion

Manual de Educație Nonformală, Nr.1/2023
ISSN 3008 - 5942 ISSN-L 3008 - 5942





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

CUPRINS:

Cuvânt înainte - manager proiect, prof. Ștefan Bogdan-Mihai 6

Preliminarii.....9

Capitolul I - Metodologii.....18

1. Metodologie de implementare pentru subactivitatea 3.1- Activități artistice –Atelier și Forum Teatru - realizată de Țendea Camelia Florina, Oprean Alexandru Florin, Alexe Simona, Rațiu Ioana..... 19
2. Metodologie subactivitatea 3.2. Activități de dezvoltare personală Leucian Diana-Felicia, Popa Constantina, Csenteri Oana Andreea, Clej Diana Nicoleta, Felea Nicoleta, Tace Daniela Simona, Alexe Simona..... 33
3. Metodologie procedură de selecție a grupului țintă - realizată de Voronianu Sanda Florina.....59
4. Metodologie de implementare pentru subactivitatea 4.1- Activități științifice - realizată de Ancheș Cosmina-Ioana-Livia, Filip-Dud Adriana-Elena, Selagea Ramona Violeta, Stan Daniela Maria, Faur Camelia Ina, Șufană Elena.....76
5. Metodologie activitate 7.1 - Acțiuni de inovare socială - realizată de Fărău Adrian.....117
6. Metodologie de implementare pentru subactivitatea 5.1- Activități educație nonformală în sistem outdoor: Dărăbanț Adina, Jurca Anca, Matei Ana-Maria, Golgoț Cătălin, Băd Elena, Coroi Livia, Lungu Teodor Ioan, Ghidarcea Daniela 219
7. Metodologie de implementare pentru subactivitatea 6.2 - Activități artistice și meșteșugărești: *Atelier muzical* - realizată de Cristea Magdiel Ciprian.....273
8. Metodologie subactivitatea 6.1 - Activități sportive în sistem outdoor: Mifloacă Margareta, Gomo Alin, Gavrilă Valentin.....300
9. Metodologie de implementare pentru subactivitatea 6.2 - Activități artistice și meșteșugărești: *Olărit* - realizată de Poenar-Alexa Ana Cristina și Dușan Silvia Maria.....309
10. Metodologie de implementare pentru subactivitatea 7.2 - Acțiuni pentru combaterea discriminării - realizată de Miheț Monica Ancuța.....322

Capitolul al II-lea - Metode și instrumente utilizate în proiect.....422

1. Metodă de inovare socială - Harta comunității - Fărău Adrian.....423
2. Metoda proiectelor de Service Learning - Fărău Adrian.....432
3. Metoda "Digital Storytelling" - Clubul de "Digital Storytelling"- Fărău Adrian.....451
4. Metode nonformale outdoor în învățare - Jocul: Jocul „Selfie Hunt”- Coroi Livia457





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

5. Metoda VR - Ancheș Cosmina.....462
6. Metode folosite în cadrul atelierelor de „*Literație*” și „*7 pași spre succes*” - Leucian Diana-Felicia, Popa Constantina, Csenteri Oana Andreea, Clej Diana Nicoleta.....465
7. Metoda Street Flashmob - Miheș Monica Ancuța.....470
8. Implementarea stației meteo ca metodă de lucru cu elevii în activitățile outdoor - Selagea Ramona Violeta.....472

Capitolul al III-lea - Reușite și lecții învățate.....475

1. Inovare socială - Fărău Adrian.....476
2. Realitate virtuală - Ancheș Cosmina.....478
3. „*Punctul*”..Leucian Diana-Felicia, Popa Constantina, Csenteri Oana Andreea, Clej Diana Nicoleta.....480
4. Excursie la Stația Meteo - Selagea Ramona și Stan Daniela.....482
5. Lecția Teatrului-Forum: Oprean Alexandru, Țendea Florina, Alexe Simona.....484
6. Stația Meteo - Selagea Ramona Violeta.....486
7. Povești despre natură - Fărău Adrian.....487
8. „*Învățăm cum să-nvățăm*” - lecția despre literație Leucian Diana-Felicia, Popa Constantina, Csenteri Oana Andreea, Clej Diana Nicoleta, Alexe Simona.....492
9. Învățăm jucându-ne! - Gomoii Alin, Mifloacă Margareta.....494
10. Nediscriminare - Miheș Monica Ancuța.....496
11. Generate more Impact and Service Learning - Fărău Adrian.....497
12. Coordonare eficientă - Alexe Simona Teodora.....500
13. O mare provocare - Tace Daniela Simona.....506





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

CUVÂNT ÎNAINTE

Sistemul educațional românesc se află, de ceva ani, în mijlocul unor dispute care divizează societatea noastră. Pe de o parte, sunt cei care susțin că sistemul românesc a fost și este unul din cele mai bune din Europa, aducând ca argumente rezultatele excepționale ale elevilor români la olimpiadele internaționale din domeniul științelor și, de cealaltă parte, sunt cei care sunt mai ancorați în realitatea vremurilor și care văd eșecul sistemului educațional românesc, aducând ca argument rezultatele testelor PISA. Într-adevăr, ultimele clasamente ale testelor PISA nu ne sunt deloc favorabile și situează elevii români pe ultimele locuri în lume la înțelegerea unui text și la matematică. Nu cred că adevărul este doar într-o parte. Este la fel de adevărat că elevii români ocupă podiumurile la olimpiadele internaționale, fapt care se datorează mai mult fondului genetic bun și efortului extraordinar, în afara orelor de curs, al acestor tineri, alături de profesorii lor de excepție, și, în foarte mica măsură, muncii de la clasă, așa cum este la fel de adevărat că testele PISA au un tipar total diferit față de modul cum arată curriculum național și examenele naționale, cu care sunt obișnuiți elevii noștri.

Dar, cu ceea ce majoritatea societății românești este de acord este că punem prea puțin accent pe elevii slabi și foarte slabi și lucrăm puțin cu elevii de nivel mediu. Aceste trei categorii reprezintă aproximativ 70% din elevii noștri și care reprezintă viitorii cetățeni ai țării, plătitori de taxe și care au datoria de a dezvolta România, de a o apăra, de a o educa și a o menține sănătoasă. Cei mai buni și vârfurile reprezintă doar 30% din populația școlară și o bună parte dintre aceștia vor migra spre țări mai dezvoltate și cu locuri de muncă mai bine plătite și unde se simt respectați și apreciați pentru ceea ce sunt și pentru profesionalismul lor. Având în vedere aceste aspecte și ținând cont că educația sta la baza dezvoltării unei societăți, cât de bine sună viitorul?

Greu de răspuns, dar mai degrabă aș crede că perspectivele nu sunt prea bune.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Pentru ca învățământul românesc să-și schimbe direcția ține de fiecare dintre noi și la fel de mult de reformele din sistem și de modul cum este implementată strategia de dezvoltare. Strategie avem, este pentru anii pe care-i trăim, însă modul cum se implementează, sau mai bine cum nu se implementează, lasă mult de dorit.

Spuneam că multe schimbări le putem produce noi, cei mulți, cei care suntem baza sistemului și formăm sistemul. Conștient fiind de acest lucru și de faptul că profesorii din zonă au nevoie de noi stimuli și de alte perspective, în urmă cu 2 ani, am decis, alături de doamna profesor Simona Alexe- director adjunct, la acea vreme, la Școala Gimnazială ”Horea Cloșca și Crișan” Brad și având susținerea doamnei director de atunci, Ana Maria Matei, și alături de domnul profesor Dănuț Birău - directorul Școlii Gimnaziale Ion Buteanu Buceș, să realizăm un proiect care să suplinească unul din minusurile școlii românești: prea multă teorie și prea puțină practică, cu activități atractive pentru elevi. Cu ideile și cu ajutorul colegilor din aceste trei școli, am elaborat ideile de bază ale proiectului, echipa de la SC Interlog Com SRL, condusă de doamna Simona Cojocarescu, le-a adaptat și sintetizat, pentru ca, în cele din urmă, să se concretizeze într-un proiect aprobat, “You can do it, Educație nonformala în sistem outdoor”, proiect care, în curând, se finalizează. Privind în urmă, pot susține că scopul proiectului, acela că cei 36 de experți implicați în proiect să desfășoare activități practice și atractive cu peste 330 de elevi proveniți din cele trei școli, a fost atins. Nu o să detaliez aceste activități, pentru că ele sunt prezentate, în detaliu, în acest manual, dar pot spune că ele reprezintă în totalitate viziunea și muncă experților și ne dorim ca ele să reprezinte și sursă de inspirație pentru alți colegi, din alte școli. Dacă la nivel primar, activitățile s-au axat pe teme despre dezvoltare personală, de autocunoaștere, iar la nivel gimnazial pe activități artistice, de teatru, muzicale, de pictură, la nivel liceal multe din acțiuni s-au bazat pe activități științifice și sportive. Efortul experților de a propune activități bine gândite, stimulative, atractive au contribuit la o implementare mai ușoară a proiectului și la o prezență foarte bună a elevilor la activități.

Un proiect ca acesta, cu resurse umane foarte multe (peste 400 de elevi și profesori implicați) finanțat prin Programul Operațional Competitivitate Umană, vine la pachet cu multe satisfacții, dar și cu multe provocări. Nu a fost un proiect în care managementul să stea într-o





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

singură persoană, era imposibil, de aceea le mulțumesc celor doi coordonatori, Simona și Dănuț, și tuturor colegilor care au făcut parte din proiect și care au răspuns cu profesionalism cerințelor acestuia.

Îmi place mult ce a afirmat Heraclit din Efes, și anume că “Educația este un al doilea Soare pentru cei care îl avem”. Cu acest proiect și cu toate celelalte, sper că am ajutat pe cei 70% dintre elevi și nu numai să vadă noi raze ale cunoașterii.

Director,
Liceul Teoretic Avram Iancu Brad,
Prof. Bogdan Mihai Ștefan





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

PRELIMINARII

Obiective proiect

Obiectiv General: Creșterea ratei de participare la educație pentru 330 elevi din județul Hunedoara, prin programe integrate de educație nonformală și outdoor timp de 15 luni, concomitent cu îmbunătățirea competențelor profesionale pentru 36 de persoane/ personal didactic din școlile în care se implementează proiectul timp de 3 luni, prin participarea acestora la cursuri de formare. Prin atingerea obiectivului sau general, proiectul contribuie la realizarea Obiectivului specific O.S.6.3. – „Reducerea părăsirii timpurii a școlii prin măsuri integrate de prevenire și de asigurare a oportunităților egale pentru elevii aparținând grupurilor vulnerabile, cu accent pe elevii aparținând minorității rome și elevii din mediul rural / comunitățile dezavantajate socio-economic”. Realizarea acestui obiectiv este asigurată prin faptul că proiectul furnizează programe integrate de educație nonformală și outdoor cu scopul creșterii participării elevilor la educație și prevenirii părăsirii timpurii a școlii pentru un număr de 330 elevi din învățământul primar, gimnazial și liceal din județul Hunedoara. Relevant pentru modul în care proiectul contribuie la realizarea OS 6.3 este și faptul că în grupul țintă al proiectului sunt cuprinși și 34 de elevi aparținând etniei rome, adică peste 10% dintre elevi, respectiv 113 de elevi provin din mediul rural, aceasta însemnând peste 34% din numărul elevilor cuprinși în grupul țintă. Cele două categorii menționate anterior sunt considerate grupuri vulnerabile, elevii aparținând acestor comunități confruntându-se frecvent cu fenomenul părăsirii timpurii a școlii. Pe termen lung, proiectul va genera un impact pozitiv întrucât prin atingerea obiectivului sau general, prezentul proiect va crea pentru beneficiarii sai premisele dobândirii unui nivel de educație care să le permită accesul la alte studii și implicit la un loc de munca, evitând în acest mod intrarea în categoria persoanelor aflate în risc de sărăcie. Pentru societate, acest fapt va însemna o presiune mai mică asupra sistemelor sociale





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

și resurse umane pregătite corespunzător încât să permită dezvoltarea economică a țării. În același timp, prin atingerea obiectivului său general, proiectul contribuie la atingerea O.S.6.6. – „Îmbunătățirea competențelor personalului didactic din învățământul preuniversitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive”. Proiectul va contribui la realizarea acestuia întrucât prevede un program de îmbunătățire a competențelor personalului didactic în vederea furnizării unor servicii educaționale de calitate orientate spre nevoile elevilor, pentru 36 de persoane, care vor participa la cursuri de formare profesională în domeniul educației nonformale. Ulterior participării la activitățile de formare, personalul didactic din cele trei unități va constitui baza de experți care va implementa activitățile proiectului. Pe termen lung, prin realizarea obiectivelor sale, proiectul va genera efecte pozitive asupra sistemului de educație, prin creșterea calității resurselor umane din sistem și prin furnizarea unor servicii educaționale de calitate, creând astfel premisele unei școli eficiente și incluzive. Considerăm important de subliniat faptul ca proiectul contribuie la realizarea Priorității de investiții 10i din cadrul POCU – „reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, nonformale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”. Din această perspectivă, proiectul va contribui la realizarea Strategiei POCU care are în vedere valorizarea capitalului uman, ca resursă pentru o dezvoltare sustenabilă în viitor, contribuind în același timp la atingerea obiectivului general al Strategiei Europa 2020 „Creștere inteligentă, durabilă, favorabilă incluziunii, prin punerea accentului pe crearea de locuri de munca și pe reducerea sărăciei.” Prin activitățile și obiectivele sale, proiectul intervine la nivelul grupului țintă printr-un set de măsuri de prevenire și intervenție contribuind la realizarea Obiectivului pe termen scurt al Strategiei privind reducerea părăsirii timpurii a școlii 2014 - 2020. Activitățile desfășurate cu GT în proiect determina o îmbunătățire a participării la educație a elevilor din invatamantul primar, gimnazial si liceal, concomitent cu reducerea fenomenului de părăsire timpurie a școlii la nivelul școlilor cuprinse în proiect, contribuind în acest mod la atingerea obiectivului pe termen mediu al Strategiei privind reducerea părăsirii timpurii a școlii 2014-2020 și implicit la





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

obiectivul pe termen lung al acesteia: Contribuirea la creșterea inteligentă și incluzivă a României, prin reducerea numărului de persoane în risc de șomaj, sărăcie și excluziune socială.

Obiectivele specifice ale proiectului

1. OS1. Îmbunătățirea competențelor profesionale pentru un număr de 36 persoane/ personal didactic din învățământul preuniversitar din județul Hunedoara, prin participarea la cursuri de formare profesională în domeniul educației nonformale timp de 3 luni, astfel încât să se obțină o îmbunătățire a competențelor profesionale a peste 92% din expertii cuprinși în proiect. OS1 se va îndeplini prin implementarea activității 2, subiectivitatea 2.1
2. OS2. Dezvoltarea aptitudinilor socio-emotionale un număr de 263 elevi din toate ciclurile de învățământ de la cele trei școli cuprinse în proiect, prin participare la activități de tipul cluburilor/atelierelor/cercurilor pe domenii de interes, respectiv activități artistice –atelier și forum teatru (90 elevi) și activități de dezvoltare personală (173 elevi) timp de 15 luni.
3. OS3. Creșterea interesului pentru activitățile școlare prin activități practice de observare/ descoperire a cunoștințelor abia dobândite în educația formală pentru 177 elevi din ciclul gimnazial și liceal de la cele trei școli cuprinse în proiect timp de 13 luni.
4. OS4 Creșterea ratei de participare la educație pentru 140 elevi din ciclul liceal și gimnazial de la două școli participante în proiect (Liceul Teoretic Avram Iancu și Școala Gimnazială Horia Cloșca și Crișan) prin desfășurarea de activități de baza pentru programe de educație nonformală sau în sistem outdoor, activități activ-participative, interactive, centrate pe copii timp de 12 luni.
5. OS5 Prevenirea părăsirii timpurii a școlii pentru 225 elevi din toate ciclurile de învățământ de la cele trei școli participante în proiect prin activități sportive (115 elevi), muzică (60 elevi) și alte activități – olărit (50 elevi) care dezvoltă talentele copiilor, spiritul de echipă activități timp de 11 luni.
6. OS6 Prevenirea părăsirii timpurii a școlii prin identificarea de activități inovative în domeniul educației în sistem nonformal și combaterea discriminării specifice mediului școlar, timp de 13 luni.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Context

Proiectul este relevant față de obiectivul general al POCU, axa prioritară 6 – Educație și competențe, prioritatea de investiții 10.i. - Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la cursuri de învățare formale, nonformale și informale pentru reintegrarea în educație și formare, precum și pentru cele două obiective: 1) O.S.6.3. 2) O.S.6.6 așa cum s-a precizat și în secțiunea relevantă. De asemenea, prin activitatea sa, proiectul contribuie la realizarea obiectivelor din documente strategice relevante: Cadrul strategic ET 2020, Strategia Europa 2020, și anume: Rata de părăsire timpurie a școlii mai mică de 10%, Procentul persoanelor cu vârsta de 15 ani cu competențe scăzute de citire, matematică și științe exacte mai mic de 15%, Rata de ocupare a absolvenților mai mare de 82%. Pentru elevii care fac parte din grupul țintă, în special cei ce aparțin grupurilor vulnerabile, au fost identificate nevoi complexe, atât de natură socială (situații grele familiale sau de tip material), cât și de natură emoțională, nevoia de a fi consiliați și sprijiniți într-un cadru nonformal. Proiectul se adresează acestei problematice printr-un complex de activități active/interactive și diversificate de învățare, precum și programe de formare pentru personalul didactic. 2. Proiectul se aliniaza direcțiilor propuse prin STRATEGIA PRIVIND REDUCEREA PĂRĂSIRII TIMPURII A ȘCOLII ÎN ROMÂNIA, prin faptul ca se adresează grupurilor care sunt supuse celui mai mare risc de a părăsi timpuriu școala (copii și tineri din familii cu statut socio-economic scăzut; copii și tineri din zonele rurale; copii și tineri romi și alte grupuri marginalizate). Proiectul răspunde și direcțiilor de acțiune din cadrul Programului Național de Reformă 2018, și anume: creșterea calității învățământului preuniversitar, creșterea nivelului de competențe ale elevilor și cadrelor didactice, extinderea măsurilor de prevenire și intervenție pentru elevii expuși la riscul de părăsire timpurie a școlii și consolidarea pachetului social în educație, îmbunătățirea infrastructurii educaționale. În acest sens, proiectul pune resurse la dispoziția școlilor, propune activități educative, inovative atât pentru elevi, cât și pentru cadrele didactice. De asemenea, proiectul se aliniaza Recomandărilor Specifice de Țară 2014, prin care României i se recomandă „să intensifice eforturile în vederea punerii în aplicare a măsurilor preconizate





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

pentru a favoriza integrarea romilor pe piața forței de muncă, pentru a crește rata de școlarizare și pentru a reduce rata de părăsire timpurie a școlii, prin intermediul unei abordări bazate pe parteneriat și a unui mecanism solid de monitorizare”. Proiectul răspunde și priorităților propuse pentru finanțare din Acordul de parteneriat România 2014-2020: implementarea unor măsuri de prevenire, intervenție și compensare pentru reducerea părăsirii timpurii a școlii, inclusiv sprijin individualizat pentru elevii expuși riscului de Părăsire Timpurie a Școlii, cu accent pe zonele rurale și cu populație romă; îmbunătățirea competențelor cadrelor didactice; sprijin pentru infrastructură educațională. 3. Localizarea: proiectul conține mai multe activități de educație non-formală și outdoor, pentru elevii a 3 unități de învățământ, dintre care 2 sunt situate în municipiul Brad (Liceul Teoretic Avram Iancu Brad și Școala Gimnazială Horea, Cloșca și Crișan din Brad) și una din comuna Buceș, jud. Hunedoara, situată la o distanță de 20 km față de municipiul Brad (Școala Gimnazială Ion Buteanu Buceș), precum și cursuri pentru îmbunătățirea competențelor cadrelor didactice. Spațiile care vor fi folosite pentru organizarea programelor propuse în cadrul proiectului sunt următoarele: spațiile de învățământ, precum și spațiile exterioare, inclusiv curtea, terenurile de sport, sala de sport, spațiile de desfășurare a activităților de educație nonformala, tip outdoor realizate prin proiect. 4. Activitățile propuse se adresează problemei la nivel de proiect identificate în secțiunea Justificare și nevoile identificate la nivelul GT astfel: Pentru nevoile identificate în secțiunea Justificarea proiectului, s-a găsit soluția activităților propuse, având în vedere specificul activității noastre, dotările existente în cadrul unităților de învățământ, nevoile concrete ale elevilor care, având în vedere că zona în care ne aflăm este oarecum izolată față de marile centre culturale, nu există centre apropiate pentru activități educative non-formale, elevii provin din zone rurale în mare parte, părinții nu au posibilități să îi îndrume, propunem activitățile enumerate. Activitățile propuse se axează în principal pe dezvoltarea personală, activități pe domenii de interes, activități practice, contribuie la prevenirea părăsirii timpurii a școlii. Elevii noștri au nevoie de dezvoltarea multilaterală a personalității lor, de a se exprima prin metode non-formale, de a dobândi cunoștințe în sistem outdoor, de a relaționa într-un cadru non-formal, dar și de a primi o educație de calitate, care să îi pregătească pentru o viață naturală, liberă, pentru a face în viață alegerile pe care și le doresc. Problema identificată va fi





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

rezolvată prin întregul proiect, respectiv va duce la scăderea abandonului școlar sau a riscului de producere a acestuia (A3.1, A3.2, A4.1, A5.1, A6.1, A6.2) și la completarea competențelor cadrelor didactice (A2.1). De asemenea, va crea cadru de desfășurare a activităților prin înființarea de spații de desfășurare a activităților de educație nonformală, tip outdoor, câte unul pentru fiecare școală. Activitățile pot fi sintetizate astfel: programe de educație nonformală sau în sistem outdoor, activități activ-participative, interactive, centrate pe copii, învățare prin conectare cu natura, învățare prin aventură, experiențe în aer liber, orientare turistică, învățăm să ne relaxăm în mijlocul naturii, pentru dezvoltarea aptitudinilor socio-emoționale, pentru favorizarea autoexprimării, cu accent pe dezvoltarea limbajului, Atelier de teatru în cadru nonformal, Teatru Forum, Atelier de dezvoltare personală „7 pași spre succes”, Activități practice de observare/ descoperire a cunoștințelor abia dobândite în educația formală (instalarea unei stații meteo automate, instalarea unui sistem fotovoltaic, folosirea realității virtuale, activități practice de observare a naturii), Programe sau activități de prevenire a părăsirii timpurii a școlii prin sport, artă (atelier de lutărit, atelier muzical, activități sportive). Aceste activități se vor realiza cu 330 elevi ai celor 3 instituții de învățământ, prin intermediul a 39 cadre didactice și personal de sprijin (din care 36 în Grupul Tinta), selectați de la cele 3 instituții. Elevii vor participa împreună la aceste activități, care se vor desfășura periodic, pe grupe, în baza unor calendare stabilite de comun acord. Toate aceste activități vor duce la creșterea performanțelor școlare și dezvoltarea personală a copiilor, cât și reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, nonformale și informale pentru reintegrarea în educație și formare, măsuri integrate de prevenire și de asigurare a oportunităților egale pentru elevii aparținând grupurilor vulnerabile, cu accent pe elevii aparținând minorității rrom și elevii din mediul rural / comunitățile dezavantajate socio-economic. În cadrul proiectului, se va realiza și acțiunea de Perfecționare profesională specializată acreditată a resurselor umane pentru învățământul preuniversitar, în special în cazul personalului care lucrează cu copiii aparținând grupurilor vulnerabile, inclusiv copiii aparținând minorității rrom, copii cu nevoi speciale, copii din comunitățile dezavantajate socio-economic. În acest sens, cele 36 de cadre didactice selectate în proiect vor urma programe de





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

formare pentru cadrele didactice care trebuie să dobândească noi metode nonformale pentru a sprijini elevii să dobândească competențe transversale, în special cei aflați în situație de risc educațional în România, cadrul de elaborare a politicilor de părăsire timpurie a școlii nu prevede politici și măsuri care să permită profesorilor să înțeleagă mai bine provocările, prin formarea inițială a profesorilor și dezvoltarea profesională continuă. Este foarte importantă formarea cadrelor didactice și a specialiștilor din sistemul de educație nonformală. Proiectul de față este destinat cu precădere elevilor aparținând grupurilor vulnerabile, cu accent pe elevii aparținând minorității rome și 16 elevii din mediul rural / comunitățile dezavantajate socio-economic.

Sustenabilitate

Asigurarea sustenabilității proiectului reprezintă pentru parteneriat un obiectiv pe termen lung, asumat încă din momentul constituirii parteneriatului. Încă din faza de scriere a proiectului, aplicantul și partenerii au elaborat o strategie clară, operațiuni și activități pentru a asigura continuarea, valorificarea, abordarea integratoare a rezultatelor după finalizarea proiectului și după finalizarea finanțării nerambursabile. Managerul de proiect va elabora Planul de sustenabilitate postimplementare. La încheierea proiectului, dotările materiale, logistice, informaționale și celelalte resurse vor rămâne în proprietatea beneficiarului și a partenerilor, pe care le vor utiliza în continuare pentru activități nonformale și outdoor, destinate în special elevilor care se confruntă cu riscul de părăsire timpurie a școlii, ceea ce va permite desfășurarea în continuare, în condiții optime, a activităților derulate prin proiect. Echipa proiectului a stabilit o procedura integrată prin care asigură continuarea, valorizarea, abordarea integrată a rezultatelor după finalizarea proiectului, minim 24 de luni de la încheierea proiectului, așa cum s-a specificat și în cadrul fiecărei activități. Pornind de la toate datele receptionate pe parcursul proiectului, se vor pune bazele administrative și operaționale ale continuării activității. Principalul factor de sustenabilitate al proiectului este legat de crearea, amenajarea și dotarea spațiilor destinate activităților de educație nonformală tip outdoor, dar și de cunoștințele și competențele pe care personalul didactic din grupul țintă le va dobândi în decursul proiectului.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

După terminarea proiectului, atât spațiile dotate prin proiect, cât și competențele cadrelor didactice vor continua să aducă beneficii membrilor grupului țintă și altor beneficiari din viitor. De asemenea, în urma implementării proiectului, se vor obține o serie de rezultate care vor contribui și la asigurarea sustenabilității serviciilor furnizate în cadrul proiectului. Astfel:

- Infrastructură amenajată și dotată în cadrul proiectului, respectiv atelierele de educație nonformală, pot și vor fi utilizate și după finalizarea proiectului, minim 24 de luni.
- Cadrele didactice dezvoltate profesional în cadrul activităților de formare cadre didactice certificate, și-au îmbunătățit competențele și le-au consolidat prin prisma experiențelor noi de lucru în cadrul proiectului. Experții își vor utiliza competențele dobândite și după finalizarea proiectului, în scopul furnizării unui act educațional mai „prietenos” cu efect asupra stimulării participării la educație în special a copiilor expuși riscului de părăsire timpurie a școlii, având astfel o contribuție la reducerea fenomenului de abandon școlar.
- Spațiile destinate activităților de educație nonformala tip outdoor create prin proiect vor fi funcționale minim 24 de luni, în cadrul lor profesorii formați în cadrul proiectului vor desfășura în continuare activități de dezvoltare a abilităților sociale, emoționale, al creativității și spiritului de echipa. Astfel, investiția în dezvoltarea competențelor profesionale ale personalului didactic din cadrul proiectului, își va produce efectele și după finalizarea proiectului, pe termen lung. În vederea asigurării sustenabilității financiare a serviciilor furnizate în cadrul proiectului, încă din perioada de implementare a acestuia se fac demersuri care vizează crearea condițiilor pentru ca serviciile înființate în timpul proiectului să funcționeze și după finalizarea acestuia. Astfel, cele trei unități școlare vor coopta autoritățile publice locale și agenți economici din zona de implementare a proiectului, pentru a-i atrage în vederea susținerii materiale a cazurilor punctuale de elevi care se confruntă cu riscul părăsirii timpurii a școlii din cauza situației materiale precare. Transferabilitatea încă din faza de elaborare a proiectului se are în vedere anticiparea modului în care se vor transfera activitățile și bunele practici în alte comunități și unități școlare care se confruntă cu problemele generate de nivelul scăzut de implicare a elevilor în educație, implicit cu fenomenul de părăsire timpurie a școlii; în vederea asigurării transferabilității, se fac demersuri încă din perioada de implementare. În cadrul subactivității 7.1 – inovarea socială, s-au prevăzut schimburi de experiență cu alte școli. Considerăm că acest





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

lucru asigură cel mai sigur transfer al activităților, cunoștințelor și experiențelor acumulate în acest proiect către alte entități interesate, în special unități de învățământ similare. Acțiunile de transferabilitate se vor realiza în două moduri: Continuu, prin schimb de experiență așa cum s-a precizat mai sus și la sfârșitul proiectului prin realizarea unui “Manual educație outdoor” în care fi cuprinse materialele realizate în cadrul proiectului, metodologiile de realizare și instrumentele de lucru folosite. Manualul va avea un capitol cu lecțiile învățate în timpul implementării proiectului și rezultatele obținute. Manualul va fi distribuit prin intermediul Inspectoratului Județean Hunedoara sau direct către toate școlile cu nivel ISCED 1-3 din județ. Manualul va fi realizat în formă tipărită și/sau electronic după caz. Distribuirea lui se va face în ultima luna de implementare, așa cum este prevăzut în cadrul activității de inovare socială.

2. Spațiile destinate activităților de educație nonformală tip outdoor, amenajate și dotate, precum și resursele de învățare interactive pe suport TIC vor continua să fie utilizate în cadrul unității școlare, contribuind la creșterea calității educației, solicitare asigurând cel puțin 24 de luni întreținere a lor. Astfel, se asigură transferabilitatea rezultatelor și către alți elevi din școlile partenere, care nu au fost incluși în GT, multiplicând rezultatele obținute.

3. Activitatea de diseminare a informațiilor dobândite de membrii GT, la cursurile de formare cadre didactice certificate, permit transferul acestor cunoștințe către celelalte cadre didactice, care la rândul lor le vor folosi în lucrul cu elevii, inclusiv a celor care nu au făcut parte din GT și după finalizarea proiectului, multiplicând astfel rezultatele acestuia.

4. Cadrele didactice experți în proiect își vor utiliza experiența și competențele dobândite și după finalizarea proiectului, în scopul furnizării unui act educațional mai „prietenos”, pentru elevii care se confruntă cu riscul părăsirii timpurii a școlii.

5. Materialele utilizate și reunite în “Manual educație outdoor” privind activitatea de educație nonformală și outdoor va avea și variante electronice. Acestea vor fi postate pe site-ul solicitantului, putând fi accesate de toți cei care doresc să aplice metode și modele de educație nonformală și outdoor realizate în cadrul proiectului.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

CAPITOLUL 1

METODOLOGII DE IMPLEMENTARE A ACTIVITĂȚILOR PROIECTULUI





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

1. METODOLOGIE DE IMPLEMENTARE PENTRU SUBACTIVITATEA 3.1- ACTIVITĂȚI ARTISTICE –ATELIER ȘI FORUM TEATRU

I. CADRE DIDACTICE RESPONSABILE

Postul de instructor activități artistice va fi ocupat de următoarele cadre didactice:

-Oprean Alexandru Florin –Scoala Gimnaziala Horea, Closca si Crisan Brad

-Tendea Camelia Florina - Scoala Gimnaziala Horea, Closca si Crisan Brad

-Poenar Alexa Cristina- Liceul Teoretic Avram Iancu Brad

Cadrele didactice își vor desfășura activitatea de pregătire și implementare a atelierelor din cadrul subactivității vizate, în perioada stipulată în proiect (19.10.2022-31.12.2023).

II. SPAȚIU DE DESFĂȘURARE

În cadrul subactivității 3.1, spațiul de desfășurare a activităților nonformale și a atelierelor este reprezentat de curtea școlii HCC(atunci când e timp favorabil), sala de sport amenajată ca sală de spectacole, curtea liceului, sau alte spații outdoor identificate în arealul școlii (parcuri, grădina publică).

III. MATERIALE NECESARE

În cadrul proiectului se vor achiziționa :

| Obiectul | Cantitate | Scopul | Observații |
|----------------|-----------|--|------------|
| Umbrare | 4 buc | - asigurarea unui mediu prielnic desfășurării activităților outdoor în anotimpul cald | |
| Scaune pliante | 100 buc | -amenajarea spațiilor (curte, sală sport etc) pentru auditoriu și pentru elevii ”actori” | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|------------------------------------|--------|--|--|
| Videoproiector | 2 buc | -proiectarea unor secvențe de teatru (piese, scenete, tehnică teatrală) | |
| Laptop | 2 buc. | -proiectare activități, întocmire documente, evidență date etc. | |
| Boxe statie incorporata | 2 buc | - sonorizarea corespunzătoare în spațiile de lucru ale atelierelor | |
| Multifunctională color wireless A3 | 1 buc | - listarea și multiplicarea materialelor necesare derulării proiectului (documente de planificare, evidență, afișe, flyere, roluri sceneta) | |
| Lavaliera wireless | 7 buc | - sonorizare corespunzătoare necesară derulării activităților artistice | |
| Costume actori teatru | 20 buc | - echiparea ”actorilor” conform scenetei aleasă | |
| Decor scenic | 1 buc | -amenajarea scenei, necesare pentru desfășurarea activităților | |

Se vor achiziționa în cadrul proiectului (LTAI):





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

| Nr. ctr | Obiectul | Cantitate | Scopul | Observații |
|---------|-------------------------------|-----------|--|------------|
| 1. | Videoproiector | 1 buc. | proiecție materiale teatru | |
| 2. | Sistem PC all in one | 2 buc. | întocmirea de materiale, documentare, informare, comunicare | |
| 3. | Multifuncțională color | 1 buc. | listare/ scanare materiale necesare | |
| 4. | Tabla smart cu videoproiector | 1 buc. | proiecții spectacole teatru sau elemente de tehnică teatrală | |
| 5. | Tabletă grafică | 2 buc. | predare elemente de tehnică de teatru | |
| 6. | Vizualizator | 1 buc. | proiectarea de exemple utile în activitate | |

IV. COMPETENȚE DEZVOLTATE PRIN ATELIERE ȘI TEATRU FORUM

În urma parcurgerii celor 15 ateliere/grupa, ne propunem să dezvoltăm competențe din sfera comunicării, relaționării, creativității, luării deciziilor, autoevaluării și nu în cele din urmă din sfera lucrului în echipă. Toate aceste competențe descrise în detaliu le puteți identifica mai jos. Este important de reținut că participanții în cadrul atelierelor vor cunoaște de la început competențele pe care pot să le dobândească iar în cadrul ultimului atelier vor putea să identifice dacă aceste competențe au fost obținute și până la ce nivel.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

COMPETENȚE (cunoștințe, abilități, atitudini)

Competențe din sfera comunicării și relaționării

- Comunică nevoile, așteptările și temerile
- Comunică ideile și părerile membrilor grupului
- Capacitatea de a-și folosi mai bine în comunicare toate simțurile și corpul
- Dezvoltă capacitatea de a folosi eficient limbajul verbal, paraverbal și non-formal
- Ascultă activ și înțelege
- Negociază activ și responsabil
- Dă și primește feedback
- Cunoaște și are abilitatea de a recunoaște mai ușor propriul corp, relațiile cu mediul extern (obiecte, spațiu, volum, alte persoane);
- Dezvoltă capacitatea de a se adapta ușor în comunicare și relaționare cu membrii grupului de actori

Competențe din sfera creativității și luării deciziilor

- Gândește creativ - abilitatea de a dezvolta idei originale și soluții inovatoare
- Abordează probleme și soluții într-un mod flexibil - construiește conexiuni între elemente
- Dezvoltă capacitatea de a improviza repede și de a găsi soluții la situații de opresiune
- Dezvolta capacitate de adaptare și flexibilitate
- Ia decizii - abilitatea de a aduna informații, de a evalua opinii în scopul de a lua decizii
- Gândește critic și are o abordare pozitivă în rezolvarea problemelor

Competențe din sfera autoevaluării și lucrului în echipa

- Conștientizează nevoia de a învăța pentru a produce dezvoltare, atât la nivel personal, cât și la nivelul grupului
- Este capabil să se autoevalueze în cadrul echipei sale și să caute să se îmbunătățească
- Lucrează și colaborează cu persoane diferite în echipa sa
- Empatizează cu membrii clubului și îi respectă
- Identifică rolul său în cadrul echipei, dar și rolul celorlalți membri
- Aplică competențe de lucru în echipa în diferite situații de conflict sau criza, etc.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

V. DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În primele luni de implementare a activității (octombrie 2022- ianuarie 2023), se vor realiza: stabilirea grupului țintă elevi, formarea grupelor de lucru, stabilirea graficului întâlnirilor și al activităților proiectului, elaborarea metodologiei de implementare, în care se vor proiecta toate materialele didactice care vor fi folosite. Metodologia va fi modificată ori de câte ori situația practică o va cere. În cadrul activității se vor desfășura acțiuni, activități de tip atelier, sub genericul ”Lumea ca teatru”, ce se adresează elevilor din ciclurile gimnazial și liceal, având ca scopuri, dezvoltarea spontaneității, atenției, a empatiei, favorizând auto-exprimarea, prin intermediul organizării unei scenete de către elevii participanți.

Fiecare atelier se va desfășura după structura de mai jos:

| NUME ATELIER | Durata atelierului | SĂPTĂMÂNA |
|---|--|--|
| <p>Obiective specifice de învățare (V.A.C.)- valori, abilități și cunoștințe:</p> <p>Ce ar trebui să știe să facă sau să cunoască participanții după parcurgerea atelierului. Acestea sunt mai tangibile și evaluabile după derularea proiectului.</p> | <p>Concepte:</p> <p>Cuvinte care vor trebui explicate și care reprezintă concepte noi și importante de învățat într-un atelier.</p> | <p>Materiale de lucru:</p> <p>Sunt caiete, markere, flipchart-uri scrise, filme, etc., orice instrument necesar pentru derularea corespunzătoare a atelierului.</p> |
| <p>Metodele non-formale folosite/ Timp pentru fiecare metoda:</p> <p>Aici sunt listate metodele non-formale folosite cât și timpul recomandat pentru fiecare metodă în parte.</p> | | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | |
|---|--|
| <p>Descrierea fiecărei activități:</p> <p>Prezintă pas cu pas fiecare activitate pe care ar putea să o facă facilitatorul pentru a atinge obiectivele de învățare din cadrul fiecărui atelier.</p> | <p>Întrebări de procesare/debriefing: Aici regăsim întrebările de procesare sau debriefing pe care facilitatorii sunt recomandați să le folosească după activități pentru a atinge obiectivele de învățare</p> <p>Aceste întrebări sunt foarte importante pentru procesul de învățare al participanților.</p> |
| <p>Alte recomandări/idei:</p> <p>Aici se găsesc diverse recomandări de activități sau alte aspecte de luat în considerare pentru întâlnirea respectivă.</p> | <p>Bibliografie/Resurse pentru documentare:</p> <p>Pentru că nu plecăm de la premisa că un facilitator este un expert în teatru forum sau în activități de formare, această secțiune oferă pentru cei interesați surse cu informații suplimentare și bibliografie pentru fiecare atelier.</p> |

Obiectivele vizate sunt:

- abilități de gestionare a factorilor afectivi;
- capacitatea de menținere a atenției active;
- stimularea creativității, a imaginației și a inițiativei;
- dezvoltarea încrederii în forțele proprii;
- spontaneitatea;
- dezvoltarea abilităților de lucru în echipă;
- competențe de ascultare activă;
- dezvoltarea toleranței și a empatiei;
- capacitatea de rezolvare creativă de probleme;

Activitatea se va desfășura pe baza de atelier.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Se vor organiza 6 grupe de elevi, fiecare grupă va participa la 3 ateliere pe luna, minim.

Fișe de lucru, tabele de prezență, poze.

VI. GRUPUL ȚINTĂ

Pentru formarea grupului țintă, prioritatea o constituie elevii proveniți din mediul rural și elevii rromi. Numeric, grupul țintă se formează din 90 elevi selectați din cele 3 unități de învățământ partenere, participante la proiect, după cum urmează:

- 40 elevi, de nivel liceal de la Liceul teoretic Avram iancu, Brad, din care 10 elevi proveniți din mediul rural și 2 elevi de etnie rromă)

- 40 elevi de nivel gimnazial de la Școala gimnazială "Horea, Cloșca și Crișan" Brad din care 12 elevi proveniți din mediul rural și 5 elevi de etnie rromă)

- 10 elevi de nivel gimnazial de la Școala Gimnazială Ion Buteanu Buceș (din care 10 elevi proveniți din mediul rural, 3 elevi de etnie rromă)

FORMAREA GRUPELOR DE LUCRU

Cei 90 de elevi vor fi împărțiți în 6 grupe a câte 15 elevi. Fiecărui instructor îi revin două grupe a câte 15 elevi.

Instructor 1: Oprean Alexandru

Grupa 1: 15 elevi HCC

Grupa 2: 5 elevi LTAI, 5 elevi SIB și 5 elevi HCC

Total: 30 elevi

Instructor 2: Țendea Florina

Grupa 3: 15 elevi HCC

Grupa 4: 5 elevi LTAI, 5 elevi SIB și 5 elevi HCC

Total: 30 elevi

Instructor 3: Poenar - Alexa Ana - Cristina

Grupa 5: 15 elevi LTAI





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Grupa 6: 15 elevi LTAI

Total: 30 elevi

VII. ETAPELE ACTIVITĂȚII

Subactivitatea 3.1 se va derula în 4 etape, începând cu luna februarie 2023, până în decembrie 2023

VII.1. ETAPA I- familiarizarea cu lumea teatrului, se va derula în perioada 1 februarie 2023- 17 martie 2023. Fiecare grupa implicată va derula 6 ateliere de lucru .HCC

GRUPE IMPLICATE: GRUPA. 1, 2, 3, 4, 5, 6

Activitatea se desfășoară după cum urmează:

Expert HCC 1 - Oprean Alexandru -14 ateliere (7 ateliere cu grupa 1 și 7 ateliere cu grupa 2)

Expert HCC 2 -Țendea Florina -14 ateliere (7 ateliere cu grupa 3 și 7 ateliere cu grupa 4)

Expert LAI -Poenar Alexa Ana Cristina -14 ateliere (7 ateliere cu grupa 5 și 7 ateliere cu grupa 6)

Atelierul 1 și 2 va fi activitate comună cu participarea tuturor elevilor din cele 6 grupe.

Atelierele 3-6 se vor desfășura separat, cu fiecare grupă, în unitatea de învățământ de proveniență.

Descriere activitate ateliere:

Atelier 1: Întâlniri, mese rotunde cu oameni din lumea teatrului

Atelierul 1 va fi activitate comună cu participarea tuturor elevilor din cele 6 grupe.

Perioada de desfășurare: 8 februarie 2023

În cadrul primului atelier, elevii participanți din cele 3 instituții de învățământ se vor întâlni cu oameni din lumea teatrului, actori, regizori, scenariști, care vor veni în spațiile de activitate ale proiectului pentru a le vorbi copiilor despre ceea ce înseamnă să fii actor și despre modul de organizare al unei piese de teatru. În cadrul atelierului, elevii vor fi avea șansa să vorbească cu actorii și să afle diverse lucruri despre tainele teatrului. De asemenea, elevii vor fi implicați în exerciții de dicție, etc.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Atelier 2: Analiza prin videoproiecție a unor secvențe din piesele de teatru propuse

Atelierul 2 va fi activitate comună cu participarea tuturor elevilor din cele 6 grupe.

Perioada de desfășurare: 9 februarie 2023

În cadrul acestui atelier, elevii vor urmări diverse secvențe din piesa de teatru propusă și vor descoperi principalele elemente din care este compusă o scenetă, cu scopul de a culege informații referitoare la elementele scenice pe care le vor prelua pentru punerea în scenă a propriei piese de teatru.

Atelier 3. Familiarizarea cu textele scrise

Atelierul 3 va fi activitate separată pe grupe și pe unități de învățământ.

Perioada de desfășurare: 22 februarie (Grupa 1, 3), 23 februarie (Grupa 2, 4), 23 februarie G 5, 24 februarie -Grupa 6

La acest atelier elevii vor primi variantele scrise ale textelor pe care se va lucra. Se va realiza lectura textelor, familiarizarea cu personajele, atribuirea unor roluri în funcție de aptitudinile, preferințele și înclinațiile elevilor. În același timp, se vor realiza diverse jocuri și activități interactive, pe echipe, menite să dezvolte încrederea, abilitatea de comunicare, spiritul colaborativ, pentru a eficientiza procesul de învățare a rolurilor din cadrul scenetei.

Atelier 4: Familiarizarea cu textele scrise

Atelierul 4 va fi activitate separată pe grupe și pe unități de învățământ.

Perioada de desfășurare: 01 martie (Grupa 1, 3), 02 martie (Grupa 2, 4), 02 martie (Grupa 5,) 03 martie -(Grupa 6)

La acest atelier elevii vor continua lectura pe texte, cu accent pe elementele scenice (intonatie, dicție, gesturi, mimică), elevii încercând să între în pielea personajelor. În același timp, se vor realiza diverse jocuri și activități interactive, pe echipe, menite să dezvolte încrederea, abilitatea de comunicare, spiritul colaborativ, pentru a eficientiza procesul de învățare a rolurilor din cadrul scenetei.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Atelier 5: Atribuirea rolurilor și a sarcinilor în funcție de trăsăturile socio - emoționale ale elevilor (actori, sufleri, audiență, sonorizare)

Atelierul 5 va fi activitate separată pe grupe și pe unități de învățământ.

Perioada de desfășurare: 08 martie (Grupa 1, 3), 09 martie (Grupa 2, 4), 09 martie (Grupa 5,) 10 martie -(Grupa 6)

În cadrul acestui atelier, se vor realiza distribuțiile pe roluri a elevilor în cadrul piesei de teatru, în funcție de aptitudinile și de trăsăturile lor socio-emoționale. De asemenea, se vor stabili sarcini de lucru pentru elevii care nu vor juca în piesa propriu-zisă în calitate de actori. Se vor desemna elevii responsabili cu sonorizarea, decorul scenic, suflerii, etc.

Atelier 6: Adaptarea secvențelor din scenete în contextul actual

Atelierul 6 va fi activitate separată pe unități de învățământ.

Perioada de desfășurare: 15 martie (Grupa 1, 3), 16 martie (Grupa 2, 4), 16 martie (Grupa 5,) 17 martie -(Grupa 6)

În cadrul acestui atelier, elevii, împreună cu instructorii, vor realiza adaptarea textului piesei de teatru într-un context actual, care să reflecte nevoile și tendințele societății contemporane. Se va lucra la adaptarea limbajului, a replicilor din dialoguri, a diferitelor expresii din registru formal într-un registru familiar.

VII.2. ETAPA II- pregătirea cadrului scenic se va derula în perioada 18 martie 2023 - 28 aprilie 2023. Fiecare grupa implicată va derula 2 ateliere de lucru, atelierele numărul 7 și 8

GRUPE IMPLICATE: GRUPA. 1, 2, 3, 4, 5, 6

Atelier 7: Realizarea costumelor în funcție de specificul pieselor

Atelierul 7 va fi activitate separată pe unități de învățământ.

Perioada de desfășurare: 29 martie (Grupa 1, 3), 30 martie (Grupa 2, 4), 30 martie (Grupa 5,6) 31 martie -(Grupa 5,6)

Acest atelier se va axa pe realizarea costumelor și materialelor necesare pentru punerea în scenă a piesei de teatru. Elevii vor lucra în echipe, la confecționarea de accesorii pentru costumele din cadrul piesei. Se vor lua măsurători pentru a se stabili dimensiunile/marimile costumelor.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Atelier 8: Amenajarea scenei într-un cadru non-formal (sala de sport/curtea școlii) – sonorizare, background, proiecție

În cadrul acestui atelier, elevii vor amenaja în sala de sport/curtea școlii scena unde va avea loc piesa de teatru. Elevii se vor ocupa de diversele decorațiuni pentru scenă, elemente de fundal, se va stabili echipa de sunet, se va alege coloana sonoră de fundal.

VII.3. ETAPA III- punerea în scenă a pieselor de teatru alese se va derula în perioada 2 mai 2023 - 07 iulie 2023. Fiecare grupa implicată va derula 3 ateliere de lucru, atelierele numărul 9, 10 și 11.

GRUPE IMPLICATE: GRUPA. 1, 2, 3, 4, 5, 6

Atelier 9: Repetiții (pregătirea și ghidarea actorilor în învățarea și interpretarea replicilor)

Atelierul 9 va fi activitate comuna a celor 6 grupe

Perioada de desfășurare: 3 mai- 25 mai 2023

În cadrul acestui atelier de lucru, elevii vor repeta replicile sub îndrumarea instructorilor și vor fi angrenați în diverse activități și jocuri de limbaj și dicție, menite să-i ajute în procesul de memorare a replicilor.

Atelier 10: Desfășurarea propriu-zisă a pieselor de teatru și premiera actorilor

Atelierul 10 va fi activitate comuna a celor 6 grupe

Perioada de desfășurare: 13-15 iunie 2023

Anterior desfășurării acestui atelier, se va mediatiza prin realizarea de afișe postări pe grupuri și rețele sociale, susținerea piesei de teatru într-un interval stabilit. Așadar, elevii vor pune în scenă piesa de teatru, cu invitați/audiență, iar la final, elevii implicați vor fi premiați pentru implicare în organizarea activității.

Atelier 11: Teatrul ca și o clasă outdoor

Atelierul 11 va fi activitate comuna a celor 6 grupe

Perioada de desfășurare: 07 iulie 2023





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

În cadrul acestui atelier, se vor realiza transpuneri scenice și discuții pe baza sunetelor din natură (vânt, ploaie, cursul unui râu, păsări, etc). Elevii vor audia secvențe audio cu înregistrări ale sunetelor din natură și vor transpune trecând prin filtrul propriei creativități ceea ce au audiat.

VII.4. ETAPA IV- Teatrul de improvizație se va derula în perioada 10 iulie 2023 - 31 decembrie 2023. Fiecare grupa implicată va derula 4 ateliere de lucru, atelierelor numărul 12,13,14 și 15

GRUPE IMPLICATE: GRUPA. 1, 2, 3, 4, 5, 6

Atelier 12: FREE DRAMA- „bilet de la teatru,,

Atelierul 12 va fi activitate comuna a celor 6 grupe

Perioada de desfășurare: 24-25 august 2023

În cadrul acestui atelier, se va improviza câte o scenetă pornind de la o temă dată (ex: Copacul, Pădurea, Frunza) - se vizează abilitatea de a crea, de a cânta, de a dansa, de a se juca sau de a vorbi ca reacție spontană la propriile gânduri sau sentimente. Se urmărește o relație interactivă cu publicul.

Cadru de desfășurare: outdoor

Atelier 13: Improvizarea unei scenete pornind de la emoții trecute pe bilete.

Atelierul 13 va fi activitate comuna a celor 6 grupe

Perioada de desfășurare: 08-12 septembrie 2023

În cadrul acestui atelier, elevii participanți sunt implicați în jocuri de improvizație și activități interactive axate pe tema improvizației.

Atelier 14: Teatrul de măști (confecționarea de măști și intrarea în rol în funcție de specificul mastii)

Atelierul 14 va fi activitate pe grupe și se derulează în 2 etape:.

Etapa 1: 06 octombrie (grupele 1, 3) 11 octombrie (grupele 2, 4) 06 octombrie (grupa 5) , 12 octombrie (grupa 6),





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Etape 2: 18 octombrie (grupele 1, 3) 25 octombrie (grupele 2, 4), 13 octombrie (grupa 5), 19 octombrie (grupa 6)

În cadrul acestui atelier, elevii vor confecționa diverse măști și vor fi grupați în echipe care vor juca rolul aferent măștii confecționate. Se va alege echipa câștigătoare în funcție de cât de bine își joacă rolul. Se vor face alte jocuri și activități centrate pe conceptul de „teatru de măști,,

Atelier 15: Pantomima

Atelierul 15 va fi activitate comună a celor 6 grupe

Perioada de desfășurare:

Etape 1: 08 noiembrie (grupele 1, 3) 15 noiembrie (grupele 2, 4), 17 noiembrie (grupa 5), 18 noiembrie (grupa 6) 2023

Etape 2: 22 noiembrie (grupele 1, 3), 29 noiembrie (grupele 2, 4), 24 noiembrie (grupa 5), 25 noiembrie (grupa 6)

Acest atelier este centrat pe punerea în evidență a conceptului de Pantomimă, prin diverse jocuri și activități. Elevilor li se va proiecta un material video în care se evidențiază pantomima ca activitate artistică. Elevii sunt grupați în echipe și sunt rugați să creeze un scurt număr de pantomimă pe care să-l prezinte pe scenă.

VIII. REZULTATE AȘTEPTATE

În derularea proiectului, sunt vizate următoarele rezultate:

1. Realizarea unei metodologii de implementare a activității
2. Întocmirea unui tabel al elevilor din grupul țintă - 90 elevi în total, astfel:
 - 40 elevi LTAI (din care 10 rural, 2 rromi)
 - 40 elevi gimnaziu HCC (din care 12 rural, 5 rromi)
 - 10 elevi gimnaziu SIB (din care 10 rural, 3 rromi)
3. Întocmirea de 90 dosare înregistrate pentru grupul țintă.
4. Realizarea unui grafic cu toate activitățile și atelierelor din cadrul proiectului.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

5. Existența unor fișe de lucru din cadrul unor ateliere (unde este cazul)

6. Realizare unor tabele de prezență pentru fiecare atelier.

IX. MONITORIZAREA

Monitorizarea subactivității se va realiza prin:

1. fișe de înregistrare
2. fișe de monitorizare
3. rapoarte de activitate
4. rapoarte de progres, parcurgerea acțiunilor planificate și numărul de elevi informați.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

2. METODOLOGIE SUBACTIVITATEA 3.2. ACTIVITĂȚI DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

I. DESCRIEREA ACTIVITĂȚII:

În primele luni de implementare a activității, se va realiza o metodologie în care se vor proiecta toate materialele didactice care vor fi folosite. Metodologia va fi modificată ori de câte ori situația practică o va cere. În cadrul activității, se vor desfășura următoarele tipuri de intervenții:

- a) **Atelierul de dezvoltare personală ”7 PAȘI SPRE SUCCES”** este o alternativă ce vizează formarea unei atitudini și conduite favorizante învățării, stimularea potențialului intelectual, artistic al elevilor implicați, creșterea stimei de sine și a încrederii în forțele proprii, autocunoaștere, dorința de afirmare și promovare a virtuților morale, a valorilor cetățenești în randul tinerilor ce aparțin unor grupuri dezavantajate.

Activitatea presupune 7 miniateliere focusate pe următoarele teme:

1. Răbdare
2. Organizare
3. Grijă
4. Voința
5. Atenția
6. Iubirea
7. Victoria

și 7 miniateliere focusate pe dezvoltarea competențelor din sfera leadership-ului, autoevaluării,

luarea deciziilor, lucrului în echipă. Temele sunt:

1. Fii proactiv!
2. Gândește unde vrei să ajungi!
3. Prioritățile pe primul loc!
4. Câștig-Câștig
5. Înțeleg și mă fac înțeles!
6. Sinergie - ”Toți pentru unul, unul pentru toți!”
7. Arată ce ai mai bun!

Atelierul are la bază conceptul dezvoltat în cartea ”Cele 7 deprinderi ale persoanelor eficiente” - Stephan R. Covey. Structura unui atelier cuprinde: denumirea, durata și obiectivele atelierului, metodele folosite, materialele necesare, planificarea întâlnirilor.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- b) Atelier de literație în cadrul căruia selectăm povești/ cărți care au mare impact în dezvoltare, motivare, stima de sine. Pe baza unei povești vom realiza o serie de activități ce contribuie la dezvoltarea personalității, gândirii critice, formarea de competențe. În cadrul atelierului de literație se vor desfășura intervenții ca: Povestea: „The Dot-Punctul” despre a porni, despre a lua startul - despre a ieși din împotmolire. Este, de asemenea, despre predarea creativă, despre explorarea unei idei în multe modalități și despre împărtășirea darurilor noastre cu alții.

Înainte de a citi povestea, se discută cu copiii despre cum ne simțim atunci când începem ceva nou. Ați avut o experiență dificilă încercând să faceți ceva nou? Cum ne simțim când lucrurile par dificil de făcut?

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Voi trece la citirea textului. Pe parcursul citirii textului copiii vor fi solicitați să facă predicții:

Ce crezi că se întâmplă mai departe?

Ce crezi că spune profesoara?

Cum crezi că reacționează băiețelul?

După lectura textului, se vor adresa întrebări care favorizează înțelegerea textului (competențe de receptare a textului și de exprimare orală, dezvoltarea gândirii critice). De asemenea, se vor dezvolta metode de formare/consolidare a competențelor de literație (exprimare orală, scrisă).

II. GRUP ȚINTĂ EXPERȚI:

1. LEUCIAN DIANA FELICIA - Educator activități dezvoltare personală HCC1 P1
2. POPA CONSTANTINA - Educator activități dezvoltare personală HCC2 P1
3. CSENERI OANA ANDREEA - Educator activități dezvoltare personală HCC3 P1
4. CLEJ DIANA NICOLETA - Educator activități dezvoltare personală HCC4 P1
5. TACE DANIELA SIMONA - Educator activități dezvoltare personală HCC5 P1
6. FELEA NICOLETA - Educator activități dezvoltare personală P2

III. GRUP ȚINTĂ ELEVI:

- 133 elevi - împărțiți astfel:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- HCC - 100, din care 80 elevi nivel primar, 20 elevi nivel gimnazial, 10 elevi rromi, 26 elevi din mediul rural

- SIB - 33 din care 33 elevi nivel primar, 6 elevi rromi, 33 elevi din mediul rural.

În funcție de participarea acestora la cele doua tipuri de acțiuni, repartizarea este următoarea:

-ATELIER DE LITERAȚIE - HCC 80 elevi nivel primar

- SIB 33 elevi nivel primar

Rezultă un total de 113 elevi pe atelierul de literație distribuiți în 6 grupe, astfel:

- Grupa 1 HCC - **20 elevi** clasele (PA, PB, IB) - Educator activități dezvoltare personală - Leucian Diana -
- Grupa 2 HCC - **20 elevi** clasele (IIA, IIB, IIIB, IB) - Educator activități dezvoltare personală-Popa Constantina
- Grupa 3 HCC - **20 elevi** clasele (IIIA, IIIB, IVA, IVB) - Educator activități dezvoltare personală-Csenteri Oana
- Grupa 4 HCC - **20 elevi** clasele (IA, IC, IIC) - Educator activități dezvoltare personală-Clej Diana
- Grupa 5 SIB - **17 elevi** - Educator activități dezvoltare personală Felea Nicoleta
- Grupa 6 SIB - **16 elevi** - Educator activități dezvoltare personală Felea Nicoleta

**-ATELIER 7 PAȘI SPRE SUCCES - HCC - 60 elevi- 40 elevi nivel primar
- 20 elevi nivel gimnazial**

-SIB - 20 elevi nivel primar .

Rezultă un total de 80 elevi pe atelierul 7 pași spre succes distribuiți în 6 grupe astfel:

- Grupa 1 HCC - 10 elevi clasele (PA, PB, IB) - Educator activități dezvoltare personală - Leucian Diana
- Grupa 2 HCC - 10 elevi clasele (IIA, IIB, IIIB, IB) - Educator activități dezvoltare personală-Popa Constantina
- Grupa 3 HCC - 10 elevi clasele (IIIA, IIIB, IVA, IVB) - Educator activități dezvoltare personală-Csenteri Oana
- Grupa 4 HCC - 10 elevi clasele (IA, IC, IIC) - Educator activități dezvoltare personală-Clej Diana
- Grupa 5 HCC - 20 elevi gimnaziu HCC - Educator activități dezvoltare personală Tace Daniela
- Grupa 6 SIB - 20 elevi - Educator activități dezvoltare personală Felea Nicoleta.

Din cei 133 de elevi implicați în activitatea 3.2 , la HCC 40 de elevi, nivel primar, participă la ambele acțiuni, iar la SIB 20 de elevi nivel primar participă la ambele acțiuni.

Astfel, la finalul activității de selecție a grupului țintă elevi vor rezulta 193 de dosare.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

IV. PERIOADA DE DESFĂȘURARE A CELOR DOUĂ ACTIVITĂȚI:

1. ACTIVITATEA DE LITERAȚIE - se desfășoară astfel:

- la HCC patru educatori activități dezvoltare personală (Leucian Diana, Csenteri Oana, Popa Constantina, Clej Diana) vor desfășura activitatea de literație în perioada 1 februarie - 31 octombrie 2023. (30 ore pe lună)
- la SIB educatorul activități dezvoltare personală (Felea Nicoleta) va desfășura activitatea de literație în perioada 1 martie- 31 decembrie 2023 (30 ore pe lună) .

2. ACTIVITATEA „7 PAȘI SPRE SUCCES” - se desfășoară astfel:

- la HCC patru educatori activități dezvoltare personală (Leucian Diana, Csenteri Oana, Popa Constantina, Clej Diana) vor desfășura activitatea „7 PAȘI SPRE SUCCES” în perioada 1 februarie - 31 octombrie 2023 (12 ore pe lună)
- la HCC educatorul activități dezvoltare personală , nivel gimnazial, Tace Daniela, va desfășura activitatea „7 PAȘI SPRE SUCCES” în perioada 1 martie- 31 decembrie 2023 (42 ore pe lună)
- la SIB educatorul activități dezvoltare personală Felea Nicoleta va desfășura activitatea „7 PAȘI SPRE SUCCES” în perioada 1 martie- 31 decembrie 2023 (12 ore pe lună).

V. SPAȚIU DE DESFĂȘURARE:

În cadrul subactivității 3.2, spațiul de desfășurare a activităților nonformale și a atelierelor este reprezentat de curtea școlilor „ Horea Cloșca și Crișan “ , respectiv „Ion Buteanu” Buceș (atunci când e timp favorabil) și săli de clasă.

VI. MATERIALE NECESARE

1. PARTENER 1

| Obiectul | Cantitate | Scopul | Observații |
|----------|-----------|---|-------------------------------|
| Umbrare | 4 buc | - asigurarea unui mediu prielnic desfășurării activităților outdoor în anotimpul cald | -comune cu subactivitatea 3.1 |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|------------------------------------|---------|--|-------------------------------|
| Scaune pliante | 100 buc | -amenajarea spațiilor din curtea școlii când vremea ne permite | -comune cu subactivitatea 3.1 |
| Videoproiector | 2 buc | -proiectarea unor povești, jocuri interactive, filmulețe, cântece | -comune cu subactivitatea 3.1 |
| Laptop | 2 buc. | -proiectare activități, întocmire documente, evidență date etc. | |
| Multifuncțională color wireless A3 | 1 buc | - listarea și multiplicarea materialelor necesare derulării proiectului (documente de planificare, evidență, afișe, flyere) | -comune cu subactivitatea 3.1 |
| Boxe | 2 buc | - sonorizare | comune cu subactivitatea 3.1 |
| Cărți lectură | 25 buc | -folosirea acestora în cadrul atelierelor de literație și 7 pași spre succes, pentru atingerea obiectivelor propuse | |
| Story cubes | 10 buc. | - dezvoltarea limbajului, a creativității, a încrederii în sine. | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|------------------------|------------|---|--|
| Flipchart | 5 buc | -expunerea facilă a temelor discutate, necesare pentru desfășurarea activităților | |
| CONSUMABILE HCC | | | |
| Coli flipchart | 5 seturi | -notarea ideilor din cadrul discuțiilor libere | |
| Creioane colorate | 100 seturi | - utilizarea creioanelor de către elevi pentru a realiza sarcinile propuse (desene, afișe etc) | |
| Topuri hârtie | 40 topuri | - listarea documentelor pentru proiect - utilizarea foilor de către elevi pentru a realiza sarcinile propuse (desene, afișe etc) | |
| Dosare plastic | 150 buc | - îndosărierea lucrărilor realizate de către elevi | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|-------------------|---------|--|--|
| Bibliorafturi | 25buc | - îndosărierea livrabililor (elevi + profesori) | |
| Creioane grafice | 100 buc | - utilizarea creioanelor de către elevi pentru a realiza sarcinile propuse (desene, afișe etc) | |
| Top coli colorate | 6 buc | - utilizarea foilor colorate de către elevi pentru a realiza sarcinile propuse (colaje, afișe etc) | |
| Lipici | 100 buc | - utilizarea de către elevi pentru a realiza sarcinile propuse (colaje, afișe etc) | |

2.PARTENER 2

| Obiectul | Cantitate | Scopul | Observații |
|----------------|-----------|---|-------------------------------|
| Videoproiector | 1 buc | -proiectarea unor povești, jocuri interactive, filmulețe, cântece | -comune cu subactivitatea 4.1 |
| Laptop | 1 buc. | -proiectare activități, întocmire documente, evidență date etc. | |





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|------------------------------------|---------|--|-------------------------------|
| Multifuncțională color wireless A3 | 1 buc | - listarea și multiplicarea materialelor necesare derulării proiectului (documente de planificare, evidență, afișe, flyere) | -comune cu subactivitatea 4.1 |
| Boxe | 2 buc | -audiție | comune cu subactivitatea 4.1 |
| Cărți lectură | 25 buc | -folosirea acestora în cadrul atelierelor de literație și 7 pași spre succes, pentru atingerea obiectivelor propuse | |
| Story cubes | 10 buc. | - dezvoltarea limbajului, a creativității, a încrederii în sine. | |
| Flipchart | 1 buc | -expunerea facilă a temelor discutate, necesare pentru desfășurarea activităților | |

CONSUMABILE PARTENER 2

| | | | | |
|----------------|----------|--|--|--|
| Coli flipchart | 4 seturi | -notarea ideilor din cadrul discuțiilor libere | | |
|----------------|----------|--|--|--|





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | | |
|-------------------|-----------|---|--|--|
| Creioane colorate | 33 seturi | - utilizarea creioanelor de către elevi pentru a realiza sarcinile propuse (desene, afișe etc) | | |
| Topuri hârtie | 10 topuri | - listarea documentelor pentru proiect - utilizarea foilor de către elevi pentru a realiza sarcinile propuse (desene, afișe etc) | | |
| Dosare plastic | 53 buc | - îndosărierea lucrărilor realizate de către elevi | | |
| Bibliorafturi | 5 buc | - îndosărierea livrabilelor (elevi + profesori) | | |
| Creioane grafice | 33 buc | - utilizarea creioanelor de către elevi pentru a realiza sarcinile propuse (desene, afișe etc) | | |
| Top coli colorate | 2 buc | - utilizarea foilor colorate de către elevi pentru a realiza sarcinile propuse (colaje, afișe etc) | | |
| Lipici | 33 buc | - utilizarea de către elevi pentru a realiza sarcinile propuse (colaje, afișe etc) | | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI

Instrumente Structurale
2014-2020

CĂRȚI FOLOSITE ÎN CADRUL ATELIERELOR

| CĂRȚI FOLOSITE ÎN CADRUL ATELIERELOR | |
|--|---|
| LITERAȚIE | 7 PAȘI SPRE SUCCES |
| 1.Punctul de Peter Reynolds | 1. Unul pentru toți și toți pentru unul de Brigitte Weninger - SINERGIE |
| 2.Minunata pălărie a lui Millie de Satoshi Kitamura | 2.Regele Curcubeu și alte povești despre răbdare de Amalia Banaș - RĂBDARE |
| 3.Carte cu elefanți de Steve Bloom | 3.Cum să vorbești ca să fii înțeles de Daniela Irimia - ÎNȚELEG ȘI MĂ FAC ÎNȚELES |
| 4. Micul bulgăre de lut de Diana Engel | 4.Fii tu însuți de Peter Reynolds - PRIORITĂȚILE PE PRIMUL LOC |
| 5.Incredibilul băiețel mîncător de cărți de Oliver Jeffers | 5.Cele 7 obișnuințe ale copiilor fericiți de Sean Covey - (VOINȚĂ , ORGANIZARE, GRIJĂ, ATENȚIE, IUBIRE , VICTORIE) |
| 6. Ce poți face cu o idee de Kobi Yamada | 6. E ok să fii diferit de Todd Parr |
| 7.Wangari Maathai- femeia care a plantat milioane de copaci de Franck Prevot | 7. Mini obiceiuri de Stephen Guise |
| 8. Regula de aur de Ilene Cooper | 8. Cum să fii cool la școală - Gabriela Mallouf |
| 9. Ești prețios de Max Lucado | |
| 10. Buzunarul lui Năsturel de Don Freeman | |
| 11. Toți avem un talent de Brigitte Weninger | |
| 12. Cartea secretă a învingătorilor de Cozmin Pohontu | |
| 13. Sunt om, - o carte despre empatie de Susan Verde | |
| 14. Ursul și solidaritatea de Jose Moran | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | |
|--|--|
| 15. Elefantul și generozitatea de Jose Moran | |
| 16. Veverițele și optimismul de Jose Moran | |
| 17. Tigrul și toleranța de Jose Moran | |

VII. DESFĂȘURARE ACTIVITĂȚI DE LITERAȚIE

SCOP: dezvoltarea capacității de a relaționa cu un text, din perspectiva tuturor aspectelor relevante: înțelegere, selectare, interpretare și utilizare; reducerea analfabetismului funcțional la elevi.

OBIECTIVE:

- identificarea elevilor cu dificultăți de înțelegere a textelor citite, din fiecare grupă;;
- implicarea elevilor în activități de lectură conștientă a unei povești comune, la nivelul fiecărei grupe;
- integrarea unor tehnici noi de literație, în funcție de particularitățile de vârstă ale elevilor și ritmul de înțelegere;
- dezvoltarea interesului elevilor pentru activități cu caracter multidisciplinar;
- dezvoltarea personalității elevilor și a gândirii critice.

ATELIER II- „7 PAȘI SPRE SUCCES”

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Atelierul de dezvoltare personală „7 pași spre succes”, vine în sprijinul formării unor deprinderi corecte de învățare eficientă.

SCOP: formarea unei atitudini și conduite favorizante învățării, stimularea potențialului intelectual, artistic al elevilor implicați, creșterea stimei de sine și a încrederii în forțele proprii, autocunoaștere, dorința de afirmare și promovare a virtuților morale, a valorilor cetățenești în rândul tinerilor ce aparțin unor grupuri dezavantajate.

Obiectivele atelierului:

- autocunoașterea fiecărui elev din grupul țintă;
- înțelegerea conceptului de încredere în sine;
- descoperirea aptitudinilor intelectuale și artistice;
- stârnirea motivației, a voinței de a învăța și de a reuși în viață;





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

- promovarea valorilor morale și civice;
- stimularea interesului pentru afirmare și promovare;

Activitatea va consta în două serii a câte 7 miniatelier axate pe următoarele teme:
În cadrul temelor se vor purta discuții cu elevii, se vor analiza situații din viața personală a acestora, abordarea anumitor studii de caz, jocuri de rol pe diferite teme.

| MINIATELIER I | MINIATELIER II |
|---|--|
| <p>1.,,Răbdare”- acest atelier are ca scop înțelegerea conceptului de răbdare, cultivarea răbdării în viața de zi cu zi, dobândirea unor noi cunoștințe despre răbdare.</p> <p>OBIECTIVE:</p> <ul style="list-style-type: none"> -recunoașterea importanței răbdării în viață; -explicarea prezenței răbdării în viața de zi cu zi; -formularea de opinii cu privire la răbdare; <p>Text suport Regele Curcubeu și alte povești despre răbdare de Amalia Banaș</p> <p><u>Cantecul Rabdarii</u></p> | <p>1.,, Fii proactiv”- acest atelier are ca scop dezvoltarea deprinderii responsabilității personale, înțelegerea impactului unui comportament proactiv față de cei din jur.</p> |
| <p>2.,,Organizare” - acest atelier are ca scop înțelegerea importanței unei vieți organizate, gestionarea eficientă a timpului .</p> <p>Text suport Cele 7 obișnuințe ale copiilor fericiți de Sean Covey</p> | <p>2.,,Gândește unde vrei să ajungi” - acest atelier are ca scop înțelegerea stabilirii importanței direcției și țelului pe care doresc să îl atingă la finalul unei activități propuse.</p> <ul style="list-style-type: none"> - studii de caz pe tema propusă |
| <p>3. „Grija”- acest atelier are ca scop cultivarea griji față de sine și față de cei din jur.</p> <p>Text suport Cele 7 obișnuințe ale copiilor fericiți de Sean Covey</p> | <p>3.,,Prioritățile pe primul loc”- acest atelier are ca scop învățarea stabilirii propriilor priorități, cultivarea deprinderilor de a-și planifica timpul în funcție de acestea.</p> |
| <p>4. „ Voința” - acest atelier are ca scop cultivarea voinței pentru a-și atinge ceea ce și-au propus.</p> <p>Text suport Cele 7 obișnuințe ale copiilor fericiți de Sean Covey</p> | <p>4.,,Câștig- câștig” - „este o stare a minții și a inimii care te face să cauți în mod constant beneficiul reciproc în toate interacțiunile umane. Are la bază paradigma că există destul pentru toată lumea și că succesul cuiva nu poate fi</p> |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | |
|---|---|
| | <p>dobândit doar în detrimentul altuia” St. R. Covey.</p> <p>Are ca scop adoptarea unei mentalități a abundenței, echilibrarea curajului cu respectul, luarea în considerare a câștigului celorlalți la fel ca și pe al tău, crearea de acorduri câștig-câștig.</p> |
| <p>5. „Atenția” - acest atelier are ca scop dezvoltarea atenției și conștientizarea importanței acesteia. Text suport Cele 7 obișnuințe ale copiilor fericiți de Sean Covey - jocuri de atenție</p> | <p>5. „Înțeleg și mă fac înțeles” - acest atelier are ca scop dezvoltarea deprinderii ascultării empatică, căutării unei căi de a te face înțeles într-un mod respectuos. Text suport -Cum să vorbești ca să fii înțeles de Daniela Irimia</p> |
| <p>6. „Iubirea” - acest atelier are ca scop dezvoltarea iubirii față de sine și față de ceilalți. Text suport Cele 7 obișnuințe ale copiilor fericiți de Sean Covey -fișă de lucru - Dacă IUBIREA ar fi ...</p> | <p>6. „Sinergie - toți pentru unul, unul pentru toți” - acest atelier are ca scop dezvoltarea creativității, cooperării, diversității și bunăvoinței. Text suport Unul pentru toți și toți pentru unul de Brigitte Weninger</p> |
| <p>7. „Victoria”- acest atelier are ca scop conștientizarea sentimentului stării de bine când obții o victorie. Text suport Cele 7 obișnuințe ale copiilor fericiți de Sean Covey</p> | <p>7. „ Fii tu însuși” - acest atelier are ca scop cunoașterea propriei persoane, obținerea victoriei personale zilnice și conștientizarea importanței corpului, minții, inimii și spiritului ca un tot unitar ce contribuie la echilibrarea stării de bine. <u>Mai mult sau mai puțin (calitățile mele)</u></p> |

a)atelierul de dezvoltare personală ”7 pași spre succes” este o alternativa ce vizează formarea unei atitudini și conduite favorizante Învățării, stimularea potențialului intelectual, artistic al elevilor implicați, creșterea stimei de sine și a Încrederii În forțele proprii, autocunoastere, dorința de afirmare și promovare a virtuților morale, a valorilor cetățenești În randul tinerilor ce aparțin unor grupuri dezavantajate. Activitatea presupune 7 miniateliere focusate pe următoarele teme: 1.Rabdare, 2.Organizare, 3.Grija, 4.Vointa, 5.Atenția, 6.Iubirea, 7.Victoria și 7 mini ateliere focusate pe dezvoltarea competențelor din sfera leadership-ului,





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

autoevaluarea, luarea deciziilor, lucrului în echipa. Temele sunt: 1.Fii proactiv!, 2. Gandeste unde vrei sa ajungi!, 3. Prioritățile pe primul loc!, 4. Casting-Casting, 5.Înțeleg si ma fac Inteles!, 6. Sinergie - ”Toți pentru unul , unul pentru toți!”), 7. Arată ce ai mai bun! Atelierul are la bază conceptul dezvoltat În cartea ”Cele 7 deprinderi ale persoanelor eficace” - Stephan R. Covey. Structura unui atelier cuprinde: denumirea, durata și obiectivele atelierului, metodele folosite, materialele necesare, planificarea intalnirilor.

SUGESTIE : UN MODEL DE DESFĂȘURARE A ACTIVITĂȚII

V. DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În prima lună de implementare a activității (1 ianuarie 2023-31 octombrie 2023) se vor realiza: stabilirea grupului țintă elevi, formarea grupelor de lucru, stabilirea graficului întâlnirilor și al activităților proiectului, elaborarea metodologiei de implementare, în care se vor proiecta toate materialele didactice care vor fi folosite. Metodologia va fi modificata ori de câte ori situația practica o va cere.

În cadrul activității, se vor desfășura acțiuni, activități de tip atelier de literație și atelier de dezvoltare personală(„7 pași spre succes”), ce se adresează elevilor din ciclul primar și gimnazial, avand ca scopuri, dezvoltarea capacității de a relaționa cu un text, din perspectiva tuturor aspectelor relevante: înțelegere, selectare, interpretare și utilizare; reducerea analfabetismului funcțional la elevi, formarea unei atitudini și conduite favorizante învățării, stimularea potențialului intelectual, artistic al elevilor implicați, creșterea stimei de sine și a încrederii în forțele proprii, autocunoaștere, dorința de afirmare și promovare a virtuților morale, a valorilor cetățenești în rândul tinerilor ce aparțin unor grupuri dezavantajate, toate acestea ducând la realizarea obiectivului specific O.S. 2.al proiectului

Fiecare atelier se va desfășura după structura de mai jos:

ATELIER LITERAȚIE

În cadrul Atelierului de literație selectăm povești/ cărți care au mare impact în dezvoltare, motivare , stimă de sine.Pe baza unei povești vom realiza o serie de activități ce contribuie la dezvoltarea personalității, gândirii critice, formarea de competențe.

Povestea : „The Dot-Punctul “ de Peter H. Reynolds - 6 ore – 2 ore pregătire activ.
elevii) 4 ore activ directă (cu





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | | |
|---|--|------------------------------|--|--|
| <p>takes you)</p> <p>O1- dezvoltarea imaginației, a creativității;</p> <p>O2- creșterea încrederii în sine;</p> <p>O3- participarea activă la atelier</p> | <p>textului (competențe de receptare a textului și de exprimare orală; dezvoltarea gândirii critice):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ora de arte s-a terminat, dar Vashti a rămas lipită de scaun. De ce credeți că este încă în scaun? Cum credeți că se simte? De unde știți acest lucru? • Lucrarea lui Vashti era goală. De ce? Unde credeți că sunt colegii lui Vashti? De ce Vashti nu s-a dus cu ei? • Ce a vrut să zică profesoara lui Vashti atunci când a zis: „<i>un urs polar într-o furtună</i>”? Ce puteți spune despre profesoara lui Vashti? • Ce credea Vashti despre abilitățile ei de a desena? Care credeți că este lucrul la care vă pricepeți foarte puțin? Cum vă simțiți când trebuie să faceți acel lucru? • Ce a vrut să spună profesoara lui Vashti când a zis „<i>Haide, pornește de la un semn și vezi unde ajungi</i>”? („Just make a mark and see where it takes you”). • Cum adică a împuns foaia, lăsând un semn apăsător? Ce simțea în acel moment? De ce? • De ce credeți că profesoara lui Vashti a dorit ca ea să își semneze foaia? • De ce crezi că autorul a scris cuvintele „NU POT, POT, PUNCTUL EI” cu litere mari? • Cum credeți că s-a simțit Vashti când a semnat foaia? De unde știți acest lucru? • În săptămâna următoare, Vashti a intrat în clasă și a văzut punctul ei înrămat și agățat pe perete, deasupra catedrei. Cum s-a | <p>Implicare în discuții</p> | | |
|---|--|------------------------------|--|--|





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | | |
|--|---|--|--------------|---|
| | <p>simțit? De ce a scos setul de acuarele nefolosit până atunci?</p> <ul style="list-style-type: none"> • De ce credeți că profesoara a înrămat punctul ei? • Vashti a creat multe puncte de diverse culori și mărimi. Cum este încrederea/siguranța ei de a desena și de a picta acum față de cea de la început? Ce s-a schimbat? Cum credeți că se simte acum? • La expoziția de artă de la școală, Vashti a discutat cu un băiețel. Ce simțea băiețelul față de exponatele artistice ale lui Vashti? Ce simțea băiețelul față de propriile abilități de desenare? Prin ce se aseamănă Vashti și băiețelul? Prin ce se deosebesc? • De ce l-a rugat Vashti pe băiețel să deseneze o linie? De ce l-a rugat să semneze lucrarea? Cum credeți că s-a simțit băiatul cu privire la abilitățile lui de a desena, după această experiență? De ce? • Dacă Vashti nu l-ar fi încurajat pe băiețel să încerce să deseneze o linie și apoi să se semneze, cum credeți că s-ar fi terminat povestea? • În concluzie, care era problema lui Vashti? Cum a rezolvat ea problema? Care ar fi o altă modalitate prin care Vashti ar fi putut să depășească provocarea pe care o avea cu desenul? • Vorbiți despre un lucru pe care ați vrea să îl practicați mai mult și/sau despre care vreți să învățați mai mult. Care este acest lucru? Ce simțiți despre abilitățile voastre cu | | <p>2 ore</p> | <p>Coli albe</p> <p>Creioane grafice și</p> |
|--|---|--|--------------|---|





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | <p>privire la această activitate? Ce puteți să faceți astfel încât „să faceți doar un punct și apoi să vedeți unde vă duce”?</p> <p>După discuții se vor realiza o serie de activități, în funcție de nivelul copiilor din grupă.</p> <p>Metode de formare/consolidare a competențelor de literație (exprimare orală, scrisă, receptare de mesaje):</p> <ul style="list-style-type: none"> -axa timpului cu succesiunea momentelor din poveste sau cu emoțiile lui Vashti sau cu modul de schimbare a gândirii lui Vashti, -desenează coperta <p style="text-align: center;">Alte activități de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizarea unei lucrări din puncte sau pete de culoare după analiza unor reproduceri: pointillism - Georges Seurat; Kandisky (cercuri concentrice) etc. <i>Ce desenează artiștii? Ce văd (observare); Ce își amintesc (memorie); Ce își imaginează (imaginație); Ce simt (expresivitate).</i> -Desenați cât mai multe cercuri într-un timp dat, cărora le veți adăuga detalii care să sugereze ceva: o pizza, un ceas, o floare cu petale etc. Evaluare: Cine a reușit să facă cele mai multe desene? Cine are desene la care nimeni nu s-a gândit? Care desene au fost cele mai comune? | | | <p>colorate</p> <p>- flipchar t</p> |
|--|--|--|--|---|





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

MODEL DESFĂȘURARE ATELIER LITERAȚIE

| NUME ATELIER- <u>Literație</u> | Durata atelierului <u>-6 ore</u> | SĂPTĂMÂNA |
|---|--|--|
| <p>Obiective specifice de învățare (V.A.C.)- valori, abilități și cunoștințe:</p> <p>Ce ar trebui să știe să facă sau să cunoască participanții după parcurgerea atelierului. Acestea sunt mai tangibile și evaluabile după derularea proiectului.</p> | <p>Concepte:</p> <p>Cuvinte care vor trebui explicate și care reprezintă concepte noi și importante de învățat într-un atelier.</p> | <p>Materiale de lucru:</p> <p>Sunt caiete, markere, flipchart-uri scrise, filme, etc., orice instrument necesar pentru derularea corespunzătoare a atelierului.</p> |
| <p>Metodele non-formale folosite/ Timp pentru fiecare metoda:</p> <p>Aici sunt listate metodele non-formale folosite cât și timpul recomandat pentru fiecare metodă în parte.</p> | | |
| <p>Descrierea fiecărei activități:</p> <p>Prezintă pas cu pas fiecare activitate pe care ar putea să o facă facilitatorul pentru a atinge obiectivele de învățare din cadrul fiecărui atelier.</p> | <p>Întrebări de procesare/debriefing: Aici regăsim întrebările de procesare sau debriefing pe care facilitatorii sunt recomandați să le folosească după activități pentru a atinge obiectivele de învățare</p> <p>Aceste întrebări sunt foarte importante pentru procesul de învățare al participanților.</p> | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Alte recomandări/idei:

Aici se găsesc diverse recomandări de activități sau alte aspecte de luat în considerare pentru întâlnirea respectivă.

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

Pentru că nu plecăm de la premisa că un facilitator este un expert în teatru forum sau în activități de formare, această secțiune oferă pentru cei interesați surse cu informații suplimentare și bibliografie pentru fiecare atelier.

MODEL DESFĂȘURARE ATELIER 7 PAȘI SPRE SUCCES

| NUME ATELIER - 7 PAȘI SPRE SUCCES | Durata atelierului - <u>6 ore</u> | SĂPTĂMÎNA <u>21,22,23.II.2023</u> |
|--|--|--|
| <p>Obiective specifice de învățare (V.A.C.) - valori, abilități și cunoștințe:</p> <p>Ce ar trebui să știe să facă sau să cunoască participanții după parcurgerea atelierului. Acestea sunt mai tangibile și evaluabile după derularea proiectului.</p> | <p>Concepte:</p> <p>Cuvinte care vor trebui explicate și care reprezintă concepte noi și importante de învățat într-un atelier.</p> | <p>Materiale de lucru:</p> <p>Sunt caiete, markere, flipchart-uri scrise, filme, etc., orice instrument necesar pentru derularea corespunzătoare a atelierului.</p> |
| <p>Metodele non-formale folosite/ Timp pentru fiecare metoda:</p> <p>Aici sunt listate metodele non-formale folosite cât și timpul recomandat pentru fiecare metodă în parte.</p> | | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | |
|---|--|
| <p>Descrierea fiecărei activități:</p> <p>Prezintă pas cu pas fiecare activitate pe care ar putea să o facă facilitatorul pentru a atinge obiectivele de învățare din cadrul fiecărui atelier.</p> | <p>Întrebări de procesare/debriefing: Aici regăsim întrebările de procesare sau debriefing pe care facilitatorii sunt recomandați să le folosească după activități pentru a atinge obiectivele de învățare</p> <p>Aceste întrebări sunt foarte importante pentru procesul de învățare al participanților.</p> |
| <p>Alte recomandări/idei:</p> <p>Aici se găsesc diverse recomandări de activități sau alte aspecte de luat în considerare pentru întâlnirea respectivă.</p> | <p>Bibliografie/Resurse pentru documentare:</p> <p>Pentru că nu plecăm de la premisa că un facilitator este un expert în teatru forum sau în activități de formare, această secțiune oferă pentru cei interesați surse cu informații suplimentare și bibliografie pentru fiecare atelier.</p> |

Sugestie de activitate-Felea Nicoleta
Dezvoltare personală
RĂBDAREA

SCOPUL: Înțelegerea conceptului de răbdare.

Dobândirea unor noi cunoștințe despre răbdare.

OBIECTIVE: -recunoașterea importanței răbdării în viața creștină;

-explicarea prezenței răbdării în viața de zi cu zi;

-formularea de opinii cu privire la răbdare;

Se citește un text reprezentativ temei propuse, de exemplu „Pilda semănătorului” și „Cele 7 obișnuințe ale copiilor fericiți” de Sean Covey.

Răbdarea este haina creștinismului. Sub ea stau ascunse: smerenia, blândețea, dragostea, bunătatea, îngăduința, îndurarea.

Răbdarea izvorăște din dragostea și nădejdea în Dumnezeu, care ne îndeamnă să ne iubim aproapele, fiind iertători, înțelegători, blânzi, empatici și „îndelung iertători” având ca model pe Dumnezeu.

Joc: Cuvinte și expresii amestecate care vor fi așezate în două boluri, unul pentru calitățile omului răbdător, iar celălalt pentru defecte:

-acceptarea calităților și defectelor cu dragoste;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- nerăbdătorul;
- așteptare;
- mânie;
- invidie;
- blândețe;
- nervos; etc...

Dezbateri: Explicați proverbele, citatele despre răbdare:

„Prin răbdarea voastră, vă veți câștiga sufletele voastre.”(Luca:21:19)

„Răbdarea este tovarășul de drum al înțelepciunii.” (Fericitul Augustin)

Totul se obține cu răbdare.

Răbdarea este comoara învingătorului.

Răbdarea, cea mai bună doctorie.

Cine rabdă ,nu greșește.

Treaba bună necesită timp.

Joc: Cuvinte ascunse. Reconstituiți proverbele:

- a)Cu marea. treci răbdarea
- b)orice. Cu poți răbdare învinge
- c)strică Graba.treaba
- d)greșește. Cine rabdă nu

Activități care stimulează răbdarea:

- puzzle
- cubul RUBIC
- rebusuri, integrale
- grădinaritul
- învățarea unui instrument
- pictura, etc.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Sugestie de activitate

ORGANIZAREA

Prof. înv. primar: FELEA NICOLETA

Aria curriculară: Consiliere și Orientare

Disciplina: Dezvoltare personală

Unitatea tematică: „Să învățăm de la micile viețuitoare”

Subiectul activității: *Regulile de organizare a învățării – „Greierașul Mișu și Nica Furnica” - Programul zilnic al școlarului*

Forma de realizare: activitate integrată

Discipline integrate: Comunicare în limba română, Muzică și mișcare

Tipul lecției: exersare de competențe

COMPETENȚE SPECIFICE:

Dezvoltare personală:

2.2 Identificarea regulilor de comunicare în activitatea școlară;

3.1. Identificarea unor rutine în activitatea școlară;

COMPETENȚE SPECIFICE INTEGRATE:

Comunicare în limba română:

1.2. Identificarea unor informații variate dintr-un mesaj scurt, rostit clar și rar;

Muzică și mișcare:

2.1. Cântarea în colectiv, asociind mișcarea sugerată de text;

Obiective operaționale:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Cognitive:

- O1 – să numească cel puțin un personaj din textul audiat;
- O2 – să identifice cel puțin două deosebiri și asemănări între comportamentele personajelor;
- O3 – să recunoască, în imagini, minimum trei reguli de comportare în mediul școlar

Psiho-motorii:

- să adopte o poziție corectă în bancă.

Afective:

- să participe activ la desfășurarea lecției;

STRATEGII DIDACTICE:

1. Resurse procedurale
 - ü **Metode și procedee:** conversația, exercițiul, explicația, diagrama Venn, jocul didactic, expunerea, explozia stelară, aprecierea verbal.
 - ü **Forme de organizare:** individual, frontal.
2. Resurse materiale: calendarul naturii, fișe de lucru, planșă cu programul zilnic al școlarului, jetoane cu regulile clasei, laptopul, videoproiectorul
3. Resurse temporale: 45 minute
4. Resurse umane: 20 elevi
5. Forme și tehnici de evaluare: observarea sistematică, aprecieri verbale, evaluare reciprocă;

Bibliografie:

- Ø MEN – *Programa școlară pentru disciplina Dezvoltare personală (clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a), aprobată prin ordinal ministrului Nr. 3418/19.03.2013*
- Ø *Ghidul cadrului didactic pentru clasa pregătitoare*, ed. ArsLibri, Costești, jud.Argeș, 2014
- Ø Alina Ilie, Mihaela Axente, coord. Laurenția Culea, Conona Petrescu – *Ce și cum predăm la clasa pregătitoare*, Ed. Diana





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 1

Greierile Mișu și Nica Furnica

Greierile Mișu și Nica Furnica erau colegi de bancă. Mergeau împreună la școală și se întorceau împreună acasă pentru că erau și vecini.

Greierile Mișu era vesel și glumeț în fiecare dimineață. Dar Nica Furnica nu râdea la glumele lui. Era obosită mai tot timpul dimineața și cu greu își revenea din oboseală la școală.

Ca și în alte dimineți, și în această dimineață, Greierile Mișu era vesel și mergea țopăind spre școală însoțit de Nica Furnica.

- Vrei să îți spun rolul meu? a întrebat vesel Greierile Mișu. Nica Furnica era prea obosită ca să-l audă.

”Haideți, viteji, să mergem să eliberăm Zânele din castelul Zmeului!”

- Ce spui tu acolo? Îngăimă Nica Furnica.

- Rolul meu de prinț.

Brusc, Nica Furnica s-a oprit pentru un moment încrămențită. Vai, uitase că astăzi aveau repetiție pentru serbarea de Ziua Pământului. Dar cum a putut să uite așa ceva?

Să vă povestesc!

În fiecare zi după ce vine de la școală, Nica Furnica se duce repede se spală, se schimbă de uniformă și mănâncă. Pe toate le face în grabă, și, uneori, o doare burtica din cauza asta. Apoi se duce direct în fața televizorului. Bunica Furnica mereu o îndeamnă să meargă să doarmă puțin și apoi să privească la desene animate. Dar Nica Furnica nu vrea. Când se plictisește de desene animate, Nica Furnica se duce la joacă afară. Sare șotronul, sare coarda, se joacă de-a prinselea, de-a vati ascunselea și obosește. Vine în casă, se așează lângă Bunica Furnica la televizor și urmărește telenovela. Apoi mănâncă în grabă și iar iese în fața blocului. Se joacă până seara când vine Mămica Furnica de la serviciu. Cu greu o convinge să se așeze în pat la ora 9. Dar Nica Furnica se mai joacă și în pat. Și așa, dimineața ajunge să fie tot obosită chiar dacă noaptea doarme. La școală pare că oboseala îi trece. Dar e doar o impresie, deoarece nu este așa atentă la ore și lucrările ei nu sunt întocmai cum ar trebui. Ieri, după ce a mâncat de prânz, Bunica Furnica a întrebat-o dacă are ceva de făcut pentru școală, dar nu și-a amintit. Nici aseară nu și-a amintit, când a întrebat-o tăticul ei.

-Nu am învățat rolul, a spus Nica Furnica cu vocea stinsă, încât doar ea s-a auzit.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

La școală toți colegii au spus rolul. Dar ea nu l-a știut. S-a simțit tare rușinată.

La întoarcere, spre casă, Greierele Mișu i-a povestit colegei sale ce program are zilnic.

-Este foarte important să te odihnești după ce vii de la școală. Apoi trebuie să te gândești dacă ai ceva important de făcut pentru a doua zi, cum ar fi o temă, de exemplu, și după ce ai făcut-o, te poți juca în voie. De asemenea, este important să respecti orele de servit masa și de somn.

-Da... îngăimă Nica Furnica.

Ajunsă acasă, Nica Furnica a respectat programul despre care îi vorbise Greierele Mișu pe drum și părinții ei de atâtea ori. S-a spălat, a mâncat, a dormit două ore, a învățat cu bunica rolul pentru serbare, chiar neașteptat de repede, a ieșit în fața blocului, seara a privit la televizor și la ora nouă era deja în pat. A adormit.

-Bună dimineața! Vrei să-ți spun rolul meu? I-a spus veselă Nica Furnica Greierelui Mișu pe drumul spre școală.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

3. METODOLOGIE PROCEDURĂ DE SELECȚIE A GRUPULUI ȚINTĂ

You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor

POCU/987/6/26/Operațiune compozită O.S 6.3,O.S 6.6

Cod proiect: 153439

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Obiectivul tematic :

- Participarea la activități de învățare, în vederea creșterii ratei medii de promovare a examenului de bacalaureat și îmbunătățirea oportunităților de orientare și dezvoltare profesională pentru elevii școlii, prin dobândirea de competențe, comportamente și abilități de viață.
- Creșterea ratei de participare la educație pentru 330 elevi din județul Hunedoara, prin programe integrate de educație non-formală și outdoor timp de 15 luni, concomitent cu îmbunătățirea competențelor profesionale pentru 36 de persoane/ personal didactic din școlile în care se implementează proiectul timp de 3 luni, prin participarea acestora la cursuri de formare

Priorități de investiții 10i:

- Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, nonformale și informale pentru reintegrarea în educație și formare.
- Creștere inteligentă, durabilă, favorabilă incluziunii, prin punerea accentului pe crearea de locuri de muncă și pe reducerea sărăciei.

Obiectivului specific 6.3. – „Reducerea părăsirii timpurii a școlii prin măsuri integrate de prevenire și de asigurare a oportunităților egale pentru elevii aparținând grupurilor vulnerabile, cu accent pe elevii aparținând minorității rroma și elevii din mediul rural / comunitățile dezavantajate socio-economic”. Realizarea acestui obiectiv este asigurată prin faptul că proiectul furnizează programe integrate de educație nonformală și outdoor cu scopul creșterii participării elevilor la educație și prevenirii părăsirii timpurii a școlii pentru un număr de 330 elevi din învățământul primar, gimnazial și liceal din județul Hunedoara. Relevant pentru modul în care proiectul contribuie la realizarea OS 6.3 este și faptul că în grupul țintă al proiectului sunt cuprinși și 34 de elevi aparținând etniei rroma, adică peste 10% dintre elevi, respectiv 113 de elevi provin din mediul rural, aceasta însemnând peste 34% din numărul elevilor cuprinși în grupul țintă. Cele două categorii menționate anterior sunt considerate grupuri vulnerabile, elevii aparținând acestor comunități confruntându-se frecvent cu fenomenul părăsirii timpurii a școlii. Pe termen lung, proiectul va genera un impact pozitiv întrucât prin atingerea obiectivului său general, prezentul proiect va crea pentru beneficiarii săi premisele dobândirii unui nivel de educație care să le permită accesul la alte studii și implicit





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

la un loc de munca, evitând în acest mod intrarea în categoria persoanelor aflate în risc de sărăcie.

Obiectivul specific 6.6. – „Îmbunătățirea competențelor personalului didactic din învățământul preuniversitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive”. Proiectul va contribui la realizarea acestuia întrucât prevede un program de îmbunătățire a competențelor personalului didactic în vederea furnizării unor servicii educaționale de calitate orientate spre nevoile elevilor, pentru 36 de persoane, care vor participa la cursuri de formare profesională în domeniul educației nonformale. Ulterior participării la activitățile de formare, personalul didactic din cele trei unități va constitui baza de experți care va implementa activitățile proiectului. Pe termen lung, prin realizarea obiectivelor sale, proiectul va genera efecte pozitive asupra sistemului de educație, prin creșterea calității resurselor umane din sistem și prin furnizarea unor servicii educaționale de calitate, creând astfel premisele unei școli eficiente și incluzive.

Întocmit,
Expert selecție grup țintă
Voronianu Sanda Florina

Semnătura

Aprobat,
Manager proiect
Ștefan Mihai Bogdan

Semnătura





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

CUPRINS

| | |
|---|----|
| I. CADRUL GENERAL | 3 |
| 1. GRUPUL ȚINTĂ | 4 |
| 2. CRITERII DE SELECȚIE | 5 |
| 2.1 Eligibilitate – grupul țintă trebuie să se încadreze în criteriile de eligibilitate prevăzute de AMPOCU/OI POCU | 5 |
| 2.2 Egalitate de șanse și de tratament | 6 |
| III. PROCEDURA DE ÎNSCRIERE A GRUPULUI ȚINTĂ | 7 |
| 1. Scopul procedurii | 7 |
| 2. Domeniul de aplicare | 8 |
| 3. Documente de referință | 8 |
| 4. Responsabilități | 8 |
| 5. Luare în evidență: | 8 |
| 5.1. Completarea și semnarea Formularului de înregistrare a grupului țintă, înregistrarea persoanelor | 10 |
| 5.2. Participare activități: | 10 |
| VI. ANEXE | 11 |
| Formularul de înregistrare individuală a participanților la operațiunile finanțate prin POCU 2014-2020 | 12 |
| Cerere de înscriere profesor | 15 |
| Declarație de consimțământ profesor | 16 |
| Declarație pe propria răspundere privind evitarea dublei finanțări | 17 |
| Cerere de înscriere elev | 18 |
| Declarație de consimțământ elev | 19 |





METODOLOGIE DE SELECȚIE A GRUPULUI ȚINTĂ

I. CADRUL GENERAL

Prezenta metodologie este realizată pentru selectarea grupului țintă, aferentă activităților în cadrul proiectului “**You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor**”, nr. de identificare al contractului **POCU/987/6/26/153439** finanțat prin Programul Operațional Capital Uman perioada de implementare **19 Octombrie 2022 – 31 Decembrie 2023**.

Obiectivul general al proiectului este creșterea ratei de participare la educație pentru 330 elevi din județul Hunedoara, prin programe integrate de educație nonformală și outdoor timp de 15 luni, concomitent cu îmbunătățirea competențelor profesionale pentru 36 de persoane/ personal didactic din școlile în care se implementează proiectul timp de 3 luni, prin participarea acestora la cursuri de formare.

Proiectul contribuie la realizarea Strategiei POCU care are în vedere valorizarea capitalului uman, ca resursa pentru o dezvoltare sustenabilă în viitor contribuind în același timp la atingerea obiectivului general al Strategiei Europa 2020 „Creștere inteligentă, durabilă, favorabilă incluziunii, prin punerea accentului pe crearea de locuri de muncă și pe reducerea sărăciei.” Prin activitățile și obiectivele sale, proiectul intervine la nivelul grupului țintă printr-un set de măsuri de prevenire și intervenție contribuind la realizarea Obiectivului pe termen scurt al Strategiei privind reducerea părăsirii timpurii a școlii 2014 - 2020. Activitățile desfășurate cu GT în proiect determină o îmbunătățire a participării la educație a elevilor din învățământul primar, gimnazial și liceal, concomitent cu reducerea fenomenului de părăsire timpurie a școlii, la nivelul școlilor cuprinse în proiect, contribuind, în acest mod, la atingerea obiectivului pe termen mediu al Strategiei privind reducerea părăsirii timpurii a școlii 2014-2020 și implicit la obiectivul pe termen lung al acesteia: contribuirea la creșterea inteligentă și inclusivă a României, prin reducerea numărului de persoane în risc de șomaj, sărăcie și excluziune socială. De asemenea obiectivele proiectului vor contribui la atingerea obiectivelor Axei prioritare 6: Educație și competențe, Obiectivul tematic : dezvoltarea competențelor cadrelor didactice din școlile partenere care vor fi experți în acest proiect și vor derula activități educaționale cu celelalte categorii de grup țintă. Prioritatea de investiții 10.i: reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul prescolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, nonformale și informale pentru reintegrarea în educație și formare.

De asemenea, proiectul va contribui direct la îndeplinirea obiectivelor specifice:

Obiectivul specific: 6.3: Reducerea părăsirii timpurii a școlii prin măsuri integrate de prevenire și de asigurare a oportunităților egale pentru elevii aparținând grupurilor vulnerabile, cu accent pe elevii aparținând minorității roma și elevii din mediul rural / comunitățile dezavantajate socio-economic. Realizarea acestui obiectiv este asigurată prin faptul că proiectul furnizează programe integrate de educație nonformală și outdoor cu scopul creșterii participării elevilor la educație și prevenirii părăsirii timpurii a școlii pentru un număr de 330 elevi din învățământul primar, gimnazial și liceal din județul Hunedoara (în grupul țintă al proiectului sunt cuprinși și 34 de elevi aparținând etniei rome, adică peste 10% dintre elevi, respectiv 113 de elevi provin din mediul rural, aceasta însemnând



peste 34% din numărul elevilor cuprinși în grupul țintă. Cele doua categorii menționate anterior sunt considerate grupuri vulnerabile, elevii aparținând acestor comunități, confruntându-se frecvent cu fenomenul părăsirii timpurii a școlii).

Obiectivul specific 6.6: Îmbunătățirea competențelor personalului didactic din învățământul preuniversitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive”. Proiectul va contribui la realizarea acestuia întrucât prevede un program de îmbunătățire a competențelor personalului didactic în vederea furnizării unor servicii educaționale de calitate orientate spre nevoile elevilor, pentru 36 de persoane, care vor participa la cursuri de formare profesională în domeniul educației nonformale.

II. DESCRIEREA GRUPULUI ȚINTĂ

1. GRUPUL ȚINTĂ

Grupul tinta (GT) al proiectului este constituit din 366 persoane în total, elevi din învățământul preuniversitar obligatoriu, clasele 0-X (ISCED 1-3), între care exista elevi din grupurile vulnerabile, respectiv elevi aparținând minorității rrome, elevi din mediul rural și Personal didactic din învățământul preuniversitar obligatoriu (clasele 0-X) astfel:

a) Pentru îndeplinirea obiectivului POCU OS 6.3., din grupul țintă fac parte un număr de 330 elevi dintre care exista elevi din grupurile vulnerabile, respectiv elevi aparținând minorității rrome, elevi din mediul rural și, pe măsură ce vor fi identificați vor fi cuprinși și elevi din alte categorii dezavantajate, respectiv elevi cu dizabilități, elevi din comunitățile dezavantajate socio-economic. Prin acest proiect ne asumăm atingerea următoarelor tinte: din totalul de 330 elevi, minim 34 (10,30%) vor fi elevi aparținând minorității rrome (2 liceu, 10 gimnaziu, 22 învățământ primar) și vor duce la îndeplinirea indicatorilor de realizare 4S223.1.1, 4S223.2.1 și 4S223.3.1 Din totalul de 330 elevi, minim 113 (34,24%) sunt din mediul rural și vor duce la îndeplinirea indicatorilor de realizare 4S223.1.2, 4S223.2.2 și 4S223.3.2

Cei 330 elevi vor fi împărțiți astfel:

- Elevi din învățământul primar – 113 – indicator de realizare 4S223.1
- Elevi din învățământul gimnazial – 82 - indicator de realizare 4S223.2
- Elevi din învățământul secundar superior (liceu) – 135 - indicator de realizare 4S223.3

Împărțirea lor pe parteneri va fi astfel:

Solicitant Liceul Teoretic Avram Iancu Brad pe care îl vom denumi în proiect LEI – 135 elevi din învățământul secundar superior (liceu).

Partener 2 Școala Gimnazială Horea, Cloșca și Crisan Brad pe care îl vom denumi în proiect HCC – 140 elevi din care 80 elevi din învățământul primar și 60 elevi din învățământul gimnazial.

Partener 3 Școala Gimnazială Ion Buteanu Buceș pe care îl vom denumi în proiect SIB – 55 elevi din care 33 elevi din învățământul primar și 22 elevi din învățământul gimnazial.

b) Pentru îndeplinirea obiectivului POCU OS 6.6. din grupul tinta fac parte un număr de 36 persoane personal didactic care vor deveni apoi experți în implementarea activităților astfel: coordonatori parteneri – 2 persoane, instructori activități artistice – 3 persoane, educatori activități dezvoltare personală – 6 persoane, experți activități științifice – 8 persoane, instructori activități outdoor – 8 persoane, profesori sport – 3 persoane, instructori activități mestesugaresti – 2 persoane, instructori

muzica – 2 persoane, expert inovare socială – 1 persoana, expert nediscriminare – 1 persoana). Toate categoriile de persoane ca și dimensiunea grupului tinta au fost corelate cu natura și complexitatea activităților implementate și este compus numai din persoane care beneficiază în mod direct de activitățile proiectului. Deci, Grupul tinta va cuprinde: 330 elevi și 36 personal didactic.

Din totalul de 330 elevi, minim 34 (10,30%) vor fi elevi aparținând minorității romă (2 liceu, 10 gimnaziu, 22 învățământ primar).

Din totalul de 330 elevi, minim 113 (34,24%) sunt din mediul rural.

2. CRITERII DE SELECȚIE

Selecția grupului țintă se va face respectând următoarele criterii:

2.1 Eligibilitate – grupul țintă trebuie să se încadreze în criteriile de eligibilitate prevăzute de AMPOCU/OI POCU

- Candidații trebuie să facă parte din categoria personalului didactic care vor deveni apoi experți în implementarea activităților astfel: coordonatori parteneri – 2 persoane, instructor activități artistice – 3 persoane, educatori activități dezvoltare personală – 6 persoane, experți activități științifice – 8 persoane, instructori activități outdoor – 8 persoane, profesori sport – 3 persoane, instructori activități meșteșugărești – 2 persoane, instructori muzica – 2 persoane, expert inovare socială – 1 persoana, expert nediscriminare – 1 persoana (36 dosare înregistrate în grupul țintă: 3 serii cursuri desfășurate, 36 atestate participare curs).
- Personalul didactic care vor deveni experți în implementarea activității nonformale, trebuie să fie : 15 persoane LA, 16 persoane HCC, 5 persoane SIB.
- Candidații trebuie să aibă documente din care să rezulte apartenența la grupul țintă (vezi cap. Procedura de înscriere a grupului țintă)
- În prezent, candidatul nu are calitatea de persoană înregistrată în grupul țintă în cadrul unui alt proiect finanțat de Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
- Este de acord cu utilizarea și prelucrarea datelor cu caracter personal furnizate în procedura de selecție,
- Va avea disponibilitatea de a participa la toate activitățile din proiect
- Are domiciliul/reședința în regiunea de dezvoltare Vest, județul Hunedoara, și își desfășoară activitatea la una din instituțiile de învățământ preuniversitar de stat acreditate: LICEUL TEORETIC "AVRAM IANCU" BRAD, SCOALA GIMNAZIALA "HOREA, CLOSCA SI CRISAN" BRAD, SCOALA GIMNAZIALA "ION BUTEANU" BUCES, unde se implementează activitățile proiectului.

2.2 Egalitate de șanse și de tratament

Egalitate de gen

Proiectul are în vedere respectarea egalității de gen pornind încă din faza de selecție a grupului tinta și continuând cu elaborarea, implementarea, desfășurarea activităților. Grupul țintă este definit și format astfel încât atât bărbații cât și femeile, indiferent de rasă, etnie, sex, convingeri, orientare sexuală, vârsta, handicap etc., vor participa la activitățile definite în cadrul proiectului în condiții de egalitate cu respectarea prevederilor legislative în vigoare cu privire la egalitatea de șanse și de gen.

Același principiu se va urmări în toate activitățile în care va fi inclus GT. Având în vedere că în România ponderea angajaților femei este mai mică decât a bărbaților, în timpul formării se va urmări îndeaproape ca femeile participante să-și însușească temeinic cunoștințele.

Nediscriminare

Grupul țintă este definit și format astfel încât atât bărbații cât și femeile, indiferent de naționalitate, sex, rasă, culoare, origini etnice sau sociale, caracteristici genetice, limba, religie sau convingeri, opinii politice etc. sau orice alt criteriu discriminatoriu, pot participa la activitățile definite în cadrul proiectului. Se vor lua toate măsurile pentru aplicarea aceluiași tratament privitor la participarea persoanelor din grupul țintă la activități de instruire. Se vor asigura tuturor persoanelor din grupul țintă perspective egale și echitabile de acces la activitățile proiectului. Prin activitățile propuse și rezultatele preconizate, proiectul promovează nediscriminarea, permițând implicarea în activitățile proiectului a tuturor persoanelor, indiferent de naționalitate, sex, rasă, culoare, origini etnice sau sociale, caracteristici genetice, limba, religie sau convingeri, opinii politice etc. sau orice alt criteriu discriminatoriu cu respectarea drepturilor omului și a libertăților fundamentale sau a drepturilor recunoscute de lege în toate domeniile vieții publice.

Accesibilitate persoane cu dizabilități

Pentru persoanele cu dizabilități, în toate activitățile proiectului, se va avea în vedere ca pentru accesul în spațiile de desfășurare a activităților să existe spațiu special de acces pentru accesibilitatea acestor persoane. Fiind asigurat acest aspect, persoanele cu dizabilități vor participa activ la toate activitățile proiectului, având acces la educație, servicii de antreprenoriat etc., bucurându-se pe deplin de toate drepturile și libertățile fundamentale ale omului. Astfel, se asigură accesibilitatea conform Convenției ONU privind drepturile Persoanelor cu Dizabilități, ratificată și de România încă din 2010, prin participarea persoanelor cu dizabilități la toate activitățile proiectului în condiții de egalitate cu ceilalți participanți din cadrul proiectului. Persoanele cu dizabilități vor avea acces în condiții de egalitate cu ceilalți participanți din grupul țintă la toate activitățile proiectului, asigurându-se astfel accesibilitatea care este o condiție premergătoare pentru participarea acestora la viața socială și economică. De asemenea, unde este necesar, vom asigura mijloace tehnice necesare anumitor tipuri de dizabilități, de la caz la caz.

III. PROCEDURA DE ÎNSCRIERE A GRUPULUI ȚINTĂ

1. **Scopul procedurii** reprezintă definirea regulilor de procedură stabilite de LICEUL TEORETIC "AVRAM IANCU" BRAD, SCOALA GIMNAZIALA "HOREA, CLOSCA SI CRISAN" BRAD și SCOALA GIMNAZIALA "ION BUTEANU" BUCES, în calitate de beneficiar pentru înscrierea persoanelor în grupul țintă în cadrul proiectului “ **You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor**”, POCU/987/6/26/153439.

2. **Domeniul de aplicare.** Procedura se aplică la înscrierea persoanelor în grupul țintă.

3. Documente de referință:

Proiectul depus: “ **You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor**”, POCU/987/6/26/153439

- Programul Operațional Capital Uman 2014-2020 (POCU) – Manualul Beneficiarului

- Hotărârea nr. 918/2013 privind aprobarea Cadrului național al calificărilor, Ordonanței nr. 129/2000 privind formarea profesională a adulților
 - Legii educației naționale nr. 1/2011,
 - Legea nr. 448/2006 privind protecția și promovarea drepturilor persoanelor cu handicap
 - Directiva CE/95/46 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și liberă circulație a acestor date, transpusă în legislația națională prin Legea nr.677/2001
 - Directiva 2002/58/CE privind prelucrarea datelor cu caracter personal și protecția vieții private în sectorul comunicațiilor electronice, transpusă în legislația națională prin Legea nr.506/2004.
4. **Responsabilități.** Expertul selecție grup țintă răspunde de aplicarea și îmbunătățirea prezentei proceduri.

5. Luare în evidență:

Selecția grupului țintă profesori se va realiza începând cu 19 octombrie și se va derula până în 18 ianuarie 2023, respectând principalele etape, mai exact culegerea documentelor de înscriere a participanților și selecția efectivă a candidaturilor.

Persoanelor înscrise în grupul țintă cadre didactice, li se vor întocmi de către expertul selecție un dosar care va cuprinde:

- formular de înregistrare individuală a participanților în grupul țintă Anexa 1,
- cerere înscriere - angajament de respectare a condițiilor proiectului și de a urma activitățile care îi revin în situația selectării, Anexa 2
- acord de utilizare a datelor personale Anexa 3,
- declarație pe propria răspundere privind evitarea dublei finanțări, Anexa 4.
- CV-ul European
- adeverință de la unitatea de învățământ
- copie act de identitate
- copie certificat de naștere
- copie certificat de căsătorie sau alt act de schimbare a numelui (dacă e cazul).
- Copie după actele de studii (licență, masterat, doctorat).

LICEUL TEORETIC "AVRAM IANCU" BRAD are proceduri de implementare a prevederilor Regulamentului (UE) nr. 679 din 27 aprilie 2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date (Regulamentul general privind protecția datelor), transpuse în legislația națională prin Legea nr. 190/2018, precum și prevederile Directivei 2002/58/CE privind prelucrarea datelor personale și protejarea confidențialității în sectorul comunicațiilor publice (Directiva asupra confidențialității și comunicațiilor electronice), transpuse în legislația națională prin Legea nr. 506/2004 privind prelucrarea datelor cu caracter personal și protecția vieții private în sectorul comunicațiilor electronice, cu modificările și completările ulterioare. Participanții la activitățile proiectului vor fi informați despre obligativitatea de a furniza datele lor personale și despre faptul ca datele lor personale vor fi prelucrate în aplicațiile electronice SMIS/MySMIS, în toate fazele de evaluare/contractare/ implementare/ sustenabilitate a proiectului, cu respectarea dispozițiilor legale menționate. Deoarece activitățile proiectului se desfășoară pe 15 luni, selecția persoanelor se va face

treptat, urmărindu-se ca acestea să între în activități cat mai curand dupa înscriere și respectând graficul de desfășurare.

Elevii înscriși în grupul țintă, li se vor întocmi de către expertul selecție un dosar care va cuprinde:

- formular de înregistrare individuală a participanților (elevilor) în grupul țintă Anexa 1
- cerere înscriere - angajament de respectare a condițiilor proiectului și de a urma activităților care îi revin în situația selectării, Anexa 5
- declarație de consimțământ - acord de utilizare a datelor personale, Anexa 6
- adeverința de la unitatea de învățământ- Anexa 7
- copie certificat de naștere
- copie act de identitate

Documentele din dosarele elevilor vor fi completate și semnate de către părinte/tutore legal.

5.1.Completarea și semnarea Formularului de înregistrare a grupului țintă, înregistrarea persoanelor

Pentru Înscrierea efectivă a persoanelor în GT aceștia vor completa o cerere de înscriere în format letric, care va fi disponibil pe pagina de Internet a proiectului. Pentru acceptarea candidaturilor, aceștia vor trebui să îndeplinească condițiile de înscriere în GAT și să depună toate documentele necesare de înscriere în GT letric.

Expertul Grup țintă completează formularul de Gt în aplicația POCU Form, listează formularul Gt după completarea în această aplicație și se asigură că persoana din Grupul țintă, respectiv tutore legal, unde e cazul, semnează formularul.

De asemenea, persoana/tutorele legal va trebui să completeze declarațiile în nume propriu solicitate de expertul selecție GT și să fie de acord ca datele personale să fie folosite strict pentru interesele proiectului.

5.2.Participare activități:

Persoanele din grupul țintă vor fi implicate și menținute în activități, pe toată perioada activităților la care au fost alocați, prin activități motivaționale oferite de echipa de implementare a proiectului astfel:

- Gratuitatea participării la activități prin acoperirea tuturor costurilor de către proiect.
- Beneficii financiare - cadrele didactice vor fi experți remunerați în proiect.
- Elevii vor fi stimulați să participe la activitățile din proiect prin premii prevăzute pentru cei care participă și-au rezultatele cele mai bune.
- Cadrele didactice vor obține atestate de participare la cursurile de formare.
- Intervenția focusată pe nevoile reale.
- Atenția acordată beneficiarului – informare, comunicare, motivare, dezvoltare personală, motivația de a nu abandona școala.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

VI. ANEXE

| | |
|----|---|
| 1. | Formular grup țintă - model |
| 2. | Cerere de înscriere cadre didactice - Angajament de respectare a condițiilor proiectului și de a urma activitățile care îi revin în situația selectării |
| 3. | Declarația de consimțământ prelucrare a datelor cu caracter personal – cadre didactice |
| 4. | Declarație pe propria răspundere privind evitarea dublei finanțări – cadre didactice |
| 5. | Cerere de înscriere elev - Angajament de respectare a condițiilor proiectului și de a urma activitățile care îi revin în situația selectării |
| 6. | Declarație de consimțământ pentru elev - acord de utilizare a datelor personale |

ANEXA 1

Formularul de înregistrare individuală a participanților la operațiunile finanțate prin POCU 2014-2020

Cod SMIS proiect: POCU/987/6/26/153439

Axă prioritară: 6 Educație și competențe

Titlu proiect: You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor

OIR/OI responsabil: OIR POSDRU Regiunea Vest

Secțiunea A. La intrarea în operațiune

Date de contact:

Nume: _____

Prenume: _____

Adresa domiciliu: _____

Locul de reședință: _____ nr. _____ Bl. _____, ap. _____

Telefon: _____

e-mail: _____

Data intrării în operațiune: _____

CNP: _____

Zonă:

Urban

Rural

Localizare geografică:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Regiune: Vest
Județ: Hunedoara
Unitate teritorial administrativă:

Gen:

Masculin

Feminin

Vârsta:

Persoană cu vârsta sub 25 ani

Persoană cu vârsta cuprinsă între 25 și 54 ani

Persoană cu vârsta peste 54 de ani

Categoria de Grup Țintă din care face parte: Personal didactic din învățământul preuniversitar
Personal didactic de predare și personal didactic cu funcții de conducere, de îndrumare și de control din învățământul preuniversitar

Situația pe piața forței de muncă persoană ocupată

Angajat

Angajat pe cont propriu

Șomer

Șomer de lungă durată

Persoană inactivă (inclusiv copii antepreșcolari, preșcolari, elevi etc.)

Altă categorie de inactivi în afara de cei din educație și formare

Nivel de educație:

Studii Educație timpurie (ISCED 0)

Studii primare (ISCED 1)

Studii gimnaziale (ISCED 2)

Studii liceale (ISCED 3)

Studii postliceale (ISCED 4)





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Studii superioare (ISCED 5)

Studii superioare (ISCED 6)

Studii superioare (ISCED 7)

Studii superioare (ISCED 8)
fără ISCED

Persoană dezavantajată:

DA

NU

Participanți care trăiesc în gospodării fără persoane ocupate

Participanți care trăiesc în gospodării fără persoane ocupate cu copii aflați în întreținere

Participanți care trăiesc în gospodării alcătuite dintr-un părinte unic cu copil aflat în întreținere

Migranți

Participanți de origine străină

Minorități

Etnie romă

Altă minoritate decât cea de etnie romă

Comunități marginalizate

Participanți cu dizabilități

Alte categorii defavorizate

Persoane fără adăpost sau care sunt afectate de excluderea locativă

Niciuna din opțiunile de mai sus

Semnătura participant

**Semnătura responsabil cu înregistrarea
participanților _____**





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Data: _____

Data: _____

Notă: Prin completarea și semnarea acestui formular vă exprimați consimțământul cu privire la utilizarea și prelucrarea datelor personale.

Datele dumneavoastră personale, înregistrate/colectate în cadrul derulării proiectelor POCU, nu sunt prelucrate în niciun alt scop în afară de cele menționate în Formularul de înregistrare individuală și nu sunt comunicate către niciun tert, excepție făcând doar instituțiile/autoritățile publice, conform prevederilor legale în vigoare.

ANEXA 2

CERERE DE ÎNSCRIERE

Subsemnatul/a _____, domiciliat/ă în localitatea _____, strada _____, bloc _____, etaj _____ ap. _____, nr. _____, județul _____, posesor/are al/a C.I./B.I. seria _____, numărul _____, eliberat la data de _____, de către _____, CNP _____, telefon _____, email _____, unitatea școlară în care îmi desfășor activitatea: _____, mediul în care îmi desfășor activitatea: Urban Rural, nivelul de învățământ în care îmi desfășor activitatea: Primar Gimnazial Liceal, funcția didactică (învățător, institutor, profesor), statut: titular suplinitor, specialitatea de pe diplomă _____, evoluția în cariera didactică: definitivat grad didactic 2 grad didactic 1 doctorat, disciplina predată _____.

Vă rog să binevoiți a-mi aproba înscrierea în calitate de membru al grupului țintă în cadrul proiectului ” **You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor**” POCU/987/6/26/153439, exprimându-și totodată disponibilitatea de a participa la toate activitățile proiectului.

Data

Semnătura





UNIUNEA EUROPEANĂ



ANEXA 3

Declarație de consimțământ

Subsemnatul/a _____, domiciliat /ă în localitatea _____, strada _____, bloc _____, etaj _____ ap. _____, nr. _____, județul _____, posesor/ are al/a C.I./B.I. seria _____, numărul _____, eliberat la data de _____, de către _____, CNP _____.

Declar pe propria răspundere că sunt de acord ca datele mele personale să fie folosite în cadrul proiectului **”You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor” POCU/987/6/26/153439**

Confirm faptul că am fost informat și am luat la cunoștință despre prevederile Regulamentului (UE) 679/2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Directivei 95/46/CE (Regulamentul general privind protecția datelor, aplicabil din 25 mai 2018), precum și de faptul că datele furnizate de mine vor fi tratate confidențial.

Totodată, am fost informat/informată că am dreptul de a mă opune prelucrării datelor personale și de a solicita ștergerea datelor, cu excepția celor care se transmit organismelor intermediare și se arhivează, conform legii.

Data

Semnătura





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 4

Declarație pe propria răspundere privind evitarea dublei finanțări

Subsemnatul/a*,....., cu domiciliul în localitatea....., strada....., nr....., bloc....., scara....., etaj....., ap....., județul....., posesor al B.I./C.I. seria....., nr....., eliberat(ă) de..... la data de....., CNP.....absolvent(ă) al (a) (ultima instituție de învățământ absolvită)....., membru în grupul țintă al proiectului: **”You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor” POCU/987/6/26/153439**, declar pe propria răspundere că am înțeles faptul că nu pot beneficia de activitățile în care sunt înscris în acest proiect, finanțate prin fonduri europene și că nu sunt înscris(a) ca grup țintă în alte proiecte finanțate prin **Programul Operațional Capital Uman 2014-2020 - Axa prioritară: 6 Educație și competențe**, având obiective/conținuturi similare cu cele ale proiectului **POCU/987/6/26/153439** și că voi respecta condițiile impuse prin metodologii.

Data

Semnătura





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 5

CERERE DE ÎNSCRIERE

Subsemnatul/a, _____ în calitate de părinte/tutore legal al/a (numele copilului) _____, domiciliat/ă în localitatea _____, strada _____, bloc _____, etaj _____ ap. _____, nr. _____, județul _____, posesor/ are al/a C.I./B.I. seria _____, numărul _____, eliberat la data de _____, de către _____, CNP _____, telefon _____, email _____, unitatea școlară în care își desfășoară activitatea copilul _____, mediul în care își desfășoară activitatea copilul: Urban Rural, mediul în care locuiesc: Urban Rural, nivelul de învățământ în care își desfășoară activitatea: Primar Gimnazial Liceal, elev desavantajat Da Nu, Migranți Da Nu, elev de origine străină Da Nu, Minorități Da – Etnie romă Nu, elev cu dizabilități Da Nu, elev din comunități marginalizate Da Nu, alte categorii defavorizate Da Nu.

Vă rog să binevoiți a aproba copilului meu înscrierea în calitate de participant al grupului țintă în cadrul proiectului ” **You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor**” POCU/ 987 / 6/26/153439, la următoarele activități:

- Activități artistice –atelier și forum teatru
- Activități de dezvoltare personală
- Activități științifice realizate în spațiu desfășurare activitate educație nonformală
- Activități educație nonformală în sistem outdoor
- Activități sportive în sistem outdoor
- Activități artistice și mestesugaresti

Data

Semnătura





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 6

Declarație de consimțământ

Subsemnatul/a, _____ în calitate de părinte/tutore legal al/a
(numele copilului) _____, domiciliat/ă în
localitatea _____, strada _____, bloc _____, etaj _____ ap. _____,
nr. _____, județul _____, posesor/ are al/a C.I./B.I. seria _____, numărul
_____, eliberat la data de _____, de către _____, CNP
_____.

Declar pe propria răspundere că sunt de acord ca datele personale ale fiului/fiicei mele să fie folosite în cadrul proiectului **You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor” POCU/987/6/26/153439**

Confirm faptul că am fost informat și am luat la cunoștință despre prevederile Regulamentului (UE) 679/2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Directivei 95/46/CE (Regulamentul general privind protecția datelor, aplicabil din 25 mai 2018), precum și de faptul că datele furnizate de mine vor fi tratate confidențial.

Totodată, am fost informat/informată că am dreptul de a mă opune prelucrării datelor personale ale fiului/fiicei mele și de a solicita ștergerea datelor, cu excepția celor care se transmit organismelor intermediare și se arhivează, conform legii.

Data

Semnătura





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

4. METODOLOGIE DE IMPLEMENTARE PENTRU SUBACTIVITATEA 4.1- ACTIVITĂȚI ȘTIINȚIFICE

a) ACTIVITATEA ÎN. Folosirea realității virtuale în studiul biologiei și anatomiei.

I. Experți implicați: Anches Cosmina, Filip Dud Adriana

Perioada de derulare a activității: 1 ianuarie 2023 - 31 mai 2023

Realitatea Virtuală aparută ca o necesitate în contextul actual pandemic și educațional are potențialul de a schimba modul în care elevii asimilează noi informații din toate domeniile dar mai ales cele referitoare la organizarea corpului uman, la funcționarea sistemelor și la integrarea acestuia ca un tot unitar în mediul înconjurător. Realitatea virtuală și mediile virtuale de învățare permit elevilor să călătorească și să exploreze lumi virtuale fără a ieși din casă sau prin folosirea unui spațiu exterior nonformal.

Elevii experimentează conținutul actului educativ în maniera tridimensională, aspect care adaugă valoare actului de învățare. Se propun activități tematice săptămânale cu un grup țintă de elevi, inclusiv proveniți din mediul rural sau comunități dezavantajate.

În cadrul acestei acțiuni se vor realiza intervenții de tipul crearea unui spațiu potrivit, familiarizare cu tehnologia VR, incursiune în spațiul virtual, crearea de resurse VR -aplicații, imagini, abordare de teme de sănătate. În lumea digitală de astăzi, profesorii se luptă să găsească noi modalități de implicare a elevilor. Realitatea virtuală reprezintă o inovație și poate deveni o metodologie de predare care să-i ajute pe elevi să se simtă implicați activ, stimulându-le imaginația și creativitatea. Introducând un nou concept în tehnologia educațională: *Realitatea virtuală și augmentată* creează o clasă complet diferită. Este un proiect inovator, care oferă o interfață prietenoasă, resurse practice și educaționale și lecții VR simple de utilizat, concepute pentru a crește gradul de implicare. Realitatea virtuală te "transportă" pe tine, utilizator, într-o lume virtuală, în timp ce realitatea augmentată doar "suprapune" elemente virtuale în lumea ta reală.

Un dispozitiv VR folosește, în mod obișnuit, două ecrane, poziționate foarte aproape de față, iar imaginea este redată prin intermediul unor lentile. Mai departe, cu ajutorul unor senzori, se înregistrează mișcările capului și ale corpului, iar imaginile proiectate dau utilizatorului iluzia că "navighează" într-un mediu total nou și necunoscut. Realitatea augmentată permite utilizatorului să vadă exact mediul în care se află, pe care sunt proiectate anumite elemente digitale, fără să fie nevoie de un dispozitiv special, ci doar prin intermediul camerei foto a smartphone-ului sau tabletei. Domeniile de utilizare AR și VR sunt în continuă evoluție, cum ar fi: Educație, Medicina, Arta, Astronomie, Arhitectura, Aviație, etc.

COMPETENȚE DEZVOLTATE PRIN SESIUNI DE CERCETARE ȘI EXPERIMENTARE

1. Competențe profesionale





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Proiectarea inovativă a sistemelor inteligente și de viziune artificială și a componentelor software și hardware aferente folosind instrumentele specifice
- Demonstrarea cunoașterii tehnologiilor, mediilor de programare și conceptelor specifice sistemelor inteligente și de viziune artificială
- Analiza și explicarea rolului, interacțiunilor și al modului de funcționare al componentelor software și hardware dezvoltate pe baza celor mai noi metodologii de proiectare propuse în literatura științifică pentru sisteme inteligente și de viziune artificială
- Analizarea în mod critic și descoperirea aspectelor susceptibile de optimizare, urmată de aplicarea unor tipare de soluții inovative adecvate 2/4 pentru dezvoltarea de sisteme inteligente și de viziune artificială capabile să răspundă unor cerințe noi

2. *Competențe cognitive*

- Evaluarea comparativă, sintetică, inclusiv experimentală, a alternativelor de rezolvare pentru optimizarea performanțelor, pe baza criteriilor de utilizabilitate
- Dezvoltarea și implementarea de soluții informatice originale pentru problemele specifice domeniului VR, pornind de la un set de cerințe informal specificate
- Integrarea contextuală, mentenanța și integritatea sistemelor VR/AR
- Folosirea unor cunoștințe interdisciplinare pentru integrarea sistemelor de comunicații și distribuite în mediul contextual
- Utilizarea creativă a unor principii și metode avansate pentru explorarea sistemelor de organe
- Elaborarea de teste, folosirea și adaptarea standardelor de calitate, siguranță și securitate în sistemele de comunicații și distribuite complexe
- Realizarea de proiecte profesionale și/sau de cercetare-dezvoltare interdisciplinare cu respectarea standardelor de calitate, securitate și siguranță
- Demonstrarea cunoașterii principiilor funcționalităților sistemelor organismului uman
- Utilizarea capacității de a interpreta situații noi din diferite domenii ale biologiei și anatomiei
- Îmbinarea creativă a diferite principii de cercetare și dezvoltare moderne din domenii interdisciplinare, cu componente informatice

3. *Competențe din sfera autoevaluării și lucrului în echipă*

- Conștientizează nevoia de a învăța pentru a produce dezvoltare atât la nivel personal cât și la nivelul grupului
- Este capabil să se autoevalueze în cadrul echipei sale și să caute să se îmbunătățească
- Lucrează și colaborează cu persoane diferite în echipa sa
- Empatizează cu membrii clubului și îi respectă
- Identifică rolul său în cadrul echipei dar și rolul celorlalți membri
- Aplică competențe de lucru în echipa în diferite situații de conflict sau criza

ETAPELE ACTIVITĂȚII

1. Etapa 1. Familiarizarea cu explorarea realității virtuale VR și a realității augmentate AR.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

→*Perioada de desfășurare: 08.02-21.03.2023*

Una dintre cele mai interesante zone pentru viitorul VR este lumea anatomiei, a medicinei. Această tehnologie poate avea un beneficiu enorm în domenii precum studiul anatomiei umane sau instruirea echipajelor de intervenție în caz de urgență, atunci când se confruntă cu crize majore.

Situațiile care ar fi dificil și costisitor de creat în viața reală pot fi prezentate cu relativă ușurință într-un cadru virtual. În mod similar, programele virtuale pot oferi medicilor șansa de a-și îmbunătăți empatia, oferindu-le posibilitatea de a experimenta singuri provocările cu care se confruntă pacienții vârstnici sau cu probleme fizice, de exemplu. S-a observat chiar că o vizită în realitatea virtuală pe o plajă din Caraibe poate calma anxietatea pacienților înainte de intervenția chirurgicală.

Sesiunea 1. Ce este VR și AR?

→*Perioada de desfășurare: 08.02-21.02.2023*

În prima sesiune informativă ce se va desfășura cu întreg grupul de 54 elevi aceștia se vor familiariza cu termenii de realitate virtuală/realitate augmentată vor afla noi idei, concepte repere istorice VR/AR și modele de aplicare. În cadrul sesiunii elevii vor avea posibilitatea de a urmări simulări VR/AR și de a experimenta tainele realității virtuale.

Sesiunea 2. Educația și posibilitățile VR și AR.

→*Perioada de desfășurare: 22.02-08.03.2023*

Cercetările din ultimele decenii scot în evidență necesitatea implementării unui proces interactiv de învățare, bazată pe stimularea creativității și pe punerea în practică a ideilor și informațiilor asimilate. Oamenii de știință au ajuns la concluzia că instrumentele de VR și AR s-au dovedit a fi mai mult decât un sprijin în cadrul procesului educațional, acestea devenind instrumente puternice de învățare. Cercetările au arătat că rata de reținere a informației crește atunci când elevii folosesc realitatea virtuală pentru a se „scufunda“ într-o lecție sau într-un scenariu. Elevilor le va fi prezentat un sistem de organe folosind resurse clasice pentru o grupă iar pentru cealaltă grupă aceleași informații dar cu resurse VR/AR. La final vom aplica un scurt chestionar de verificare pentru evidențierea impactului.

Sesiune 3. Idei de utilizare AR/VR.

→*Perioada de desfășurare: 08.03-22.03.2023.*

Folosirea realității virtuale deschide o mulțime de noi oportunități în formare și educație, care sunt prea complicate, petrecute în timp sau drum cu abordări tradiționale, dacă nu toate în același timp. Folosind grafice 3D, puteți afișa procese chimice detaliate la nivelul atomic ce au loc chiar în interiorul corpului uman. Și nimic nu interzice să se deplaseze în continuare și să arate cum în interiorul atomului însuși, miezul este împărțit într-o explozie nucleară. Realitatea virtuală este capabilă să nu fie doar să dea informații despre ansamblu, ci și să o demonstreze cu orice grad de detaliu. Chirurgia inimii, trenul de super viteză, transferul cosmic, siguranța incendiilor - pot fi aprofundate de spectator în oricare dintre aceste circumstanțe, fără nici cea mai mică amenințare la adresa vieții. Elevilor le vor fi prezentate materiale informative/filmulete cu importanța acestora.

Sesiunea 4. Explorare aplicații specifice (BIOMAP, ZYGOTEBODY)

→*Perioada de desfășurare: 23.03-31.05.2023.*

Folosind mai multe aplicații 3D, cum ar fi:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- ANATOMY 3D,
- Atlas HUMAN BODY,
- BIOMAP,
- ZYGOTEBODY,
- 2d4medical.com,
- Biodigital,
- Visible Body,
- 3dmeasureup.com,
- Holoanatomy,
- Organon,
- You by Sharecare,

•Body Map,dreamstime,etc precum și realitatea augmentată sub forma unor tricouri elevii vor observa diferențe între observarea pe modele clasice și observarea folosind VR respectiv AR.

VIII.2. Etapa 2. Aplicații practice folosind resurse de realitate virtuală și augmentată.

→*Perioada de desfășurare: 05.04. - 31.05.2023*

Sesiunea 5. Realizarea unui pliant sau afiș interactiv.

→*Perioada de desfășurare: 05.04. - 25.04.2023*

Fiecare grupă se va împărți aleatoriu în subgrupe de 4 elevi ce vor realiza postere/pliante /jocuri interactive folosind tehnologia VR/AR despre teme din biologie sau anatomie umană.Acestea vor fi prezentate în cadrul unui simpozion cu prezența comună a tuturor grupelor.

Sesiunea 6. Formarea unei broșuri informative despre realitatea virtuală și augmentată versus realitatea senzorială.

→*Perioada de desfășurare: 26.04. - 02.05.2023.*

Se va realiza o alee senzorială, iar elevii vor alcătui un jurnal cu impresii despre realitatea senzorială vs realitatea virtuala.Din materialele create de către elevi se vor selecta informații și imagini relevante pentru crearea unor broșuri informative ce vor fi ulterior diseminate elevilor din școlile partenere și nu numai prin organizarea unor caravane de promovare și informare a proiectului, mai exact a impactului realității virtuale și augmentate asupra procesului educativ.

Sesiunea 7. Atelier demonstrativ-aplicativ cu elevii din școlile partenere.

→*Perioada de desfășurare: 03.05. - 31.05.2023.*

În aceasta sesiune elevii vor fi împărțiți în grupe de 27 elevi și se vor deplasa la cele două școli partenere sub forma unei caravane de diseminare/aplicare a activității educative cu aplicații concrete de realitate virtuală și augmentată.

Rezultate așteptate în urma utilizării VR și AR

- Dezvoltarea mai multor abilități și deprinderi practice
- Antrenarea memoriei și puterii de concentrare
- Dezvoltarea empatiei și abilității de exprimarea emoțiilor
- Implicarea activă și responsabilă a elevilor în cadrul orelor





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

- Dialog constructiv între profesori și elevi
- Dezvoltarea creativității și îmbunătățirea stării de spirit
- Educarea unei generații adaptabile la condițiile schimbătoare pe piața

DESCRIEREA DETALIATĂ A SESIUNILOR :

Sesiunea 1. Ce este VR și AR?

Obiective:

La finalul acestei sesiuni elevii vor fi capabili să:

- definească conceptul de realitate virtuală
- identifice simulări de realitate virtuală sau augmentată

Cuvinte cheie:

- *realitate virtuală
- *realitate augmentată
- *realitate senzorială

Desfășurarea activităților

| <i>Activitate</i> | <i>Metoda</i> | <i>Timp</i> | <i>Materiale</i> |
|-------------------------------------|---------------------|---------------|----------------------------|
| <i>Introducere</i> | <i>Prezentare</i> | <i>10 min</i> | <i>Videoproiector</i> |
| <i>Repere istorice</i> | <i>Prezentare</i> | <i>30 min</i> | <i>PPT</i> |
| <i>Exemple de aplicare VR și AR</i> | <i>Demonstrația</i> | <i>50 min</i> | <i>Aplicații specifice</i> |
| <i>Completare chestionar</i> | <i>Conversația</i> | <i>10 min</i> | <i>Foi A4</i> |

1. Introducere

Oamenii de știință au ajuns la concluzia că instrumentele de VR și AR s-au dovedit a fi mai mult decât un sprijin în cadrul procesului educațional, acestea fiind instrumente puternice de învățare. Cercetările au arătat că ratele de păstrare/reținere a informației cresc atunci când elevii folosesc realitatea virtuală pentru a se cufunda într-o lecție sau scenariu. Studiul de la Universitatea din Maryland a arătat că ratele medii de reținere și conexiune a informațiilor cu ajutorul căștilor VR a atins 90%, față de 78% pentru învățarea cu ajutorul computerelor. De asemenea, Dragni (2019) explica cum, la Beijing, „Media studenților ale căror lecții au fost completate cu VR au atins scoruri de 93 la un examen final, o creștere de 20 puncte procentuale față de cei care s-au bazat pe învățarea tradițională la clasă.” De aici vine întrebarea – oare de ce este încă atât de mic nivelul de utilizare al VR și AR în educație?

Markowitz (2018) afirmă că „Conexiunea dintre VR și educație a fost, probabil, subdezvoltată din cauza provocărilor asociate cu utilizarea tehnologiei virtuale pentru a facilita învăța Augmented și Virtual Reality – pe scurt AR și VR – au la bază tehnologii similare, dar





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

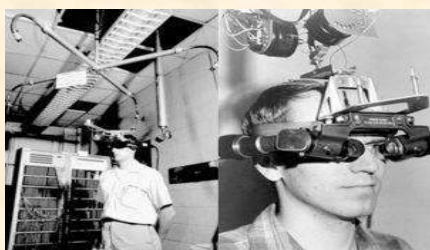
nu identice și au un punct în comun: modul în care utilizatorul interacționează cu mediul digital.

2. Repere istorice

A. Repere istorice VR

1938 – Dramaturgul și poetul francez Antonin Artaud descria natura iluzorie a personajelor și obiectelor din teatru drept „réalité virtuelle” într-o colecție de eseuri denumită „Le Théâtre et son double”. Aceasta este prima utilizare publică a denumirii de realitate virtuală.

1949 – Conceptul de realitate virtuală este explorat în nuvela SF „Pygmalion’s Spectacles” (Ochelarii lui Pygmalion) scrisă de Stanley G. Weinbaum. Autorul descrie un



sistem de realitate virtuală cu înregistrări holografice a unor experiențe ficționale.

1962 – Americanul Morton Heilig își patenta prototipul primei mașinării de realitate virtuală, Sensorama. Aparatul mecanic semăna cu un joc electronic. Spectatorul introducea capul într-o deschizătură specială și putea viziona cinci filme scurte în format stereoscopic care erau însoțite de miros, iar scaunul vibra.

1966 – inginerul american Thomas A. Furness III creează primul simulator de zbor video într-un proiect de prezentare a realității virtuale pentru forțele aeriene americane.

1968 – Inginerul american Ivan Sutherland, supranumit și părintele graficii computerizate, împreună cu studentul său, Bob Sproull, au creat ceea ce este considerat a fi primul sistem „head-mounted display” (HMD) pentru realitate virtuală și realitate augmentată.

Era foarte primitiv în ceea ce privește interfața pentru utilizator și realism și era atât de greu încât trebuia suspendat de tavan. Sutherland și-a denumit sistemul „Sabia lui Damocles” pentru că intuia că acesta ar putea avea și aplicații dăunătoare sănătății sau omului în general.

1977 – MIT creează sistemul de realitate virtuală Aspen Movie Map, în esență, un fel de strămoș al actualului Google Street View pentru celebra stațiune de schi Aspen, Colorado. Interfața era un televizor color, cu ecran tactil (!), cu ajutorul căruia puteai hălădui în voie pe străzile Aspenului. Utilizatorii aveau la dispoziție trei moduri de vizualizare: vară, iarnă și poligoane. Primele două erau bazate pe fotografiile captate în cele două anotimpuri, iar cel de-al treilea reprezenta un model tridimensional al orașului.

1980 – Atari lansează jocul video *Battlezone*, în care jucătorul controlează un tanc care este atacat de alte tancuri și rachete. Jocul avea o grafică vectorială într-un spațiu virtual desenat ca o matrice de linii pe un monitor alb-negru. Doi ani mai târziu, Atari a înființat un laborator de cercetare a realității virtuale, dar a fost închis din cauza crizei jocurilor video din America din 1983.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



Power Glove



Sega VR



Virtual Boy

1985 – Inginerul american Scott Fisher se alătură NASA pentru a crea Virtual Environment Workstation. Acest sistem a prezentat în premieră câteva tehnologii care au devenit standard în VR, precum sistemul de urmărire a capului, recunoașterea vocii, imaginile generate de computer, display-ul stereoscopic, mănușa de date folosită pe post de mouse tridimensional. Sistemul VR vizual era montat pe o cască de motocicletă.

În același an era fondată compania americană VPL Research, care a dezvoltat ulterior câteva echipamente VR precum Data Glove, Eye Phone și Audio Sphere. Ulterior, compania a autorizat compania Mattel să producă un accesoriu VR botezat Power Glove, dar mănușa era greu de folosit și nu a devenit deloc populară. Gadgetul costa 75\$.

1990 – Inginerul american Jonathan Waldern, doctor în VR, prezintă Virtuality, un joc de realitate virtuală sub forma unei console cu un HMD pentru imersiunea vizuală a jucătorilor.

1991 – Sega anunța Sega VR, un HMD plănuit pentru o lansare în 1994. Casca VR a fost văzută la târguri de gaming până în 1993, dar un an mai târziu a dispărut din orice program de lansare. Compania a spus atunci că aparatul simula mult prea bine realitatea, astfel că utilizatorii tindeau să se miște de colo-colo și riscau să se lovească.

Criticii spuneau în acea vreme că motivul a fost cu totul altul. Sistemul provoca dureri de cap și amețeli după doar câteva minute de utilizare.

1995 – Nintendo, în cursa de a detrona rivalii de la Sega, lansează propriul HMD VR, Virtual Boy. Casca s-a dovedit a fi un fiasco total. Grafica era rudimentară, desenată cu linii roșii, iar cele doar câteva jocuri lansate nu se potriveau deloc cu mediul 3D. După mai puțin de un an, Nintendo a retras casca de pe piață. Tehnologia video și de urmărire a mișcărilor capului erau departe de a ajunge la maturitate.

Criticii spun că Nintendo ar fi de vină pentru „moartea” fenomenului VR, retrezit mult mai târziu de Oculus Rift.

2003 – Linden Lab lansează prima lume virtuală online, Second Life. Utilizatorii pot explora un mediu virtual 3D, fiind reprezentați de avatururi și putând interacționa între ei și cu mediul virtual. Este un pas uriaș în dezvoltarea realității virtuale, mai ales că mulți utilizatori au reușit să recreeze spații din lumea reală în sistemul virtual.

2012 – Oculus demarează o campanie de strângere de fonduri prin site-ul Kickstarter, solicitând 200.000\$ pentru dezvoltarea HMD-ului Oculus Rift. Până la finalul campaniei, americanii au reușit să strângă mai mult de zece ori suma propusă. Primii cumpărători au primit propria cască de-abia după 4 ani.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

2014 – Google creează Cardboard (carton), un suport de ochelari VR care folosesc ecranul oricărui smartphone pentru a afișa imagini pregătite special pentru VR sau stereoscopie. Spre deosebire de Oculus Rift, ochelarii din carton costă aproape nimic.

B. **Repere istorice AR**

Primul aparat de realitate augmentată a fost creat la finalul anilor 60. S-a numit Sabia lui Damocles, (morală străveche popularizată de filosoful roman Cicero, generalmente însemnând un pericol ce se întrevăde la orizont) și a fost creat de Ivan Sutherland de la Universitatea Harvard. Sabia lui Damocles practic suprapunea o rețea geometrică peste camera utilizatorului. Era foarte mare și nepractic însă a demonstrat faptul că realitatea augmentată este posibilă.

Cercetarea în domeniu a continuat până în anii 90 când a înflorit cu adevărat. S-au făcut nenumărate experimente în armată și NASA. Realitatea augmentată a început să apară cu adevărat în viețile consumatorilor o dată cu puterea de procesare necesară pentru rularea pe telefoanele mobile. Prima aplicație a fost cea de scanare a codurilor de tip QR.

În anii 2000 cercetătorii germani Daniel Wagner și Dieter Schmalstieg, acum cunoscuți ca pionierii realității augmentate, au fost primii ce au creat o structură pentru a rula realitatea augmentată pe telefoanele mobile. Astfel o dată cu creșterea notorietății smartphone-urilor, realitatea augmentată devenea capriciul necesar companiilor în vederea combinării cu diverse alte produse.

Ralph Osterhout, CEO și fondator al Osterhout Design Group, a fost în domeniul realității augmentate încă din primele zile și a observat toate fluctuațiile. El consideră că iPhone-ul Apple este cel care a adus realitatea augmentată la lumină – mai ales pentru că într-un final componentele erau de calitate.

3. Exemple de utilizării VR/AR.

Cea mai simplistă explicație – departe de a acoperi toate elementele acestui concept foarte complex și avansat – ar putea fi următoarea:

► **Realitatea virtuală** te "transportă" pe tine, utilizator, într-o lume virtuală, în timp ce realitatea augmentată doar "suprapune" elemente virtuale în lumea ta reală.

Un dispozitiv VR folosește, în mod obișnuit, două ecrane, poziționate foarte aproape de față, iar imaginea este redată prin intermediul unor lentile. Mai departe, cu ajutorul unor senzori, se înregistrează mișcările capului și ale corpului, iar imaginile proiectate dau utilizatorului iluzia că "navighează" într-un mediu total nou și necunoscut.

► **Realitatea augmentată** permite utilizatorului să vadă exact mediul în care se află, pe care sunt proiectate anumite elemente digitale, fără să fie nevoie de un dispozitiv special, ci doar prin intermediul camerei foto a smartphone-ului sau tabletei.

Există mai multe *tipuri* de AR.

• AR 3D – care permite utilizatorului să plaseze modele 3D virtuale, în mărime naturală, peste mediul real.

• AR browser – cu care utilizatorul poate să obțină informații, digital, proiectate peste un anumit obiect. De exemplu, poți îndrepta camera foto a Smartphone-ului tău spre o clădire, iar pe ecran să îți fie afișate informații despre clădirea respectivă – ce înălțime are, în ce an a fost construită și de către cine, etc.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

•AR pentru gaming – iar aici vă dau doar exemplul aplicației MegaHuntrea: cost, utilizare și frică (sau lipsa a unei baze de calificare) .

Sesiunea 2. Educația și posibilitățile VR și AR.

Obiective:

La finalul acestei sesiuni elevii vor fi capabili să:

- identifice părți componente ale corpului uman folosind planșe sau/și aplicații specifice
- utilizeze aplicații specifice VR AR

Cuvinte cheie:

- * Biomap,
- * Zygotebody,
- *Anatomy 3D Atlas,
- *Planșă.

Desfășurarea activităților

| <i>Activitate</i> | <i>Metoda</i> | <i>Timp</i> | <i>Materiale</i> |
|----------------------------------|--|---------------|------------------------------|
| <i>Introducere</i> | <i>Prezentare elementare de noțiuni de anatomie osoasă</i> | <i>20 min</i> | <i>Videoproiector</i> |
| <i>Structura sistemului osos</i> | <i>Prezentare /Demonstrația/Modelarea/Experimentul</i> | <i>60 min</i> | <i>PPT, Atlas 3D, Biomap</i> |





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|--|---------------------|---------------|----------------------------|
| Fișa de evaluare sistemul osos https://docs.google.com/forms/d/1nP8gTVUNNSzuv7NI8M5ORi20V-vDax1VLU9Dx10hCzU/edit | <i>Demonstrația</i> | <i>10 min</i> | <i>Aplicații specifice</i> |
| Interpretare comparativă a rezultatelor celor 2 grupe | <i>Analiza</i> | <i>10 min</i> | <i>Grafic</i> |

Descrierea activităților

Grupa 3 va descoperi structura sistemului osos prin folosirea atlaselor , planșelor și a mulajului comparativ cu grupa 4 care va identifica aceleași componente cu ajutorul aplicațiilor de realitate virtuală și augmentată. După terminarea acestui atelier se vor centraliza testele de evaluare de la cele două grupe și se va realiza un grafic comparativ al rezultatelor obținute pentru elevii din grupa ce au lucrat cu metode tradiționale comparativ cu rezultatele obținute de către elevii ce au folosit metode de realitate virtuală și augmentată, formulându-se câteva concluzii relevante.

Grupa 3 ce a studiat anatomia scheletului prin metode clasice a obținut în urma evaluării media 4,14 comparativ cu grupa 4 care a studiat aceleași noțiuni folosind 3D și VR a obținut media 6,5.

Reiese concret că informațiile noi au fost însușite cu o randament mai mare în cazul utilizării realității virtuale.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



Fig.1. Grafic comparativ privind rezultatele celor 2 grupe.

Sesiune 3. Idei de utilizare AR/VR.

Obiective:

La finalul acestei sesiuni elevii vor fi capabili să:

- exploreze resurse VR
- utilizeze resurse VR sau AR

Cuvinte cheie:

*scanare

*imersiune

*exersare

Desfășurarea activităților

| <i>Activitate</i> | <i>Metoda</i> | <i>Timp</i> | <i>Materiale</i> |
|-----------------------|-------------------|---------------|-----------------------|
| <i>Introducere AR</i> | <i>Prezentare</i> | <i>10 min</i> | <i>Videoproiector</i> |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|--|----------------------------------|---------------|----------------------------|
| Argumente in favoarea folosirii AR | <i>Prezentare</i> | <i>30 min</i> | <i>Tabla</i> |
| <i>Aplicații educative pentru copii</i> | <i>Demonstrația</i> | <i>20 min</i> | <i>Aplicații specifice</i> |
| <p><i>Utilizări la scară largă a VR</i></p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Bx2Pt rN-9wU</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=urGol UKBkt0</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=LcD1 VgOljLg</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=p4vO 64Y27JE</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Cxocz R8-mwU</p> | <i>Conversația Filmulețe</i> | <i>40 min</i> | <i>Foi A4</i> |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Descrierea activităților

Introducere AR

Realitatea augmentată schimbă educația, iar ceea ce a început ca o experiență cool, a devenit o modalitate de a menține atenția elevilor și studenților în timpul orelor de studiu.

Conținutul din realitatea augmentată poate fi accesat prin scanarea sau urmărirea unei imagini cu ajutorul unui dispozitiv mobil care va adăuga un nou strat de informație digitală în mediul real din jurul userului. Deoarece joaca și învățarea merg mână în mână, copiii au numai de câștigat din această tehnologie recentă.



De ce realitatea augmentată?

Frumusețea realității augmentate stă în faptul că experiențele educaționale pot fi pe cât de ușoare sau complexe pe cât îți dorești. Copiii pot să își creeze propria aplicație de realitate augmentată sau pot învăța o multitudine de lucruri cu ajutorul celor deja existente. Cei mici pot să își creeze propria experiență în doar câteva minute.

Aplicațiile de realitate augmentată oferă experiențe educaționale extraordinare și posibilități infinite de învățare, fiind tipul perfect de experiențe pentru cei care răspund mult mai bine la învățarea vizuală.

Realitatea augmentată câștigă tot mai mult succes ca metodă de educare a celor mici deoarece învățarea profundă are loc atunci când ei creează, împărtășesc, interacționează și explică. Această tehnologie nu schimbă doar mediul din jurul copiilor, ci le permite să își construiască propriul mediu de învățare în care descoperă lumea de la atom la cosmos.

Aplicații educative pentru copii

Imaginează-ți o lume magică în care picturile sau imaginile statice din jurul tău prin viață și interacționează cu tine. Imaginează-ți această atmosferă creată de profesori pentru cei





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

mici. Realitatea augmentată le permite să realizeze acest lucru și să creeze straturi de informație digitală care poate fi văzută cu ajutorul dispozitivelor Android sau iOS.

Useri de toate vârstele sunt uimiți de aplicațiile de realitate augmentată, iar profesorii care folosesc tehnologia în cadrul lecțiilor spun că procesul de învățare de reinvetează prin aplicații dedicate învățării.

Aplicațiile Daqri

Unul dintre cei mai mari dezvoltatori de realitate augmentată, Daqri a creat un tool pentru realizarea propriilor proiecte de realitate augmentată în Daqri Studio. Pentru orele de anatomie a creat Anatomy 4D, care permite vizualizarea de imagini 3D ale corpului uman și ale inimii. Elements 4D este aplicația care aduce la viață tabelul periodic al elementelor în orele de chimie

Popar Yoys

Acest catalog de resurse de realitate virtuală schimbă modul în care copiii citesc, se uită la postere sau realizează un puzzle. Practic, totul devine o imagine animată cu ajutorul cărților interactive despre planete, insecte, dinozauri, safari, viața marină etc.

Chromville

Aceasta este o carte de colorat care abordează subiecte din știință și stârnesc creativitatea în rândul copiilor prin artă, tehnologie. Aplicația Chromville Visual folosește personaje pentru a promova poveștile și se folosește de paginile de colorat pentru a explica concepte ca părți ale corpului uman sau ale plantelor.

Utilizări la scară largă a VR

Realitatea virtuală nu este doar pentru pacienți. VR-ul oferă beneficii pentru profesioniștii din domeniul medicinei. Antrenarea doctorilor și asistentelor pentru a duce la bun sfârșit procedurile de rutină consumă destul de mult timp și de cele mai multe ori este

necesar ca instructajul să fie făcut de profesioniști – care sunt fie foarte ocupați fie costă destul de mult. Realitatea virtuală este folosită pentru a studia anatomia, exersarea operațiilor sau cum să îți infecțiile sub control.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



„Scufundarea” sau imersiunea într-o simulare realistă a unei proceduri și exersarea pașilor și tehnicilor sunt modalități mult mai eficiente de a învăța decât, de exemplu, privirea unui simplu video sau chiar decât observarea unui medic expert într-o cameră aglomerată. Cu ajutorul echipamentului VR, al scenariilor controlabile și repetabile și al unui feedback constant, avem la dispoziție o nouă unealtă deosebit de puternică care deschide noi orizonturi în domeniul medicinei și al educației.

Structură ateliere aplicative 4-7

| <i>Activitate</i> | <i>Metoda</i> | <i>Timp</i> | <i>Materiale</i> |
|---|-----------------------------------|---------------|--|
| <i>Prezentare temei atelierului</i> | <i>Prezentare</i> | <i>10 min</i> | <i>Videoproiector</i> |
| <i>Prezentarea sarcinilor de lucru</i> | <i>Prezentare</i> | <i>30 min</i> | <i>Flipchart Aplicații Biomap<Organon,A natomy VR</i> |
| <i>Prezentarea soluțiilor generale, alegerea aplicațiilor</i> | <i>Muncă independentă</i> | <i>30 min</i> | <i>Ochelari VR Tabla interactivă</i> |
| <i>Simulare de joc cu integrarea problemelor ridicate de participanți</i> | <i>Învățarea prin descoperire</i> | <i>30 min</i> | <i>Ochelari VR Tabla interactivă Tricouri AR</i> |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Aplicare chestionar final de feedback

Colectarea datelor este un proces care face posibilă obținerea de informații de la grupul țintă activități științifice subcategoria studiul biologiei și anatomiei prin folosirea realității virtuale și augmentate în vederea verificării unor ipoteze, de însușire a competențelor stabilite. Acest proces se bazează pe o combinație de metode calitative și cantitative urmate de realizarea unor grafice.

b) Activitatea II. Acțiuni în domeniul meteorologiei:

Expertii implicați: Selagea Ramona, Stan Daniela

Perioada de derulare a activității: 1 februarie 2023 - 30 iunie 2023

La această acțiune elevii vor învăța să culegă și să interpreteze date meteo prin instalarea unei stații meteo automate, în curtea Liceului Teoretic Avram Iancu. Stația are două componente wireless, una va fi amplasată într-o zonă deschisă, în curtea școlii, fără elemente perturbatoare în jur și cea de a doua într-o sală de clasă. Datele colectate de unitatea exterioară sunt trimise automat către un server sau sunt culese cu ajutorul unei console. Acestea se descarcă în calculator și se obțin grafice, tabele, ușor de interpretat. Datele sunt accesibile sub formă de tabele sau grafice și pot fi zilnice, săptămânale sau lunare. Parametrii determinați de stație sunt: temperatura, umiditatea, presiunea atmosferică, direcția și viteza vântului (medie și la rafale), cantitatea de precipitații, intensitatea radiației solare, indexul radiației ultraviolete (Index UV). Se calculează temperatura aparentă (Feels Like) și temperatura punctului de rouă. Datele înregistrate vor fi disponibile și pe site-ul unităților implicate în proiect sau pe o pagina de Facebook special înființată. Pentru realizarea acțiunii, elevii implicați vor face o deplasare la Universitatea din Oradea, Facultatea de Geografie unde vor fi instruiți de către un cadru de specialitate (pentru pregătirea elevilor de a citi, analiza și interpreta datele). După achiziția stației meteo automate și instalarea acesteia activitatea se va desfășura continuu pe toata durata ei.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiectul își propune să implice elevii în activități comune de studiere și explicare a fenomenelor meteorologice. Prin natura domeniului său de investigație, meteorologia este o știință interactivă, bazată pe colaborare, iar datele pe care le furnizează asupra vremii își găsesc utilitatea în numeroase domenii. Prin implicarea directă a elevilor în observarea fenomenelor atmosferice, geografia poate fi studiată într-un mod interactiv și atractiv. Pe baza observațiilor și datelor obținute elevii vor putea realiza buletine meteorologice în care vor descrie starea vremii.

Astfel, ei vor privi cu mai mult interes geografia, își vor dezvolta abilități de comunicare și de lucru în echipă pot deveni mai responsabili în viața de zi cu zi, prin conștientizarea importanței realizării sarcinilor de lucru la termenele stabilite. Exprimarea propriilor păreri în explicarea fenomenelor studiate va conduce la îmbunătățirea capacității de a utiliza un limbaj științific corect.

COMPETENȚE DEZVOLTATE ÎN CADRUL ACTIVITĂȚILOR METEOROLOGICE

1. Scopul proiectului: Dezvoltarea de noi abilități digitale, gândire critică, analitică și inovatoare, cooperare și spirit de echipă. Satisfacerea nevoilor de cunoaștere a elevilor, dobândirea unor noi cunoștințe, dar și aptitudini și capacități.

În consecință, ideea implementării unui astfel de proiect oferă elevilor posibilitatea de a-și forma deprinderi și capacități de studiere și prevedere a fenomenelor meteorologice pe termen scurt și efectele acestora în viața de zi cu zi.

2. Competențe generale:

- cunoașterea și interpretarea termenilor, conceptelor și a fenomenelor specifice meteorologiei;
- formarea deprinderilor de a explica științific fenomenele din atmosferă;
- dezvoltarea capacității de investigare/explorare a realității și de măsurare cu ajutorul instrumentelor meteorologice;
- stimularea interesului pentru studierea prognozelor meteorologice;
- corelarea cunoștințelor acumulate prin studiul unor discipline ca: fizica, geografia, matematica, chimia, informatica, precum și îmbinarea lor armonioasă;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- dezvoltarea interesului pentru păstrarea unui mediu înconjurător cât mai sănătos;
- conștientizarea rolului avut de factorii meteorologici asupra organismului uman, posibilitatea desfășurării de acțiuni pentru preîntâmpinarea efectelor dezastrelor naturale.

3. Competențe specifice

- sesizarea caracterului neliniar al fenomenelor meteorologice;
- utilizarea instrumentelor meteorologice;
- înțelegerea funcționalității unui sistem meteorologic integrat;
- corelarea influențelor factorilor meteorologici asupra organismului uman;
- observarea unor fenomene; culegerea de date;
- calcularea, compararea și interpretarea rezultatelor;
- manifestarea de interes pentru cunoașterea fenomenelor meteo și climatice;
- explicarea importanței cunoașterii atmosferei pentru activitatea umană.

4. Competențe din sfera autoevaluării și lucrului în echipa

- conștientizează nevoia de a învăța pentru a produce dezvoltare atât la nivel personal cât și la nivelul grupului;
- este capabil să se autoevalueze în cadrul echipei sale și să caute să se îmbunătățească;
- lucrează și colaborează cu persoane diferite în echipa sa;
- identifică rolul său în cadrul echipei dar și rolul celorlalți membri;
- aplică competențe de lucru în echipa în diferite situații;

SUGESTII METODOLOGICE

- dezbateră;
- activități de documentare;
- alcătuirea de portofolii;
- vizită la stația meteorologică Oradea;
- instalarea unei stații meteorologice în perimetrul liceului;
- măsurări ai parametrilor meteorologici (temperatură, presiune, umiditate relativă);
- compararea valorilor măsurate cu cele furnizate de ANM;





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

- vizionarea și comentarea unor documentare;
- accesarea de site-uri recomandate în metodologie;
- realizarea unor înregistrări (pe suport video/foto) ale unor fenomene meteorologice sau a altor activități cu caracter meteorologic.

ETAPELE ACTIVITĂȚII

Etapa 1. Etapa de documentare / informare.

Perioada de desfășurare: 01. 03. 2023- 21. 04. 2023

Încă din cele mai vechi timpuri oamenii au încercat să-și explice fenomene și procese trăite în viața de zi cu zi. Lipsa cunoștințelor, dar mai ales a unor aparate care să prognozeze vremea i-a făcut pe oameni să caute răspunsuri, la început simple, îndreptate spre a cunoaște tainele firii și fenomenele care promovează sau nimicesc munca lor, apoi tot mai complexe. În lipsă de indicii date de-a gata omul a fost nevoit să și le caute singur. Generații întregi, secole de-a rândul a observat tot ce ne înconjoară ca apoi din schimbări, adeseori cu totul neînsemnate, să-și fixeze anumite semne, de multe ori uimitor de precise care să-i prevestească vremea.

Astăzi meteorologia a devenit o ramură a științei a cărei cunoaștere și înțelegere influențează viața cotidiană a oamenilor, în toate sferile de activitate.

Schimbările aproape agresive ale vremii din ultimii ani au focalizat deseori atenția publicului asupra observațiilor meteorologice, aducând din nou în prim-plan o știință ale cărei rădăcini se pierd în Grecia antică.

Iminența modificării climei în perioada următoare, urmare a influenței omului, și nu numai, constituie un motiv suficient de serios pentru a trezi curiozitatea generației tinere față de cunoașterea fenomenelor meteorologice, concretizată în cazul de față într-o propunere de proiect cu caracter științific prin implementarea unei stații meteo cu citire electronică.

Activitatea 1. Ce este meteorologia?

Perioada de desfășurare: 1. 03 – 24. 03. 2023.

În prima activitate informativă ce se va desfășura cu întreg grupul de 54 elevi aceștia se vor familiariza cu termenii de meteorologie : vreme, elemente meteorologice (temperatură,





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

precipitații, vânt, presiune atmosferică, umiditate, ceață, nebulozitate, fenomene optice, electrice, acustice). Elevii vor fi informați asupra structurării tuturor activităților ce urmează a fi derulate pe parcursul proiectului, precum și a obiectivelor urmărite.

Activitatea 2. Vizită la stația meteo – Universitatea din Oradea.

Perioada de desfășurare: 27.03.- 31.03.2023

Pentru înțelegerea cât mai exactă a fenomenelor meteorologice precum și pentru corelarea logică a cunoștințelor teoretice cu cele practice, în a doua activitate a primei etape ne-am propus o deplasare la Universitatea din Oradea (Facultatea de Geografie). Aici elevii vor beneficia de explicații suplimentare oferite de cadre didactice universitare de specialitate și vor putea vizualiza pentru a înțelege cum funcționează o stație meteorologică.

Activitatea 3. Meteorologie Populară.

Perioada de desfășurare: 03.04-21.04.2023.

În a treia activitate, cu ajutorul metodei artizanale elevii vor face o incursiune în timp a colectării datelor meteorologice. Ei vor înțelege astfel că vremea poate fi prevăzută și cu ajutorul unor metode empirice deduse din observarea fenomenelor naturale și activității animalelor și plantelor. Desigur că aceste metode nu sunt atât de precise, deoarece utilizează datele dintr-un anumit punct de observație în care orizontul este mult mai redus. Astfel, observatorul nu poate cunoaște decât o mică parte din starea atmosferei ce furnizează doar o parte restrânsă din mesajul meteorologic. Elevii vor prevedea evoluția vremii pe cale artizanală observând atent și interpretând corect semnele locale.

Etapa 2. Etapa de colectare/prelucrare/a datelor. Aplicații practice cu parametrii meteorologici.

Perioada de desfășurare: 24.04. - 31.05.2023

Activitatea 4. Meteorologii de serviciu

Perioada de desfășurare: 24.04. – 05.05. 2023





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Elevii vor învăța să colecteze și să interpreteze valori ale temperaturii, presiunii, viteza și direcția vântului, date obținute cu ajutorul stației meteorologice. De asemenea elevii vor analiza tabelele, graficele obținute și vor învăța să calculeze/interpreteze diferiți parametrii (temperatură medie, amplitudine termică, variații ale presiunii, valoarea precipitațiilor, intensitatea vântului etc.).

La finalul acestei activități prin cumulara datelor obținute de elevi, aceștia vor centraliza datele într-un mini proiect realizat inițial pe grupe care înglobează parametrii meteorologici menționați.

Datele înregistrate de stația meteo vor fi disponibile și pe site-ul unităților implicate în proiect sau pe o pagina de Facebook special înființată.

Activitatea 5. Meteorologi pentru o zi/ jurnal meteorologic

Perioada de desfășurare: 08.05. – 19.05. 2023

Elevii analizează și interpretează valori ai parametrilor meteorologici furnizați de către stația meteorologică. De asemenea elevii vor analiza tabelele, graficele obținute și vor învăța să opereze cu diferiți parametrii (temperatură medie, amplitudine termică etc.). Vor fi capabili astfel să facă comparații între valorile înregistrate de ei și cele înregistrate într-o altă zonă geografică.

Pentru realizarea unui jurnal meteo cât mai elaborat pot fi utilizate aplicații specifice :

www.meteoromania.ro

www.meteoalarm.eu

www.meteoblue.com

www.inhga.ro

www.ecomet.eu

www.wmo.int

Activitatea 6. Buletin meteo

Perioada de desfășurare: 22.05. – 31.05. 2023





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Pe baza observațiilor și înregistrărilor efectuate, fiecare echipă va edita un buletin meteorologic în care va prezenta aspecte importante ale vremii din orizontul local pe parcursul unui interval de timp (săptămână sau o lună). Buletinul meteo poate fi înregistrat video/audio sau se poate realiza printr-o prezentare power point și prezentat colegilor în timpul desfășurării activității sau în cadrul activității finale.

Etapa III. - Etapa de prezentare/diseminare a produselor finale ale proiectului

Perioada de desfășurare: 2.06. - 30.06.2023.

Activitatea 7. Prezentare științifică – finală

Perioada de desfășurare 02. 06- 09. 06. 2023

Activitatea finală va include toți cei 54 de elevi prevăzuți în proiect. În cadrul ei se va realiza o diseminare a tuturor temelor desfășurate în cadrul celorlalte activități. Finalitatea proiectului va fi contorizată prin derularea următoarelor activități: prezentarea unui buletin meteo, concluzii finale, chestionare de feedback adresate elevilor (Anexa 2).

Rezultate așteptate în urma activităților pe tema „Acțiuni în domeniul meteorologiei

- Dezvoltarea mai multor abilități și deprinderi practice
- Antrenarea memoriei și puterii de concentrare
- Dezvoltarea empatiei și abilității de exprimarea emoțiilor
- Implicarea activă și responsabilă a elevilor în cadrul orelor
- Dialog constructiv între profesori și elevi
- Dezvoltarea creativității și îmbunătățirea stării de spirit
- Educarea unei generații adaptabile la condițiile schimbătoare pe piața muncii





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXE

Anexa 1

Nr ____/____

Nr ____/____

ACORD DE COLABORARE

I. COLABORATORII

1. **Liceul Teoretic "Avram Iancu"**, având sediul în Brad, str. Liceului, nr. 30, județul Hunedoara, prin Dl Ștefan Bogdan Mihai, având funcția de director, în calitate de PARTENER și
2. **Universitatea din Oradea**, având sediul în Oradea strada Universității nr 1, prin Dna/Dl, în calitate de PARTENER

II. OBIECTUL PROTOCOLULUI DE COLABORARE

Art. 1. Părțile au stabilit de comun acord să colaboreze în vederea desfășurării unor activități comune, cu caracter științific, în domeniul meteorologiei. Elevii vor beneficia de informații tehnice oferite de un reprezentant al universității pentru a sprijini înțelegerea funcționării unei stații meteorologice. În același timp partenerii universității le vor prezenta elevilor universitatea ca o variantă atrăgătoare în alegerea unei cariere

III. DURATA PROTOCOLULUI DE COLABORARE

Art. 2. Prezentul protocol se încheie pentru perioada *februarie - iunie 2023* și se poate prelungi, prin acordul părților, după caz. În situația în care părțile sunt mulțumite de modul în care se derulează colaborarea, contractul se prelungește din oficiu și după încheierea perioadei menționate.

IV. CONTRIBUȚIA PĂRȚILOR LA REALIZAREA COLABORĂRII

Art. 3. În cadrul parteneriatului, **ambele instituții** se obligă:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Să ofere sprijin logistic pentru desfășurarea activităților comune în cadrul celor două instituții;
- **Să sprijine activitățile științifice din domeniul meteorologiei și inițiativele tinerilor prin dorința de informare** precum și prin expunerea către diverse oportunități care vin spre susținerea proiectului "You can do it – educație nonformală în sistem outdoor".
- Să folosească și să respecte elementele de identitate ale proiectului "You can do it – educație nonformală în sistem outdoor";
- Să nu aducă prejudiciu niciunuia dintre parteneri și nici proiectului "You can do it – educație nonformală în sistem outdoor", prin activități care aduc o imagine negativă instituțiilor implicate: asocierea politică, activități ilegale, prejudiciere materială, etc.

Art.4 În cadrul colaborării, **Liceul Teoretic "Avram Iancu" Brad și**, se obligă:

- Să participe la deplasarea, organizarea și informarea a cel puțin unui eveniment comun între cele două instituții;
- Să aplice valorile și metodologia promovate de conținutul proiectului "You can do it – educație nonformală în sistem outdoor";
- Să folosească și să respecte elementele de identitate ale proiectului "You can do it – educație nonformală în sistem outdoor";
- Să nu aducă prejudiciu niciunuia dintre parteneri și nici proiectului "You can do it – educație nonformală în sistem outdoor", prin activități care aduc o imagine negativă instituțiilor implicate: asocierea politică, activități ilegale, prejudiciere materială, etc.
- Să respecte termenele limită de desfășurare a activităților propuse;
- Să promoveze la nivelul instituțiilor și a comunităților locale, valorile educației nonformale, prin diseminarea tuturor activităților comune realizate în cadrul colaborării propuse;

V. RĂSPUNDEREA PĂRȚILOR

Art. 5. Răspunderea pentru îndeplinirea obligațiilor ce decurg din prezentul protocol, cu efect negativ asupra colaborării, revine părților, așa cum s-au obligat fiecare dintre acestea, prin clauzele contractuale, conform legii.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

VI. CLAUZE DE ÎNCETARE A COLABORĂRII

Art. 6. Următoarele condiții duc la încetarea colaborării:

- a. hotărârea comună a colaboratorilor, prin acord scris;
- b. cazul de forță majoră;
- c. nerespectarea întocmai a clauzelor prezentului Protocol, situație în care partea lezată poate cere rezilierea unilaterală a acestuia.

VII. ALTE CLAUZE ALE DESFĂȘURĂRII COLABORĂRII

Art. 7. Comunicările între colaboratori, privitor la modul de desfășurare a colaborării, se efectuează în scris.

Drept pentru care s-a încheiat prezentul protocol de colaborare în 2 (două) exemplare, câte un exemplar pentru fiecare partener.

DIRECTOR,
PROF. ȘTEFAN BOGDAN MIHAI

PRODECAN,
PROF.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 2

Tabel 1. Chestionar de evaluare finală a activității meteorologice

În ce măsură ești de acord cu următoarele afirmații legate de activitățile desfășurate în domeniul meteorologiei (1 înseamnă în foarte mică măsură și 5 înseamnă în foarte mare măsură

1. Participarea la activitățile outdoor a corespuns nevoilor tale de formare.

1 2 3 4 5

2. M-am simțit motivat să particip la aceste activități

1 2 3 4 5

3. Sarcinile de lucru au fost interesante

1 2 3 4 5

4. Profesoarele mi-au arătat moduri prin care să învăț mai eficient

1 2 3 4 5

5. Am fost încurajat să-mi exprim ideile și opiniile

1 2 3 4 5

6. Atmosfera a fost relaxantă și plăcută pe durata desfășurării activităților

1 2 3 4 5

7. Folosirea tehnologiei digitale pentru interpretarea datelor a fost inedită pentru mine și colegii mei





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

1 2 3 4 5

8. Profesoarele au încurajat competitivitatea și colaborarea între elevi

1 2 3 4 5

9. Ai participat cu plăcere la aceste activități

1 2 3 4 5

10. Ai recomanda altor colegi participarea la astfel de acțiuni

1 2 3 4 5

11. Dacă ar fi să transmiți o sugestie sau un gând la final de activitate, acela ar fi.....





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

c) Producerea și folosirea energiei solare

Experți implicați: Lăchescu Mihaela, Șufană Elena, Opincariu Mihai Dan Ion

Perioada de derulare a activității: 1 august 2023 – 31 decembrie 2023

Energia reprezintă o componentă importantă a vieții pe Pământ. Oamenii au nevoie de energie. Întreaga civilizație umană dorește să beneficieze de căldură și mobilitate. De-a lungul timpului, oamenii au învățat că rezervele energetice cum sunt petrolul sau cărbunele nu sunt nelimitate, iar alternativele ce presupun folosirea altor tipuri de energii devin tot mai importante. O energie curată, ieftină și complet naturală este, de mii de ani, cea provenită de la Soare. Aceasta este o energie foarte puternică, ea alimentând dintotdeauna viața pe Pământ. În principiu, omul ar putea trăi doar din energia solară, susțin oamenii de știință. Soarele trimite spre Pământ energia de care au nevoie oamenii într-un an întreg. Partea dificilă a acestui aspect o reprezintă modul în care poate fi utilizată industrial această formă de energie.

Elevii experimentează conținutul actului educativ folosind metode experimentale, practice, aspect care adaugă valoare actului de învățare. Se propun activități tematice săptămânale cu un grup țintă de elevi, inclusiv proveniți din mediul rural sau comunități dezavantajate.

În cadrul acestei acțiuni se vor realiza intervenții de tipul: crearea unui spațiu potrivit, familiarizare cu diferite fenomene fizice, incursiune în studiul fenomenelor fizice – de la nivel microscopic la cel microscopic, crearea de resurse educaționale - aplicații, imagini, abordare de teme experimentale. În lumea supertehnologizată de astăzi, profesorii se străduiesc să găsească noi modalități de implicare a elevilor. Producerea energiei prin metode mai puțin convenționale reprezintă o inovație și poate deveni o modalitate de predare care să îi ajute pe elevi să se simtă implicați activ, stimulându-le imaginația și creativitatea. Este un demers curajos și inovator al cadrelor didactice implicate, care oferă resurse practice și educaționale și lecții experimentale concepute pentru a crește gradul de implicare al elevilor.

Pentru a putea realiza o sursă alternativă de energie pot fi utilizate **panourile solare** – plăci mari de sticlă în care se ascund numeroase **celule fotovoltaice**. Acestea au capacitatea să capteze energia Soarelui și să o transforme în energie electrică utilizată în diverse moduri. Celulele fotovoltaice sunt formate din două straturi de siliciu suprapuse: cel superior conține fosfor, cel inferior conține bor. Atunci când lumina cade asupra zonei de contact dintre aceste straturi, electronii din aceste elemente se pun în mișcare, generând curent electric. Astăzi există instalații care folosesc energia solară și care funcționează la fel ca o centrală electrică.

COMPETENȚE DEZVOLTATE PRIN SESIUNI DE CERCETARE ȘI EXPERIMENTARE

A. Competențe profesionale





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Proiectarea inovativă a montajelor experimentale și a componentelor aferente folosind instrumentele specifice
- Demonstrarea cunoașterii fenomenelor fizice și conceptelor specifice.
- Analiza și explicarea rolului, interacțiunilor și a modului de funcționare a montajului experimental
- Analizarea în mod critic și descoperirea aspectelor susceptibile de optimizare

B. Competențe cognitive

- Evaluarea comparativă, sintetică, inclusiv experimentală, a alternativelor de rezolvare a cerințelor solicitate în fișa de activitate experimentală
- Dezvoltarea și implementarea de soluții originale pentru problemele specifice domeniului studiat
- Folosirea unor cunoștințe interdisciplinare pentru a explica principiul de funcționare a unei celule solare/panou fotovoltaic
- Utilizarea creativă a unor principii și metode avansate pentru explorarea sistemelor studiate
- Elaborarea de teste, folosirea și adaptarea standardelor de calitate, siguranță și securitate în cadrul activităților experimentale
- Realizarea de proiecte profesionale și/sau de cercetare-dezvoltare interdisciplinare cu respectarea standardelor de calitate, securitate și siguranță
- Demonstrarea cunoașterii principiilor funcționării sistemelor fizice studiate
- Utilizarea capacității de a interpreta situații noi din diferite domenii ale fizicii
- Îmbinarea creativă a diferitelor principii de cercetare și dezvoltare moderne din domenii interdisciplinare, cu componente informatice

C. Competențe din sfera autoevaluării și a lucrului în echipă

- Conștientizarea nevoii de a învăța pentru a produce dezvoltare atât la nivel personal cât și la nivelul grupului
- Capacitatea de autoevaluare în cadrul echipei și căutarea de a-și îmbunătăți performanțele
- Colaborarea cu persoane diferite din echipă





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Empatizarea cu membrii grupului și respectarea acestora
- Identificarea rolului fiecăruia în cadrul echipei dar și rolul celorlalți membri
- Folosirea competențelor de lucru în echipă în diferite situații de conflict sau criză

1. NOȚIUNI TEORETICE - Introducere în studiul sistemelor fotovoltaice

1.1. Scurt istoric

Viața are nevoie de energie. De-a lungul timpului, oamenii au folosit **forța vântului, a apei**, apoi au folosit ca surse de energie **petrolul și cărbunele**, iar mai nou se utilizează **energia solară, a valurilor, a biomasei, geotermală și cea atomică**.

Primele **mori de vânt** au fost construite în secolul al VII-lea în Persia. Aripile lor se învârtteau în jurul unui ax vertical. Primele **mori de apă** se presupune că au fost construite de greci în secolul I î.C. Chiar și în primele fabrici se folosea încă forța apei pentru a pune roțile în mișcare. **Combustibilii fosili** sunt considerați **lignitul, huila, țițeiul și gazele naturale**. Ele s-au format în decursul milioane de ani din rămășițele plantelor și animalelor. Cu timpul, s-au transformat în carburi sau carbon. Sunt inflamabili și dezvoltă energie, rezultând evident gaze de ardere nocive. **Energia Soarelui** a fost folosită încă din antichitate în anul 214 î. Hr. când grecii, cu ajutorul unor oglinzi concave au reflectat și concentrat razele soarelui asupra vaselor romane inamice, incendiindu-le. **Celulele solare** sunt destinate conversiei directe a energiei luminii solare în energie electrică, în construcția lor aflându-se materiale semiconductoare, cum ar fi siliciul. Marea se mișcă tot timpul și în unele locuri valurile sunt extrem de puternice. Prima **baterie solară** a fost construită în anul 1954 de către o echipă de cercetători americani. Oamenii de știință au proiectat sisteme care preiau **energia valurilor** și o transferă unui mecanism de pompare care acționează turbina unui generator electric. **Energia biomasei** se obține din arderea unor materiale naturale, cum ar fi lemnul. Din așchiile de lemn se poate obține, prin prelucrare, un gaz combustibil. Căldura rocilor aflate sub pământ la adâncimi mari, este folosită pentru a produce aburi ce acționează turbine și se generează deci curent electric. Prima **centrală nucleară** al cărei curent a ajuns în casele oamenilor a fost cea de la Obninsk, lângă Moscova.

1.2. Comparație între sursele de energie regenerabile și cele neregenerabile

Energia regenerabilă este energia generată de surse naturale (ex.: soare, vânt) și poate fi generată din nou și din nou. Sunt cele mai curate surse de energie de pe planetă.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Energia neregenerabilă este luată din surse disponibile pe Pământ în cantități limitate. Sunt poluante și la un moment dat se vor termina.

Avantaje și dezavantaje

Avantajele energiei regenerabile:

- sunt disponibile din abundență și gratuite
- energia regenerabilă este din ce în ce mai utilizată, din acest motiv determinând și apariția unui număr din ce în ce mai mare de locuri de muncă
- are costuri finale mai mici.

Dezavantaje ale energiei regenerabile:

- inițial costurile sunt mari
- energia solară se produce doar în timpul zilei
- energia geotermală aduce la suprafața pământului și substanțe toxice
- construcțiile necesare obținerii energiei hidroelectrice afectează mediul de viață al multor viețuitoare
- turbinele eoliene pot afecta viața unor păsări, ele fiind foarte înalte

Avantaje ale energiei neregenerabile:

- sunt în general ieftine și foarte ușor de utilizat
- o mică cantitate de combustibil nuclear produce o mare cantitate de energie

Dezavantaje ale energiei neregenerabile:

- se vor termina la un moment dat
- utilizarea lor aduce prejudicii mediului
- poluează

1.3. Ce este și la ce folosește un sistem fotovoltaic?





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Sistemele fotovoltaice transformă energia luminoasă primită de la Soare în energie electrică. Acestea folosesc celule fotovoltaice. Celulele fotovoltaice sunt similare cu cele folosite la alimentarea calculatoarelor de buzunar, dar, utilizate la scară mai mare, ele pot furniza energie pentru consumul casnic și industrial în zone în care nu există surse obișnuite. Majoritatea sistemelor ce folosesc energia solară funcționează prin încărcarea cu electricitate a unor baterii ce se utilizează ulterior sau au rol de sistem de rezervă pentru sursele de energie convențională.

Avantaje și dezavantaje ale sistemelor fotovoltaice

Avantaje ale sistemelor fotovoltaice:

- generează energie verde
- energia este gratuită și disponibilă
- utilizare locală, cu pierderi reduse
- operațiile de mentenanță au costuri reduse
- se instalează ușor și sunt silențioase
- pot furniza energie în zone unde nu există surse obișnuite
- pot furniza energie și în spațiul cosmic
- folosesc energie regenerabilă

Dezavantaje ale sistemelor fotovoltaice:

- nu funcționează noaptea sau pe vreme ploioasă
- necesită echipamente suplimentare cum ar fi invertoare și baterii
- eficiență scăzută (15-18%)
- necesită curățare periodică
- pentru puteri ridicate necesită suprafețe mari
- există puține centre în Europa pentru reciclarea panourilor solare uzate.
- lumina Soarelui nu este disponibilă pe parcursul întregii zile.
- costuri inițiale ridicate.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

1.4. Cum funcționează sistemele fotovoltaice

Un panou solar este compus din mai multe celule solare, fiecare capabilă să transforme direct energia Soarelui în electricitate. Fiecare celulă conține straturi din două tipuri diferite de siliciu. Când lumina solară cade pe celulă, particule mici, numiți electroni, trec de la un strat la altul, producând un mic curent. Panourile solare funcționează cel mai bine acolo unde Soarele strălucește permanent, ca de exemplu în spațiu, și la echipamentele cu necesități scăzute de energie, cum ar fi calculatoarele. Oamenii de știință speră că într-o bună zi majoritatea mașinilor noastre vor fi acționate de Soare.

1.5. Structura unui sistem fotovoltaic

Un sistem fotovoltaic simplu este alcătuit din:

- panouri solare care convertesc energia solară în electricitate (curent electric continuu)
- baterii care sunt încărcate de controlerul de încărcare care este alimentat de la panouri solare
- invertorul transformă curentul electric continuu în curent alternativ pentru a fi utilizat de consumatori

1.6. Tipuri de panouri/celule fotovoltaice

Panouri solare din siliciu monocristalin:

- eficiență tipică de 15%;
- sunt cele mai rentabile existente în acest moment

Panouri solare din siliciu policristalin:

- eficiență tipică de 13%
- sunt mai ieftine decât cele monocristaline, dar mai puțin eficiente

Panouri solare amorfe/film subțire:

- eficiență tipică de 7%
- sunt unele dintre cele mai ieftine dar și cel mai puțin eficiente





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Panouri solare hibride din siliciu

- eficiență tipică de 18%
- sunt cele mai eficiente dar sunt foarte scumpe

1.7. Sistemul grid-tied

Sistemul grid-tied sau on-grid este un sistem care este conectat la rețeaua electrică. Acest sistem trimite energia suplimentară în rețeaua electrică.

1.8. Sistemul off-grid

Un sistem solar off-grid este un sistem care depinde numai de panourile solare și nu are nicio conexiune cu rețeaua. Sistemul off-grid necesită baterie de stocare și un generator de backup pentru perioadele în care nu este soare. Sistemul de baterii trebuie schimbat după 10 ani, este scump și scade eficiența ansamblului.

1.9. Sistemul hibrid

Combină în mod optim sistemul grid-tied cu sistemul off-grid. Poate fi caracterizat ca un sistem off-grid cu backup de putere sau ca un sistem grid-tied cu extra-baterie de stocare.

1.10. Selectarea panoului

Numărul modulelor depinde de aria panoului. Spațiul dintre module este de 6-10 mm²





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| <i>Tipul panoului fotovoltaic</i> | <i>Eficiență</i> | <i>Spațiu pentru 1kwh</i> |
|-----------------------------------|------------------|---------------------------|
| Siliciu monocristalin | 11-16% | 6-9 m ² |
| Siliciu policristalin | 10-15% | 7-10 m ² |
| Film subțire | 6-11% | 9-17 m ² |
| Siliciu hibrid | 16-18% | 5-6 m ² |

1.11. Etapele stabilirii caracteristicilor sistemului fotovoltaic off-grid:

- stabilirea necesarului de energie
- stabilirea dimensiunii modulelor sistemului fotovoltaic
- stabilirea caracteristicilor invertorului
- stabilirea caracteristicilor bateriei
- stabilirea caracteristicilor controlerului

1.12. Etapele stabilirii caracteristicilor sistemului fotovoltaic on-grid

- stabilirea necesarului de energie
- se identifică caracteristicile sistemului
- se stabilește tipul invertorului
- se stabilesc caracteristicile echipamentelor de protecție

1.13. Efectul izolației și temperaturii asupra curbei tensiune-intensitate





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Iradieră luminoasă este puterea pe unitatea de arie primită de la Soare sub formă de radiație electromagnetică.

Cu creșterea temperaturii, tensiunea scade, intensitatea curentului rămânând aproximativ constantă.

Cu creșterea izolării, tensiunea crește cu mici valori, dar intensitatea curentului crește rapid, astfel încât puterea generată crește.

1.14. Consecințele legării în serie și în paralel a celulelor fotovoltaice

Legarea celulelor fotovoltaice în serie este similară cu conectarea în serie a surselor de curent continuu, crescând tensiunea și rămânând aceeași intensitate a curentului electric

Legarea celulelor fotovoltaice în paralel este similară cu legarea în paralel a surselor de curent continuu, crescând intensitatea curentului electric fără modificarea tensiunii

1.15. Legarea la pământ și protecția sistemului fotovoltaic

Când instalăm un sistem fotovoltaic este foarte important ca toate echipamentele să aibă legarea la pământ corect realizată. Dacă nu se realizează corect acest proces, consecințele pot fi deosebit de grave, mai ales în cazul furtunilor cu descărcări electrice.

Legarea corectă la pământ are următoarele avantaje:

- protejează echipamentul și operatorul
- oferă siguranță în cazul fulgerelor, scurtcircuitelor, erorilor sau scurgerilor de curent
- oferă siguranță pentru utilizarea echipamentelor electrice

1.16. Necesarul de energie pentru consum casnic versus energia produsă de sistemele fotovoltaice

2. UTILIZAREA UNOR DISPOZITIVE EDUCATIONALE PENTRU ÎNȚELEGEREA FUNCȚIONĂRII SISTEMELOR FOTOVOLTAICE

3. INSTALAREA ÎN CURTEA LICEULUI A UNUI KIT FOTOVOLTAIC

4. URMĂRIREA PRODUCERII DE ENERGIE ELECTRICĂ, INTERPRETAREA ȘI PRELUCRAREA DATELOR





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Bibliografie:

- Curs Udemy - **The complete SOLAR ENERGY course. Beginner to advanced level** - Leandro Caruso
- Curs Udemy - **Complete Solar Energy Design Course From Zero To Hero** - Ahmed Mahdy
- Curs Udemy - **The Complete 2022 PV Solar Energy | PVsyst, Excel & AutoCAD** - YouCan Academy
- De la efectul fotoelectric la celula solară - Mircea Negreanu, Gheorghe Băluță - Ed. Albatros, 1981
- Marea carte despre invenții - Annalisa Pomilio - Ed. De Agostini, 2008
- Vreau să știu mai mult - Simon Mugford, Alexander Gordon-Smith, Ed. Teora, 2005
- Mari invenții ale umanității - Michel Rival, Ed. RAO, 2008
- Istoria descoperirilor științifice - Alexander Hellemans, Bryan Bunch, Ed. Orizonturi, 2007
- 1000 de invenții, descoperiri și idei geniale - Kerstin Viering, Roland Knauer, Ed. Aquila, 2009

ETAPELE ACTIVITĂȚII - LICEU - Lăchescu Mihaela - expert activități științifice LAI **2**

I - perioada de desfășurare: 01 - 10.09.2023

1.1 și 1.2 - **Scurt istoric și Comparație între sursele de energie regenerabile și cele neregenerabile**

II - perioada de desfășurare: 11 - 17.09.2023

1.3 și 1.4 - **Ce este și la ce folosește un sistem fotovoltaic și Cum funcționează sistemele fotovoltaice**

III - perioada de desfășurare: 18 - 24.09.2023





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

1.5 și 1.6 - Structura unui sistem fotovoltaic și Tipuri de panouri/celule fotovoltaice

IV - perioada de desfășurare: 25.09 - 01.10.2023

1.7 și 1.8 - Sistemul grid-tied; Sistemul off-grid

V - perioada de desfășurare: 02 - 08.10.2023

1.9 - Sistemul hibrid

VI - perioada de desfășurare: 09 - 15.10.2023

1.10 - Selectarea panoului

VII - perioada de desfășurare: 16 - 22.10.2023

1.11 - Etapele stabilirii caracteristicilor sistemului fotovoltaic off-grid

VIII - perioada de desfășurare: 23 - 29.10.2023

1.12 - Etapele stabilirii caracteristicilor sistemului fotovoltaic on-grid

IX - perioada de desfășurare: 06 - 12.11.2023

1.13 - Efectul izolației și temperaturii asupra curbei tensiune-intensitate

X - perioada de desfășurare: 13 - 19.11.2023

1.14 - Consecințele legării în serie și în paralel a celulelor fotovoltaice

XI - perioada de desfășurare: 20 - 26.11.2023

1.15 - Legarea la pământ și protecția sistemului fotovoltaic

XII - perioada de desfășurare: 27.11 - 03.12.2023

1.16 - Necesarul de energie pentru consum casnic versus energia produsă de sistemele fotovoltaice

XIII - perioada de desfășurare: 04 - 10.12.2023

2. - Utilizarea unor dispozitive educaționale pentru înțelegerea funcționării sistemelor fotovoltaice

XIV - perioada de desfășurare: 04 - 10.12.2023





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

3. - Urmărirea producerii de energie electrică, interpretarea și prelucrarea datelor

XV - perioada de desfășurare: 11 - 15.12.2023

Concluzii la final de proiect

ETAPELE ACTIVITĂȚII - GIMNAZIU - Șufană Elena - expert activități științifice HCC

1. Etapa 1. Familiarizarea cu noțiunea energie

→Perioada de desfășurare: 01 - 30. 09.2023

În această etapă elevii se vor familiariza cu cele trei stări de agregare a materiei cât și cu proprietățile acestora. Se va face apel la cunoștințele dobândite în anii anteriori de studiu, se va face apel la concepte istorice și vor fi vehiculate concepte moderne conform ultimelor descoperiri științifice. Se va realiza o clasificare a energiei și a resurselor energetice. Vor fi efectuate activități practice și experimentale.

Sesiunea 1. Ce este energia?

→Perioada de desfășurare: 01 -10.09.2023

În prima sesiune vor fi realizate materiale referitoare la noțiunea de energie. Vor fi abordate teme ce iau în discuție noțiunea de energie începând cu nivelul microscopic și terminând cu cel microscopic.

Sesiunea 2. Energia mecanică

→Perioada de desfășurare: 11.09 - 15.10.2023

Cercetările din ultimele decenii scot în evidență necesitatea implementării unui proces interactiv de învățare, bazată pe stimularea creativității și pe punerea în practică a ideilor și informațiilor asimilate. Se vor efectua experimente în care vor fi studiate sisteme mecanice din punct de vedere a energiei acumulate dar și a transferului de energie dintre cele două sisteme. Vor fi realizate activități experimentale care vor implica sisteme fizice aflate în stările de agregare solidă, lichidă și gazoasă. Vor fi realizate activități practice pe baza cărora să poată fi formulate concluzii experimentale.

Sesiunea 3. Idei de utilizare a energiei mecanice.

→Perioada de desfășurare: 16 - 22.10.2023.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Elevilor le vor fi prezentate materiale informative/filmulețe cu importanța folosirii energiei mecanice pentru producerea energiei electrice. Vor fi realizate activități practice în care se va pune în evidență conservarea/dispunerea energiei și transformarea ei dintr-o formă în alta.

Sesiunea 4. Energia termică

→*Perioada de desfășurare: 23.10 - 05.11.2023.*

Elevilor le vor fi prezentate experimente de termodinamică și se vor familiariza cu noțiunea de temperatură, căldură, contact și echilibru termic. Vor putea să observe cum forța aburilor poate genera energie și cum creșterea presiunii unui gaz poate avea ca și consecință efectuarea de lucru mecanic.

Sesiunea 5. Energia electrică

→*Perioada de desfășurare: 06.19.11.2023.*

Vor fi efectuate experimente de electrostatică și electrocinetică. Elevii se vor familiariza cu noțiunea de sarcină electrică, curent electric, sursă de tensiune, circuit electric și vor învăța despre rolul aparatelor de măsură. Vor fi realizate diferite reprezentări grafice.

2. Etapa 2. Aplicații practice legate de conducția electrică în semiconductori.

→*Perioada de desfășurare: 20.11 - 30.12.2023*

Sesiunea 5. Materiale semiconductoare, tipuri de semiconductori

→*Perioada de desfășurare: 20 - 26.11.2023*

Elevilor le va fi prezentat un scurt istoric al descoperirii materialelor semiconductoare și al rolului lor în evoluția tehnologiei în sec. XX și XXI. Va fi explicat modul în care se realizează conducția electrică în semiconductori. Se va da o clasificare a materialelor semiconductoare și se vor utiliza fișe de lucru.

Sesiunea 6. Celule solare, panouri fotovoltaice.

→*Perioada de desfășurare: 27.11 - 17.12.2023.*

Se va discuta pe baza materialelor achiziționate în cadrul proiectului, despre ce este o celulă solară/panou fotovoltaic, care este modul de funcționare al acestora și care sunt aplicațiile lor practice. Va fi urmărită producerea de energie electrică, vor fi interpretate și prelucrate date experimentale.

Sesiunea 7. Realizarea unui pliant sau afiș care să sintetizeze activitățile desfășurate.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

→*Perioada de desfășurare: 18 - 30.12.2023.*

În aceasta sesiune elevii vor realiza pliante, afișe, postere care să sintetizeze întreaga activitate și să aducă în atenția publicului larg realizările din cadrul proiectului.

Rezultate așteptate în urma activităților propuse:

- Dezvoltarea mai multor abilități și deprinderi practice
- Antrenarea memoriei și puterii de concentrare
- Dezvoltarea empatiei și abilității de exprimarea emoțiilor
- Implicarea activă și responsabilă a elevilor în cadrul orelor
- Dialog constructiv între profesori și elevi
- Dezvoltarea creativității și îmbunătățirea stării de spirit
- Educarea unei generații adaptabile la condițiile schimbătoare pe piața

d) Activități practice de observare a naturii – aceasta acțiune se va realiza cu elevii de la Școala Buceș (SIB) În cadrul activității se vor proiecta filme cu „Rezervația naturală Muntele Buceș Vulcan”, vor fi studiate de elevi eșantioane recif calcaros, fosile de corali prin observare liberă și cu ajutorul instrumentelor, studiere flora specifică: floare de colt, sangele voinicului, mătrăgună, brad, molid, tisa, etc, realizarea unei pagini de Facebook pentru accesul comunității la aceste date;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

5. METODOLOGIE ACȚIUNI DE INOVARE SOCIALĂ

Titlu proiect: “You can do it - educație nonformală în sistem outdoor“

POCU/987/6/26

Cod SMIS : 153439

Versiunea finală

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa Prioritară: Educație și competențe

Metodologia aferentă activității de INOVARE SOCIALĂ

| | |
|---|------------------------|
| Întocmit, expert inovare socială | Avizat, |
| Fărău Adrian | Manager proiect |
| | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

CADRUL GENERAL

Prezenta metodologie este realizată pentru a stabili cadrul de manifestare a acțiunilor sociale, precum și scopul, componența, modul de lucru și modul de organizare a parteneriatelor care se vor constitui, alte elemente relevante și necesare pentru funcționarea parteneriatului, aferentă activității A7.1 “Inovare socială”, în cadrul proiectului “You can do it - educație nonformală în sistem outdoor”, nr. de identificare al contractului: 153439, perioada de implementare a proiectului: Octombrie 2022 - Decembrie 2023.

Inovarea socială reprezintă un proces prin care se găsesc noi răspunsuri nevoilor sociale și se bazează pe inventivitate, colaborare, cooperare și co-creare de soluții și intervenții necesare. Procesul presupune implicarea cetățenilor, autorităților publice, serviciilor publice, organizațiilor neguvernamentale, comunităților de afaceri, pentru satisfacerea nevoilor individuale sau colective.

Obiectivul general al proiectului:

Obiectivul general este: creșterea ratei de participare la educație pentru 330 de elevi din județul Hunedoara, prin programe integrate de educație nonformală și outdoor, timp de 15 luni, concomitent cu îmbunătățirea competențelor profesionale pentru 36 de cadre didactice din școlile în care se implementează proiectul, timp de 3 luni, prin participare la cursuri de formare.

Obiectivul general este în concordanță cu Obiectivul specific al axei prioritare: Educație și competențe . De asemenea, obiectivele specifice sunt în concordanță cu Programul Operațional Capital Uman, Axa prioritară 6, care recomandă activități care să reducă riscul de PTS pentru elevii aparținând grupurilor vulnerabile, cu accent pe elevii aparținând minorității rrom și pe elevii din mediul rural, precum și activități suport menite să conducă la creșterea calității educației obligatorii.

ORGANIZAREA ACTIVITĂȚII

Inovarea socială, așa cum este ea definită de Uniunea Europeană, reprezintă „dezvoltarea și implementare de idei noi (produse, servicii și modele) pentru a satisface nevoile





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

sociale și a crea noi relații și colaborări sociale” (...). Rezultă că inovațiile sociale sunt idei noi care satisfac nevoile sociale, creează relații sociale și formează noi colaborări pentru a îmbunătăți calitatea vieții comunităților implicate în aceste procese.

În cadrul prezentului proiect, conceptul de *Inovare socială* presupune identificarea și realizarea de acțiuni și inițiative inovative care să asigure elevilor dorința de a accede spre forme superioare de educație.

Activitatea contribuie la realizarea obiectivului OS 6, și anume prevenirea părăsirii timpurii a școlii prin identificarea de activități inovative în domeniul educației în sistem nonformal și combaterea discriminării specifice mediului școlar, timp de 13 luni.

Activitatea constă în:

1. **Acțiunea - Arta și IT-ul** pot ajuta să încurajăm elevii să studieze materii științifice – în cadrul acestei acțiuni, se vor organiza întâlniri cu actori sociali din comunitate sau invitați pentru a identifica metode inovative prin care elevii să îmbine plăcutul cu utilul și învățarea sa fie ca o joacă. Se vor organiza întâlniri cu actori sociali din comunitate pentru a identifica metodele practice pentru punerea în activitatea de zi cu zi a metodelor inovative. Se vor identifica minimum 10 actori sociali (organizații neguvernamentale din domeniul educației și incluziunii sociale pentru transfer expertiză în domeniul educației nonformale, autorități publice, etc.) cu care vor încheia acorduri de colaborare cu care va face identificarea și aplicare metodelor inovative.

În cadrul întâlnirilor, se va urmări contactarea și realizarea de întâlniri cu actori sociali., astfel că întâlnirile vor putea fi:

- Întâlniri individuale cu un reprezentant al unei organizații/autorități publice;
- Întâlniri colective cu cel puțin doi reprezentanți ai unei organizații/autorități publice;
- Întâlniri cu membri ai tuturor organizațiilor neguvernamentale/autorității publice implicate, prin colaborare, în proiect;

Întâlnirile care au loc vor se vor desfășura, în principiu, conform *Ghidului pentru moderarea întâlnirilor* – Anexa 2 la prezenta Metodologie.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Realizarea întâlnirilor se va formaliza printr-o *Minută a întâlnirii*, conform **Anexei 3** la prezenta metodologie, care conține și un tabel cu datele participanților, opțional aceștia fiind invitați să furnizeze datele de contact și să semneze tabelul de participare.

În urma întâlnirilor, metodele practice identificate vor fi corelate, centralizate, iar ulterior vor fi puse în discuție, în ateliere organizate, pe tematică de inovare socială. Întâlnirile vor avea loc cu frecvență trimestrială, cu persoane competente din cadrul parteneriatelor de colaborare, unde se vor ridica problemele legate de metodele inovative din domeniul social. La aceste întâlniri, vor putea fi invitate și persoanele care au participat anterior la întâlniri.

Ca rezultat, până la finalul proiectului, se vor realiza minim **10** întâlniri cu membrii organizațiilor partenere în proiect.

2. Schimb de experiență cu cadre didactice de la alte școli privind problematica din acest proiect. Subactivitatea vizează sprijin acordat cadrelor didactice din școlile țintă, prin realizarea unor schimburi de experiență cu 3 școli, atât cu profesori, cât și cu elevi. Se vor realiza întâlniri preliminare cu cei implicați în coordonarea unităților școlare, pentru a identifica cele mai bune exemple de practica unde putem face schimb de experiență.

În cadrul întâlnirilor, se vor organiza ATELIERE DE LUCRU – dezbateri, exemple de bune practici, prezentări, postere, pe teme subsecvente problematicii:

- a. **Tip Atelier 1:** *Strategii inovative de atragere și implicare a comunității în asigurarea unui mediu educațional calitativ: Proiectele de Service Learning. Cum se realizează un proiect de Service Learning? Exemple de bune practici. (Anexa 7)*
- b. **Tip Atelier 2:** *Tehnici și metode inovative ale TIC utilizate în activitățile școlare. Abordări practice.*
- c. **Tip Atelier 3:** *Rolul și importanța activităților (extra)curriculare specifice problematicii dezvoltării durabile, protecției mediului și a rezilienței la dezastre. Metode și strategii de cunoaștere și aplicare a Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă. Exemple de bune practici.*
- d. **Tip Atelier 4:** *Utilizarea activităților artistice în educația nonformală. Patrimoniul cultural și social. Teatru Forum. Exemple de bune practici.*





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Fiecare atelier va avea, în principiu, o structură specifică - conform Anexei 4 la prezenta Metodologie. Atelierele vor fi în număr de 16 și se vor desfășura bilunar, vinerea, de la ora 17.00, începând din luna Martie 2023.

În vederea organizării celor 16 ateliere, se va urmări crearea unor parteneriate între școli, pentru a găsi metode și strategii eficiente de inovare socială, aplicabile în domeniul educației nonformale outdoor, în rândul elevilor, pentru a fi un sprijin în rândul cadrelor didactice și pentru a oferi exemple de bună practică. Rezultatul acestei activități va consta în realizarea a cel puțin 3 parteneriate cu alte trei școli, în afara celor implicate în proiect. Parteneriatele se vor încheia printr-un acord de parteneriat, conform Anexei nr. 4.

3. "Manualul educație outdoor" - cuprinde materialele realizate în cadrul proiectului, metodologiile realizate și instrumentele de lucru folosite. Manualul va avea un capitol cu lecțiile învățate în timpul implementării proiectului și cu rezultatele obținute. Va fi realizat în formă tipărită și/sau electronic, după caz. Manualul va fi distribuit, prin intermediul Inspectoratului Școlar Județean sau direct, în toate școlile cu nivel ISCED 1-3 din județ, în ultima lună a proiectului.

GRUPUL ȚINTĂ

Grupul țintă al activității este format din:

- elevii din cele trei școli implicate în proiect;
- cadrele didactice din cele trei școli implicate în proiect;
- cadre didactice din cele trei școli cu care se va încheia un parteneriat;
- comunitatea locală din cele trei localități unde sunt situate școlile implicate în proiect.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

PLANIFICAREA ACTIVITĂȚII

Activitatea se va realiza după următorul program:

| Acțiuni | Perioada de implementare |
|--|--|
| 1. Realizarea metodologiei de implementare a activității | Decembrie 2022 - Februarie 2023 |
| 2. Realizarea a minim 10 acorduri de colaborare cu actori sociali. | Ianuarie - Martie 2023 |
| 3. Realizarea a minim 3 parteneriate cu alte unități de învățământ decât cele din proiect. | Ianuarie 2023 |
| 4. 10 întâlniri cu actori sociali pe tematica inovării sociale. | Aprilie - Octombrie 2023 |
| 5. 16 ateliere de lucru | 10 ateliere - Februarie - Iunie 2023, bilunar, vinerea de la 17.00 la 19.00 6 ateliere - Septembrie - Noiembrie 2023, bolunar, vinerea de la 17.00 la 19.00 |
| 6. "Manualul educație outdoor" | Ianuarie - Decembrie 2023 |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ORGANIZAREA ACORDURILOR DE COLABORARE

Scopul secțiunii este de a stabili scopul, componența, modul de lucru și modul de organizare a parteneriatului, modul de diseminare a materialelor elaborate de parteneriat, alte elemente relevante și necesare pentru funcționarea parteneriatului în cadrul proiectului.

Domeniul de aplicare: Având în vedere că în Grupul Țintă al proiectului se află elevi din categorii defavorizate, este necesară coalizarea întregii comunități pentru rezolvarea problemelor sociale și educaționale.

În cadrul activității de inovare socială, se va urmări crearea unor parteneriate între școala implicată în proiect și diverși actori sociali, pentru a găsi modalități de rezolvare a problemelor specifice grupurilor dezavantajate și pentru a identifica diverse metode și strategii de inovare socială. Pentru realizarea parteneriatelor, se vor realiza o serie de întâlniri în cadrul proiectului, pentru a identifica metodele practice pentru punerea în activitatea de zi cu zi a metodelor inovative.

Documente de referință:

- Proiectul depus: POCU/987/6/26
- Programul Operațional Capital Uman 2014-2020 (POCU) – Manualul Beneficiarului
- Directiva CE/95/46 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date, transpusă în legislația națională prin Legea nr.677/2001.
- Directiva 2002/58/CE privind prelucrarea datelor cu caracter personal și protecția vieții private în sectorul comunicațiilor electronice, transpusă în legislația națională prin Legea nr. 506/2004.
- Guide on Social innovation, DG Regional and Urban Policy and DG Employment, Social affairs and Inclusion, European Union, 2013 <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/12d044fe-617a-4131-93c2-5e0a951a095c>





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

RESPONSABILITĂȚI

Activitatea este implementată de expertul în inovare socială în cadrul proiectului, care se va ocupa de toate aspectele realizării parteneriatelor, schimbul de informații, formalizarea parteneriatelor printr-un acord, realizarea și coordonarea acțiunilor comune ale acestora.

REGULI DE PROCEDURA

Obiectivul parteneriatelor propuse prin proiect este acela de a găsi modalități de rezolvare a problemelor specifice de ordin social și educațional. În egala masura, parteneriatele vor contribui la dezvoltarea coeziunii sociale a elevilor, astfel încât ei să devină actori activi ai schimbării.

1. Identificare membri parteneriat:

Din parteneriate vor putea face parte: organizații neguvernamentale din domeniul educației, autorități publice etc.

2. Modul de organizare

- se vor identifica și se vor contacta posibili membri ai parteneriatului în funcție de nevoile și resursele lor;

- se vor realiza întâlniri individuale cu potențiali membri ai parteneriatului pentru a agreea colaborarea;

- se vor încheia acorduri de parteneriat, cu precizarea drepturilor și obligațiilor părților, precum și a duratei acordurilor.

3. Modul de lucru

Modul de lucru presupune definirea pașilor de urmat pentru atingerea obiectivului parteneriatului, a procesului integrat de soluționare a problemelor. Procesul, așa cum este el propus de UE în Ghidul pentru Inovare Socială, presupune parcurgerea a patru etape:

1. Identificarea nevoilor sociale noi / nesatisfăcute / satisfăcute inadecvat;
2. Dezvoltarea de noi soluții ca răspuns la aceste nevoi sociale;
3. Evaluarea eficacității noilor soluții în satisfacerea nevoilor sociale;
4. Extinderea inovațiilor sociale eficiente;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Așa cum este propus prin proiect, modul de lucru se bazează pe întâlniri colective ale membrilor parteneriatului, care au menirea:

- Să formalizeze parteneriatele printr-un acord, care să atingă obiectivele proiectului;
- Să faciliteze schimbul de informații pentru identificarea de nevoi;
- Să definească mijloace de acțiune;
- Să realizeze și să coordoneze acțiuni comune;
- Să definească un sistem de evaluare al rezultatelor;
- Să definească căi de comunicare eficiente a rezultatelor acțiunilor realizate;

Se vor demara activități care să continue proiectul prezentat, de exemplu se vor extinde serviciile sociale, se va continua promovarea nediscriminării în comunități.

4. Rezultatele acțiunilor

Se vor populariza rezultatele proiectului astfel încât să însemne cât mai multe persoane sa apeleze la metode și strategii de inovare socială.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXE

Anexa 1

Acord de colaborare

Nr. _____/_____

Nr. _____/_____

În temeiul prevederilor:

- Programul Operațional Capital Uman 2014-2020 (POCU) – Manualul Beneficiarului

Art. 1. Părțile

1.1. Liceul Teoretic "Avram Iancu", cu sediul în Brad, str. Liceului nr.18, jud. Hunedoara, codul fiscal 4944680, - în calitate de **partener principal**

Și

1.2....., cu sediul în,
cod de identificare fiscală– în calitate de **partener secundar**

au convenit următoarele:

Art. 2. Scopul Acordului de Colaborare





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Prin semnarea prezentului Acord de Colaborare, părțile își exprima acordul de colaborare în vederea implementării componentei de **inovare socială** a proiectului **“You can do it - educație nonformală în sistem outdoor”**, POCU/987/6/26, Cod SMIS :153439 ce se implementează prin Programul Operațional Capital Uman, perioada de implementare octombrie 2022 - decembrie 2023, în municipiul Brad, jud. Hunedoara.

Art. 3. Obiectul Acordului de Parteneriat

Obiectul acestui parteneriat îl reprezintă:

- Stabilirea modului de implementare și derulare a activității privind componenta de acțiuni de inovare socială a proiectului în concordanță cu rezultatele planificate ale proiectului;
- Identificarea, dezvoltarea și promovarea unor soluții pentru rezolvarea problemelor de factură socială;
- Promovarea nediscriminării în comunități;
- Popularizarea acțiunilor efectuate;
- Stabilirea de măsuri pentru multiplicarea activităților.

Art. 4. Principiile de buna practica ale parteneriatului

4.1 Partenerii trebuie să contribuie la realizarea funcționării acțiunilor din cadrul activității de inovare socială și să își asume rolul lor în cadrul proiectului, așa cum este definit în cadrul acestui Acord de Colaborare.

4.2 Părțile trebuie să se consulte în mod regulat și să se informeze asupra tuturor aspectelor privind activitatea ce face obiectul Acordului de colaborare.

4.3 Partenerii trebuie să desfășoare activitățile cu respectarea standardelor profesionale și de etică cele mai înalte, respectiv cu maximum de profesionalism, eficiență și vigilență, în conformitate cu cele mai bune practici în domeniul vizat.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Art. 5. Durata acordului

5.1 Acordul de Colaborare intră în vigoare la data semnării sale de către toți membrii parteneriatului.

5.2. Părțile se obligă să deruleze prezentul Acord de Colaborare până la finalizarea proiectului.

Art. 6. Drepturi și obligații ale partenerilor

6.1 Drepturi și obligații ale partenerului principal

a) Să colaboreze cu expertul de inovare socială și să sprijine derularea în bune condiții a activității pe toata durata valabilității Acordului de colaborare

b) Să pună la dispoziția partenerilor materialele informative cu scopul diseminării în organizația parteneră, necesare desfășurării activității descrise în prezentul Acord de colaborare.

c) Să comunice partenerilor secundari orice eveniment intervenit în derularea activității desfășurate conform prezentului Acord de colaborare.

6.2. Drepturi și obligații ale partenerilor secundari

a) Să ducă la îndeplinire activitatea pentru care s-a angajat prin prezentul Acord de colaborare, asigurând functionalitatea acțiunii.

b) În cazul persoanelor juridice, sa facă dovada ca activitatea prevăzută în actele legale de constituire concordă cu activitatea pentru care se angajează prin Acord;

c) Să atragă personal calificat pentru realizarea acțiunilor propuse în cadrul parteneriatului;

d) Să comunice partenerului principal orice eveniment intervenit în derularea activității desfășurate conform Acordului de colaborare.

Art. 7. Răspunderea partenerilor:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

7.1. Partenerii își asumă responsabilitatea pentru activitatea pe care o desfășoară în contextul prezentului acord, fără a aduce prejudicii de niciun fel celorlalte entități implicate.

Art. 8. Notificări

8.1. Comunicările între Parteneri în legătură cu prezentul Acord se vor face în scris, prin e-mail.

Art 9. Legea aplicabilă

Prezentului Acord i se va aplica și va fi interpretat în conformitate cu legislația românească.

Art. 10. Amendamente la Acordul de colaborare

10.1. Pe durata prezentului Acord, părțile vor avea dreptul să convină în scris asupra modificării anumitor clauze, prin act adițional, oricând interesele lor cer acest lucru, când aceste circumstanțe au loc și nu au putut fi prevăzute în momentul în care s-a executat prezentul Acord de colaborare.

10.2. Eventualele amendări ale Acordului de colaborare nu trebuie să contravină obligațiilor asumate de către partenerul principal prin Contractul de finanțare.

Art. 12. Litigii

Orice disputa care poate lua naștere din sau în legătură cu prezentul Acord va fi soluționată pe calea negocierilor între Părți, iar în situația în care acestea nu ajung la niciun acord privind soluționarea acestei dispute, aceasta va fi soluționată de instanțele competente.

Art.13. Prevederi finale

Părțile garantează că reprezentanții numiți ale căror semnături apar mai jos au fost investiți cu toate puterile legale de a semna și executa prezentul Acord de colaborare.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Prezentul Acord a fost întocmit și semnat la Liceul Teoretic "Avram Iancu" Brad, astăzi,, în două exemplare originale, în limba română, câte unul pentru fiecare parte.

Semnături

Partener principal

Partener secundar

Numele și funcția persoanelor
persoanelor

Numele și funcția

autorizate să semneze,

autorizate să semneze,

Director, ȘTEFAN BOGDAN MIHAI

.....

Semnătura

Semnătura





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 2

Ghid pentru moderarea întâlnirilor

Secțiunea 1

Prezentarea proiectului și a moderatorului.

Secțiunea 2

Prezentarea celor prezenți

Spuneți-ne, pe scurt, câteva informații despre dumneavoastră:?

Secțiunea 3

Identificarea problemelor cu care se confruntă

Vă rugăm să ne spuneți care sunt, în opinia DVS., problemele cu care vă confrunțați în prezent.

Aceste probleme pot fi legate de locuire, de muncă, de sănătate, de siguranța, de relații cu autoritățile și instituțiile statului, de școala copiilor, de timp liber etc.

Secțiunea 4

Ce credeți că ar trebui făcut pentru ca aceste probleme să se rezolve?

Cine ar trebui să rezolve problema? Ați solicitat rezolvarea ei? Care este stadiul în care se află rezolvarea problemei? Cum vă implicați pentru rezolvarea ei?

Secțiunea 5

Încheiere întâlnirii





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Informare despre acțiunile următoare, solicitarea permisiunii de a fi contactați și pentru alte acțiuni realizate în cadrul proiectului.

Mulțumiri pentru participare. Se afirmă disponibilitatea întregii echipe să contribuie la facilitarea unui dialog constructiv cu autoritățile și instituțiile care ar putea contribui la rezolvarea problemelor identificate.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 3

Minuta întâlnirii ...

Proiect “You can do it - educație nonformală în sistem outdoor”

Acțiuni de inovare socială

Data: _____

Locația: _____

Structura întâlnirii:

- 1)Prezentarea proiectului și a partenerilor
- 2)Prezentarea celor prezenți
- 3)Identificarea problemelor care se vor dezbate
- 4)Modalități de rezolvare a problemelor
- 5)Concluzii

Desfășurarea întâlnirii





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Întocmit,

Participanți:

Au participat ___ persoane, conform listei atașată la prezenta.

Listă prezență întâlnire

Tabel participanți la întâlnirea organizată în data de _____
în cadrul proiectului **You can do it- Educație nonformală în sistem outdoor**

| NR CRT | NUME PRENUME | TELEFON | EMAIL |
|--------|--------------|---------|-------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 4:

DESIGN-UL UNUI ATELIER:

Presupune următoarele componente:

Aria de învățare: Reprezintă unul din domeniile de învățare ale inovării sociale: Cetățenie activă, Angajabilitate, Antreprenoriat social, Leadership, Dezvoltarea caracterului, Patrimoniul cultural etc..

Modulul: Fiecare arie de învățare este împărțită în module specifice, sub umbrela cărora sunt așezate teme specifice ariei de învățare. De exemplu, pentru Cetățenie activă câteva din module sunt: Diversitate, Mediul înconjurător, Violență, Advocacy, etc.

Numele întâlnirii: reprezintă tema dintr-un anumit modul.

Scopul atelierului: este formulat pe scurt, în termeni generali și reprezintă finalitatea urmărită în cadrul respectivului atelier.

Obiective specifice de învățare: această secțiune reprezintă finalitățile educaționale specifice ale atelierului, formulate în termenii unor comportamente observabile și măsurabile. Obiectivele specifice de învățare sunt exprimate din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor (și valorilor). Reprezintă, cu alte cuvinte, ceea ce ar putea un participant: să știe, să facă și să fie, după parcurgerea activităților atelierului). Exprimarea și nuanțarea obiectivelor se face cu ajutorul verbelor de acțiune care să vizeze un comportament observabil, ca în exemplele de mai jos:

- Cunoștințe (C): a defini, a descrie, a reprezenta, a interpreta, a diferenția, a preciza, a recunoaște, a compara, a clasifica, a ordona, a demonstra, a explica, a completa, a elabora, a analiza, a separa, a identifica, a deduce, a examina, a formula, a caracteriza, a experimenta, a sintetiza, a prezenta, a reuni, a evalua, a valida, a argumenta, a aprecia, a decide, a utiliza, a opera, a comenta, a înlocui, a nota etc.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Abilități (A): a reconstitui, a realiza, a produce, a proiecta, a prelucra, a interoga, a planifica, a construi, a calcula, a audia, a viziona, a opera, a desena.

- Atitudini și valori (V): a accepta, a persevera, a efectua conștiincios, a încuraja, a respecta, a convinge, a se angaja, a opta, a alege, a asuma, a manifesta, a demonstra etc.

La sfârșitul atelierului, participanții vor fi capabili:

- (C) – să definească învățarea

- (A) – să-și elaboreze propria strategie de învățare

- (V) – să manifeste încredere în capacitatea proprie de a învăța

Cuvintele cheie: reprezintă termenii sau conceptele cu cea mai mare însemnătate în cadrul atelierului. Cuvintele cheie sunt definite/descrie din perspectiva obiectivelor educaționale urmărite, foarte pe scurt.

Planul întâlnirii: Reprezintă o imagine de ansamblu a atelierului, în care pot fi văzute într-o singură privire:

- *activitățile care se vor desfășura:* în această secțiune, sunt notate doar denumirile activităților, urmând ca descrierea pas cu pas să fie făcută în rubrica special dedicată acestui scop.

- *metodele propuse,* sunt, în general, jocuri și povestiri, dar și alte metode specifice educației non-formale/experiențiale, care pot ajuta la atingerea obiectivelor educaționale propuse în atelier.

- *timpul* – fiecare din activitățile propuse este corelată cu perioada de timp necesară recomandată implementării.

- *materiale necesare* – reprezintă materialele necesare pentru buna desfășurare a activităților propuse și pot include consumabile (coli de scris, coli de flipchart, creioane, markere, resurse video) sau orice resurse dezvoltate (fișe de lucru, anexe specifice etc) necesare pentru a facilita în mod optim atelierul, așa cum sunt propuse în design-ul întâlnirii.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- *timpul total* – este estimat în ore și minute (ex. 1 oră și 15 minute și nu 75 minute).

Descrierea activităților – reprezintă o descriere în detaliu, pas cu pas, a fiecăreia dintre activitățile ce se vor desfășura pe parcursul atelierului. Aici sunt incluse:

- *Numele activității.*

- *Timpul alocat* – trecut în paranteză, imediat după numele activității.

- *Scopul activității* – reprezintă o descriere pe scurt a ceea ce se urmărește prin acea activitate.

- *Pregătirea activității* – pentru unele activități este necesară pregătirea în avans din partea facilitatorului; această rubrică permite expertului să ia în considerare elementele necesare desfășurării activității.

- *Facilitarea activității* – o descriere pas cu pas a modului în care respectiva activitate va fi facilitată de către expert.

- În funcție de tipul activității, este posibil ca uneori, Pregătirea și Facilitarea să fie incluse împreună; în acest caz, titlul scris este Pregătirea și facilitarea.

- *Nota facilitatorului:* sunt acele idei, elemente, aspecte care trebuie subliniate de către expert. Acestea pot ține de cursivitatea activităților sau concluzii pe care trebuie să le menționeze expertul pentru a scoate în evidență importanța conceptului/ideii respective.

- *Întrebările de procesare/ debriefing* – această secțiune prezintă sugestii de întrebări de procesare pe care expertul le-ar putea adresa după activitate; aceste întrebări sunt foarte importante pentru că stimulează procesul de învățare; recomandăm ca întrebările să urmărească etapele ciclului educației prin experiență (reflecție, generalizare și transfer).

- *Recomandări* – este o rubrică care poate fi inclusă doar atunci când este nevoie de a oferi facilitatorului câteva propuneri, idei, soluții de adaptare a activității la specificul de vârstă al participanților.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Evaluarea întâlnirii – reprezintă o activitate de scurtă durată care permite participanților fixarea principalelor aspecte ale învățării determinate de întâlnirea respectivă. Evaluarea poate urmări fie toate obiectivele educaționale propuse ale întâlnirii fie doar unul singur. Evaluarea poate să includă și elemente de transfer a celor învățate către viața de zi cu zi.

Chestiuni administrative și încheiere. Atelierul se încheie, de obicei, cu o scurtă discuție/informare legată de aspectele administrative și de organizarea, precum și cu completarea listei de prezență sau anunțarea următorului atelier.

Referințele bibliografice: includ toate referințele la care face trimitere în design-ul atelierului, listate alfabetic - întâi pentru cărți, apoi pentru sursele provenite de pe internet.

Anexele: reprezintă toate materialele, foile de lucru, exercițiile și alte documente necesare pentru buna implementare a activităților propuse și atingerea obiectivelor de învățare. Alături de fișele de lucru, pot fi întâlnite și fișe de tip suport informațional, o scurtă descriere teoretică a tematicii respective.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 5

Nr _____/_____

Nr _____/_____

ACORD DE PARTENERIAT

I. COLABORATORII

1. **Liceul Teoretic "Avram Iancu"**, având sediul în Brad, str. Liceului, nr. 30, județul Hunedoara, prin Dl Ștefan Bogdan Mihai, având funcția de director, în calitate de PARTENER

și

2. **Școala Gimnazială**, având sediul în, prin Dna/Dl, având funcția de director, în calitate de PARTENER

II. OBIECTUL PROTOCOLULUI DE COLABORARE

Art. 1. Părțile au stabilit de comun acord să colaboreze în vederea desfășurării unor activități comune, de tip experiențial, de sprijin și inspirațional, în domeniul inovării sociale, să împărtășească reciproc exemple elocvente de bună practică, metode, strategii, instrumente de inovare socială, dar și să participe, atât cu elevii, cât și cu cadrele didactice, la ateliere de lucru, organizate la Liceul Teoretic "Avram Iancu" Brad, pe tematică socială inovativă.

III. DURATA CONTRACTULUI

Art. 2. Prezentul protocol se încheie pentru perioada **ianuarie - decembrie 2023** și se poate prelungi, prin acordul părților, cu clauze de revizuire, după caz. În situația în care părțile sunt





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

mulțumite de modul în care se derulează colaborarea, contractul se prelungește din oficiu și după încheierea perioadei menționate.

IV. CONTRIBUȚIA PĂRȚILOR LA REALIZAREA COLABORĂRII

Art. 3. În cadrul parteneriatului, **ambele școli** se obligă:

- Să ofere sprijin logistic pentru desfășurarea activităților comune în cadrul celor două cluburi școli, în oricare dintre școli se vor desfășura activitățile;
- **Să sprijine activitățile destinate inovării sociale, din ambele școli și inițiativa tinerilor prin recunoașterea meritelor profesorilor implicați în acestea**, precum și prin expunerea către diverse oportunități care vin spre susținerea proiectului "You can do it – educație nonformală în sistem outdoor";
- Să promoveze prin mijloace specifice activitățile din cadrul atelierelor de inovare socială sau alte evenimente ce au ca subiect educația non-formală/extracurriculară în sistem outdoor;
- Să folosească și să respecte elementele de identitate ale proiectului "You can do it – educație nonformală în sistem outdoor";
- Să nu aducă prejudiciu niciunuia dintre parteneri și nici proiectului "You can do it – educație nonformală în sistem outdoor", prin activități care aduc o imagine negativă instituțiilor implicate: asocierea politică, activități ilegale, prejudiciere materială, etc.

Art.4 În cadrul parteneriatului, **Liceul Teoretic "Avram Iancu" Brad și**, se angajează:

- Să organizeze și/sau să participe activ la atelierelor de inovare socială, din cadrul proiectului "You can do it – educație nonformală în sistem outdoor";
- Să participe la crearea, organizarea și sărbătorirea a cel puțin unui eveniment comun de împărtășire de bune practici în domeniul inovării sociale;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Să aplice valorile și metodologia promovate de conținutul proiectului ”You can do it – educație nonformală în sistem outdoor”;
- Să folosească și să respecte elementele de identitate ale proiectului ”You can do it – educație nonformală în sistem outdoor”;
- Să nu aducă prejudiciu niciunui dintre parteneri și nici proiectului ”You can do it – educație nonformală în sistem outdoor”, prin activități care aduc o imagine negativă instituțiilor implicate: asocierea politică, activități ilegale, prejudiciere materială, etc.
- Să respecte termenele limită de desfășurare a activităților propuse;
- Să promoveze la nivelul școlilor și a comunităților locale, valorile educației nonformale, prin diseminarea tuturor activităților comune realizate în cadrul parteneriatului propus;

V. RĂSPUNDEREA PĂRȚILOR

Art. 5. Răspunderea pentru îndeplinirea obligațiilor ce decurg din prezentul protocol, cu efect negativ asupra colaborării, revine părților, așa cum s-au obligat fiecare dintre acestea, prin clauzele contractuale, conform legii.

VI. CLAUZE DE ÎNCETARE A COLABORĂRII

Art. 6. Următoarele condiții duc la încetarea colaborării:

- hotărârea comună a colaboratorilor, prin acord scris;
- cazul de forță majoră;
- nerespectarea întocmai a clauzelor prezentului Protocol, situație în care partea lezată poate cere rezilierea unilaterală a acestuia.

VII. ALTE CLAUZE ALE DESFĂȘURĂRII COLABORĂRII

Art. 7. Comunicările între colaboratori, privitor la modul de desfășurare a colaborării, se efectuează în scris.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Drept pentru care s-a încheiat prezentul protocol de colaborare în 2 (două) exemplare, câte un exemplar pentru fiecare partener.

DIRECTOR,
PROF. ȘTEFAN BOGDAN MIHAI

DIRECTOR,
PROF.

EXPERT INOVARE SOCIALĂ,
PARTENERĂ,
PROF. FĂRĂU ADRIAN

PROF. COORD.ȘCOALĂ





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 6

**Tabel participanți la organizată
în cadrul proiectului „Educație nonformală în sistem outdoor”, ID proiect POCU: 153439**

| Nr. Crt. | Nume | Prenume | E-mail | Telefon | Semnătura |
|-----------------|-------------|----------------|---------------|----------------|------------------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Expert inovare socială, Fărău Adrian





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 7

METODĂ DE INOVARE SOCIALĂ - PROIECTELE DE SERVICE LEARNING

Un proiect de Service-Learning se află la intersecția dintre două nevoi: cea de învățare a elevului și cea de sprijin a comunității. Nevoia de învățare: printr-un proiect de Service-Learning, elevii își formează și dezvoltă o serie întreagă de competențe și cunoștințe specifice subiectului predat, dar învață în același timp să fie responsabili și perseverenți, trăiesc experiența compasiunii și învață cum trebuie să acționeze pentru ca binele pe care îl doresc celorlalți să fie corect pus în practică. Nevoia comunității: elevii identifică o nevoie reală a comunității lor și propun și implementează o soluție care este sustenabilă (adică are un impact pozitiv asupra comunității).

Proiectele de Service-Learning pot fi definite în parte prin efectul pe care îl au asupra elevilor. Atunci când această metodă este folosită în mod structurat pentru a conecta competențele (inclusiv conținuturile) cu nevoile comunității, elevii vor:

- ▶ aplica ceea ce învață la școală pentru a contribui la schimbarea în bine a comunității
- ▶ lua decizii care vor avea rezultate reale, nu ipotetice
- ▶ crește ca indivizi și cetățeni ai comunității
- ▶ experimenta succesul, indiferent de nivelul abilităților lor actuale
- ▶ dobândi o mai bună înțelegere a sinelui, a comunității și a societății
- ▶ dezvolta abilități de leadership, de comunicare, de lucru în echipă etc.

Într-un context școlar, Service-Learning poate fi definit ca **o metodă experiențială de predare prin care competențe sau conținuturi abordate în sală de clasă sunt folosite pentru a rezolva o nevoie reală a comunității printr-un proces care permite elevilor să aibă inițiativă, să reflecteze asupra impactului pe care îl au în comunitate și să**





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

demonstreze noile abilități și cunoștințe dobândite. Utilizarea resurselor existente în comunitate: istoria, cultura, resursele și provocările comunității, infuzarea semnificației și relevanței acestora în învățare, pot ajuta școlile să crească cetățeni. În loc să dilueze curriculumul școlar, strategiile de învățare care conduc spre comunitate sporesc intensitatea învățării și probabilitatea ca elevii să transfere cunoștințele și abilitățile lor înspre situații noi. Rezultatul final? Învățare profundă, durabilă, dincolo de ultimul examen, și angajamentul de a servi, care durează o viață.

Un proiect de Service-Learning de calitate respectă o serie de standarde:

- 1. Sprijină învățarea conectată la curriculum:** Lecțiile predate sunt folosite în scopul proiectului, iar elevii sunt ajutați să facă legătura între cele învățate și modul lor de aplicare în context comunitar. În cazurile cele mai fericite, învățarea și serviciul se capacitează și se întăresc una pe cealaltă, curriculumul fiind cel care ghidează proiectul, iar proiectul sprijină aprofundarea competențelor din curriculum.
- 2. Este ancorat în nevoile reale ale comunității:** Proiectele de Service-Learning permit elevilor să se implice direct și personal în rezolvarea unor probleme relevante pentru comunitatea lor. Elevii identifică și articulează nevoile comunității în urma unui demers investigativ care include metode precum observația directă, interviuri, chestionare. Aceste date sunt folosite de elevi pentru a realiza un plan care se va concretiza în acțiuni cât se poate de reale și folositoare comunității.
- 3. Include timp pentru reflecție:** Pe tot parcursul proiectului, elevii sunt ghidați în mod sistematic să reflecteze asupra efectelor acțiunilor lor în comunitate, dar și asupra schimbărilor interne – cum gândesc, ce simt, cum reacționează, ce învață, cum învață etc. Momentele de AHA, dezvoltarea gândirii critice și a metacogniției elevilor, presupun ca profesorul să aloce timp suficient pentru reflecția asupra experiențelor trăite de elevi.
- 4. Este ghidat de vocile elevilor:** Elevii au nevoie de contexte în care să își exprime ideile și opiniile și să ia decizii urmate de consecințe în contexte autentice. Proiectele de Service-Learning permit elevilor să aibă inițiative, să ia decizii, să interacționeze cu membri ai





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

comunității, să învețe despre cum funcționează (sau nu) societatea și să își vadă ideile transpuse în realitate. La final, tot ei sunt cei care reflectează și evaluează succesul și extrag învățăminte.

5. Se realizează în parteneriat cu comunitatea: Cele două obiective de bază ale proiectelor de Service-Learning sunt schimbarea abordărilor didactice și a culturii învățării în școală, precum și consolidarea participării comunitare. Pentru ca ambele obiective să reușească, proiectul are loc în afara școlii și în colaborare cu parteneri din cartier sau comunitate. Acest lucru aduce beneficii elevilor, care descoperă noi locuri de învățare, oferă avantaje școlilor care se deschid, precum și comunității și partenerilor implicați.

6. Progresul este monitorizat: „Proiectul nostru a contat?”, „A făcut vreo diferență?”. Toate proiectele de Service-Learning au nevoie să urmărească și să evalueze măsura în care acțiunile comunitare ale elevilor au avut un impact (pozitiv), dar și să faciliteze extragerea unor lecții pentru viitor. Elevii sunt ghidați să observe, să raporteze, să calculeze efectele produse de acțiunile lor, având grijă să includă feedbackul comunității în întregul demers.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

DESIGN ATELIERE PROIECTE DE SERVICE LEARNING

ATELIER 1- Luarea deciziilor

Obiective de învățare

După această sesiune participanții vor putea să

- Enumere etapele luării unei decizii
- Faciliteze trei metode de luare deciziilor în grup

Concepte cheie și termeni

- Luarea deciziilor
- Multivoting
- Matricea deciziilor
- Caruselul

Agenda atelierului

| <i>Activitate</i> | <i>Metoda</i> | <i>Timp</i> | <i>Materiale</i> |
|------------------------------|---------------|-------------|--------------------|
| 1. Introducere | Prezentare | 10 min | - |
| 2. Etapele luării deciziilor | Prezentare | 10 min | PPT 2 |
| Multivoting | Simulare | 20 min | Flipchart, buline |
| Matricea deciziilor | Simulare | 20 min | Flipchart, markere |
| Caruselul | Simulare | 30 min | Flipchart |

Descrierea activităților

1. Introducere 10 min

Notă : Participanții sunt rugați să propună câteva soluții pentru anumite probleme identificate în comunitatea lor. Aceste soluții se vor transforma în idei. Acum, aceste idei sunt cumva ale lor, așa cum la club poate fi a unui copil sau unui grup de copii. Fiecare suntem atașați de ideile noastre și, de aceea, e dificil ca ceilalți să accepte ideea celorlalți.

2. Etapele luării deciziilor. 10 min





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Facilitare:

Notă : Legați această sesiune de rezultatele discuției de evaluare a ideilor de proiect de ieri. Spuneți-le participanților că și ei se vor trezi la club cu mai multe idei de proiect și copiii care propun aceste proiecte sunt puternic legați de propunerea lor și pot să apară conflicte sau nemulțumiri sau, la un moment dat unii, chiar dacă aparent au acceptat o idee, observăm că nu se implică în proiect așa cum ne-am așteptat. Asta este din cauză că ei nu cred în proiect, în cauză etc. Acesta este motivul pentru care trebuie să procedăm, utilizând una sau mai multe din metodele pe care le vom exersa, la club, când se ia o decizie așa de importantă cum ar fi ideea de proiect sau cauza proiectului sau modul de rezolvare a problemei.

Apoi introduceți o prezentare de 10 minute, a unui proces de luare a deciziilor și facilitați o discuție de grup. Asigurați-vă că este clar pentru ei pașii de bază de luare a deciziilor:

1. Identificarea Problemei / Provocării

- stabiliți problema reală, nu cea de suprafață
- stabiliți problema în termeni specifici
- stabiliți problema ca o întrebare

2. Lista de opțiuni

- poate fi sub formă de brainstorming

3. Colectați date/informații

4. Cântăriți alternative

- Cum se compară fiecare opțiune cu cealaltă?
- Care sunt rezultatele fiecărei opțiuni?

5. Alegeți o opțiune

- Verificați cu pasul 2 pentru a vedea dacă această alegere în contradicție cu nevoile declarate

6. Puneți în practică:

- Cum se poate pune în aplicare alegerea voastră?
- Ce măsuri puteți lua acum?





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Ce măsuri trebuie să luați mai târziu?

7. Evaluarea

- Examinați alegerea dvs. periodic.
- Evaluarea eficacității deciziei

3. Multivoting. 20 min

Pregătire: Utilizați aici foile de flipchart cu harta și foaia cu nevoile și comorile din sesiunea anterioară. Pregătiți buline pentru toți participanții și asigurați-vă că aveți suficiente pentru două runde.

Facilitarea: Prezentați participanților metoda: Multivot este o tehnică de îngustare a unei liste de idei sau opțiuni. Se folosește de obicei după o sesiune de brainstorming la club pentru a identifica rapid cele mai importante puncte de pe listă. Aceasta tehnică este cea mai potrivită pentru a fi utilizată în grupuri mari. Este o tehnică valoroasă atunci când există dificultăți în a ajunge la un consens. Multivot permite fiecărui participant să participe în mod egal la procesul de luare a deciziilor. Acest lucru este deosebit de important în obținerea de acceptare pentru acțiunile viitoare, în baza deciziei.

Pași pentru această activitate:

1. Afîșează elementele luate în considerare pe flipchart
2. Dă fiecărui membru al echipei 3 puncte reprezentând 3 voturi.
3. Fiecare membru al echipei va vota pentru opțiunea pe care el sau ea o crede ca fiind cea mai importantă. Membrii clubului pot oferi toate voturile pentru o singură opțiune, pot împărți voturile între mai multe opțiuni sau pot vota pentru opțiuni individuale, până când folosesc numărul lor alocat de voturi.
4. Adunați voturile.
5. Selectați 3 - 5 opțiuni care au primit cel mai mare număr de voturi. Refaceți voturile astfel încât toți să poată alege încă odată preferințele lor dintre cele alese în prima rundă.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

6. Adunați din nou voturile și vedeți care este ordinea.

4. Matricea deciziilor. 20 min

Notă: Matricea deciziei raționale este o tehnică utilă în cazul în care aveți o serie de alternative bune din care să alegeți și mulți factori diferiți pe care trebuie să-i luați în considerare. Este o tehnică foarte bună în cazul în care nu există o opțiune preferată clară și evidentă.

Pregătire: Pregătiți pe flipchart un tabel care să includă pe prima linie opțiunile pe care vreți să le cântăriți și pe prima coloană factorii care trebuie luați în considerare. Puteți lăsa rândul cu factori necompletat și să decideți cu grupul ce factori trebuie luați în considerare. Factorii pot să fie priviți drept criterii de decizie.

Facilitare: Pași pentru această activitate:

1. Alegeți factorii care influențează luarea deciziilor. De exemplu: vizibilitate, eficiență, timp, impact asupra comunității etc
2. În continuare, adăugați în coloanele tabelului, marcând fiecare opțiune pentru fiecare dintre factorii din decizia ta. Scor pentru fiecare opțiune de la 0 (slab) la 5 (foarte bun). Rețineți că nu trebuie să aibă un scor diferit pentru fiecare opțiune - în cazul în care nici unul dintre ele nu sunt bune pentru un anumit factor în decizia ta, atunci toate opțiunile ar trebui să fie 0.
3. În cele din urmă, se adaugă aceste scoruri pentru fiecare dintre opțiunile. Opțiunea cu scorurile cele mai mari câștigă!

Exemplu:

| | Vizibilitate | Timp | Impact | Total |
|--------------------------------|--------------|------|--------|-------|
| Proiect de strângere de peturi | 0 | 3 | 4 | 7 |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Amenajare adăpost pentru câini | 0 | 3 | 2 | 5 |
| Proiecție de filme despre abuzul în familie | 2 | 4 | 5 | 8 |

5. Caruselul. 30 min

Notă: Dacă ați avut vreodată nevoie să explorați impactul unei schimbări propuse, veți ști cât de greu poate fi pentru să identificați toate rezultatele posibile. În situații ca acestea, mulți oameni se panichează, și enumeră primele consecințe pe care le pot gândi, rezultând o listă care este incompletă, și dificil de analizat. Caruselul este un instrument de vizual care oferă un mod structurat de a analiza consecințele directe și indirecte ale unei decizii, eveniment, sau proiect.

Facilitare: Pași pentru această activitate:

1. Scrieți proiectul propus în centrul unei coli de flipchart.
2. Acum, brainstormați posibile consecințe directe ale proiectului. Scrie fiecare consecință într-un cerc, și conectați de ideea centrală cu o săgeată. Acestea sunt consecințe de "prim ordin".
3. Acum trebuie să se gândească toate posibilele consecințe "de ordinul al doilea" pentru fiecare dintre consecințele de ordinul întâi (directe) pe care le-ați notat în pasul 2, și să le adăugați la diagrama dvs. în același mod. Apoi, se repetă acest lucru prin identificarea consecințelor de ordinul trei, consecințele a patra ordine, și așa mai departe. Utilizați un cod de culoare pentru fiecare "nivel" al roții.
4. După ce ați terminat toate nivelurile caruselului, veți avea o imagine clară a posibilelor consecințe directe și indirecte care rezultă din proiect. Listați-le.
5. Analizați aceste consecințe în comparație cu alte proiecte propuse.

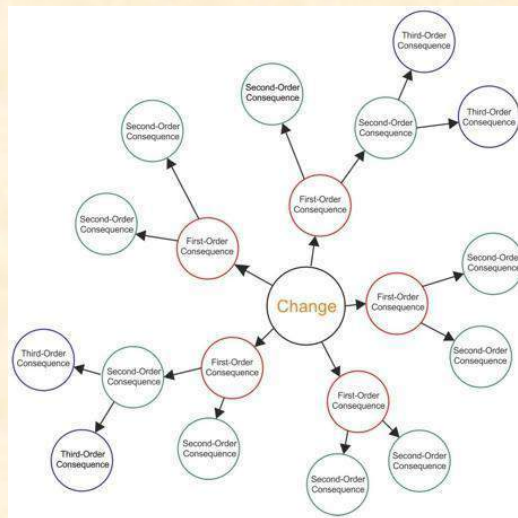




UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

ATELIER 2- Concepția proiectului

Obiective de învățare

- Formulează scopul proiectului
- Identifică beneficiarii și rezultatele proiectului
- Exersează 2 metode de lucru cu tinerii pe SLP

Concepte cheie și termeni

- Scop, beneficiari, rezultate

Agenda atelierului

| Activitate | Metoda | Timp | Materiale |
|-----------------------------|---------------------|--------|--|
| 1. Introducere | Prezentare | 5 min | - |
| 2. Povestea proiectului | Cadrul de poveste | 5 min | Foi flipchart, A4, jucărie/pion, anexa 4 |
| 3. Scopul proiectului | Discuție facilitată | 20 min | Flipchart, markere, post-it, foi A4 |
| 4. Beneficiarii proiectului | Discuție facilitată | 10 min | Flipchart, markere, post-it, foi A4 |
| 5. Rezultatele proiectului | Discuție facilitată | 20 min | Flipchart, markere, post-it, foi A4 |
| 6. Aventuri palpitate | Lucru pe echipe | 30 min | Flipchart, markere, post-it, foi A4 |

Descrierea activităților

1. Introducere 5 min

Rugați participanții să folosească ideea pe care au ales-o în atelierul anterior..

2. Povestea proiectului. 15 min





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



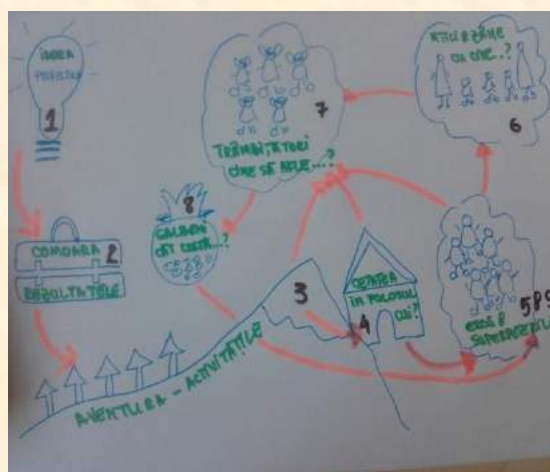
Instrumente Structurale
2014-2020

Prin această activitate, familiarizați participanții cu elementele principale ale unui proiect. Citiți cu voce tare povestea de mai jos:

Eroi din Cetatea X (numele localității)! Ați găsit în cetate o **comoară** (numele comorii alese) pe care vreți să o descoperiți, să o valorizați, să o promovați și să o lăsați ca **moștenire** celor din cetate sau o **problemă** pe care vreți să o soluționați. Pentru a duce la îndeplinire această misiune, veți primi **un săculeț cu 400 de galbeni** și un **ceas cu cuc** care va ține timpul în loc pentru 3-4 luni. Împreună veți porni în această **aventură palpitantă**. Pe parcursul aventurilor voastre, veți căpăta niște **superputeri**. Ca să le puteți folosi, va trebui să anticipați, să descoperiți, să presupuneți care pot fi aceste **superputeri** și la final să evaluați dacă le-ați folosit în timpul aventurii. În aventura voastră, vă veți folosi de niște **mesageri** care au puterea de a da mesajele voastre mai departe, de a conecta oamenii, de a aduce idei sau contribuții. Dar puteți întâlni și **pitici și zâne** care au puterea de a vă susține în activități concrete, vă pot aduce mai mulți galbeni, resurse, timp sau sprijin. Această aventură a voastră se numește **PROIECTUL XXX!** Înainte de a porni în aventură este important să ne imaginăm cum va fi povestea proiectului nostru și să o scriem. Povestea o vom scrie într-un **Papirus oficial** numit **formularul de proiect**.

Pentru fiecare element pregătiți un desen simbol și faceți un fel de traseu, tip joc cu etape, pe Peretele Lipicios:

- **Ideea poveștii** = scopul proiectului nostru.
- **Eroii povești** = participanții care găsesc soluții la probleme..
- **Cetatea** = în folosul cui veți face proiectul? (în ce fel servește proiectul comunitatea, cine va beneficia de el - categorii de persoane, număr de persoane);
- **Comoara moștenire** = rezultatele proiectului: ce va rămâne în urma proiectului? sau **problema**
- **Superputerile eroilor** = Învățarea - ce vă propuneți să învățați în timpul realizării proiectului?





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- **Galbenii** = bugetul proiectului: cât costă proiectul?
- **Ceasul cu cuc** = timpul: când va fi realizat proiectul?
- **Aventura** = cum? ce activități/acțiuni aveți de făcut pentru a ajunge la rezultatele proiectului?
- **Mesagerii** = ambasadorii proiectului
- **Piticii și zâne** = partenerii și sponsorii care susțin proiectul
- **Papirus oficial** = formularul de proiect pe care îl trimiteți către finanțatori, parteneri, sponsori, susținători.

Introduceți harta poveștii, în care pot urmări etapele de elaborare a proiectului și explicați participanților că în următoarele activități vor aborda pas cu pas etapele, la fel ca în poveste.

3. Ideea (scopul) proiectului. 20 minute

Notă: la finalul sesiunii anterioare, întregul grup de participanți a exersat metode de luare a deciziei și a decis cumva că o anumită nevoie este mai importantă sau o comoară anume merită valorificată. Porniți de la una din ele, tot procesul de mai jos.

Folosiți o jucărie de pluș pe post de pion (sau orice altceva). Rugați un participant să așeze pionul pe punctul nr.1 la **Ideea proiectului**.

Participanții, grupați în grupe egale numeric, au la dispoziție 10 minute pentru a contura ideea de proiect. Ea trebuie să fie simplu formulate, clară pentru oricine o citește, să răspundă nevoii identificate sau comorii nevalorificate. E preferabilă o frază sau chiar o propoziție. La final citiți variantele și alegeți variant cea mai bine formulată.

4. Beneficiarii proiectului. 10 minute

Mutați pionul la punctul următor: **Cetatea**. Explicați participanților că orice vor face în proiect, vor face cu gândul că cineva va folosi rezultatele muncii lor și că cineva chiar are nevoie de acele rezultate. Altfel, oricât de frumoasă este ideea proiectului, dacă nu folosește oamenilor, va rămâne ca idee de laborator. Discutați cu grupul pe marginea întrebărilor: în folosul cui veți





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

face proiectul? În ce fel servește proiectul comunitatea? În ce fel servește proiectul turiștii din zonă? Putem să numim categorii de persoane și să estimăm un număr de persoane? Fiecare grup va scrie pe o foaie de hârtie răspunsul și din nou veți alege cel mai bun răspuns pe care îl lipiți în dreptul punctului nr 2.

5. Rezultatele proiectului. 20 minute

Mutați pionul la punctul următor: **Comoara moștenire/Problema rezolvată**. Amintiți care este ideea proiectului și discutați cu grupul pe marginea întrebărilor: ce va rămâne în urma aventurilor acestui proiect? cum vreți să vedeți comoara după proiect? ce să fie schimbat la comoară, în jurul ei?

Scrieți întrebările pe flipchart și rugați participanții să discute în grupurile constituite și apoi să scrie răspunsurile pe câte un post-it. Oferiți 4-5 minute pentru asta, după care rugați-i să vină să le explice lipindu-le pe în jurul temei **Comoara moștenire/Problema rezolvată**. Grupați-le rapid pe categorii și validați cu ei care din aceste rezultate ar vrea să rămână și care ar fi realist de atins în 3-4 luni. Păstrați pe desen cele agreate. Menționați că veți mai reveni la aceste rezultate și că e posibil ca, pe măsură ce înaintăm în aventura imaginării proiectului nostru, să se mai schimbe, să se mai ajusteze - menționați că așa e normal în proces.

6. Aventura proiectului. 30 minute

Înainte de începerea activității, decupați foi de hârtie A4 după următoarele forme:

- Talpă/Pas - pentru a reprezenta activitățile din proiect
- Rucsac/Sacoșă - pentru a reprezenta resursele necesare în călătorie/aventură
- Inimă - pentru a reprezenta piticii și zânele - parteneri și sponsori necesari
- Față fericită – pentru a reprezenta mesagerii, cei care vor afla primii despre activitățile din proiect, direct de la voi.

Dați grupelor de lucru 30 de minute pentru a-și realiza aventura. Ei vor mai avea timp de lucru și la începutul atelierului viitor.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

ATELIER 3- Planificare și organizare

Obiective de învățare

- Exersează metode de lucru cu tinerii din club pentru realizarea planificării, bugetului și completarea formularului de proiect

Concepte cheie și termeni

- Diagrama gantt, buget

Agenda atelierului

| Activitate | Metoda | Timp | Materiale |
|---|--------------------------------------|--------|--------------------------------|
| 1. Aventura proiectului: Ceasul cu cuc | Discuție facilitată, munca în echipă | 50 min | Foi flipchart, foi A4, markere |
| 2. Energizer | | 10 min | |
| 3. Galbenii-bugetul proiectului | Discuție facilitată, munca în echipă | 20 min | Foi flipchart, markere |
| 4. Formularul de proiect | | 10 min | Anexa 5 |

Descrierea activităților

1. Ceasul cu Cuc – Planificarea în timp a proiectului. 50 minute

Spuneți participanților că urmează să mai stabilească durata și perioada de activitate și să organizeze toate informațiile în ordine cronologică în următorul tabel. Participanții vor continua activitatea din sesiunea anterioară, încă 20 min. După 20 min, fiecare echipă va prezenta rezultatul în 2 min și apoi veți decide împreună care variantă este mai corectă, completă.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| Talpă/Pas - pentru a reprezenta activitățile din proiect | Rucsac/Sacoșă - pentru a reprezenta resursele necesare | Inimă - pentru a reprezenta piticii și zânele - parteneri și sponsori necesari | Față fericită – pentru a reprezenta mesagerii, cei care vor afla primii despre activitățile din proiect, direct de la voi. | Ceas De când până când trebuie realizată activitatea |
|--|--|--|--|---|

2. Energizare 10 min

La decizia formatorului.

3. Galbenii – bugetul proiectului 20 min

Facilitare:

Spuneți participanților că urmează să facă niște calcule. Cereți participanților să analizeze rucsacii/sacoșele pe care au fost menționate resursele necesare realizării unei activități și să vadă:

- dacă resursele menționate pot fi obținute sub formă de materiale/oameni sau dacă trebuie achiziționate și dacă e ultima variantă, treceți suma necesară;
- dacă suma necesară poate fi atrasă din surse locale (vecini, parteneri sau sponsori);

Fiecare grup va face pe un flipchart un tabel cu resurse necesare/sursă/cost și un sumar cu costul total al proiectului (bugetul total) și total sumă/resurse care ar putea fi obținute prin sponsorizări, donații etc.

La final, în ultimele 5 min se afișează rezultatele echipelor și din nou se decide cea mai bună variantă.

4. Formularul de proiect 10 min

Se prezintă grupului formularul de proiect (anexa) și se culeg din sală întrebări de clarificare legate de cum anume se completează acest formular





UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

ATELIER 4- Reflecție și evaluare

Obiective de învățare

- să experimenteze o metodă de reflecție pentru proiecte

Concepte cheie și termeni

- reflecție
- evaluare

Agenda sesiunii

| Activitate | Metoda | Timp | Materiale necesare |
|-------------------------|-------------|--------|---------------------|
| 1. Harta experiențelor | joc | 45 min | Harta experiențelor |
| 2. Încheiere | Joc concurs | 30 min | PPT 1 |
| 3. Cu ce pornim la drum | Prezentare | 15 min | Anexa 6 |

Descrierea activităților

1. Harta experiențelor 45 min

Notă: În urma acestei întâlniri, membrii grupului vor fi mai conștienți de importanța reflecției și vor reflecta cu privire la propria învățare în timpul planificării proiectului și la rezultatele proiectului lor

| Zone de pe hartă | Întrebări ajutătoare | Zone de pe hartă | Întrebări ajutătoare |
|-------------------------|---|-----------------------|---|
| Izvorul curiozității | Ce v-a stârnit curiozitatea cel mai mult? Ce v-a intrigat? Ce v-a pus pe gânduri? | Deșertul confuziei | Ce a fost cel mai confuzant? De ce a apărut confuzia? Ați depăși momentul confuziei? Cum? |





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|-----------------------|--|--------------------------------------|--|
| Podul planificării | Cum v-ați planificat? Ce ați făcut exact? Ce provocări ați întâmpinat? Ce reușite ați avut? | Copacii bucuriei/satis facției | Care au fost momentele de maximă satisfacție, bucurie? Cum și de ce au apărut ele? Ce ați făcut ca și grup sau individual în acel moment? |
| Vântul temerilor | Care au fost principalele voastre temeri? Ce anume au făcut aceste temeri să apară? Ce ați făcut să depășiți aceste temeri? | Râul tensiunilor | Care au fost momentele cele mai tensionate? Ce a creat această tensiune? Cum ați reacționat la ea? Ați depășit momentul? Dacă da, cum? |
| Furtuna emoțiilor | Care au fost principalele emoții/sentimente care v- au încercat? Vă rog să le descrieți. Ce a cauzat apariția acestor sentimente? Ce reacții ați avut? | Lacul clarității | Ce a adus claritate în experiența voastră? Cine și ce a ajutat la aducerea acestei clarități? Ce stare ați avut în acel moment al clarității? Cum v-ați simțit? |
| Norii încordării | Este ceva anume care v-a generat încordare? Ce anume? De ce credeți că ați fost încordați? | Cascada soluțiilor | Care au fost soluțiile pe care le-ați identificat? Cum ați ajuns la ele? Cum v-a făcut să vă simțiți găsirea acestor soluții? |





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|--|--|---------------------------|---|
| Mlaștina blocajului | Ce anume v-a blocat cel mai tare în timpul activității? Ați reușit să depășiți blocajul? Cum? Care au fost ingredientele? | Avalanșa problemelor | Care au fost cele mai mari provocări sau probleme pe care le-ați întâmpinat? Cum v-ați simțit pe parcurs? Ce ați învățat din ele? |
| Soarele inspirației | Ce v-a adus inspirație? Cum ați folosit această inspirație? | Ploaia asemănărilor | Ce asemănări ați găsit între experiență trăită și alte situații din viața voastră? |
| Copacii încrederii | Ce anume a creat încredere/neîncredere? Cum s-a construit încrederea/neîncredere? În ce fel vă ajută încrederea? | Muntele descoperirilor | Ce ați descoperit în timpul experienței - despre voi, ceilalți, grup, activitate etc? Ce v-ați reconfirmat în timpul experienței - despre voi, ceilalți, grup, activitate etc? |
| Vântul transformărilor/ schimbărilor | Cum te schimbă pe tine această experiență de învățare? Ce din tine este altfel de acum înainte? | Peștera viitorului | Ce veți face diferit după această experiență? Aveți un plan pentru viitor? |

manifestând recunoștință și apreciere pentru munca în echipă și pentru dezvoltarea potențialului lor în cadrul grupului.

Concepte-cheie:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- **Reflecție:** proces de gândire profundă în care ne angajăm cu scopul de a conștientiza schimbări în urma unor experiențe trăite.
- **Evaluare:** analiza activităților și a realizărilor unui proiect și stabilirea măsurii în care am reușit să facem ceea ce ne-am propus.
- **Autonomia în învățare:** se manifestă când abordăm învățarea ca pe proiect personal, în care ne gestionăm singuri, stabilindu-ne scopul, obiectivele, conținuturile învățării, strategiile și activitățile de învățare, ne monitorizăm în procesul învățării și ne evaluăm singuri performanța atinsă.

Facilitare: După finalizarea scrierii proiectului propune participanților un moment de analiză a celor mai intense momente prin care au trecut de-a lungul planificării proiectului folosind o hartă a experiențelor.

Împarte participanții în trei, maxim patru grupe. Fiecare grup va primi o foaie de flipchart, markere și postituri. Pe perete, într-un loc vizibil așează **Harta Experiențelor Noastre** și prezint-o pe scurt oferind exemple cu denumirile zonelor de pe hartă și cum pot fi ele interpretate.

Invită participanții, în grupe, să analizeze experiența trăită în timpul proiectului și, folosind colile de flipchart și markerile primite la început să deseneze propria hartă a experiențelor așa cum grupul l-a **văzut, auzit, simțit, trăit, interpretat și concluzionat**, dar folosind simboluri care se regăsesc pe Harta Experiențelor Noastre.

La final, invită fiecare grupă să-și prezinte harta argumentând de ce au ales respectivele simboluri, ce înseamnă pentru ei și ce asocieri fac între imaginea, denumirea zonei și modul cum au perceput ei acel moment din experiența trăită.

IMPORTANT! Deși pe hartă sunt 18 simboluri ei pot să aleagă doar cele care au fost relevante pentru experiența lor - nu trebuie să le folosească pe toate.

Timpul de lucru este 20 de minute. Timpul de împărtășire pe grupe este de 5 minute. Acest exercițiu va fi reluat de grup după finalizare proiectului. Este important să nu considere proiectul finalizat până când nu trec din nou prin această fază de reflecție.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Simboluri și întrebări posibile

Pentru a vă asigura că participanții trec prin toate etapele reflecției: Analiză, Interpretare și Transfer când fiecare grup prezintă harta puteți să adresați câteva întrebări ajutătoare:

2. Recapitulare 20 min

Pregătire: reluați PPT 1 cu informații legate de ce este SLP, axele SLP, etapele.

Facilitare: Împărțiți participanții în echipele școlilor. Când ajungeți la etapele SLP, rugați participanții să procedeze astfel:

- pe o coală A4 scriu denumirea etapei (de ex. Analiza nevoilor de învățare și a intereselor tinerilor)
- să împartă foaia în 2 coloane. Pe o coloană notează ce au liderii de făcut și cum, pe cealaltă coloană ce au tinerii de făcut și cum (metodă, de ex plan personal de învățare)

3. Cu ce pornim la drum 25 min

Facilitare: Oferiți informații legate de temele pentru care vor trebui să le construiască pentru evaluare. Ele trebuie urcate pe platformă, vor primi feedback de la formatori și vor trebui corectate pentru a le aduce la forma optimă pentru evaluarea finală.

Ultimele 15 min utilizați o metodă de colectare a unui feedback calitativ legat de ce au învățat și de ce suport ar avea nevoie de la dvs, ca mentori.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Anexe:

Formular de propunere proiect de serviciu în folosul comunității

Proiect.....Propus de Școala.....

| Răspundeți la următoarele întrebări | Prevăzut/planificat | Realizat/atins (se completează după încheierea proiectului) |
|--|---------------------|--|
| Care este ideea pe care doriți să o realizați? | | |
| De ce vreți să vă implicați în acest proiect (Care sunt cauzele și efecte problemei?) | | |
| În folosul cui? (în ce fel servește proiectul comunitatea, aduce el beneficii pentru turiști? Numiți categorii și număr de beneficiari) | | |
| Cu ce rezultate? (Ce va rămâne în urma acțiunilor voastre?) | | |
| Ce vă propuneți să învățați în timpul realizării proiectului? (ce conținut / concepte și ce proces?) | | |
| Cum? (ce acțiuni aveți de făcut pentru a realiza proiectul)? | | |
| Cu cine? (Cine sunt și cu ce vă ajută parteneri, sponsori alții decât FNO?) | | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | |
|--|--|--|
| Cine să aflu? (cui îi veți prezenta ce doriți să faceți și ce ați făcut și cum veți proceda?) | | |
| Cât costă? (detaliați pe ce veți cheltui banii) | | |
| Când va fi realizat? (în ce perioadă vă propuneți realizarea proiectului?) | | |

Proiecte de Service Learning - Feedback Final

APRECIĂȚI CU VALORI CUPRINSE ÎNTRE 1= SATISFĂCĂTOR ȘI 4= FOARTE MULT, AFIRMAȚIILE:

- | | |
|--|---|
| 1. Așteptările mele de la acest curs au fost împlinite | 1 |
| 2 3 4 | |
| 2. Consider că obiectivele cursului au fost atinse | 1 |
| 2 3 4 | |
| 3. Consider că activitățile propuse au fost suport pentru atingerea obiectivelor | 1 |
| 2 3 4 | |
| 4. Consider că materialele utilizate au fost de calitate | 1 |
| 2 3 4 | |
| 5. Consider că prestația formatorilor a fost de calitate | 1 |
| 2 3 4 | |
| 6. Cursul a fost bine organizat | |
| 1 2 3 4 | |

APRECIĂȚI CU VALORI CUPRINSE ÎNTRE 1= SUFICIENT 4=FOARTE BINE, AFIRMAȚIILE:

- | | |
|--|--|
| 1. Am înțeles cum anume se planifică și implementează un proiect de service learning | |
| 1 2 3 4 | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

2. Pot sprijini grupul să aplice cu un proiect pentru finanțare

1 2 3 4

3. Mă simt pregătit/ă să realizez un proiect de service learning

1

2 3 4

OFERIȚI RĂSPUNSURI LA ÎNTREBĂRILE

1. Cel mai mult la acest curs am

apreciat.....

.....
.....

2. Cel/cele mai importante lucruri pe care le-am învățat la acest curs au fost

.....
.....
.....
.....

3. Aș avea nevoie de sprijin (informații, explicații etc) pentru

.....
.....
.....
.....

4. Sugerez

îmbunătățirea:.....

.....





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 8

METODĂ DE INOVARE SOCIALĂ - HARTA COMUNITĂȚII



Varianta 1.

Tema activității

- Comunitate
- Muncă în echipă

Domeniul de învățare

- Cetățenie activă

Metoda educațională

- Altele





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Descriere

Materiale necesare: hârtie flipchart, markere, creioane colorate

Durata: 25 minute

Acest exercițiu este un instrument de planificare care îi va ajuta pe participanți să transpună pe hârtie, într-un format grafic, bunurile și punctele forte ale comunității, problemele, nevoile și deficiențele. Exercițiul este un mod de organizare a informațiilor descoperite de ei în timpul turului. Sunt diverse abordări pentru a face harta comunității și puteți folosi orice altă metodă cu care sunteți familiarizați.

Pregătire și facilitare:

Cereți-le participanților să se separe în 3/4 grupuri. Dați fiecărui grup coli de flipchart și diverse materiale (markere, creioane colorate, acuarele și pensule, post-ituri, foarfece și lipici etc.). Invitați fiecare grup să deseneze o hartă a zonei din comunitatea lor pe care o știu sau pe care tocmai au vizitat-o. (Dacă participanții nu sunt familiarizați suficient cu zona și ar desena mai degrabă o hartă a unei părți diferite a comunității, este în regulă). Pentru acest exercițiu, încurajați-i să înceapă să gândească geografic, deși ulterior poate fi loc și pentru identificarea comunităților nelegate geografic, care există, de asemenea, în acea regiune.

Odată ce grupurile au identificat ce comunitate geografică vor cartografia, invitați-le să o deseneze pe hârtie. Includeți toate caracteristicile importante, cum ar fi limitele comunității; drumuri, poteci, poduri și porți; case, școli, centre de sănătate, mănăstiri, biserici, alte instituții și organizații; magazine și piețe; parcuri și locuri de distracție etc. Puteți folosi și kit-ul cu simboluri. În acest caz, explicați că fiecare simbol reprezintă o categorie de patrimoniu natural și că în zona lor pot întâlni astfel de elemente. Grupați participanții în 4 grupe pentru a-și prezenta și unii altora simbolurile, pentru a discuta despre semnificația acestora și despre posibile exemple de la ei din localitate sau zonă. După 5 -10 minute de discuții în grup, cereți copiilor să lipească simbolul său pe flipchart și să ofere tuturor o explicație și o exemplificare





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

(dacă există la ei în zonă). După fiecare prezentare, dacă este nevoie, completați cu explicații conform conceptelor descrise în anexa atașată.

Invitați-i să identifice bunurile și punctele forte pe care aceste instituții, structuri și oameni le asigură comunității și marcați aceste bunuri cu o culoare specifică.

În momentul în care harta este desenată și caracteristicile ei pozitive identificate, invitați grupurile să adauge hărții aspectele și problemele mai puțin plăcute. (Aici, poate fi inclusă nu doar prezența unor anumite probleme, ci și *absența* unor anume puncte forte – de exemplu, harta ar putea indica lipsa pieței într-o zonă rezidențială, făcând dificilă aprovizionarea cu alimente a locuitorilor ei). Ei trebuie să marcheze aceste nevoi cu o culoare diferită.

Nota pentru facilitator: Ai grijă să clarifici faptul că nu toate nevoile sau punctele slabe sunt probleme. Problemele au un impact negativ asupra oamenilor sau asupra mediului. Oricum, chiar dacă o comunitate nu are probleme, ar putea exista, totuși, aspecte ce pot fi îmbunătățite!

Odată ce grupele au terminat exercițiul, invitați-le să se adune și să-și prezinte în fața grupului mare hărțile și concluziile lor. Fiecare grup mic trebuie să explice de ce au ales acea problemă din care au făcut o prioritate, precum și de ce s-au gândit că aceasta ar conduce la inițierea unui proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității. Permite grupului mare să discute meritele fiecărei propuneri și, dacă e posibil, să se hotărască asupra unei idei pentru proiectul grupului. Totuși, reamintește-le participanților că vor avea de parcurs câteva etape până la realizarea proiectului de învățare prin serviciul în folosul comunității. Aceasta este doar prima etapă. Dacă nu se pot hotărî la ce problemă să se oprească în această întâlnire, este în regulă – vă veți reîntoarce la acest proces la întâlnirea următoare.

Asigurați-vă că participanții aleg o problemă pe care ei o pot prezenta într-un mod realist, pe baza bunurilor disponibile și a abilităților pe care le au ca grup

Păstrați hărțile, notițele, imaginile, fotografiile și alte documente realizate la această întâlnire, deoarece clubul le va folosi în timpul procesului de planificare a proiectului.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Întrebări de procesare/debriefing:

Cereți-le participanților să privească harta ca un întreg și să reflecteze asupra următoarelor întrebări:

- Cu care din nevoile comunității am vrea să ne identificăm ?
- De ce este această problemă ar fi o prioritate?
- Care sunt unele din punctele forte/bunuri ale comunității care ne-ar putea ajuta în rezolvarea acestei probleme?

Obiective de învățare

Valori, abilități, cunoștințe (V.A.C). În urma activității participanții vor putea:

- C – Să explice ce este o hartă a comunității și cum poate fi folosită în procesul de dezvoltare a unui proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității.
- A – Să creeze o hartă a nevoilor și a resurselor comunității.
- V – Să identifice punctele forte pozitive ale comunității lor fără a-i minimaliza nevoile.
- V – Să descrie punctele forte și bunurile pe care le oferă comunitatea lor

Competențe

- Management de proiect

Competențe Europene

- Civice și sociale

Valori

- Viziune și perspectivă



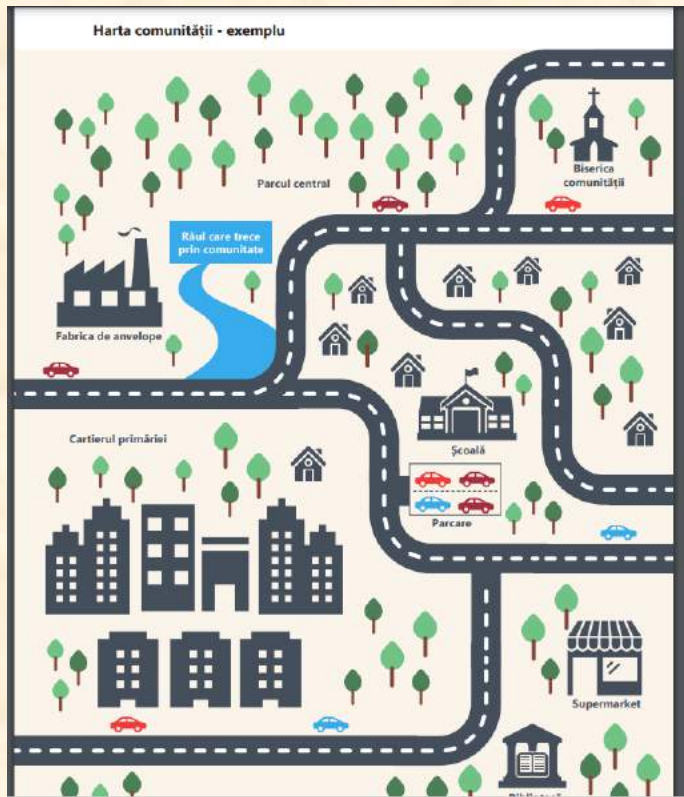


UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Spirit cetățenesc





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Varianta 2.

Scopul.

Reprezintă o ilustrare grafică a comunității care ne permite să introducem informațiile culese din comunitate (prin observațiile sistematice făcute în timpul turului comunității, prin interviurile realizate cu diferiți membri din comunitate, a anchetelor și sondajelor sau a altor metode folosite pentru culegerea informațiilor).

Descriere.

Construcția hărții permite tinerilor să-și construiască o imagine de ansamblu a comunității care îi ajută să identifice cu ușurință problemele, nevoile și resursele disponibile. După finalizarea hărților fiecare grup își va prezenta desenul și va oferi explicații cu privire la aspectele pe care le consideră relevante. Pentru a fi de succes, harta comunității ar trebui să:

- conducă la identificarea resurselor și a modului în care sunt acestea folosite, eventualele bariere în accesarea lor;
- permită compararea percepțiilor cu privire la diferitele aspecte din comunitate;
- stimuleze comunicarea dintre participanți;
- genereze idei și să îndemne la acțiune pentru îmbunătățirea comunității;
- permită identificarea ușoară a nevoilor, prioritizarea lor și alegerea uneia pe care se va construi următorul proiect.

Harta comunității poate fi folosită de fiecare dată când începem un nou proiect. Tinerii se pot întoarce la această hartă pentru a identifica / alege următoarele nevoi / probleme ce pot fi acoperite / rezolvate prin proiectele de serviciu în folosul comunității. În alcătuirea hărții comunității, pot fi invitați să-și aducă contribuția și alți reprezentanți ai comunității.

Harta comunității – ghid de construcție

Instrucțiuni

Împreună cu întreaga grupă de lucru, pe colile de flipchart pe care le-ați primit, desenați o hartă a comunității pe care ați vizitat-o. În alcătuirea hărții puteți folosi informațiile colectate în urma turului comunității în ghidul de observație, a interviurilor, sondajelor sau discuțiilor în grup:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- caracteristici importante precum limitele comunității, drumurile, zonele în care locuiesc
- locurile importante cum ar fi piața, școala, centrele comunitare, parcurile, sursele de apă, instituțiile de administrare publică, spitale, etc;
- locurile în care își petrec timpul liber;
- locurile de care se bucură sau nu se bucură;
- locurile pe care le consideră sigure sau nesigure;
- resursele din comunitate;
- răspândirea etnică în teritoriu
- zonele cu probleme;
- absența unor puncte forte (cum ar fi lipsa unei piețe într-o zonă rezidențială sau lipsa containerelor de gunoi, etc)

După finalizarea hărților reflectați asupra următoarelor întrebări:

- Cu care din nevoile comunității am vrea să ne identificăm?
- De ce această problemă ar fi o prioritate?
- Care sunt unele din punctele forte / bunuri ale comunității care ne-ar putea ajuta în rezolvarea acestei probleme? Odată ce ați terminat exercițiul, prezentați în fața grupului mare harta pe care ați desenat-o și concluziile voastre.

Simboluri orientative pentru Harta Comunității





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Legenda Hărții Comunității

Secțiunea III - Probleme/Provocări de mediu și comunitate

| | | | |
|--|------------------------------|--|---|
| | Zonă poluată (aer, apă, sol) | | Zonă de depozitare de gunoaier/deșeurilor |
| | Poluare vizuală | | Pădure defrișată |
| | Poluare fonică | | Zonă vulnerabilă |

Secțiunea IV - Sprijin sau resurse ajutătoare "verzi"

| | | | |
|--|--------------------|--|---|
| | Monitor de poluare | | Mass-media prietenoasă cu mediul (eco-friendly) |
| | Eco-export | | Cercetare științifică în domeniul naturii |
| | Educație de mediu | | Factori de interesaj |

Legenda Hărții Comunității

Secțiunea I - Simboluri generale

| | | | |
|--|--|--|---------------------------------|
| | Locuință | | Zonă cu restaurante și cafenele |
| | Cartier (1) | | Zonă industrială |
| | Cartier (2) | | Instituție religioasă |
| | Cartier (3) | | Școală |
| | Cartier (4) | | Grădiniță |
| | Instituție (primărie, consiliu local, sedii firme, bănuț, cinema, etc) | | Politie |
| | Drum drept | | Pompieri |
| | Drum dreapta și stânga | | Drum dreapta și stânga |
| | Drum cotit la dreapta | | Zonă cu apă curgătoare |
| | Drum cotit la stânga | | Zonă cu apă stătătoare |
| | Intersecție în cruce | | |

Legenda Hărții Comunității

Secțiunea II - Natură și stil de viață sustenabil

A. NATURA (SOL, APĂ, AER)

| | | | |
|--------------------------------|--|-----------------------------------|--|
| | Arie naturală protejată | | Zonă de camping |
| | Floră protejată | | Zonă de belvedere |
| | Faună protejată | C.STIL DE VIAȚĂ SUSTENABIL | |
| | Punct de observare a vieții sălbatice | | Agricultură eco |
| | Grădini comunitare | | Reclămare, reparare, reutilizare, împrumut |
| | Zonă de cules | | Acoperiș verde |
| B. ACTIVITĂȚI ÎN NATURĂ | | | Servicii de curățitorie ecologice |
| | Zonă de recreere | | Traseu de drumetie |
| | Zonă de practicare a sporturilor în natură | | Traseu bicicletă |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 9

Ateliere de dezvoltare globală și de protecție a mediului

ATELIER 1

Interdependențe Globale

Durata: 50-70 min:

Obiective de învățare. Participanții și participantele vor:

Cunoștințe

- Înțelege ce înseamnă interdependențe globale și felul în care se reflectă în viața lor din perspectiva resurselor și actorilor globali.
- Identifică cei mai puternici actori globali.
- Face legătura dintre acțiunile actorilor globali și cum afectează planeta.

Atitudini

- Reflectă la consecințele pozitive și negative ale interdependențelor globale.
- A avea un nivel crescut de responsabilitate pentru rolul propriu în context global.
- Crește nivelul de sensibilizare legate de felul în care depindem de alte țări în ceea ce privește viața noastră, din puncte de vedere multiple.

Abilități

- Analizează critic contextul global, relațiile de putere dintre actorii globali și propria putere.
- Dezvoltă abilități de dezbateră pe teme globale.

Materiale și spațiu necesare: rolurile printate, sfoară (foarte multă sfoară)

Descriere pas cu pas:

- Explicăm grupului contextul acestui modul precum și a atelierului cu care demarăm.
- Începem atelierul cu o activitate scurtă de „Unde te poziționezi?” pentru a energiza și încălzi mental grupul și pentru a scoate în evidență anumite opinii





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

preconcepute despre contextul global, care pot fi combătute prin discuția ulterioară din a doua parte a atelierului.

- Punem pe doi pereți opuși din sală de lucru următoarele semne: ACORD și DEZACORD.
- Citim următoarele afirmații și invităm participanții și participantele să se poziționeze în mod fizic în acord sau dezacord față de afirmația noastră. Nu există posibilitatea de a sta în mijloc, chiar dacă au păreri împărțite, trebuie să ia o decizie.
- Pentru fiecare afirmație, dăm ocazia mai multor persoane din fiecare latură să își expună punctul de vedere, în mod balansat ambelor tabere. Dacă cineva își schimbă punctul de vedere pe parcursul discuției are libertatea să se mute în partea opusă.

Afirmațiile propuse; recomandăm să folosim doar 2 sau 3 dintre acestea și să alocăm maxim 10 minute pentru fiecare propoziție:

- Mâncăm o varietate de mâncare mai mare ca niciodată.
 - Viața este mai bună pentru oameni în ziua de azi față de acum 50 de ani.
 - Este bine să cumperi produse realizate în țări sărace, deoarece îi ajută pe acei oameni să aibă o slujbă.
 - Dacă marile puteri și marii actori ai lumii nu se schimbă, nu contează ce facem noi la nivel individual.
- Continuăm cu a doua parte a sesiunii. Fiecare persoană primește un rol (*vezi fișa de lucru*). Fiecare rol este numerotat cu 1, 2 sau 3. Rolurile marcate cu 1 reprezintă diferite alimente, cele cu 2 reprezintă diferiți actori din societate, iar cele cu numărul 3, reprezintă resurse naturale ale planetei și oamenii.
- Fiecare persoană trebuie să citească descrierea rolului, de mai multe ori, dacă este necesar, și să înțeleagă în totalitate textul. Cerința dată este să personifice rolul primit, este de preferat să rețină cât mai mult din textul primit și să evite citirea acestuia (atunci când vor trebui să între în rol). Este foarte important ca toate informațiile din





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

rolul primit să fie comunicate și prin personificare să fie adaugate aspecte de atitudine, însă nu alte informații (care pot fi eronate).

- După 5 minute de acomodare cu rolurile primite, rugăm grupul să se așeze pe scaune. Scaunele trebuie așezate în 3 cercuri concentrice, cât mai apropiate între ele. În cercul interior, se vor așeza persoanele care au marcat rolul lor cu numărul 1, pe al doilea cerc persoanele cu numărul 2 și pe cel exterior cele cu numărul 3. Numărul de scaune trebuie să corespundă cu numărul de locuri distribuite în grup cu numărul aferent.

- Fiecare persoana trebuie să se introducă grupului, prin personificarea rolului primit, asigurându-se că prezintă toate informațiile primite în rol. Primele persoane care se introduc sunt cele cu numărul 1, apoi cele cu 2 și ultimile sunt cele cu numărul 3.

- Începând cu cea de a doua persoană care se prezintă, începem să folosim sfoară și să facem conexiuni. După ce s-au introdus întrebăm:

- Te conectezi în vreun fel cu X (*persoana/rolul care s-a introdus mai devreme*)? Sau
- Cu cine te conectezi din persoanele care s-au introdus mai devreme?

- Persoanele vizate direct răspund, însă toata lumea poate să-și dea cu părerea despre posibilele conexiuni, în special după ce mai mulți oameni s-au introdus și trebuie analizate una câte una.

- Conexiunile în mod fizic vor fi făcute de noi folosind ghemul de sfoară. Rugăm persoanele vizate să folosească un deget sau mâna pentru a aduna conexiunile sfoară cu celelalte persoane prezente. Va fi necesară foarte multă sfoară pentru a face toate conexiunile – în principiu toate rolurile se vor conecta cu toate rolurile. Ne asigurăm că, de la prima până la ultima persoană, vom folosi un singur ghem. În funcție de numărul de persoane prezente și așezarea scaunelor, probabil va trebui să unim mai multe ghemuri.

- După ce toate persoanele s-au introdus întrebăm:

- Cum vă simțiți? *Rugăm cateva persoane să se exprime.*





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Să se ridice cine se simte puternic? *Rugăm unele din aceste persoane sa detalieze.*
- Ce se întâmplă dacă trageți de sfoară?
- Ce înseamnă asta?

- Rugați persoanele să iasă din roluri, să lase sfoara jos și să ne așezăm în cerc pentru a continua discuția.

Sugestii de întrebări/procesare/închidere atelier

- Cum vă simțiți acum? *Rugăm fiecare persoană se ne spună într-un cuvânt sau propoziție.*
- Care sunt gândurile voastre dominante din acest moment?
- Cum a fost pentru voi sa adunati conexiunile-sfoară în timpul jocului?
- Ce observații aveți legat de acest exercițiu?
- Ce asociații faceți cu viața reală? De ce?
- Ce reprezinta rolurile cu numărul 1? Dar cele cu 2? Cu 3?
- Ce legătură este între acestea?
- Ce reprezintă conexiunile de sfoara pe care le-am făcut în timpul exercițiului?
- De ce viața noastră se bazează pe un sistem construit în acest fel?
- Care sunt aspectele problematice din acest sistem?
- Cine credeți că sunt pierzătorii și câștigătorii din acest sistem?
- Ce ați vrea să se schimbe?
- Cum poate fi acest sistem schimbat?
- Cine sunt actorii cheie?
- Ce rol are fiecare dintre noi?

Închidere atelier:

„Vom continua în următoarele ateliere/sesiuni cu discuții pe această temă și vom aprofunda unele dintre aspectele menționate de voi astăzi pentru a le înțelege mai bine”

Dacă următoarea întâlnire va avea loc după câteva zile se poate propune una dintre următoarele teme de lucru:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Discutați despre impresile și gândurile voastre după acest exercițiu cu apropiații voștri.
- Aflați cat mai multe informații despre actorii despre care ați aflat pentru prima data astăzi și rolul lor în contextul României.
- Vizionați documentarul „Viața și datorie” / Life and Debt.

Recomandări și alternative:

- În fișa de lucru se găsesc 24 de roluri. Atunci când lucrăm cu un grup mai mic, trebuie să alegem în mod balansat și înțelept rolurile, precum și numerele din fiecare categorie astfel încât experiența exercițiului să nu fie afectată negativ. În special în categoria 2, sunt unele roluri mai complexe și pot fi mai dificil de înțeles și trebuie folosite cu atenție.
- Dacă lucrăm cu un grup mai mare de 24 de persoane, trebuie să creăm roluri adiționale. Opțiuni posibile pentru categoria 1 sunt: cafea, ciocolată, roșie. Pentru categoria 2: Un magazin etic/ zero waste; piața locală, Uniunea Europeană. Pentru categoria 3, se pot adăuga mai multe exemple de persoane cu profile diferite.
- Rolurile pot fi modificate pentru a fi mai relevante și/sau ușor de folosit de către grupurile cu care lucrăm. Este important să ne asigurăm că noi suntem informați legat de autorii menționați în roluri, pentru a oferi explicații suplimentare dacă este necesar.

Fișă de lucru

1. Sunt o banană

Vin din diferite țări din America de Sud. Poți să mă găsești peste tot în lume, în orice supermarket. Marile companii multinaționale mă comercializează peste tot. Mă cultivă pe terenuri mari, unde sunt o mulțime de pesticide și folosesc îngrășăminte chimice. Când mă cultivă, nu se respectă nici mediul, nici drepturile lucrătorilor și nici sănătatea acestora.

1. Sunt o salată

În timpul iernii, eu cresc într-o seră foarte călduroasă. Sunt frumoasă; se pun atâtea ierbicide și





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

pesticide peste mine, că nu am nici cea mai mică imperfecțiune sau vreun animăluț sau insectă peste frunzele mele. Mă hrănesc cu fertilizatori solubili și mă pot transporta până la distanțe foarte mari, pentru că este sănătos să mănânci o salată în fiecare zi, nu-i așa?

1. Sunt o bucată frumoasă de carne de vită

Întregă, tăiată sau oricum doriți. Consum multă apă (25.000 litri pentru a produce 100g de carne). În zilele noastre, consum foarte multe proteine vegetale (soia, manioc și cereale) care se produc intensiv, în partea de sud a lumii. De asemenea, mănânc și pește uneori, dar nu este bine să răspândim astfel de informații. Noi, animalele din Europa, mâncăm tot atâta cantitate de cereale ca toți locuitorii din China și India la un loc.

1. Sunt un dovlecel kenyan

Am nevoie de mari cantități de apă pentru a crește. Sunt cultivat de unii săteni pentru care nu sunt deloc util. Într-adevăr, sunt exportat spre țările cele mai bogate, astfel încât locuitorii lor să poată mânca dovlecei tot anul. Călătoresc 6000 km înainte de a mă pune pe masa ta! Am călătorit cu camionul, barca și cu avionul ... chiar dacă această călătorie m-a uscat puțin ... tot sunt drăguț!

1. Sunt un pește de ocean.

În prezent, aproape 80% din pești sunt în risc de dispariție, ceea ce va duce, în viitor, la distrugerea ecosistemului. Ce vor face aproape 2.6 miliarde de oameni pentru care eu reprezint sursa principală de proteine? Pentru a fi prins, navele industriale folosesc elicoptere, sateliți, și alte metode agresive de capturare. O treime din peștele capturat din apă este omorât în procesul de pescuire și este aruncat înapoi în mare. În țările din sudul globului, apele neprotejate sunt jefuite, în defavoarea localnicilor.

2. Eu sunt publicitatea

Sunt peste tot, oriunde te afli, unde locuiești, adânc în mintea ta, eu te pot face consumator/consumatoare imediat, în forma ta cea mai pură...pură de cea mai mare mizerie: simțul critic. Eu construiesc aceasta lume bogată! Visele sunt posibile, trebuie doar să le





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

cumperi! Eu ajut companiile multinaționale să își vândă produsele. Eu te învăț cum să te porți în anumite situații din viața ta. Cu mine, vei învăța lucruri bune. De fapt, ar trebui să mă numesc: Informare, comunicare sau educație permanentă!

2. Sunt un supermarket.

La mine găsești tot ce îți dorești, chiar și la ce nu te-ai gândit vreodată. Sunt aici să îți îndeplinesc și să răspund oricărei dorințe și să îți fac viața mai ușoară. Vrei să gătești mai puțin? M-am gândit deja la tot! Mâncăruri pentru orice vârstă, fructe și legume gata spălate, orice mâncare gata gătită, gata mestecată și aproape gata digerată. Pot să fac orice să îți placă de mine: căpșuni iarna, asparagus vara, vită din Argentina și cangur din Australia. Mă duc peste tot în lumea asta pentru clienții mei dragi. În plus, îți pot oferi cele mai bune oferte de preț pe care nu le poți refuza. Nu e minunat?

2. Sunt o Companie Multinațională

Produc foarte mult, mă găsești în multe țări ca și distribuitor sau producător și datorită mie mulți oameni au un loc de muncă. Decid absolut tot: cantitatea de fertilizator și pesticide utilizate, salariile muncitorilor, precum și condițiile de muncă ale acestora. Scopul meu principal este beneficiul acționarilor mei și pot să fac orice, oriunde în lumea asta fără să-mi pese de oameni sau de mediu. Mare parte din profitul meu îl folosesc pentru a face publicitate care mă ajută enorm să îmi vând produsele. Tot astfel pot convinge oamenii să consume produse din animale chiar dacă nu este bine pentru sănătatea lor. Din același motiv, pot să vând produse exotice, pe tot parcursul anului.

2. Eu sunt Fondul Monetar Internațional

Eu ajut statele din lume, la fel cum un tată bun ar face pentru familia sa. Cei care au nevoie cel mai mult de mine sunt statele sărace. Țările astea, de fapt, sunt înglobate în datorii. Aceste țări trebuie să îmi dea o parte importantă din bugetul lor pentru ai ajuta să scape de datorii. Câteodată le este foarte greu să facă asta și pentru ai ajuta facem mici Programe de Ajustare pentru ele pentru fi în stare să-și plătească datoriile. Acestea constau în diferite măsuri menite





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

să ajute economia țării. Mă refer aici la reducerea costurilor în sectorul public, sau chiar mai bine, la privatizare și blocare de salarii. La sfârșitul zilei, eu fac aceste lucruri pentru a fi bine pentru toată lumea. Stimularea agriculturii pentru export este deseori o condiție obligatorie. Exportul este profitabil și ajută țările cu datorii.

2. Sunt Monsanto

Sunt o companie internațională care produce semințe, chimicale și medicamente. Sunt tatăl Agentului Orange, un faimos erbicid folosit în timpul războiului din Vietnam care a avut consecințe teribile asupra mediului și asupra oamenilor. Sunt entuziasmat de noile tehnologii și în mod special de OMG (Organisme Modificate Genetic). Produc semințe modificate genetic care își pot produce propriul insecticid și care pot rezista erbicidelor mele. Afacerea perfectă! Nu doar că agricultorii sunt obligați să cumpere semințe de la mine în fiecare an, însă cumpără și erbicidele pentru că altfel nu pot să aibă o recoltă bogată. Minunat! Evident că aceste erbicide, pesticide, insecticide etc. omoară sau poluează :

- Pământul și apele și în consecință întreg ciclul alimentar;
- Insectele utile, precum albinele;
- Pot fi dăunătoare sănătății umane.

Eh, dar nu poți să faci o omletă fără să spargi ouă! Progresul are un preț, iar eu sunt progresul.

2. Eu sunt O.M.C. - Organizația Mondială a Comerțului

Sunt o organizație internațională care cuprinde în prezent aproape 150 de state, chiar dacă și altele îmi bat la ușă. Părinții mei sunt Acordul General privind Comerțul și Tarife(GATT) și faimosul Război Comercial. FMI (Fondul Monetar Internațional) și Banca Mondială sunt prietenii mei cei mai buni. Avem același vis: să asigurăm cea mai mare libertate în ceea ce privește comerțul internațional cu produse, servicii și bani. Așadar, susțin ce este mai bun pentru toată lumea: eliminarea barierelor în calea dezvoltării economice a pieței globale, eliminarea taxelor la import, a cotelor și diminuarea standardelor exagerate privind drepturile sociale și protecția mediului.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

2. Eu sunt PAC – Politica Agricolă Comuna

Bună, sunt PAC (Politica Agricolă Comuna), fac parte din familia europeană. În familia mea, de mult timp practicăm agricultura intensivă! Suntem bine cunoscuți pentru producția noastră de carne de vită. Importăm foarte multe proteine vegetale din țările din sud. Și din moment ce produc mai mult decât îmi trebuie, cu permisiunea OMC, export în aceleași țări produsele mele puternic subvenționate. Acest lucru îmi oferă șansa să le vând o carne mai ieftină decât cea pe care o produc pe plan local. Un alt punct bun!

3. Sunt apa mărilor și a oceanelor

Nu mai sunt așa limpede că în trecut. M-am încălzit și sunt mai acidă. Râurile aduc multe chimicale și îmi îmbolnăvesc locuitorii: un număr mare de pești și plante marine sunt deja victime și în risc de extincție. Având în vedere că o parte a apei mele se evaporă, nori se formează și se mută spre pământ. Prin ploaie, apa ia toată poluarea și o aduc în pământ.

3. Sunt Petrolul

Încă din secolul trecut, sunt foarte folositor și câteodată chiar necesar pentru oameni. Eu încălzesc case, fac să se miște mașinile, și sunt folosit să produc plastic și ambalaje. Sunt la baza produselor de igienă și de curățare. Sunt indispensabil pentru producerea fertilizatorilor chimici, pesticidelor, precum și pentru mașini și transportul produselor. Problema e că atunci când ei mă ard eu produc gaze cu efect de seră, atenție! În plus, rezervele mele o să se termine. Prima reducere a fost în 2010, iar sfârșitul tuturor rezervelor se estimează în 2040.

3. Sunt George, un fermier

Am 44 de ani. Sunt un fermier bun din Teleorman. Am o bucată de pământ și mă chinui să-mi trăiesc viața. Îmi vând legumele conform cu sezonul lor, însă din cauza tuturor acestor produse exotice pe care le poți găsi în supermarket tot timpul, oamenii cumpără din ce în ce mai puțin produse din țara noastră. De exemplu, dovleceii mei sunt disponibili numai la începutul toamnei. Oamenii care îi mănâncă tot timpul anului nu îi mai vor în perioada aia a anului. Încerc să mențin calitatea produselor mele, însă e dificil.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

3.Eu sunt apă proaspătă

Ar fi trebuit să fie foarte simplu însă cumva totul a devenit extrem de complicat! Am devenit un interes politic, strategic și economic. Cauzez tensiuni și câteodată și războaie. În lume, 70% din apă disponibilă este folosită pentru agricultură și în special pentru export.

3.Sunt aerul

Sunt disponibil pentru toate ființele umane și animale și mă poți respira într-un număr infinit zilnic. Mă simt din ce în ce mai greu, opac și plin de emisii de gaze, pesticide, metale și acide. Căldura și industriile sunt principalii vinovați pentru degradarea mea. Și transportul joacă un rol foarte important - gândește-te că unul din două camioane transportă mâncarea ta.

3.Sunt Paul din București

Locuiesc într-o garsonieră și sunt student. Încerc să trăiesc cu puținul pe care îl am, dar nu e așa ușor. Cumpăr produse ieftine din supermarketuri și după mine toate poveștile astea cu vaci nebune, pesticide și alte asemenea sunt doar glume. Mâncarea a fost întotdeauna bogată și produsele BIO sunt numai pentru bogați ! Mâncarea tot mâncare e!

3.Sunt Adina, o activistă din Alba Iulia.

Lupt împotriva multinaționalelor care ne fură semințele. Semințele sunt viață și un dar de la natură pentru că am avut o relație bună pe parcursul secolelor. Refuz să ne pierdem bogăția. Multinaționalele au patentat semințele noastre și acum noi trebuie să le cumpărăm după ce au fost modificate genetic. Asta o să ne facă dependenți de străini și prin urmare mai săraci.

3.Eu sunt terenul folosit pentru agricultură

Mă tratează îngrozitor și mă abuzează în așa fel încât nu mai mă pot regenera. Nivelul meu de eroziune este de la 18 la 100 mai mare decât capacitatea mea de restaurare. În ultimii 60 ani, în toată lumea aproape 2 miliarde de hectare de pământ au fost distruse. Oamenii din țările din emisfera Nordică folosesc aproape 10000 m2 fiecare, pe când unele țări din Asia folosesc doar





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

800! Va putea lumea asta să continue să producă suficient în viitor pentru consumul nostru?

3.Sunt padurea tropicala

Sunt una dintre acele păduri cu o diversitate și bogăție unică; doar un hectar poate să conțină până la 200 de diferite soiuri de specii de silvicultură. Însă omenirea mă distruge pentru că mereu vor mai mult spațiu. Dacă vor continua așa, eu voi dispărea. Ei fac asta pentru că vor să hrănească bovine pentru ca locuitorii din țările bogate să-și mănânce porția de 600 g de produs animal, în fiecare zi. Ei trebuie să distrugă un hectar de pădure pentru a hrăni o bovină și pentru a obține 1500 de hamburgeri. Dacă am converti întregul bazin Amazonian în pășuni, am putea hrăni populația planetei cu hamburgeri doar pentru o lună, nu mai mult. Pădurea va fi pierdută, pământul distrus și biodiversitatea noastră pierdută. Chiar merită?

3.Sunt apa subterană.

Nu mă simt prea bine. Nitrați și alți poluatori mă fac să mă simt bolnavă. Deasupra, în lumea supraterană, se pare că nimănui nu-i pasă. În fiecare an, oameni vor mai mult și mai mult și eu sunt din ce în ce mai bolnavă.

3.Sunt Pedro, un muncitor în agricultura din Ecuador

Am devenit steril după ce am intrat în contact cu un pesticid denumit DCBP, în timp ce lucram pe plantația de banane. Trebuie să știți că în America Centrală noi folosim pesticide care sunt interzise în Europa sau SUA, pentru că sunt foarte periculoase pentru sănătatea umană și pentru mediul înconjurător. Am descoperit că mai mult de 25 de milioane de muncitori din agricultura sunt otrăviți cu pesticide anual și că 20.000 mor din această cauză. Când lucrăm pe plantații, veneau avioane din partea companiilor și dădeau cu spray pesticid peste teren. I-am rugat să ne anunțe dinainte, ca să nu fim acolo. Au refuzat. Copilul meu lucrează acum cu mine. Probabil că nu voi avea bucuria unui nepot sau nepoată în viitor.

3.Sunt Rosibel, o activistă din Salvador.

Sunt coordonatoarea unei comunități de femei din Salvador. Luptăm pentru condiții de muncă





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

mai bune și pentru justiție. Este greu. Regiunea noastră este un paradis pentru investitorii străini. Salariile sunt foarte mici și condițiile de muncă insuficiente ne fac să fim disperăți după locuri de muncă. Un produs ieftin în țara ta înseamnă un profit imens pentru o multinațională și o grămadă de șomaj și exploatare pentru noi.

ATELIER 2

Schimbare climatică – Intro și Dileme

Durata: 50-60 minute

Obiective de învățare. Participanții și participantele vor:

Cunoștințe

- Cunoaște/înțelege noțiunile de bază legate de schimbarea climatică.

Atitudini

- Conștientiza rolul lor în ceea ce privește încălzirea globală.
- Conștientiza impactul stilului lor de viață în relație cu schimbarea climatică.
- Fi motivați să fie mai informați și implicați în ceea ce privește schimbarea climatică.

Abilități

- Putea împărtăși și discuta cu cei din jurul lor pe această tematică.
- Dezvolta gândirea critică în ceea ce privește schimbarea climatică.
- Dezvolta abilități de dezbateră pe teme legate de schimbarea climatică.

Materiale și spațiu necesare: O camera cu scaune mobile; Hârtie; Cutie/Căciula; opțional : proiector.

Descriere pas cu pas:

1. Dacă atelierul are loc la mai multe zile după cel anterior, întreb de tema dată, cum a fost, ce răspunsuri au, etc.
2. Dacă atelierul continuă imediat după cel anterior facem legătura cu atelierul care începe acum





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- *„În cadrul întâlnirii de astăzi, vom discuta despre încălzirea globală și schimbarea climatică, un aspect important atunci când analizăm probleme globale”*

Activitate de energizare tematică – Surse de energie

Explicăm că există diferite tipuri de combustibili pe care le folosim pentru a obține energie. Unele dintre acestea se numesc „combustibili fosili”. Acestea sunt cărbunele, petrolul și gazele. Sunt considerate surse de energie „murdare”, iar gazele pe care le degajă (atunci când sunt folosite) fac pământul mai cald. Există surse de energie care nu au un efect negativ asupra mediului. Acestea includ vântul, valurile, soarele și râurile.

În timpul jocului, vom striga diferite cuvinte, iar grupul trebuie să răspundă cu acțiuni diferite, după cum urmează:

Vânt - aleargă prin cameră

Valuri - înoată prin cameră

Soare - stau întinși pe podea

Râuri- rotesc brațele unul în jurul celuilalt în fața ca o turbină

Ocazional strigăm „combustibili fosili” – în acest moment toată lumea ar trebui să se așeze într-o minge (ca o bucată de cărbune) și să strige înapoi „nu, mulțumesc”.

- În primele 10-15 minute, facem o mică introducere sau clarificare asupra fenomenului de încălzire globală și schimbare climatică pentru a ne asigura că avem aceeași bază de cunoștințe la nivel de grup. Adresăm următoarele întrebări grupului și pe baza răspunsurilor acestora clarificăm sau explicăm mai clar:

- Ce este încălzirea globală? Care sunt principalele cauze pentru aceasta?
- Ce este efectul de sera?
- Ce este schimbare climatică? Care sunt aspectele cele mai importante legate de schimbarea climatică?
- Cine este cel mai afectat de schimbarea climatică?





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Ce sunt fenomenele de vreme extremă? Puteți să dați exemple? (*Dacă nu se menționează, să exemplificăm cu inundații, secete, canicule, tornade, furtuni extreme, etc.*)
- Puteți să dați alte exemple de consecințe/efecte ale schimbării climatice în viața noastră de zi cu zi?

Dacă nu se menționează, exemplificăm noi, incendii forestiere, creșterea nivelului mării, topirea ghetarilor, factori patogeni care sunt mai rezistenți, refugiații din motive de climă, recolte mai scăzute, etc.)

- **Introducem metoda de Acvariu:** Patru scaune sunt plasate în mijlocul încăperii, în cerc, pe care se vor așeza 4 persoane voluntare din grup. Restul grupului formează un cerc în jurul celor patru. Participă la discuție doar cei din centru (care se afla în acest „acvariu”). Partea interesantă a acestei metode este că în orice moment una dintre persoanele aflate în centru simte că a rămas fără argumente sau că nu mai poate aduce o contribuție semnificativă la discuție, poate reveni în grupul extins, fiind înlocuită de alt membru. De asemenea, dacă cineva din afara acvariului dorește să participe la această discuție poate merge în centru pentru a înlocui pe cineva din centru, iar acea persoană e obligată să revină în cercul exterior.
- Cele 4 persoane din interior vor avea într-o cutie/căciulă o serie de întrebări/dileme legate de schimbarea climatică. Orice persoană poate începe, ia o hartie din cutie și își spune punctul de vedere. Scopul celor din “acvariu” este să aibă o conversație legată de acest subiect. Se dorește un schimb mai bogat de păreri și cât mai puține repetiții de opinii.
- Sugestii pentru ce poate fi scris pe cardurile din cutie.
 - Stilul nostru de viață contribuie la încălzirea globală și prin urmare, cu toții suntem responsabili pentru aceasta.
 - Unele persoane suferă mai mult în contextul schimbării globale, chiar dacă sunt mai puțin responsabile pentru producerea acesteia.
 - Oamenii trebuie pedepsiți pentru orice faptă care poate contribui la schimbarea climatică.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Statul este cel mai în măsură să facă ceva în ceea ce privește schimbarea climatică.
 - Nu mai putem opri efectele încălzirii globale.
 - Nu putem face nimic în privința schimbărilor climatice, este ireversibilă, așa că putem la fel de bine să continuăm să trăim ca întotdeauna.
 - Marile industrii sunt principalele responsabile pentru schimbarea climatică, nu indivizii.
 - Tehnologia va furniza soluțiile potrivite pentru a gestiona schimbarea climatică.
 - Dacă toți oamenii ar fi vegetarieni, am pune capăt încălzirii globale.
 - Există probleme mai grave decât încălzirea globală.
- Pentru fiecare propoziție se pot alocă în jur de 10 minute sau mai puțin, dacă nu se aduc argumente sau puncte de vedere noi.
 - Lăsăm între 5 și 10 minute pentru întrebările de final și închidem atelierul.

Sugestii de întrebări/procesare/închidere atelier

- Cum vi s-a părut conversația?
- Care au fost cele mai interesante puncte de vedere pe care le-ați auzit?
- A fost ceva ce ați aflat nou?
- A fost ceva ce v-a făcut să vă schimbați punctul de vedere pe parcursul acestei discuții?
- Cât de clare va sunt conceptele de încălzire globală și schimbare climatică?
- Ce nelămuriri sau întrebări aveți?

Închidere atelier:

- *„Vom continua în următoarele ateliere/sesiuni cu discuții pe aceasta temă și vom aprofunda unele dintre aspectele menționate de voi astăzi pentru a înțelege mai bine fenomenul schimbării climatice și rolul pe care-l avem în acest proces”*





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Dacă următoarea întâlnire va avea loc după câteva zile, se poate propune una dintre următoarele teme de lucru:

- Discutați cu membrii familiei voastre despre ceea ce cunosc ei sau ele despre încălzirea globală sau schimbarea climatică.
- Jucați un joc online despre schimbarea climatică.
- Vizionați un film despre schimbarea climatică (poate să fie și un film comercial).

Recomandări și alternative:

- Această activitate poate fi ajustată pentru diferite niveluri de cunoștințe avute în prealabil de grup. Întrebările/dilemele pot fi mai complexe sau mai simple. Dacă un grup este la un nivel începător în acest subiect, este necesară o introducere mai amplă la începutul sesiunii pentru clarificarea conceptelor de bază, sau realizarea unei sesiuni anterioare.
- Hârtiile pot fi numerotate dacă se dorește abordarea într-o anumită ordine a subiectelor listate, iar cei din Acvariu să le citească în ordinea indicată.
- Pentru un suport vizual mai puternic, întrebările/dilemele pot fi scrise pe hărți mai mari sau proiectate pe perete, pentru a fi tot timpul la vedere celor din sală.
- O alternativă pentru această activitate este de a împărți persoanele prezente în 4 grupe, fiecare grupă să aibă o poziție prestabilită față de întrebarea/dilema pusă. Cele 4 poziții pot fi alese din următoarele: acord, dezacord, indiferent, sceptic cu orice punct de vedere, de acord, dar care își schimbă părerea repede, dezacord dar care își schimbă părerea repede. Un grup are alocată o anumită poziție, și vor trebui să păstreze acea poziție pe tot parcursul conversației (pe un anumit subiect). Pozițiile pot alterna în timpul sesiunii sau rămân alocate unui grup pe toată durata “acvariului”. În timpul exercitiului, doar persoanele din același grup pot să facă schimb.
- Activitatea poate fi realizată într-un format de „Unde te poziționezi” (*vezi atelierul anterior pentru exemplificare*).
- Următoarele materiale pot fi consultate pentru a avea mai multe informații despre încălzirea globală și schimbarea climatică.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

<http://terramileniultrei.ro/wp-content/uploads/2012/02/Schimbari-climatice.pdf>

<https://www.greenpeace.org/static/planet4-romania-stateless/2019/07/74cad537-74cad537-cum-sa-salvam-clima.pdf>

ATELIER 3

Consecințele Încălzirii globale

Durata: 50-60 minute

Obiective de învățare. Participanții și participantele vor:

Cunoștințe

- Identifică exemple concrete de consecințe ale încălzirii globale.
- Face conexiuni cauza-efect dintre diferite evenimente provocate de încălzirea globală.

Atitudini

- Crește nivelul de responsabilitate față de acțiunile proprii.
- Devin mai motivați și interesați de subiectul încălzirii globale.
- Vor dori să fie mai informați și pregătiți să discute pe acest subiect cu alte persoane

Abilități

- Dezvoltă capacitatea de gândire și analiza critică a fenomenelor din viața noastră.
- Crește abilitățile de argumentare și comunicare pe subiectul încălzirii globale.

Materiale și spațiu necesare: fișe de lucru printate, pixuri, hârtie.

Descriere pas cu pas:

1. Dacă atelierul are loc la mai multe zile după cel anterior, întreb de tema dată, cum a fost, ce răspunsuri au, etc.
2. Dacă atelierul continuă imediat după cel anterior, facem legătura cu atelierul care începe acum:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- *„În cadrul întâlnirii de astăzi continuăm discuția despre încălzirea globală și schimbarea climatică, pentru a aprofunda subiectul”*
- Împărțim grupul în echipe de câte 3-4 persoane. Fiecare echipă va avea la dispoziție lista de la Fișa de lucru. Lista cuprinde diferite posibile consecințe ale încălzirii globale.
- Sarcina echipelor este următoarea:
 - Să bifeze în dreptul evenimentelor care, din punctul lor de vedere, pot avea loc ca urmare a creșterii temperaturilor la nivel global.
 - Să noteze cu Plus, Minus, Zero în dreptul evenimentelor pe care le consideră Pozitive și/sau Negative și/sau Neutre.
 - Să facă cel puțin 3 conexiuni de cauza-efect, reacție în lanț între evenimentele listate. *(de exemplu creșterea temperaturilor la nivel global – topirea ghetarilor – creșterea nivelului marilor - inundații în zonele costale).*
- Echipele au la dispoziție 15 minute pentru a realiza sarcină.
- După cele 15 minute, începem prin a clarifica care sunt evenimentele considerate ca fiind o consecință a Încălzirii Globale. Ar trebui să fie menționate toate.
- Dacă sunt echipe care nu le-au menționat pe toate, rugăm celelalte grupuri să explice din punctul lor de vedere cum au considerat că sunt toate și noi clarificăm dacă este necesar.
- Dacă exista evenimente pe care nicio echipă nu o menționează – încercăm prin întrebări să îi ajutăm să ajungă singuri la concluzia că este într-adevăr, sau explicăm noi direct de ce.
- Continuăm cu discuția pe evenimente pozitive și negative. Ar trebui ca toate evenimentele să fie marcate negative. Procedăm la fel ca la punctul anterior, dacă sunt situații în care unele evenimente sunt considerate pozitive sau negative.
- Rugăm o echipă să ne prezinte exemplele de reacție în lanț legate de consecințele încălzirii globale. Întrebăm celelalte grupuri:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Sunteți de acord cu această reacție în lanț? Dacă nu, de ce?
- Cunoașteți astfel de situații? Puteți să dați exemple.
- Cum ne poate afecta pe noi?

- Continuăm cu restul de exemple și apoi cu întrebările de mai jos.

Sugestii de întrebări/procesare/închidere atelier

- Puteți da și alte exemple de reacții în lanț?
- Câte dintre aceste evenimente știți că se întâmplă deja în România?
- Ce exemple cunoașteți?
- Cât de mult credeți că știu oamenii că aceste fenomene/situații/evenimente se întâmplă din cauza încălzirii globale? De ce?
- Credeți ca oamenii ar trebui să cunoască aceste aspecte? De ce?
- Cine sunt vinovații responsabili pentru încălzirea globală?
- Există grade diferite de responsabilitate între „vinovați”?
- Cine sunt „victimele”? Cine este afectat în mai mare măsură de evenimentele cauzate de încălzirea globală?
- Ce ne arată asta?
- Cum vă afectează pe voi acest subiect?
- Sunteți vinovați sau victimă? Puteți să fiți vinovați și victimă în același timp? Puteți da exemple?
- Puteți să faceți o reacție în lanț pornind de la un comportament sau acțiune de a voastră?

Avem pregatite exemple ajutatoare daca intrebarea este prea dificila

- Ce înseamnă asta?
- Cum putem rupe reacția în lanț? Cum putem crea o reacție în lanț în sens pozitiv?

Inchidere atelier:

Dacă următoarea întâlnire va avea loc după câteva zile, se poate propune una dintre următoarele teme de lucru:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Analizați până la următoarea întâlnire diferite acțiuni sau comportamentele pe care le aveți, relevante în contextul de încălzire globală și creați potențiale reacții în lanț pornind de la acestea.
- Alegeți un aliment preferat, care nu se produce/găsește în România, identificați drumul aceluia produs pentru a ajunge la voi și impactul potențial asupra planetei.
- Identificați o lista de acțiuni care pot reduce încălzirea globală.

Recomandări și alternative:

- Felul în care este dată sarcina poate deveni o capcană pentru unele persoane. Atunci când zicem „marcați evenimente pozitive și negative” inducem ideea că în lista respectivă sunt și exemple pozitive și negative. Vor exista persoane care vor cauta excepții, doar pentru că sunt convinse că trebuie să fie cel puțin o excepție, datorită felului în care a fost explicată sarcina.
- Atenție la punctul 27 din lista oferită, care are șansele cele mai mari să fie percepută ca fiind un aspect pozitiv. Trebuie să ne pregătim pentru a oferi argumente legate de modul în care dezvoltarea unor țări se face cu consecințe negative asupra mediului. Putem întreba: pe ce se bazează această creștere economică? ce consecințe are asupra planetei? Etc.

Fișa de Lucru

Consecințele posibile ale încălzirii globale:

1. Evaporarea crescută a apei din oceane în atmosferă;
2. Creșterea frecvenței și severității furtunilor;
3. Expansiunea apei în bazinele oceanice;
4. Restricții în utilizarea și raționalizarea apei;
5. Creșterea duratei și frecvenței perioadelor reci și calde;
6. Tiparele de precipitații sunt schimbate (de la mare la scăzută, de la scăzută la mare);
7. Distrugerea de proporții a plajelor și deltelor;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

8. Alerte de smog constant sau nivel scăzut de ozon;
9. Probleme respiratorii și alte probleme de sănătate;
10. Creșterea nivelului mării;
11. Topirea calotelor polare și a ghețarilor;
12. Pătrunderea apei sărate în sistemele de apă dulce;
13. Scăderea numărului de pești de apă dulce;
14. Utilizarea sporită a sistemelor de aer condiționat sau încălzire;
15. Continuarea și intensificarea folosirii combustibililor fosili;
16. Distrugerea pământului dedicat agriculturii;
17. Expunerea depozitelor toxice pe măsură ce nivelul apelor scade;
18. Pierderea fermelor mici și prăbușirea agriculturii;
19. Creșterea migrației din zonele rurale către zonele urbane;
20. Pierderea habitatului faunei sălbatice;
21. Ierni mai calde sau mai reci; veri mai răcoroase sau mai calde;
22. Înnorări dese;
23. Creșterea întreruperilor de curent;
24. Creșterea incendiilor de vegetație pe suprafețe mari;
25. Pierderea/creșterea umidității solului;
26. Creșterea defrișărilor;
27. Dezvoltarea economică a țărilor vestice;
28. Pierderea sau avarierea la sistemele de transport;
29. Creșterea șomajul;
30. Pierderea diversității biologice atât a plantelor, cât și a animalelor;

ATELIER 4

Amprenta de carbon

Durata: 50-60 min

Obiective de învățare. Participanții și participantele vor:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Cunoștințe

- Înțelege ce este amprenta ecologică și Ziua Suprasolicitării Pământului
- Cunoaște/înțelege ce consecințe, efecte are stilul lor de viață asupra planetei

Atitudini

- Conștientiza rolul lor în cadrul global și interdependențele dintre ei și restul lumii.
- Conștientiza impactul stilului de viață la nivel global și personal.
- Reflecta la propria persoană și își vor crește nivelul de responsabilitate pentru propriul stil de viață.
- Fi motivați să schimbe ceva în viață lor (să își reducă propria amprenta ecologică).

Abilități

- Putea împărtăși și discuta cu cei din jurul lor pe această tematică.
- Dezvolta gândirea critică.

Materiale și Spațiu Necesare: pixuri, hârtie, proiector sau conexiune la internet și telefoane pentru fiecare persoană din grup.

Descriere pas cu pas:

1. Dacă atelierul are loc la mai multe zile după cel anterior, întrebăm de tema dată, cum a fost, ce răspunsuri au, etc.

2. Dacă atelierul continuă imediat după cel anterior facem legătură cu atelierul care începe acum

- *„În acest atelier, vom discuta de unul dintre aspectele care contribuie la Încălzirea Globală, și anume emisiile de carbon, mai exact vom vorbi despre Amprenta de carbon pe care fiecare dintre noi o lăsăm pe planetă..”,*

- Introducem conceptul de amprentă ecologică. Ne folosim de răspunsurile lor, dacă cunosc ce este Amprenta de carbon și ne asigurăm că tot grupul a înțeles, prin clarificări suplimentare.

- Întrebăm grupul dacă și-au măsurat vreodată amprenta de carbon. Dacă da, când a fost ultima oară și ce rezultate au obținut.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Clarificăm că un instrument de măsurare a amprentei de carbon măsoară impactul asupra planetei al unei persoane, în ultimul an din viața acesteia. Este recomandat să facem această măsurătoare în fiecare an.
- Explicăm pe scurt cum a fost creat acest instrument de calcul, ce aspecte măsoară, precum și faptul că cele mai precise calculatoare sunt cele online. Există mai multe adrese de internet ale unor organizații relevante care oferă posibilitatea de a-ți măsura amprenta online.
- Spunem grupului că au oportunitatea să își măsoare amprenta în această sesiune. Dacă este o opțiune viabilă (cunoștințe de limba engleză, conexiune la internet, dispozitive electronice pentru toți cei care participă), este preferabil să utilizăm o variantă online.
- O variantă online, foarte simplificată în limba română se găsește aici: <http://www.generatiaverde.ro/co2/>
- *Putem utiliza o variantă offline (se poate descărca de aici <https://rb.gy/mdejwj>),*
- care reprezintă o aproximare a celei online. În acest caz, va fi nevoie să proiectăm întrebările, astfel încât să fie vizibile pentru toată lumea și să îndrumăm grupul pas cu pas în timp ce răspund la întrebările noastre și calculează.
- După ce fiecare persoană și-a calculat amprenta, rugăm să ridice mâna.
 - Cine a obținut mai puțin de 1 hectar?
 - Cine a obținut între 1 și 3 hectare?
 - Cine între 3 și 5 hectare?
- În orice varianta de calculator folosită, se regăsește interpretarea legată de numărul de hectare și relația cu capacitatea de regenerare a planetei.
- Continuăm cu întrebările de mai jos.

Sugestii de întrebări/procesare/închidere atelier

- Cum vă simțiți, acum că știți care este impactul vostru asupra planetei?
- Cum v-ați simți dacă toți oamenii de pe planetă ar trăi ca voi?
- Cine este surprins de rezultatul obținut? De ce?





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Care sunt ariile cu punctajul cel mai mare?
- Care credeți că este legătura dintre această amprenta de carbon și încălzirea globală? Care credeți că este amprenta omenirii asupra Planetei?

Introducem conceptul de Ziua Suprasolicitării Pământului (<https://www.overshootday.org/> ; în 2021, această zi a fost 29 iulie). Întrebăm grupul dacă cunosc termenul, oferim mai multe detalii și arătăm unul din videoclipurile de pe site.

Adresăm eventualele întrebările din partea lor.

- Cum vă simțiți acum că aveți aceste informații?
- Cât de mult credeți că ați contribuit voi înșivă la această situație?
- Credeți că este posibil să vă trăiți viețile în mod diferit de acum încolo pentru a va reduce amprenta de carbon?
- Ce schimbări puteți face?

Îi invităm să discute în perechi și apoi solicităm câteva păreri în grupul mare.

- Cât de motivați sunteți pentru a implementa aceste idei în viețile voastre?
- Ce vă poate ajuta sau vă poate opri?

Închidere atelier :

Se poate propune una dintre următoarele teme de lucru:

- Invitați alte persoane din familia voastră să își calculeze amprenta de carbon.
- Țineți un jurnal al schimbărilor pe care doriți să le puneți în practică și progresul pe care îl faceți.
- Convingeți cel puțin o altă persoană din jurul vostru să vi se alătore în acest demers.

Recomandări și alternative:

- Pentru măsurarea online, noi recomandăm calculatorul de la “Global Footprint Network”: <http://www.footprintcalculator.org/> (*nu este disponibil în limba Română)
- Pe acest site (<https://www.footprintnetwork.org/>) se găsesc și informații adiționale pe această temă, rezultate din cercetări, ceea ce va fi de ajutor în livrarea acestei sesiuni, precum și pentru a furniza cunoștințele necesare, dacă este cazul, în timpul sesiunii.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Orice variantă de calculator alegem să folosim, trebuie să o testăm anterior, astfel încât să ne fie ușor de explicat și răspuns la întrebări dacă apar pe parcurs, și să ne asigurăm că este un instrument de calitate.
- Pentru o varianta de 90 de minute a atelierului, atunci când discutăm despre ce schimbări pot face în viața lor, împărțim grupul în echipe mai mici și îi rugăm să facă o lista de acțiuni de reducere a Amprente de Carbon, pe baza ariilor care au punctajul cel mai mare. Fiecare grup va prezenta lista pe care au creat-o. Acest exercițiu de grup va crește gradul de motivație și de probabilitate de transfer în viața lor de zi cu zi.

ANEXA 10

Ateliere de aptitudini și abilități artistice

- Se vor face **4 ateliere**, la alegere din oferta de ateliere, de mai jos.
- Lucrările realizate rămân la participanți.
- Timpul recomandat pentru un atelier este de 1h 30 min.
- Structura atelierelor este cea menționată în Anexa 4 , din prezenta Metodologie.
- După fiecare atelier, se va face o sesiune de debriefing, aproximativ 20-25 de minute, în care participanții vor fi invitați să împărtășească ce au avut de făcut, ce au simțit, cum a ieșit creația, cum ar face altfel data viitoare, cum realizează transferul în viața reală etc.
- Eventual, se poate și sărbători finalizarea creațiilor.

Propuneri de ateliere:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

1. Măști Venețiene



Un atelier plin de mister, culori și accesorii inedite (paiete, pene, sclipici etc). Fiecare participant va realiza câte o mască, lăsându-se inspirat de cele prezente la Carnavalul de la Veneția, folosindu-și propria imaginație și îndrumările artistului nostru.

2. Pictură tricouri



Participanții vor descoperi tehnica picturii pe material textil folosind culori speciale rezistente la spălare. Fiecare va pleca acasă cu un obiect vestimentar personalizat – un tricou din bumbac. Tricourile vor fi aduse din garderobă personală



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

3. Mandala



Tema acestui atelier este: "Care este armonia mea în grup?" Fiecare participant va avea ocazia să exploreze în interiorul său și apoi să picteze intuitiv pe o pânză. La final, se va forma o mare mandala din toate lucrările ce va reprezenta ARMONIA GRUPULUI. Scopul acestei terapii este să-i ajute pe participanți să se echilibreze emoțional, să se relaxeze și să-și dezvolte comunicarea intuitiv.

4. Atelier de Caricatură





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Particularitățile unei caricaturi este exagerarea anumitor trăsături ale persoanei alese ca model. Astfel ca fiecare participant va alege o “victimă” dintre participanți, căreia îi va face o caricatură. Cu siguranță, evenimentul se va finaliza cu multe râsete, energie pozitivă și lucrări de pus pe pereții școlii.

5. Atelier de pictat tablouri



Fiecare participant se descoperă tehnica picturii în culori acrilice pe pânză și va pleca acasă cu un tablou realizat chiar de el. O variantă a activității este împărțirea grupului în 4 echipe și realizarea unui singur tablou din 4 sferturi, echipele fiind nevoite să colaboreze intens, pentru a se potrivi cele 4 sferturi.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

6. Atelier de design floral



Participanții vor învăța să realizeze un buchet tematic, metode de combinare a florilor și compoziții, dar vor fi și încurajați să-și folosească imaginația în “jocul” cu florile. Florile trebuie luate din mediul înconjurător din apropierea școlii. Se pot folosi și alte elemente naturale, pe lângă cele florale (crengi, frunze, lemne uscate, pietre de dimensiuni mici etc.) La final, fiecare participa va prezenta aranjamentul și îi va dezvălui simbolistica. Ca variantă, atelierul se poate desfășura și pe echipe.

Anexa 11 - Ateliere de promovare a metodelor și tehnicilor TIC

A. ”Oricine poate crea”

Vor fi organizate **două ateliere** a câte cinci activități, din cele 24 propuse mai jos. Atelierele vor avea o durată de aproximativ 90 de minute și implică folosirea aplicațiilor de editat fotografii și a altor aplicații utilitare, integrate în dispozitivele electronice personale.

La finalul fiecărui atelier, se va face o sesiune scurtă de debriefing, în care participanții vor fi invitați să împărtășească ce au avut de făcut, ce au simțit, cum au ieșit produsele lor, cum ar face altfel data viitoare, cum realizează transferul în viața reală etc. Eventual, poate avea loc





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

și o expoziție virtuală a unor produse realizate, o premiere a celor mai apreciate de la fiecare activitate experimentată și sărbătorirea reușitei atelierelor.

Activitățile propuse sunt următoarele:

1. Personifică ceva

Faceți o fotografie a unui obiect de zi cu zi acasă sau afară și desenați pe el folosind Markup pentru a-l transforma într-un personaj.

Începeți: deschideți fotografia, atingeți Editați, apoi atingeți cele trei puncte din dreapta sus pentru a utiliza Markup.

2. Captează un clip în format time-lapse

Configurați-vă telefonul pentru a captura un videoclip time-lapse.

Începeți: alegeți modul Time-Lapse în aplicația Cameră. Atingeți butonul Înregistrare pentru a începe înregistrarea; atingeți-l din nou când ați terminat.

3. Creează coli de colorat

Faceți câteva fotografii distractive, apoi schimbați-le în alb-negru pentru a-ți crea propriile foi de colorat. Utilizați Markup pentru a adăuga culoare.

Începeți: deschideți fiecare fotografie, atingeți Editați și aplicați una dintre filtre alb-negru. Mergeți mai departe creând o carte folosind a șablon în aplicația Pages.

4. Redă-ți numele în poză

Fă o fotografie a fiecărei litere a numelui tău, găsindu-le în cărți sau semne. Pune-le împreună pentru a-ți scrie numele într-un colaj colorat.

Începeți: decupați literele din aplicația Fotografii, apoi adăugați fiecare fotografie într-un fișier Keynote în ordinea corectă.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

5. Mergi într-o plimbare cu poza

Alegeți o culoare sau o literă a zilei și fotografiați lucruri care sunt acea culoare sau începe cu acea literă. Apoi pune-le împreună într-un colaj sau videoclip. Încercați să faceți un curcubeu sau completează alfabetul!

Începeți: adăugați fotografiile fiecărei culori sau litere la un diapozitiv în aplicația Keynote. Sau adăugați fiecare fotografie în Clipuri și înregistrați-vă vocea spunând culorile sau literele.

6. Vezi culori cu încetinitorul

Înregistrați un videoclip în mișcare lentă cu picături de colorant alimentar căzând în apă. Faceți mai întâi culorile primare, apoi amestecați-le împreună pentru a crea culori secundare.

Începeți: alegeți modul Slo-mo în aplicația Cameră, apoi înregistrează.

7. Emojifică-ți starea!

Desenați un cerc, apoi adăugați ochi proști, o față fericită sau sprâncene care arată starea de spirit în care vă aflați. Puteți adăuga, de asemenea, forme și imagini, apoi distribuie-le prietenilor tăi!

Începeți: adăugați imaginile într-un diapozitiv Keynote sau altă aplicație, apoi atingeți semnul plus pentru a utiliza instrumentele de desen. Sau folosește forme pentru a obține un început, apoi decorează cu emoji.

8. Creează-ți rutina zilnică pe un panou de prezentare

Faceți o fotografie a ceva care vă reprezintă activității regulate. Combinați fotografiile și adăugați un titlu, timp și casetă de selectare pentru fiecare activitate. Marcați-l zilnic!





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Începeți: adăugați fotografiile pe un diapozitiv în Keynote, adăugați text și casete de selectare, apoi exportați-l ca imagine pe care o puteți folosiți pentru a vă verifica activitățile.

9. Găsește forme în natură

Faceți o fotografie în aer liber, apoi utilizați Markup pentru a trasa toate formele pe care le poți găsi în fotografie.

Începeți: deschideți fotografia, atingeți Editați, apoi atingeți cele trei puncte din dreapta sus pentru a utiliza Markup.

10. Spune o poveste din poze

Adăugați o varietate de forme din meniul Forme pe o pagină goală și rearanjați-le pentru a crea o poveste. Încercați să rearanjați aceleași forme pentru a crea trei povești diferite.

Începeți: în aplicația Pagini, atingeți semnul plus în dreapta sus pentru a deschide meniul Forme. Trageți formele în rearanjați-le.

11. Înregistrează interviuri cu știri

Distrează-te înregistrându-te punând și răspunzând la întrebări. Folosește sunete și voci diferite, devenind un extraterestru dăruitor vremea din spațiul cosmic sau o veveriță vorbind despre colecții de nuci în aer liber.

Începeți: utilizați Audio Recorder în aplicația GarageBand.

12. Creează o bandă desenată

Fă o poză cu tine și cu fiecare dintre jucăriile tale preferate ca personaje. Combinați fotografiile într-un videoclip, transformați folosind filtrul de benzi desenate și înregistrează-te povestind o poveste.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Începeți: atingeți și mențineți apăsat butonul Înregistrare din Aplicația Clips pentru a importa fotografia fiecărui personaj din Fotografii. Atingeți fiecare clip pentru a utiliza efectul de filtru de benzi desenate.

13. Întoarce-te în timp

Găsiți o fotografie veche. Recreează scena, fă o poză, apoi folosește un filtru alb-negru pentru a-l face să semene ca și cum ar fi din trecut.

Începeți: deschideți fotografia, atingeți Editați, apoi atingeți trei cercuri în partea de jos pentru a folosi filtre.

14. Scrie o scrisoare de dragoste planetei

Fă, găsește sau desenează o poză a locului tău preferat. Adaugă text casete sau o înregistrare vocală a motivului pentru care îl iubești și cum o vei face ai grijă de el.

Începeți: adăugați fotografia dvs. în Pages sau Keynote aplicația. Atingeți semnul plus pentru a alege Înregistrare audio sau alegeți Formează și adaugă o casetă de text.

15. Creează forme

Adăugați o serie de două sau trei forme pe o pagină goală pentru a crea un tipar. Repetați modelul cu un nou set de forme, apoi exersați identificarea și trasarea fiecărei forme.

Începeți: în aplicația Pagini, atingeți semnul plus pentru a utiliza Meniu Forme pentru a adăuga forme. Trageți formele pentru a le aranja le într-un model. Atingeți din nou semnul plus pentru a utiliza desenul instrument pentru a trasa deasupra formelor.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

16. Concentrare

Scrieți fraze sau propoziții folosind doar emoji sau forme cu un prieten sau un frate. Împărtășiți-vă indiciile unul cu celălalt și rezolvându-le pe rând.

Începeți: deschideți un document în aplicația Pages și atingeți glob în partea din stânga jos a tastaturii pentru a vedea emoji. Atingeți pictograma persoană din dreapta sus pentru a colabora cu un prieten.

17. Turnuri înclinate de obiecte

Construiește un turn de obiecte și înregistrează un videoclip lent a turnului prăbușit la pământ.

Începeți: alegeți modul Slo-mo în camera foto aplicație, apoi înregistrați.

18. Pozează, de 2 ori

Rugați un coleg să facă o fotografie panoramică cu dumneavoastră în primul cadru. Aleargă până la capăt, astfel încât să apară în poză de doua ori.

Începeți: începeți din partea stângă a cadrului camerei, apoi alergați în spatele fotografului pentru a intra în cadru din partea dreaptă.

19. Trimite flori

Folosește forme pentru a face un buchet de flori. Adaugă ceva text și trimite-l ca și carte poștală către cineva special.

Începeți: atingeți semnul plus în colțul din dreapta sus al Paginilor aplicația pentru a deschide meniul Forme. Exportați ca imagine pentru a partaja.

20. Aspiră la stele

Întindeți-vă pe pământ și uitați-vă în sus, faceți fotografii în rafală unui coleg sărind și întinzându-se spre stele. Unghiul în sus va face să pară că ating cerul.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Începeți: atingeți și mențineți apăsat butonul declanșator pentru a face o explozie de mai multe fotografii. Atingeți Editați pentru a selecta cadrul când persoana care sare este cel mai sus în aer

21. Devino un artist!

Fă o fotografie cu tine sau cu jucăria ta preferată. Trasați linii deasupra fotografiei, apoi ștergeți fotografia pentru a o dezvălui ca opera ta de artă.

Începeți: adăugați fotografia pe un diapozitiv gol în Keynote. Atingeți semnul plus pentru a utiliza instrumentul de desen pentru urmărirea părții de sus a fotografiei tale. Salvați-o ca imagine când ați terminat.

22. Folosește-ți vocea!

Utilizați notele vocale pentru a crea un mesaj audio pentru a partaja o glumă amuzantă cu un prieten, trimite o invitație pentru o virtuală întâlnire sau pur și simplu salută!

Începeți: înregistrați un mesaj în notele vocale aplicație, apoi partajați-o folosind Messages sau Mail.

23. Pune lucrurile în ordine

Faceți o fotografie a fiecărui pas al unei activități de zi cu zi, cum ar fi spălarea mâinilor: porniți apa, săpuniți-vă mâinile, frecați, clătiți și uscați. Pune fotografiile pentru a crea o secvență. Tocmai ai învățat primul tău concept de codare!

Începeți: adăugați fotografiile în aplicația Keynote sau Clips, și sortați-le în ordinea corectă. În Clipuri, puteți face un scurt film care include muzică, titluri și autocolante.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

24. Personalizează un portret!

Fă un autoportret și folosește Markup pentru a desena pe el și lasă-ți personalitatea să strălucească. Ai pelerină sau aripi? Poate un corn de unicorn? Ținute verzi în părul tău?

Începeți: deschideți fotografia, atingeți Editați, apoi atingeți trei puncte în dreapta sus pentru a utiliza Markup.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

B. Clubul de "Digital Storytelling"



Metoda este una inovatoare și reprezintă posibilitatea participanților de a realiza un video despre natură, având ca fundal principal o poveste personală sau despre un protagonist din mediul înconjurător. Activitatea presupune crearea unui club de 10-15 participanți, care vor realiza 3-4 video-uri, exclusiv cu telefonul mobil. Participanții vor participa la **două ateliere** de instruire și vor avea ca termen de realizare cele patru video-uri luna iunie 2023. Cele patru filmulețe vor fi prezentate pe site-ul școlii, pe grupul de Facebook al școlii și vor participa la selecția Festivalului de Film scurt, de la Râșnov, din luna august 2023.

Structura atelierelor este bazată pe etapele realizării filmelor:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Etapa I: Pre-producția:



1. Protagonistul:

Protagonistul creează o legătură emoțională cu povestea ta. Ajută privitorul să identifice și să relaționeze cu acesta. Ține minte, personajul tău ar putea fi un obiect/animal și nu trebuie să fie o persoană. Încearca să găsești pe cineva care să răspundă la întrebarea cheie pentru filmul tău. Gândește-te la personajele pe care le cunoști deja, întreba prietenii și familia și fă cercetări pe net.

Pont: 3 lucruri pe care fiecare personaj trebuie să le aibă:

- DORINȚA | Ce vrea să realizeze sau să schimbe?
- MOTIVAȚIE | Originea dorinței personajului.
- UNICITATE | Ce este diferit despre acest personaj?

2. Dezvoltarea firului narativ

Dacă îl descompuneți la elementele de bază, fiecare poveste este împărțită în trei părți: începutul, mijlocul și sfârșitul.

- Deschiderea poveștii tale este “CÂRLIGUL”. Acolo atrageți atenția oamenilor, de ex. De prezentând protagonistul sau arătând locație. Folosește-ți cele mai bune fotografii și





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

editează în cârlig, deoarece determină dacă oamenii vor urmări restul. După cârlig stabilești conflictul. Aceasta poate fi un obstacol sau provocare pe care o are protagonistul tău. Conflictul creează tensiune în mintea publicului.

- Începe partea de mijloc a poveștii tale cu inițierea CĂLĂTORIEI personajului. Arată cum protagonistul preia conflictul. Călătoria poate include eșecuri în drum spre a depăși conflictul.
- REZOLUȚIA este punctul culminant. Este momentul în care protagonistul depășește conflictul. Publicul află în sfârșit despre învățăturile, pierderile și obiectivele pe care le are protagonistul.

Sfârșitul poveștii tale se numește “jab”, aici puteți include un îndemn la acțiune.

Sarcina de lucru: Răspunde la următoarele întrebări:

- Cum te inspiră această poveste?
- Ce o face pe povestea aceasta diferită?
- Cine este publicul pentru această poveste?
- Cum vrei să se simtă publicul?
- Ce vrei publicul să facă?

3. Alegerea Echipamentului



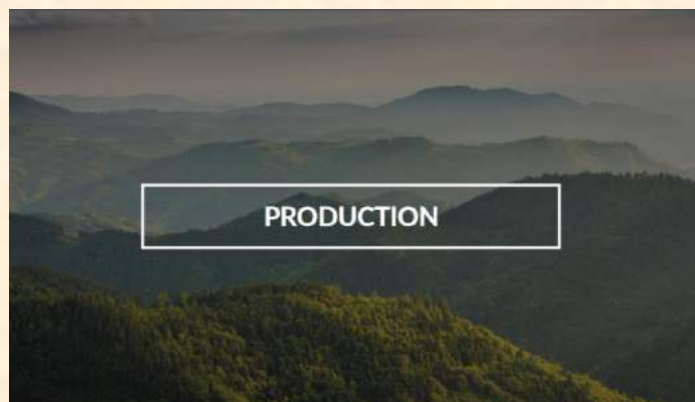


UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Etapa II: Producția:



1. Bazele filmării:

- Lumina bună
- Înțelegerea ratelor de cadre
- Înțelegerea rezoluției și a raportului de aspect
- Expunerea la lumină
- Înțelegerea balansului alb
- Fundal și linia orizontului
- Alegerea distanței focalizate
- Obținerea unei filmări stabile
- Regula “trei pe unu”
- Compoziții diferite
- Înregistrarea audio
- Dirijarea interviurilor remarcabile
- În zone protejate

2. Creativitate:

- “Match cuts”
- Filmarea cu un Gimbal
- Mișcare lentă
- Detalii și macro-shots





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- “Timelapse”
- Animale sălbatice cu binoclul
- 3. Greșeli comune:
 - Overshooting
 - Fără scuze

Detalierea unor activități

a. Dirijarea interviurilor remarcabile

Filmarea unui interviu captivant este una dintre cele mai provocatoare sarcini în realizarea de filme. Pe lângă cerințele tehnice de a obține imagini vizuale bune și audio curat, de asemenea, va trebui să creați o atmosferă confortabilă pentru o conversație. Iată o listă de verificare pentru un interviu de succes:

1. Găsiți un mediu liniștit în care să nu vă aflați deranjat de zgomotul traficului sau a mulțimii mari.
2. Fiți foarte conversațional (nu doar bifați întrebări din listă, dar aveți o conversație reală)
3. Puneți întrebări care vă cer mai mult decât un da sau nu.
4. Cereți protagonistului să includă părți ale întrebării în răspunsul lor.
5. Asigurați-vă că partenerul de interviu se simte confortabil și cald și are suficientă apă.
6. Găsiți un loc cu iluminare constantă.
7. Încercați să nu întrerupeți în timpul conversațiilor; ușurează editarea.
8. Protagonistul tău este o reflectare a ta. Dacă dorești ca el să zâmbească, încearcă să zâmbești și tu.
9. Spune-i protagonistului tău unde să se uite (la tine - mai mult pasiv / în cameră - mai direct).
10. Ascultă cu atenție ce îți spune protagonistul. Dacă apar întrebări noi, întreabă.

Pont: Este important de stabilit o legătură personală dintre tine și protagonist, de a-l face să se simtă confortabil în fața camerei. Cunoaște-ți protagonistul înaintea interviului. Interviul nu ar trebui să fie prima ta conversație cu el.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Sarcina de lucru: Faceți o exercițiu de 30 de minute, interviu cu un prieten. Înregistrați interviul și apoi urmăriți-l pentru a vedea ce ar putea fi îmbunătățit data viitoare. Interviul transmite o stare de spirit inspiratoare și interesantă? Ai sunet curat? Ești mulțumit de imagini?

b. Regula de “trei pe unu”

Încercați să vă gândiți la shot-uri ca la o scenă în loc de filmări individuale și surprinde întotdeauna cel puțin trei cadre pe scenă. Acestea pot fi largi, medii, de aproape sau de început, de mijloc, de capăt. Împărțirea unei acțiuni în cadre individuale fac filmul mai captivant pentru spectator.

Pont: O singură scenă nu trebuie să ia întotdeauna loc într-o singură locație. Poți folosi scena ca mod de a trece de la o locație la alta.

Sarcina de lucru: Scoate o scenă din storyboard-ul tău și încearcă să-l împarți în cel puțin trei shot-uri individuale.

c. Macro shots

Când ne gândim la videoclipuri și fotografiile, ne gândim adesea la peisaje vaste. Dar adevărata magie este adesea ascunsă în detaliile unei pajiști. Îl vei descoperi doar dacă te uiți mai atent. Nu filma doar de la înălțimea capului, mișcă-ți corpul pentru a găsi cel mai bun unghi. Nu-ți fie teamă să te târăști în noroi dacă trebuie făcut pentru a obține filmarea.

Sarcina de lucru: Ia-ți aparatul foto și mergi în grădina ta sau într-o pădure din apropiere. Așează-te undeva și stai într-un metru pătrat cel puțin o oră.

d. Timelapse

Un timelapse ne permite să vizualizăm procesele care au loc pe perioade mai lungi în doar câteva secunde. Aceasta poate fi mișcarea norilor, a stelelor sau a soarelui. Acordați atenție următoarelor cerințe în timp ce capturați timelapse:

- Utilizați un trepied
- -Setați toate setările la manual (focalizare, balans de alb etc.)





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Sarcina de lucru: Așteptați o zi înnorată și configurați un timelapse în grădina sau balconul tau. Înregistrează un timelapse de 30 de minute cu norii care trec pe lângă tine.

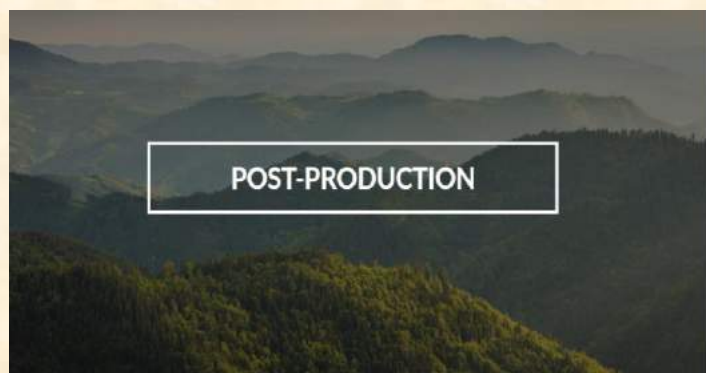
e. Filmarea animalelor sălbatice

Înregistrarea de imagini grozave cu animale sălbatice poate părea ceva ce poate face oricine, dar pentru a o face cu adevărat corect, trebuie să faci mai mult decât să mergi în pădure cu o cameră foto și să speri că vei găsi ceva. Cei mai buni videografi cu animale sălbatice sunt cei mai buni pentru că au echipamentul potrivit, își studiază subiectele cu răbdare extremă și se pun pe ei înșiși și animalele în cea mai bună poziție.

Pont: Utilizați un adaptor pentru a vă monta telefonul pe binoclu.

Sarcina de lucru: Stați în grădina sau pe o bancă într-o rezervație naturală din apropiere timp de două ore. Observați animalele fără cameră și studiați-le. Puteți observa un model care vă va ajuta la filmare?

Etapa III: Post-producția



a. Editarea

Editarea este una dintre cele mai pline de satisfacții ale realizării unui scurtmetraj. Acolo se întâlnește cu adevărat povestea. Deciziile pe care le iei cu privire la cadrele pe care le folosești,





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

la modul în care le asociezi și la modul în care folosești sunetul, vor face o mare diferență pentru filmul tău. Patru lucruri de reținut la editare:

- Utilizați reduceri de potrivire
- Amintiți-vă de „regula trei pe unu”
- Folosiți tăieturi pentru a ascunde editările neîntrerupte
- Acordați atenție ritmului

Sarcina de lucru: Decideți dacă doriți să editați filmul pe computer sau pe telefon și familiarizați-vă cu software-ul de editare prin intermediul tutorialelor YouTube.

b. Primirea Feedbackului

Când îți faci propriul film, desigur că ești foarte implicat în proces, știi toate faptele, probabil că ai cadrele tale preferate. Probabil că au fost foarte greu de obținut sau pentru că te-ai trezit foarte devreme, în acea zi. Prin urmare, este grozav să obții niște feedback de la oameni, care nu sunt atât de implicați emoțional în proces cum ești tu.

Sarcina de lucru: Arată o versiune finală a editării tale unei persoane care nu este implicată în proiectul tău. Înțeleg ei povestea? Văd ei loc de îmbunătățire? Fiți atenți, totuși, nu implementați doar feedback-ul lor. Dețineți filmul și povestea și schimbați doar părțile în care sunteți de acord cu feedbackul extern.

c. Partajarea videoclipului

Odată ce ești mulțumit de filmul tău, următorul pas este să-ți pui filmul pe computer și să-l arăți lumii. Nici cel mai mare film nu poate avea impact, dacă nimeni nu îl vede. Există multe opțiuni pentru a vă partaja munca: arătați-o prietenilor și familiei, partajați-o într-un e-mail, încărcați-o pe Social Media și Youtube. Festivalurile de film sunt, de asemenea, o oportunitate grozavă nu numai de a vă prezenta filmul, ci și de a întâlni oameni cu gânduri similare. Cu cât spui mai multor oameni despre acesta, cu atât vei obține mai multă rezonanță.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

6. METODOLOGIE DE IMPLEMENTARE PENTRU

SUBACTIVITATEA 5.1- ACTIVITĂȚI EDUCAȚIE NONFORMALĂ ÎN SISTEM OUTDOOR

I. CADRE DIDACTICE RESPONSABILE

Posturile de instructor activități outdoor vor fi ocupate de următoarele cadre didactice:

- Lungu Teodor Ioan - instructor activități outdoor LAI 1- Lider
- Băd Elena Delia - instructor activități outdoor LAI 2- Lider
- Coroi Livia - instructor activități outdoor LAI 3- Lider
- Ghidarcea Daniela Alexandrina - instructor activități outdoor LAI 4- Lider
- Jurca Anca Ioana - instructor activități outdoor HCC1-P1
- Dărăbanț Adina Voichița - instructor activități outdoor HCC4 -P1
- Golgoț Cătălin Daniel - instructor activități outdoor HCC3-P1
- Matei Ana-Maria - instructor activități outdoor HCC 2-P1

Cadrele didactice își vor desfășura activitatea de pregătire și implementare a atelierelor din cadrul subactivității vizate, în perioada (02.05.2023-31.12.2023).

II. SPAȚIU DE DESFĂȘURARE

În cadrul subactivității 5.1, spațiul de desfășurare a activităților nonformale și a atelierelor este reprezentat de curtea liceului și a școlii implicate în proiect HCC, sau alte spații outdoor identificate în arealul școlilor (parcuri, grădina publică).

III. MATERIALE NECESARE

Se vor achiziționa în cadrul proiectului următoarele materiale necesare pentru buna desfășurare a activităților:





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

1. Liceul Teoretic Avram Iancu, Brad:

- Videoproiector -1 buc. -pentru proiectare materiale instructiv-educative
- Sistem PC all in one - 2 buc. -pentru întocmire materiale, informare, documentare,
- Multifuncțional A3/A4 -1 buc. -pentru listare și multiplicare documente
- Tablă Smart cu videoproiector -1 buc.
- Tabletă grafică -2 buc.
- Vizualizator -2 buc. -pentru proiecția materialelor în cadrul activităților
- Bănci exterior -5 buc. -pentru participanți

2. Școala Gimnazială Horea, Cloșca și Crișan, Brad:

- Umbrare -4 buc. -pentru protecția solară a participanților
- Busole -10 buc. -pentru orientare în teren
- Scaune pliante -100 buc. -pentru participanți
- Videoproiector -2 buc. -pentru redare materiale instructiv-educative
- Laptop -2 buc. -pentru organizare activitate, comunicare, documentare
- Boxe stație încorporată -2 buc. -pentru sonorizare activități
- Multifuncțional color wireless A3 -1 buc. -pentru multiplicare și listare materiale
- Lupă -20 buc. -pentru observații în cadrul naturii
- Telescop -1 buc. -pentru observare și cercetare
- Parașută -4 buc. -pentru jocuri creative
- Funie -1 buc. -pentru jocuri de echipă
- Flipchart -5 buc. -pentru organizare și explicare jocuri

IV. GRUP ȚINTĂ





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Pentru formarea grupului țintă, prioritatea o constituie elevii proveniți din mediul rural și

elevi romi. Numeric, grupul țintă se formează din **140 de elevi** în total, distribuiți astfel: **120 de elevi nivel liceal de la Liceul Teoretic Avram Iancu, Brad: din care 2- rromi și 47 - elevi din mediul rural; 20 de elevi nivel gimnazial de la Școala Gimnazială Horea, Cloșca și Crișan, Brad: din care 8 elevi din mediul rural.**

Toți elevii sunt împărțiți pe grupe astfel:

- Grupa 1 - 20 elevi- Lungu Teodor-Ioan -instructor activității outdoor LAI 1- Lider
- Grupa 2 - 20 elevi - Băd Elena-Delia -instructor activității outdoor LAI 2- Lider
- Grupa 3 - 15 elevi - Coroi Livia -instructor activității outdoor LAI 3- Lider
- Grupa 4 - 15 elevi- Ghidarcea Daniela Alexandrina- instructor activității outdoor LAI 4- Lider
- Grupa 5 - 15 elevi -Jurca Anca-Ioana; instructor activității outdoor HCC1-P1
- Grupa 6 – 15 elevi - Darabant Adina- Voichița- instructor activității outdoor HCC4-P1
- Grupa 7 – 20 elevi -Matei Ana- Maria; instructor activității outdoor HCC2-P1
- Grupa 8 – 20 elevi -Golgoț Cătălin-Daniel, instructor activității outdoor HCC3-P1

Instructorii celor două școli implicate vor executa în comun activitățile împărțite în trei categorii , după cum urmează:

Învățăm și ne relaxăm în mijlocul naturii, participă 120 de elevi de la LAI și 20 de elevi de la HCC

.Jocuri de teambuilding, participă 120 de elevi de la LAI și 20 de elevi de la HCC

I.Să împărtășim bucuria naturii, participă 120 de elevi de la LAI și 20 de elevi de la HCC

Componența Grupei 1- -instructor activității outdoor LAI 1 - Lider Lungu Teodor-Ioan





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

DESCRIEREA ACTIVITĂȚILOR

În primele luni de implementare a activității se va realiza o metodologie în care se vor proiecta toate materialele didactice care vor fi folosite. Metodologia va fi modificată ori de câte ori situația practică o va cere. În cadrul activității se vor desfășura următoarele acțiuni:

Învățăm și ne relaxăm în mijlocul naturii

Instructori implicați: Lungu Teodor-Ioan; Băd Elena-Delia; Coroi Livia; Ghidarcea Daniela-Alexandrina; Jurca Anca-Ioana; Dărăbanț Adina-Voichița; Matei Ana-Maria; Golgoț Cătălin-Daniel

Perioada de derulare a activității: iulie- decembrie 2023

La această acțiune elevii vor fi inițiați în ceea ce privește montarea și demontarea cortului, aprinderea focului, norme de protecție a mediului și norme de protecție împotriva incendiilor deoarece atunci când aprindem focul în câmp sau în apropierea pădurii avem de respectat niște reguli foarte clare pentru ca acțiunea noastră să nu ducă la un incendiu de vegetație sau care să se extindă asupra pădurii, deoarece asta ar duce la un dezastru și noi dorim să educăm copiii cum trebuie să procedeze corect atunci când ies în natură. De asemenea, elevii vor fi instruiți cu privire la echipamentul pe care ar trebui să-l aibă cu ei atunci când se deplasează în natură, bineînțeles acesta depinde de anotimp, de cât timp intenționăm să petrecem outdoor, de traseul montan pe care dorim să mergem, acesta ar fi bine să fie marcat iar noi să ne ghidăm după marcaje, dar în principiu este vorba despre ce trebuie să avem în „raniță” atunci când pornim la drum. Nu trebuie să lipsească: hrană, apă, îmbrăcăminte, cort, folie de supraviețuire, chibrituri rezistente la umezeală, briceag (cuțit, topor), trusă de prim ajutor, lanternă, busolă, telefon mobil cu bateria încărcată la maxim, pentru situații de urgență, dar și foarte multă „voie bună”.

De asemenea, în aer liber elevii pot să participe la diferite **jocuri de orientare turistică** (Să ne orientăm), **jocuri de creativitate** (Atinge cutia; Schimbă locul; Piramida; Lung și înalt; Concurs de propoziții) , **jocuri de cooperare** (Frânghia înnodată; Trecerea peste baraj; Evadarea; Transportă sticla; Optul buclucaș; Transmite persoana; Dragonul își mușcă coada),





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

jocuri de comunicare (Măgărușul; Clopotul încrederii; Cercetașii; Ai încredere în mine; Drapelul și cei doi cavaleri; Cetatea indienilor; Cartoful fierbinte), **jocuri cu diferite materiale naturale sau reciclate existente** la fața locului sau aduse de către instructori pe care copiii le vor folosi după creativitatea fiecăruia (Creatorii de instrumente muzicale; Descoperă artistul din tine). Cei cu înclinații artistice pot picta, alții pot recunoaște, cu ajutorul instructorului, diverse specii de insecte, de plante și arbori, pot să descopere singuri nordul, ca punct cardinal, după mușchiul ce crește pe copaci. O mulțime de activități interdisciplinare se pot desfășura outdoor, cu prilejul unei ieșiri în natură. Teoria inteligențelor multiple va fi aplicată participanților la aceste acțiuni pentru a stimula contribuția fiecăruia.

Aceste jocuri pot fi foarte atractive pentru copii, atunci când reușim să-i facem să lase tehnologia deoparte și să revină la un gen de activități interumane ce a fost de-a lungul istoriei umanității un liant în formarea de prietenii între copii. Ne dorim ca prin activitățile în care vor fi implicați să guste din plin bucuriile jocului în natură ce conferă alte valențe educative comparativ cu clasică lecție din sala de clasă.

În continuare, vom detalia fiecare joc pe care l-am prezentat mai sus:

Jocuri de orientare turistică

A1. Să ne orientăm.

Fiecare grupă va avea la dispoziție câte o hartă și o busolă fiecare pentru a se deplasa din punctul A în punctul B. Traseul prestabilit se va marca de către instructori cu diverse semne pe care jucătorii trebuie să le găsească și să le pună în sacul cu „comori”. Terenul pentru desfășurarea activității trebuie să cuprindă și pădure pentru a face deplasarea mai dificilă și mai incitantă pentru găsirea tuturor indiciilor. Cei cinci membri ai unei grupe vor colabora pentru realizarea sarcinii, ei fiind cronometrați. Câștigă grupa care reușește să parcurgă traseul într-un timp cât mai scurt.

Jocuri de creativitate

A2. Atinge cutia





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI

Instrumente Structurale
2014-2020

Este necesar să avem un PET de 2,5 L, sau o minge mare. O grupă de cinci jucători se

adună în jurul obiectului, așezat pe sol. Scopul este ca toți jucătorii să atingă în același timp obiectul cu o anumită parte a corpului (deget, genunchi, cot, umăr, etc). Grupa v-a transporta obiectul, fără să îl scape, pe o distanță de 5 metri, susținut prin apăsarea extremităților indicate.

A3. Schimbă locul

Pe sol se trasează o linie dreaptă sau se folosește o funie, de-a lungul căreia se înșiră toți

jucătorii, în ordine întâmplătoare, cu tălpile trebuie să atingă linia sau funia, să se țină de mâini și să privească în aceeași direcție. Sarcina jocului este ca șirul de jucători să se deplaseze în partea opusă a șirului, călcând obligatoriu pe linia trasată pe sol, sau pe funie. Se poate vorbi, dar nu este permisă desprinderea mâinilor. Talpa oricui poate călca pe sol numai dacă atinge linia marcată. Încălcarea acestei reguli se penalizează cu reluarea jocului de la început.

| Pasul | Așezarea jucătorilor pe linie |
|-------|-------------------------------|
| 1 | A-B-C-D-E |
| 2 | B-A-C-D-E |
| 3 | B-C-A-D-E |
| 4 | C-B-D-A-E |
| 5 | C-D-B-E-A |
| 6 | D-C-E-B-A |
| 7 | D-E-C-B-A |
| 8 | E-D-C-B-A |





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

A4. Piramida

Se cere ca jucătorii dintr-o grupă să formeze o piramidă în maxim 15 secunde, din

corpurile lor. Fiecare echipă trebuie să atârne un steguleț pe perete sau pe un copac cât mai sus posibil, fără a se folosi de obiecte ajutătoare pe care să se urce (scaune, etc). Se întreabă participanții dacă soluția aleasă a fost cea mai simplă? Sau dacă grupul poate găsi alte soluții. (brainstorming)

A5. Lung și înalt

O grupă primește mai multe materiale necesare pentru îndeplinirea sarcinii de lucru: 2

bucăți de hârtie, 5 fișe de carton, 1 bucată de ață de 20 cm., 10 clame pentru hârtie, 1 creion, 5 cm de bandă adezivă, 10 bucăți de plastilină, 1 bucată foarfece. Echipa are la dispoziție 10 minute pentru a construi împreună 2 clădiri: una cât mai lungă și una cât mai înaltă.

A6. Concurs de propoziții

Cele 8 grupe, fiecare având la dispoziție câte un flipchart și câte un marker, se organizează

și fiecare membru al echipei va scrie câte un cuvânt pentru a compune o propoziție. Grupele se aliniază la 2 metri de flipchart și după ce un membru scrie cuvântul, se grăbește să ajungă la locul lui și să dea marker-ul coechipierului său ca să scrie și acesta un cuvânt și așa mai departe până scriu toți cinci câte un cuvânt, formând o propoziție. Cuvintele nu trebuie să se repete, la final câștigă echipa care a scris mai repede propoziția. Instructorii vor organiza o discuție cu participanții despre valoarea gândirii anticipative, cooperarea între membrii grupului, creativitate, etc.

Jocuri de cooperare

A7. Frânghia înnodată





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Avem nevoie de o funie lungă de 10 metri pe care instructorul face 5 noduri simple foarte

largi, repartizate la intervale egale de-a lungul frânghiei, apoi o întinde pe sol. Jucătorii se aliniază pe un rând înaintea frânghiei. Fiecare jucător prinde frânghia cu mâna stângă, undeva între noduri. După ce a prins frânghia, mâna se „lipește” de frânghie: nu se admite nici desprinderea, nici alunecarea palmei. Tema jocului este desfacerea tuturor nodurilor fără desprinderea mâinilor de pe frânghie.

A8. Trecerea peste baraj

Avem nevoie de o funie de 10 de metri, sau chingi, și de 5 clești pentru rufe. Funia este ancorată cu un capăt la o înălțime de aproximativ 3 metri, de un copac, iar celălalt capăt la înălțimea de un metru, de un gard sau un țărș. Funia reprezintă un „baraj electricat” care „omoaă” pe oricine îl atinge. Sarcina jucătorilor este să scape din „captivitate” trecând toți dintr-o parte în cealaltă a „barajului”, peste funie, fără a o atinge, ajutându-se numai de corpurile coechipierilor. Sunt interzise săriturile cu avânt sau folosirea de obiecte ajutătoare (scaune, scânduri). Doi clești prinși pe frânghie marchează marginile zonei disponibile pentru trecere. Lungimea ei va fi egală cu numărul jucătorilor înmulțit cu 0,8 metri pentru fiecare jucător. Instructorul va prinde pe funie cleștii de rufe, pentru marcarea zonei disponibile. Grupa are la dispoziție 15 minute pentru stabilirea planului de acțiune, apoi se dă startul. Instructorul marchează cu clești marcatori locul pe unde a trecut un jucător, deoarece acel loc nu mai poate fi folosit de alt jucător. Cine atinge funia are voie să repete încercarea maxim de două ori. Este fixată o limită de timp pentru trecerea întregii grupe peste funie.

A9. Evadarea

Materialele necesare pentru acest joc sunt: 3 scânduri groase de 2,5 m. lungime și 20 de

cm. lățime, 6 PET-uri de 2,5 l., 2 bețe de 2 m. lungime. Grupa de 5 jucători trebuie să coopereze și să treacă împreună peste „râul de lavă topită” călcând doar pe obiectele menționate mai sus. Se prezintă jocul ca pe o poveste în care grupul este prizonier pe o insulă și trebuie să treacă





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

peste „lava topită” pentru a se salva. Pot face acest lucru doar împreună. Cine atinge „lava” se întoarce la punctul de pornire. Există o limită de timp pentru finalizarea deplasării, obiectele trebuie mutate succesiv, stând pe unele iar pe altele mutându-le cu mâna, piciorul, bățul. Se va insista pe capacitatea individului de a-și ajuta semenii. Se vor exemplifica nevoile semenilor noștri cărora participanții le-ar putea veni în ajutor. Vor lucra în echipă.

A10. Transportă sticla

O sticlă de 0,5 l. goală, un pai de plastic, două mese. Grupa trebuie să transporte sticla

goală pe o distanță de 5 metri, între două mese, fără a atinge sticla, doar cu ajutorul paiului din plastic. Distanța minimă între pielea jucătorului și sticlă va fi de cel puțin un centimetru. Paiul nu trebuie să fie înnodat s-au încrucișat, sticla nu are voie să atingă solul, dacă este scăpată se va relua jocul de la început. Toți jucătorii trebuie să participe la transport. Toți jucătorii care ating paiul în timpul transportului nu au voie să se miște de pe locul pe care îl ocupă. Grupa are la dispoziție 10 minute pentru gândire, ulterior jocul fiind cronometrat. Se poate desfășura indoor sau outdoor.

A11. Optul buclucaș

Coli de hârtie A4, cu una în plus față de câți participanți sunt, aranjate în forma unui 8

întors sau ∞ , puse pe sol la distanțe de 50 de cm. Una de alta. Jucătorii se țin de mâini, organizați într-un șir indian, parcurg traseul, fără să vorbească. Una din bucele optului nu este închisă și prim coală va fi intrarea pe traseu iar pe cealaltă parte ultima coală va fi ieșirea de pe traseu. La semnalul instructorului echipa pornește și jocul se termină când ultimul membru al echipei iese din opt. Pe fiecare coală pot fi maxim două tălpi în același timp. Este interzisă desfacerea mâinilor, vorbitul, călcarea pe sol în afara colilor de hârtie. Este permisă comunicarea nonverbală. Dacă una din reguli este încălcată, jocul se reia de la început. Problemele apar atunci când șirul ajunge la încrucișarea traseului. Încrucișarea se poate face





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

dacă o ramură a șirului ține mâinile sus și cealaltă ramură trece pe dedesubt, sau dacă cealaltă ramură ține mâinile jos și ceilalți trec peste ele.

A12. Transmite persoana

Participanții se aranjează pe două linii față în față. Fiecare persoană prinde strâns mâinile

persoanei din fața sa. Un voluntar se pune cu fața în sus pe brațele persoanelor de la începutul liniei. Partenerii ridică și coboară mâinile cu mare atenție pentru ca voluntarul să se miște ca pe valuri către următoarele perechi. Jocul continuă până când voluntarul ajunge la capătul liniei.

A13. Instalarea cortului. Reguli de campare în natură

Precum vedeți, camparea cu cortul este un subiect cât se poate de serios. Dar această activitate poate fi distractivă, palpitantă, interesantă și plină de satisfacții. Pentru unii, poate fi înfricoșătoare și dificilă, mai ales dacă s-au obișnuit prea mult cu confortul oferit de traiul la oraș. Totuși, dacă aveți ocazia, nu ezitați să încercați dormitul la cort timp de o noapte sau două. Pornind la drum cu câteva sfaturi, veți avea parte de o campare foarte interesantă în sânul naturii. Deși aceleași recomandări se aplică pentru toată lumea, cu timpul veți descoperi propria voastră rețetă pentru o campare reușită. Veți intra în propriul ritm și veți simți câtă dependență poate da această activitate.

A14. Dragonul își mușcă coada

Participanții stau în șir indian, ținându-se de talie, primul este „capul” iar ultimul este

„coada”. Primul încearcă să-l prindă pe ultimul (capul prinde coada), fără ca ceilalți să se desprindă de talia celui din fața sa. Dacă dragonul nu-și poate prinde coada, se schimbă capul. Ca variantă se poate proceda la prinderea „cozii” altui dragon, încercând în același timp să îi protejezi propria „coadă”.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Jocuri de comunicare

A15. Măgărușul

Se trasează liniile de Start și Sosire. Grupele de 5 persoane aleg dintre ei un „măgăruș”.

„Măgărușilor” li se spune că pot merge înainte doar atunci când sunt: mângâiați, lăudați, încurajați, tratați cu respect, etc. „Măgărușul” merge în mâini și în picioare. Celorlalți membri ai grupului li se spune că misiunea lor este să ajungă cu „măgărușul” la linia de Sosire, cât mai repede. Ei nu au voie să împingă, să tragă sau să lovească „măgărușii”. Grupele primesc „hățurile”, se aranjează la linia de Start, iar la semnalul instructorului începe cursa. Când toate grupele au ajuns la final, participanții vorbesc despre sentimentele „măgărușilor”, ale membrilor echipei, despre relațiile ce s-au stabilit între participanți, ce au învățat despre comunicare, ce concluzii au tras.

A16. Clopotul încrederii

Participanții stau în cerc, fără spațiu liber între ei. Un voluntar vine în interiorul cercului și

devine „limba clopotului”. El începe să se lase ușor de pe o parte pe alta ținându-și corpul în poziție dreaptă, spre marginile cercului. Cei din cerc îl vor prinde și îl vor transmite mai departe cu grijă. Cei ce susțin persoana din cerc vor ține mâinile puțin în față și un picior în fața celuilalt, cu genunchii puțin îndoiți, pentru a putea sprijini mai bine persoana. La început grupul ține mâinile mai aproape de mijloc, pentru ca persoana din mijlocul cercului să se simtă mai în siguranță. Cu cât încrederea crește, cu atât participanții care formează cercul se pot îndepărta puțin câte puțin.

A17. Cercetașii

Pe teren sunt create obstacole sau sunt identificate obstacole naturale, pe care un „cercetaș” le va depăși pe un traseu clar stabilit. Alt jucător ce joacă rolul „comandantului”, va conduce restul grupului exact pe același traseu pe care a mers cercetașul. Comandantul trebuie să fie





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

foarte atent la mișcările cercetașului pentru a nu greși drumul pe care a mers acesta. Rolurile cercetașului și ale comandantului pot fi schimbate între participanți.

A18. Ai încredere în mine

Echipa de 5 persoane va alege dintre ei 2 persoane ce vor fi legate la ochi și va trebui să se bazeze pentru deplasarea în teren pe colegii lor de grupă din care unul va fi lider și ceilalți doi ajutoarele liderului, ce vor avea grijă ca cei legați la ochi să fie bine ghidați și să nu se accidenteze. Diverse obstacole naturale sau create într-un spațiu delimitat vor fi trecute de cei legați la ochi cu ajutorul liderului și al ajutoarelor sale, pe baza încrederii în ei.

A19. Drapelul și cei doi cavaleri

Participă cele 8 grupe împărțite în două tabere: „apărători” și „atacatori”. Se poate juca în curtea școlii sau pe câmp. Jocul începe cu ridicarea drapelului în cetatea „apărătorilor”. „Atacatorii”, care nu au dreptul să-i prindă pe „apărători”, au printre ei 2 „cavaleri” care îi protejează și pot elimina orice apărător. Miza este capturarea drapelului „apărătorilor” însă acest lucru nu îl pot face „cavalerii” ci numai „atacatorii”. „Atacatorii” pot fi capturați de „apărători” printr-o simplă atingere. Când un apărător duce un prizonier la locul destinat prizonierilor el nu poate fi atins de către „cavaleri”. Dacă „atacatorii” capturează drapelul și îl duc în teritoriul lor protejați de „cavaleri” câștigă jocul. Dacă „apărătorii” reușesc să facă prizonieri jumătate dintre „atacatori” câștigă jocul.

A20. Cetatea indienilor

Activitatea se desfășoară în pădure. Cetatea indienilor este reprezentată prin trei drapele ce formează un triunghi și sunt plasate la o distanță de 2 metri unul de altul. Participanții se împart în două echipe egale de „indieni” și „soldați”. Fiecare participant are asupra sa o eșarfă care, dacă este smulsă de cineva din echipa adversă, este eliminat și trebuie să se întoarcă la punctul de pornire pentru a primi o altă eșarfă. „Indienii” se ascund în apropierea cetății lor și așteaptă atacul „soldaților”. Dacă 5 „soldați” reușesc să intre în cetate aceasta se consideră cucerită și jocul este câștigat. Dacă „indienii” reușesc să își apere cetatea pentru 5 minute de la declanșarea





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

atacului înseamnă că au câștigat jocul. Rolurile pot fi inversate între cele două echipe pentru a le oferi șansa de a fi atacatori sau atacați, deoarece „indienii” trebuie să fie bine camuflați pentru ai lua prin surprindere pe „soldați” și a le smulge eșarfele pentru a câștiga timp.

A21. Cartoful fierbinte

Participanții formează un cerc și își transmit o minge de la unul la altul, cât mai repede, ca și cum ar fi un cartof fierbinte pe care nu poți să-l ții mult în mână pentru că te arde. În afară de mâini nici o altă parte a corpului nu trebuie să între în contact cu mingea, deoarece se consideră că ești „ars” dacă ai atins mingea cu altă parte a corpului și ești pedepsit cu o tură în jurul cercului. Câștigă cel care nu a făcut nici o tură în timpul prestabilit pentru joc.

Jocul cu diverse materiale

A22. Creatorii de instrumente muzicale

Participanții pot crea propriile generatoare de sunete și ritmuri, încercând unele din ideile de mai jos sau inventând singuri instrumente.

- Tobe: Vor decora un tub gol de cafea, sticle, PET-uri, cutii de carton sau metal. Vor bate toba cu diverse obiecte: bețișoare, linguri, creioane, pene sau cu degetele, palmele. Se pot ajuta de diverse benzi elastice sau adezive pentru a-și confecționa o tobă după gustul lor.
- Talere: Vor experimenta folosind capace de oale din metal de diverse dimensiuni care pot fi lovite, trântite și astfel scot diverse sunete.
- Marocas: Vor umple un sfert de borcan, cutie, PET, cu pietricele, mărgelile, boabe de fasole. Se pune capacul și dacă este nevoie se lipește bine. Poate fi decorat de către participanți după cum dorește fiecare, deasemenea se pot încerca diverse cantități în recipiente pentru a vedea diferența de sunet dintre ele.
- Propriul corp: Corpul nostru poate fi un generator de sunete incredibil. Se poate bate toba pe burtă, piept, obraji, se poate bate din palme, se





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

poate fluiera, etc. Posibilitățile sunt nemărginite și depind de creativitatea fiecăruia.

A23. Descoperă artistul din tine

O mulțime de activități îi pot inspira pe participanți:

- Învățați să tricotați.
- Vopsiți sau decorați un tricou sau un alt material textil.
- Confecționați măști din farfurii de carton, pungi de hârtie, carton decupat în diverse forme pe care să le decorați.
- Scrieți propriile felicitări de Anul Nou, 8 Martie, Paște.
- Construiți o colibă.
- Decupați fulgi de zăpadă din hârtie.
- Confecționați flori din șervețele de hârtie.
- Construiți un zmeu.
- Folosiți o doză de aluminiu sau un pahar de iaurt pentru un suport de creioane.
- Din câteva bucățele de lemn culese din curte, parc, pădure, construiți o bărcuță, o sculptură, un robot, un raft de cărți, după imaginația fiecăruia.
- Confecționați din hârtie un lanț cât mai lung prin îmbinarea și lipirea capetelor. Se poate folosi orice tip de hârtie, iar lanțul poate fi apoi folosit pentru a decora sala de clasă, pomul de crăciun, etc.
- Crearea unui album de amintiri prin capsare, legare cu sfoară, lipire, a unor foi groase de hârtie sau carton. Pe fiecare pagină se vor lipi diverse „amintiri”: bilețele, flori uscate, fotografii, scrisori, felicitări, etc.
- Construiți păpuși din șosete, pe care să le decorați cu bucăți de țesătură, textile, nasturi, panglici, etc.
- Confecționați cel mai mare avion de hârtie din lume.
- Organizați o petrecere cu o anumită temă. Pirați, anii 70, Evul Mediu. Apoi gândiți-vă cum pot fi pregătite decorațiunile și costumele. Trimiteți invitații





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

adecvate temei și încurajați pe participanți să se costumeze și să se deghizeze în concordanță cu tema aleasă.

A24. X ȘI ZERO.

Jocul ”X și O” este un joc de tip ștafetă sub formă de concurs. Se desenează cu cretă un pătrat împărțit în 3 linii și 3 coloane. Grupul este împărțit în 2 echipe egale, fiecare echipă va avea 3 obiecte de același fel pe care trebuie să le pună în pătrat. Primii 3 copii din fiecare grup trebuie să fie mai buni la viteză. Ei vor alerga pe rând și vor așeza în pătrat obiectele pentru a forma o linie, o coloană sau o diagonală cu obiecte de același fel și a câștiga astfel jocul. După ce primii 3 din fiecare echipă așează obiectele în pătrat, dacă nici o echipă n-a reușit încă să câștige, următorii jucători vin pe rând, alternativ, începând cu echipa care a terminat prima și încearcă să rearanjeze obiectele pentru a obține o linie, coloană sau diagonală și a câștiga astfel jocul.

A25. PRINSEA

Jocul ”*prinsea*” cu toate variantele sale: *Prinsea simplă*, *Prinsea pe perechi*, *Prinsea pe contaminate*, *Prinsea prin formarea unei plase* de către cei prinși până rămâne ultimul care trebuie prins de întreaga plasă.

A.26. ZOMBIE

Jocul începe prin numirea unui participant care va fi primul Zombie. Acesta va se va deplasa prin pași mari și sacadați și va încerca să va atingă/să contamineze cât mai mulți dintre elevii participanți, care devin la rândul lor Zombie. Ultimul rămas, pe care nu l-a atins nici un zombie, este declarat câștigător.

A.27. LUPTA LA FRONTIERĂ

Jocul ”*Lupta la frontieră*” presupune multă atenție, viteză de reacție și de deplasare, orientare în spațiu, echilibru, capacitate de a face multe mișcări, rapid și coerent. ”Lupta la frontieră” are următoarea desfășurare: fiecare are o pereche și se formează astfel două grupuri așezate în linie pe un rând, fiecare față în față, cu perechea lui. La o distanță aproximativ egală și în centru este





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

așezată o minge. Instructorul va rosti un număr, de exemplu trei, iar cei care au acest număr din cele două echipe diferite vor alerga spre centru unde se află mingea. Scopul este să apuci mingea și să o duci în spatele liniei în care se află așezată, aliniată echipa ta, dar atenție fără să fie atins de cel care nu ia mingea. Deci dacă ai luat mingea, iar adversarul tău te atinge înainte de a trece mingea dincolo de linie, nu ai câștigat nimic, iar adversarul tău primește un punct. Dacă reușești să o treci fără a fi atins, primești două puncte. De asemenea, este interzisă folosirea piciorului pentru a deplasa mingea, dar este permis orice tertip pentru a comuta atenția adversarului. Concursul poate avea loc și între perechi, dar la sfârșit se pot însuma punctele pe echipe pentru a decide echipa câștigătoare.

În jocul *"Lupta la frontieră"* este recomandat ca să se schimbe destul de des mingea din centru: atât ca volum: minge de oină, minge de baschet, cât și ca greutate: minge de volei, minge medicinală de un kilogram.

A28. CRABII ȘI CREVEȚII. Grupul e împărțit în 2 linii așezate față în față. Unii sunt crabi alții creveți. Când instructorul strigă crabi, crabii aleargă să îi prindă pe creveți și invers. Și crabii și creveții pentru a nu fi prinși trebuie să ajungă după o linie care prezintă zona lor de siguranță, "casa". Când e prins un crab devine crevetă și invers. Câștigă echipa care reușește să prindă mai mult de jumătate din echipa adversă.

A29. TUNELUL ÎNCREDERII. Grupul este împărțit în 2 echipe așezate pe 2 linii față în față pe perechi. Perechile se țin de mâini. Un participant la joc va alerga cu încredere prin tunelul format de cele 2 linii care vor feri mâinile, pentru ca acesta să nu se lovească. Toți participanții la joc vor alerga cu încredere prin tunel.

A30. PĂSĂRICĂ, MUTĂ-ȚI CUIBUL!. Participanții sunt grupați, câte 2, ținându-se de mâini, formând astfel un cuib, cu un al treilea participant prins înăuntrul cuibului, având rolul de "păsărică". La comanda instructorului "păsărică", participanții din cuiburi își schimbă locurile între ei. La comanda "cuiburi" cuiburile se vor deplasa și vor cuprinde alte păsărele care stau pe loc, iar la comanda "cutremur" toată lumea își va căuta un alt loc.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

A31. AL 3-LEA FUGE. Participanții sunt așezați pe perechi, ținându-se de mâini. Perechile formează un cerc mare în interiorul căruia există un urmăritor și un urmărit. Urmăritul pentru a scăpa se va atașa de un membru al unei perechi și astfel, al 3-lea membru va deveni urmărit. În cazul în care este prins, urmăritul devine urmăritor.

A32. PĂSTREAZĂ ORDINEA. Participanții se așează în semicerc. Instructorul începe prin a pasa o minge unui participant, rugându-l pe acesta să țină minte de la cine a primit mingea și cui o transmite mai departe. Ultimul jucător va trebui să returneze mingea instructorului.

La începutul jocului pentru a se putea orienta mai ușor toți participanții țin brațul ridicat și doar după ce primesc și pasează mingea lasă brațul jos, astfel încât ceilalți jucători rămași să vadă cine nu a participat până în acel moment la joc și să știe astfel cui mai pot pasa. Se repetă de câteva ori circuitul de pasare a mingii în ordinea inițială. Apoi se introduc încă 2 mingi, una imediat după prima și la sfârșit încă o minge care merge în sens opus circuitului inițial. Acum e nevoie de colaborare, comunicare, concentrare, empatie. E important să se insiste pe aceste calități. Apoi, instructorul va lăsa doar o minge, dar va provoca grupul pentru a găsi soluții de a transmite mingea în ordinea prestabilită într-un timp din ce în ce mai scurt, până ce grupul ajunge la performanțe incredibile(o secundă pe circuit). Acesta este un joc de tip teambuilding și energizare.

A33. ȚARĂ, ȚARĂ VREM OSTAȘI

Descriere: Copiii vor fi împărțiți în 2 echipe. Se vor ține de mână unul de altul în linie dreaptă. O echipă va striga „Țară țară vrem ostași!” Cealaltă echipă va întreba „Pe cine?” Se va numi o persoană din echipa adversă. Aceasta va încerca să rupă lanțul de mâini fugind spre locul unde se țin de mână participanții. Dacă reușește să rupă lanțul va lua o persoană din echipa adversă și se va întoarce la propria echipă. Dacă nu va reuși să rupă lanțul va rămâne în echipa adversă. Jocul se termină când nu mai există persoane într-o echipă.

A34. Rațele și Vânătorii





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Descriere Două persoane vor fi vanatorii. Ceilalți participanți vor fi ratele. Cei doi vanatori vor sta la o distanță de 10 m unul de altul iar rațele vor sta în centru. Vânătorii vor încerca să nimeriască rațele cu o minge. Rata nimerită iese din joc. Jocul continuă până când toate rațele sunt eliminate. Dacă o rata prinde mingea fără să cadă jos castiga o viață sau poate să reinvie o altă rata de pe margine. Dificultăți culturale/lingvistice Greu de explicat toate regulile. Merge mai ales cu băieții. Dacă nu se explică bine regulile există posibilitatea de a nu fi înțeles și copiii să se plictisească. Regulile sunt importante. Grupul tinta: – 6-25 persoane, 6-30 ani
Materiale necesare O minge ușoară. Spațiul de lucru: În aer liber, de preferat pe teren moale ca să nu existe accidente.

A35. Câinele și Pisica

Materiale necesare 2 mingi de culori diferite

Descriere Copiii se vor așeza în cerc. Vor fi împărțiți în 2 echipe numărându-se 1,2,1,2..etc
Echipa 1 va reprezenta echipa Pisicilor, echipa 2 va fi echipa Cainilor. Unei pisici și cainelui așezat diametral opus li se vor da câte o minge mică de culori diferite. Atât câinele cât și pisica va trebui să paseze mingea la următorul câine, respectiv pisica din dreapta sa. În timp ce câinele încearcă să paseze mingea următorului câine, pisica va încerca să-l oprească. La fel și în cazul pisicilor. Jocul se va termina atunci când una dintre mingi o ajunge pe cealaltă. Castigătoare va fi echipa ce va fi mai rapidă. Dificultăți culturale/lingvistice O dată regulile clarificate, jocul funcționează. Insa atenția copiilor concomitent în partea ofensivă și cea defensivă este destul de scăzută.

A36. Baloane săltărețe

Materiale necesare: Baloane umflate de două culori, sfoară.

Descriere: Copiii vor fi împărțiți în 3 echipe. Fiecare va primi baloane umflate de câte o culoare și legate la glezna cu o sfoară. Fiecare copil își va lega la un picior un balon cu sfoară.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Scopul Jocului este ca fiecare echipa sa încerce să spargă balonul din echipa adversă în timp ce-si protejează propriul balon. Dacă balonul i s-a spart, participantul iese din joc. Castiga echipa care ramane cu cele mai multe baloane nespate. Dificultăți culturale/lingvistice Atenție la explicații!! Atenție la baloanele care se sparg foarte repede în prezența copiilor. Umflați multe baloane de rezerva! Dureaza mai puțin si copiii nu respecta regulile (se poate desfășura și interior într-o sală încăpătoare)

B) Jocuri de teambuilding

Instructori implicați: Lungu Teodor-Ioan; Băd Elena-Delia; Coroi Livia; Ghidarcea Daniela-Alexandrina; Jurca Anca-Ioana; Dărăbanț Adina-Voichița; Golgoț Cătălin-Daniel; Matei Ana-Maria

Perioada de derulare a activității: iulie- decembrie 2023

B1. Jocul „Selfie Hunt”(sau Treasure Hunt)

Jocul „Selfie Hunt” este un joc deosebit de interesant, care îmbină într-un mod ingenios tehnica tradițională a binecunoscutei „Treasure Hunt”, cu tehnologia modernă (telefoane mobile, camera sau aparat foto), atât de îndrăgită de elevul din ziua de azi. Este un joc de teambuilding, de tip competițional, potrivit atât ca activitate în școală, cât mai ales ca activitate în cadrul unor tabere școlare. Atuul unui astfel de joc este aparenta seriozitate, care, pe parcursul jocului, se poate transforma într-o veritabilă distracție. Jocul nu presupune o strategie deosebită, însă este absolut necesar ca echipele formate să colaboreze, pentru a putea să-și îndeplinească foarte bine sarcinile de pe indicii.

Din punctul de vedere al participanților, echipele ar trebui să fie cu un număr aproximativ egal de membrii, pentru a da șanse egale tuturor, iar ca număr de echipe, se recomandă ca activitatea să fie făcută de 3-6 echipe, pentru creștere substanțială a nivelului competițional al activității. Titlul jocului explică, de fapt, scopul central al lui: „selfie” este un termen modern care presupune, în cadrul acestui joc, realizarea unor fotografii situații inedite, care scot elevul din confortul lui obișnuit. Termenul „hunt” îi va provoca pe





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

participanți să „vâneze” indicii, în diverse locuri din spațiul de joc, indicii care îi vor ghida în realizarea unui selfie inedit și plin de neprevăzut.

B2. Jocul „Frunză”

„Frunză” este un joc extrem de captivant, un joc de teambuilding, care se potrivește perfect cu atmosfera unei tabere școlare, în care elevii trebuie în permanență ținuți în mișcare și în care efortul fizic e binevenit. Este captivant, pentru că acest joc presupune competiție între două echipe, strategie de grup, respectarea unor reguli impuse și dorința maximă de a câștiga. Traseul jocului este bine stabilit. Fiecare echipă începe jocul din propria sa casă, iar scopul jocului este unul, aparent, foarte simplu: acela de a parcurge un traseu stabilit, din propria casă până în casa celorlalți și de a atinge cu talpa piciorului colțul cel mai îndepărtat al casei. Acest traseu este doar aparent simplu, deoarece o altă regulă simplă, dar strictă, este că niciunul dintre participanții la joc nu au voie, în nicio împrejurare și în nicio parte a traseului să calce vreo linie trasată sau să iasă în afara jocului delimitat cu creta. Trebuie să se meargă doar pe culoare, iar cine calcă liniile culoarelor sau ale careului fiecărei case, iese din joc. Eliminarea jucătorilor din echipa adversă se face prin tragere sau împingere, pentru a-i face pe aceștia să calce linia sau să iasă din spațiul de joc.

Echipa câștigătoare a jocului este cea care calcă prima „frunza” echipei adverse, dar va câștiga cu siguranță echipa care va avea strategia cea mai bună, va gândi cel mai eficient atacul și apărarea, în funcție de profilul fizic al fiecărui membru, echipa care își va împărți cel mai bine sarcinile, care colaborarea cel mai eficient, cei care se descurcă cel mai bine într-o echipă, în general, sau au o experiență mai mare în a lucra sau a se juca în echipă.

B3. Jocul ”Madagascar”

« Madagascar » este un joc special, un joc de strategie care privește întregul grup, o activitate foarte dinamică și solicitantă, atât la nivel fizic, cât și mental. Jocul se bazează pe o poveste. În principiu, povestea este destul de simplă, însă, în funcție de disponibilitatea facilitatorului, ea poate fi îmbunătățită. Este vorba despre o misiune de salvare pe insula





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Madagascar, misiune în care participanții (salvatorii) trebuie să ducă provizii oamenilor izolați de acolo. Aflându-se pe continentul african, ei vor trebui să traverseze porțiunea de ocean, pentru a ajunge în Madagascar și a ajuta oamenii izolați de acolo. Proviiziile pe care ei trebuie să le ducă se află pe fiecare dintre insulele mici de care se vor folosi, ca să traverseze distanța de apă. Bărcile cu care vor parcurge distanța între insulițe și până în Madagascar sunt înlocuite de cele două scânduri, de care se vor ajuta. Dacă dorește, facilitatorul poate însoți povestea cu imagini proiectate la videoproiector sau chiar cu un filmuleț.

Scopul central al acestui joc este ca toți participanții să treacă porțiunea de apă, într-un timp limitat. Timpul poate oscila de la jumătate de oră până la o oră și jumătate, în funcție de numărul de participanți. Toți membrii echipei trebuie să traverseze spațiul de joc și toate obiecte trebuie colectate, de pe insulițe, și duse în Madagascar. De asemenea, odată ajuns la capătul traseului, adică în Madagascar, participantul nu mai are voie să se întoarcă. Dacă vreun membru sau vreo scândură vor atinge apă (podeaua), această fiind plină de rechini, toți participanții se vor întoarce pe continent (chiar și cei care au ajuns deja în Madagascar), iar jocul va începe de la capăt.

B4. Jocul “Linia cea mai lungă”

Jocul ”Linia cea mai lungă” este un joc aparent simplu, care îmbină un efort fizic mediu cu capacitatea de comunicare, strategia de echipă, dar, mai ales, cu inventivitatea și spiritul competițional.

Scopul acestui joc este unul simplu, și anume acela de a realiza, fără limitare de timp, o linie, din propriile corpuri, cu obligația de a nu lăsa spații libere între membrii echipei, adică trebuie să existe o legătură obligatorie între ei. Fiecare echipă va încerca să realizeze o linie dreaptă, în spațiul delimitat, fără ca celelalte echipe să vadă acest lucru, adică e important ca în prima tură, echipele să nu se inspire din strategiile folosite înainte. Fiecare linie va fi delimitată de către facilitator, cu un marker, la capătul opus punctului de plecare. De asemenea, după încercarea fiecărei echipe, facilitatorul va comunica echipei care





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

urmează punctul maxim al echipei anterioare, pentru a stimula oarecum spiritul competițional și nevoia de a depăși echipa anterioară. Este recomandabil ca jocul să se desfășoare în trei runde. Este un joc foarte eficient, în ceea ce privește eliberarea energiilor, frustrărilor, dar și vizavi de comunicare în echipă și strategii de lucru.

B5. Jocul “Amortizarea capsulei spațiale”

Această activitate este una de teambuilding, în care este testată perspicacitatea și gradul de inventivitate a elevilor. Este un joc de tip competițional iar marele avantaj al acestui joc este că transpune elevul într-o poveste și îl provoacă, prin inventivitate și strategie creativă, la un joc de rol. Este obligatorie prezența a cel puțin un facilitator, deoarece trebuie spusă o poveste care să introducă echipele în regulile și atmosfera jocului: « NASA a lansat un concurs pentru alegerea celui mai bun sistem de protecție al modulului care va coborî pe Marte, prin amortizarea șocului rezultat la contactul capsulei cu suprafața planetei. Fiecare echipă primește obiecte specifice desfășurării activității și are sarcina de a concepe, de a construi și de a încerca un dispozitiv pentru concursul NASA. Fiecare dispozitiv va avea un nume comercial. La rezultate egale, câștigă grupa care a construit dispozitivul, folosind mai puține materiale sau mai repede.

B6. Jocul ”Insulele”

Într-un spațiu destul de generos, amenajați spații pentru trei insule. Între insule distanța trebuie să fie de cel puțin 6-7 metri sau mai mult. Fiecare insulă are diametru de cel puțin 2 metri pentru ca pe fiecare insulă trebuie să încapă minim 4, aproximativ 8 participanți. Mărimile și distanțele sunt flexibile în funcție de mărimea grupului.

Se împarte grupul în trei grupe după cum urmează: cetățenii de pe Insula celor Orbi (40%), Cetățenii de pe Insula celor Muți (40%), Cetățenii de pe Insula celor Fericiți (20%).

După ce fiecare grup a ajuns pe insula alocată se introduce cadrul de poveste, se împart biletele cu instrucțiunile pentru fiecare grup. Scopul principal este ca toți cetățenii să ajungă pe Insula celor Fericiți, dar fiecare insulă are propriile sarcini de îndeplinit respectând un anumit set de reguli.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Se alocă 5-7 minute pentru citirea regulilor pe grupe mici, dar și pentru adresarea de întrebări de clarificare. Odată ce toate aspectele au fost clarificate, se dă start activității. Timpul alocat pentru îndeplinirea sarcinii poate fi de 30-40 de minute.

B7. DESENUL IMAGINAR

Participanții sunt împărțiți în două grupe și li se cere să se așeze unul în spatele celuilalt. Ultimul membru din șir își șoptește un cuvânt pe care va trebui să-l reprezinte prin desen pe spatele celui din față, cu degetul, după care acesta va proceda la fel, până când desenul ajunge la primul din șir care va trebui să facă desenul pe o foaie de hârtie.

Acest joculeț se desfășoară sub forma unui concurs între echipe și câștigă cea care desenează cât mai aproape de cuvântul șoptit. Nu este concurs contra timp și participanților li se cere să nu vorbească pe toată durata jocului.

B8. UNU DIN 4 COLȚURI

Facilitatorul să explice clar care sunt opțiunile participanților și unde trebuie să se așeze (eventual să pună în fiecare colț o hârtie cu numele categoriei pe care o pot alege). Să respecte regulile de comportament pentru a evita incidentele din timpul alergării.

Facilitatorul va indica cele patru colțuri ale sălii spre care vor alerga participanții când vor auzi numele preferinței sale (ex. Mancare- pizza, sandvișurile, cartofii prajiti, peste) Fiecare va fugi spre locul care coincide cu preferința sa. Apoi au un minut să vorbească între ei și să-și explice alegerile. Urmează apoi și alte categorii alese în funcție de nivelul și vârsta participanților.

B9. VIKINGII

Toți jucătorii stau în cerc. O persoană va începe prin a-și pune degetele deasupra palarii ca și cum ar fi niște coarne. Vikingii vor pasa rolul de a fi viking, îndreptându-și coarnele spre cineva. Dacă se indică spre cineva, persoana respectivă va deveni viking (cu





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

coarne), iar persoana din dreapta va începe să vâslească spre dreapta, iar cea din stânga va vâsli spre stânga.

Ultimul din cei 3 jucători care va întârzia să-și asume rolul, va ieși din joc. Restul jucătorilor, în tot timpul jocului, vor bate din picioare într-un ritm constant.

C) Să împărtășim bucuria naturii

Instructori implicați: Lungu Teodor-Ioan; Băd Elena-Delia; Coroi Livia; Ghidarcea Daniela-Alexandrina; Jurca Anca-Ioana; Dărăbanț Adina-Voichița; Golgoț Cătălin-Daniel; Matei Ana-Maria

Perioada de derulare a activității: IULIE - DECEMBRIE 2023

La această activitate, se va urmări conectarea elevilor cu natura, prin jocuri de echipă, individuale sau ale întregului grup, care se centrează pe conștientizarea naturii. În implementarea acțiunii, se vor urmări aspecte ca: trezirea entuziasmului, concentrarea atenției, experimentarea directă, împărtășirea inspirației. Modul de învățare este unul intuitiv, fundamentat de observație, în cadrul experienței directe în natură, cu implicarea afectivității și finalizându-se în diverse procese intelective și atitudini pro-natură. În implementare, se vor folosi jocuri, ca: Meditație în natură, identificare de părți componente ale plantelor, animalelor, fenomene naturale.

C1. BUFNITE ȘI CIORI

Bufnițe și ciori este un excelent joc de recapitulare a cunoștințelor învățate în clasă, constând în verificarea anumitor informații despre natură. Acest joc degajă o anumită stare de bună dispoziție, implicând dinamismul participanților, dar și capacitatea acestora de a se concentra la atenție.

Pentru a juca, împărțiți grupul în două echipe egale, Bufnițele și Ciorile. Întindeți o sfoară pe o suprafață fără denivelări și puneți echipele să stea aliniate față în față, fiecare cam la jumătate de metru una de cealaltă. La aproximativ trei metri în spatele fiecărei echipe





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

puneți pe jos câte un batic care să indice „baza” sau marginea terenului de joc. Când liderul face o afirmație despre natură, dacă afirmația este adevărată, bufnițele urmăresc ciorile; dacă este falsă, ciorile urmăresc bufnițele. Dacă un jucător este atins înainte de a ajunge la „bază”, se va alătura echipei adverse.

Participantii uită în ce parte trebuie să alerge sau sunt atât de derutați de afirmație, încât uneori o jumătate aleargă într-o parte și cealaltă jumătate în sens opus. Pentru a nu se produce haos și a clarifica pe cât posibil lucrurile, folosiți un batic roșu și unul verde pentru a marca cele două „baze”; verde în spatele ciorilor și roșu în spatele bufnițelor. Dacă afirmația este adevărată, bufnițele aleargă după ciori (toți jucătorii aleargă înspre baticul verde; verde-adevărat). Dacă afirmația este falsă, ciorile urmăresc bufnițele (toți jucătorii aleargă înspre baticul roșu; roșu-alarmă, incorect).

C2. LILIAC ȘI MOLIE

Acesta este un joc care are ca scop creșterea capacității de conștientizare auditivă/ ecolocație. Acest joc explică în mod empiric principiul ecolocației, precum și adaptarea animalelor și relația prădător-pradă, generând ascultare atentă și concentrare. Pentru a juca, copiii sunt aranjați într-un cerc cu diametrul de 5-6 m și se solicită trei sau patru voluntari pentru Moli. Unul dintre liderii adulți își asumă rolul de Liliac, care va trebui să fie capabil să „zboare” sigur pe el pentru a depista prada.

Atât moliile cât și liliacul care este legat la ochi, sunt așezați în interiorul cercului. Liliacul trebuie să atingă molia și folosește ecolocația pentru a depista prada. Pentru a imita transmiterea semnalului de tip sonor, liliacul strigă „Liliac-Liliac-Liliac”. La fiecare strigare: „Liliac-Liliac-Liliac”, moliile se pot mișca, cât și unde vor, în interiorul cercului. Treptat, liliacul va reuși să se apropie și mai poate să atingă una din moli. Jocul se încheie când liliacul prinde toate moliile.

Ceilalți copii formează un cerc pentru a ține liliacul și moliile în interior. Dacă liliacului îi este greu să prindă moliile acest joc putând fi provocator pentru liliac, liderul cere





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

persoanelor care formează cercul să facă un pas spre interior pentru a micșora cercul. Dacă nici acum liliacul nu reușește să prindă moliile, cercul se poate restrânge din nou. Liliacul poate folosi eclocația mai rapid: „Liliac. Liliac . . Liliac . ”, de exemplu, în loc de Liliac..... Liliac.....Liliac” (Lilieci sălbatici își accelerează chemarea sonoră pe măsură ce se apropie de pradă.)

C3. PRĂDĂTOR-PRADĂ

Prădător-pradă are toate elementele unui film de acțiune: suspans dramatic și evadări pe muchie de cuțit. Jocul ilustrează lanțul trofic, precum și comportamentul animalelor și ajută jucătorii să-și dezvolte concentrarea și autocontrolul. A menține jocul interesant pentru toți, ține de abilitatea instructorului de a alege persoana care va fi prădătorul dintre cei care dau dovadă de calitate precum încredere, siguranță, energie.

C4. HARTA SUNETELOR

Este o activitate care copiilor le place și stău surprinzător de liniștiți în timp ce marchează sunetele din jurul lor (Răpăitul de tobă al ciocănitării, vântul strecurându-se printre copaci, chemarea ca de flaut a sturzului, apa rostogolindu-se în cascadă de pe o stâncă abruptă).

Pentru a auzi o varietate de sunete din natură, va fi aleasă o zonă care să conțină mai multe habitate, precum pajiște, curs de apă și pădure.

Jucătorii au astfel, posibilitatea să-și îmbunătățească abilitățile de ascultare, de a se liniști. Stând liniștiți ascultând vocea mângâietoare a copacilor și a păsărilor din apropiere, foșnetul ierburilor devenim mai calmi și apreciem mai mult viața din jurul nostru. Harta sunetelor este o activitate excelentă de conștientizare a mediului în care trăim.

ACTIVITĂȚI DE EXPERIMENTARE DIRECTĂ

C5. INTERVIU CU NATURA





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

În această activitate, alegeți ca subiect al unui interviu o piatră, o plantă, un animal sau orice element natural care are o poveste interesantă de spus. Puteți alege, de exemplu, o libelulă, o floare galbenă, o piatră rotundă, un vârf de munte, sau chiar vântul. Încercați să vă cunoașteți subiectul cât mai bine. Învățați despre acesta în cât mai multe moduri posibile. Vă puteți imagina o istorie a ei, locul și rostul ei în natură, elemente naturale cu care interacționează etc. Se adresează întrebări directe și personalizate.

C6. APARATUL DE FOTOGRAFIAT

Deoarece aparatul de fotografiat are darul de a liniști gândurile care ne distrag și de a calma neliniștea, pentru ca apoi să putem vedea clar, acest exercițiu este unul dintre cele mai puternice și mai memorabile. Aparatul de fotografiat se joacă în perechi: o persoană este fotograf și cealaltă este aparatul de fotografiat; poate fi un fotograf la mai multe aparate deodată. Fotograful ghidează aparatul, care ține ochii închiși, în căutarea unor imagini frumoase și captivante. Când fotograful vede ceva ce îi place, îndreaptă aparatul spre acel loc, pentru a încadra obiectul pe care vrea să-l fotografieze.

Fotograful semnalizează aparatului să deschidă obiectivul (ochii), atingându-l de două ori pe umăr. A treia atingere, 3 secunde mai târziu, îi va spune aparatului să închidă ochii din nou. Pentru primele două imagini poate fi util să spuneți „Deschide” la primele două atingeri și „Închide” la cea de-a treia.

C7. ANIMALUL MISTERIOS

Privire de ansamblu asupra jocului Animalul misterios

În Animalul misterios, jucătorii închid ochii și ascultă cu atenție pe măsură ce îi conduceti într-o călătorie imaginară. Ajunși la destinație, ei observă și învață - din descrierile liderului - despre un anumit animal, fără a ști despre ce animal este vorba.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

La întoarcerea din "călătorie" încearcă să deseneze acel animal. Printre râsete, jucătorii își arată reciproc desenele care sunt extrem de diferite. Le arătați apoi o imagine cu acel animal. Încercarea participanților de a desena Animalul misterios cât mai apropiat de realitate, le stârnește curiozitatea; devin dornici să vadă cum arată animalul în realitate. Când, în sfârșit, văd fotografia animalului, se vor uita uimiți la fiecare nuanță a formei animalului.

C8. PLIMBAREA OMIDEI

Activitățile în care participanții sunt legați la ochi, promovează dinamismul și trezesc simțurile. Se formează mai multe "omide" din elevi dispuși în șir indian, în fruntea fiecărui șir fiind un elev mai experimentat, toți fiind legați la ochi. După parcurgerea drumului, sunt dezlegați la ochi și li se cere să se întoarcă la bază pe drumul pe care au venit.

C9. SĂ CONSTRUIM UN ARBORE

Am creat activitatea "Să construim un arbore", pentru a-i ajuta pe ceilalți să înțeleagă cum funcționează un arbore. Pe lângă faptul că transmite informații științifice despre arbori în mod empiric, *Să construim un arbore* stârnește veselie spontană și un sentiment de camaraderie. Numărul minim de jucători necesari pentru a juca *Să construim un arbore* este de douăzeci. Spuneți membrilor grupului că vor întruchipa în continuare diferite părți ale arborelui. Veți construi un arbore bucată cu bucată; pe măsură ce înaintați, veți explica fiecare parte a arborelui. Jucătorii vor primi roluri specifice componentelor arborelui și vor imita configurația și funcționarea acestuia. Componentele vizate sunt: duramenul (inima), rădăcina pivotantă, rădăcinile laterale, alburnul (vasele lemnoase), cambiul, floemul (vasele liberiene), frunzele, scoarța.

C10. FENOMENE NATURALE

În această activitate, jucătorii interpretează fenomene naturale, precum ciclul de viață al unui fluture, schimbarea anotimpurilor, glaciațiunea, chiar și sistemul solar.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Profesorii pot folosi fenomene naturale pentru a-i ajuta pe elevi să învețe empiric principiile predate în lecția anterioară. Este nevoie de doisprezece până la optsprezece jucători pentru a reprezenta un fenomen natural. Puteți juca Fenomene naturale cu grupuri mari dacă le împărțiți în echipe. Lăsați membrii echipei să-și aleagă un fenomen natural sau desemnați la ce anume vreți să lucreze. Anumite grupuri, în special copiii, s-ar putea să aibă nevoie de o persoană bine informată care să-i ajute să creeze un proces natural. Chiar și în grupurile de adulți, asigurați-vă că există cel puțin o persoană cu cunoștințe solide despre natură, cineva care poate explica principiile fenomenului natural astfel încât întreaga echipă să-și dea seama cum să ilustreze fenomenul.

C11. PĂRȚILE ANIMALELOR

Părțile animalelor promovează activitatea de grup; împărțiți grupul în echipe de patru sau cinci membri.

Fiecare grup își alege un animal preferat sau pe care îl consideră interesant. Odată ce au ales, fiecare echipă trebuie să-și folosească membrii ca să formeze capul, corpul și membrele animalului respectiv. Echipele se vor retrage apoi pentru a putea crea animalul și a exersa mișcările și comportamentul, astfel încât cei din public să poată ghici despre ce animal este vorba. Acordați echipelor cinci-zece minute ca să-și pregătească interpretarea. Cereți publicului să aștepte până când grupul își încheie interpretarea, înainte de a spune cu voce tare despre ce animal crede că este vorba.

C12. ARCA LUI NOE

Imaginați-vă că sunteți în a doua parte a după-amiezii și interesul este în scădere. Arca lui Noe poate salva situația. Acest joc simplu și rapid reînvie spiritele obosite printr-un joc plin de entuziasm. Joacă ce energizează și captivează îi va elibera pe oameni de indispoziții trecătoare sau disconfort. În acest joc, participanții primesc numele unui animal și li se cere să imite mișcările, comportamentul și sunetele acestuia, pentru a atrage un alt individ din aceeași specie. Fiecare animal revine la doi elevi (care





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

nu știu unul de altul), așa își caută fiecare perechea. Jucătorii își imaginează habitatul animalului care i-a revenit spre interpretare și încearcă să imite în diverse moduri acel animal, până la găsirea perechii. De exemplu, un jucător care primește rolul de „pinguin”, poate să scoată sunetele specifice acestuia și să meargă legănat, cu brațele de-o parte și de alta a corpului, în timp ce se uită după un alt pinguin în cadrul grupului.

Una câte una, perechile se vor recunoaște reciproc, iar perechile reunite se vor îndrepta spre arcă, pentru a fi întâmpinate de Noe.

C13. GHICEȘTE ȘI FUGI Versiunea I-a

Ghicește și fugi, cu interpretarea să teatrală și scenele sale de urmărire, face învățarea despre animale pe cât de palpitantă, pe atât de instructivă. Dat fiind că activitatea se poate desfășura atât în interior cât și în exterior, este o activitate potrivită pentru vreme rea. După ce copiii joacă Ghicește și fugi, aceștia devin dornici să citească ghiduri și să caute informații interesante online despre animale pentru activitățile următoare. Este nevoie de o sfoară și de două obiecte care să indice baza fiecăreia dintre echipe. Se formează două echipe egale, de până la opt jucători fiecare. Fiecare echipă are un creion și un carnețel. Echipele își aleg fiecare un animal care le este familiar, dar de care cealaltă echipă să nu-și dea seama imediat și anunță pe rând indicii, de la generale la foarte particulare, pentru ca cealaltă echipă să identifice animalul. În funcție de corectitudinea răspunsului dat după fiecare indiciu, aleargă unii după alții.

GHICEȘTE ȘI FUGI! Versiunea a II-a

Copiii se aliniază de o parte a sforii, iar liderul sau liderii de partea cealaltă. Liderul citește indiciile unul câte unul; copiii ghicesc după fiecare din ele. Când răspunsul este corect, liderul strigă „da” și copiii încearcă să-l atingă pe acesta înainte de a ajunge la bază. În această versiune, ocazia de a-l prinde pe lider aduce o bucurie în plus copiilor.

C14. DUPLICATE





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Acest joc prezintă copiilor mediul lor natural, trezindu-le interesul pentru plante, pietre și animale. Liderul expune opt obiecte adunate de dinainte din mediul în care se desfășoară jocul, și le cere participanților să le rețină. Pot fi: un con de pin, o piatră, o sămânță uscată, o ghindă, o frunză căzută — și ceva de la un animal, de exemplu o pană, un smoc de blană de pe vreo veveriță etc. Copiii caută apoi duplicate ale obiectelor prezentate. După ce se încheie căutarea, coordonatorul jocului dă informații interesante despre fiecare obiect în parte.

C15. FĂ CUNOȘTINȚĂ CU UN COPAC

Se formează perechi de câte doi, dintre care unul este legat la ochi, iar celălalt îl conduce la un copac, pe care-l studiază pipăindu-i scoarța, circumferința etc. și pe care, ulterior, trebuie să-l recunoască cu ochii deschiși. Majoritatea adulților și copiilor (cu excepția celor foarte mici) care au mers legați la ochi 10 metri sau mai mult spre un copac, îl găsesc mai târziu cu ochii deschiși. Liderii ar trebui, totuși, să adapteze distanța la vârsta, mobilitatea și abilitatea jucătorilor de a se orienta în natură.

C.16 Statuile

Cum se joacă: Alege un jucător care să fie “statuia” și pune-l să stea în picioare, cu ochii acoperiți, în mijlocul unui teren întins. El începe să numere, cel puțin până la 10, dar nu poate continua mai departe. Ideea este ca nu există un număr final, doar “statuia” știe când se oprește și deschide ochii. În timp ce “ea” numără, ceilalți se imprastie, neștiind în mod sigur când să strige “*Agalmata*” (Care înseamnă “statuie” în limba greacă). Spune-le copiilor să strige acest cuvânt pentru a fi autentic sau doar să spună “statuie” dacă le este mai ușor). Auzind această replică, jucătorii înmărmuresc, luând poziții care imită statuile. Ei pot imita orice statuie pe care au văzut-o în poze – un aruncător cu sulița, Ganditorul, chiar și Statuia Libertății. Copiilor le este permis să folosească obiecte găsite, ca de exemplu bastoane, mingi sau chiar discuri zburătoare, pentru a adăuga un strop de realism. Așa că oricare statuie care se mișcă – și sunt eliminate cele care fac asta – apoi încearcă să le facă pe celelalte care stau nemiscate să rada sau să se miste. Ultimul jucător care rămâne nemiscat este castigatorul și devine “*noua statuie*”. Jocul este minunat pentru exersarea echilibrului.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

C17. Adevărat ori fals

Copiii se împart în două echipe, cu nume sugestive, gen Echipa adevărului și Echipa minciunii. Un alt copil este cel care va fi strigătorul. Locul de joacă se împarte de asemenea în două. Jucătorii se poziționează față în față, în linie dreaptă, fiecare echipă ocupând locul în terenul echipei adverse. Strigătorul o să facă un anunț adevărat, de exemplu ”Ioana are rochie roșie” ori unul fals, de exemplu, ”înainte de 8 este 4”. Echipa adevărului încearcă să prindă un membru al echipei adverse când strigătorul spune adevărul, iar când spune o minciună, este invers. Jucătorii prinși devin membri în echipa adversă. Dacă urmăriții ajung pe locul echipei lor, fără să fie prinși, ei sunt salvați. Un joc potrivit de joacă pe un teren de baschet, pe plajă, într-o poiană generoasă la munte, practic oriunde este suficient spațiu.

C18. Aruncarea cărților

Aruncarea cărților - jocuri pentru copii în casă

Aveți nevoie de o pălărie care să o așezați pe podea în mijlocul camerei.

Copilul trebuie să stea la o distanță de cel puțin 1 metru și jumătate de pălărie, după care încercați să aruncați câte o carte de joc în pălărie. Monitorizați câte cărți au intrat în pălărie și câte nu (puteți face runde a câte 20 de cărți), apoi jucați din nou, încercând să vă îmbunătățiți rezultatele, atât ale dumneavoastră dar și ale copilului. Pentru doi jucători, este ideal să aveți cărți de joc separate pentru a nu le încurca: roșu și negru.

O altă variantă: Fiecare jucător primește câte un set de cărți de joc, și ori de câte ori unul dintre ei va nimeri o carte în pălărie, va mai avea dreptul la o aruncare. Iar la final, primul jucător care rămâne fără cărți este numit câștigător.

C19. Jocul “Spionez”

Cum se joacă?

Fiecare persoana implicată în joc alege un obiect din jur pe care îl spionează.

Spre exemplu:

Jucător 1: Spionez ceva de culoare galben!

Jucător 2:!

Jucător 1: Nu!

Jucător 2: pixul de pe banca!





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Jucător 1:Da!

Dacă ai ghicit obiectul spionat, e rândul tău să spionezi. Dacă nu ai ghicit atunci cel care a spionat înainte va mai spiona încă odată un alt obiect. Dacă încerci de mai multe ori și nu ghicești obiectul, te poți da bătut, dar nu va fi rândul tău la spionat.

C20. „SĂ FACEM CUNOȘTINȚĂ”

Această activitate antrenantă cu care se poate deschide o zi de activitate facilitează întâlnirea față în față și cunoașterea reciprocă a participanților. Un jucător întrebă, iar celălalt răspunde; apoi rolurile se inversează. Pentru a încuraja interacțiunea cu cât mai mulți participanți, spuneți-le acestora să adreseze o singură întrebare unei persoane și să nu petreacă prea mult timp discutând cu aceeași persoană. Deoarece scopul activității este de a întâlni oameni noi, jucătorii ar trebui să caute compania celor pe care nu îi cunosc.

Chestionarul „*Să facem cunoștință*”

1. Ați avut vreodată o experiență palpitantă sau inspiratoare în natură?
2. Există vreun animal sau vreo plantă care are o semnificație specială pentru voi?
3. Care este activitatea voastră preferată în natură sau hobby-ul vostru?
4. Există ceva ce ați vrea să învățați de la natură?
5. V-ați pierdut vreodată în natură?
6. Aveți vreun erou în domeniul conservării mediului sau al istoriei naturale?
7. Dacă ați naufragia pe o insulă pustie, ce cărți v-ar plăcea să aveți cu voi?

Numiți trei cărți: 1 _____

2 _____

3 _____

8. Puteți cânta un cântec, recita o poezie sau reproduce un pasaj despre natură?
9. V-ați depășit vreodată propriile limite în timpul unei experiențe în natură ?





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

C21. JOCUL INDICIILOR

Jocul indiciilor captează cu entuziasm atenția grupului făcând învățarea amuzantă, creați antrenanți un spirit de camaraderie se creează repede între jucătorii aflați în mișcare pentru a descoperi caracteristici fascinante ale animalelor. Creați anumit ecosistem, precum mlaștina sau pajiștea. Animalele ar trebui să aibă caracteristici diverse. Creați șase indicii care să descrie fiecare animal întâi cartonașe cu indicii. Alegeți cinci animale dintr-un și veți avea, astfel, în total, treizeci de indicii. Aveți în continuare niște indicii pentru un anumit animal. Puteți ghici despre ce este vorba? (Vezi răspunsul la sfârșitul paginii următoare.)

- * Comunic cu cei din aceeași specie și îi pot auzi de la o distanță de peste 50 de kilometri
- * Respir prin două orificii pe care le-am în vârful capului.
- * Cântăream două tone când eram mic.
- * Corpul meu este acoperit cu un strat foarte gros de grăsime.
- * Mănânc aproximativ trei tone de krill (crustacee mici) în fiecare
- * Sunt cea mai mare creatură care a trăit vreodată pe Pământ.

Puteți folosi indiciile pentru Animale marine de pe Sharing Nature Online Resources sau vă puteți crea propriile indicii.

Veți avea nevoie de treizeci de cartonașe. Scrieți câte un indice pe fiecare. Pentru mai mult de treizeci de jucători puteți folosi mai multe animale.

CUM SE JOACĂ: Fiecare jucător primește unul sau două cartonașe cu indicii Grupul trebuie să lucreze împreună ca să identifice cele cinci animale și să adune cele șase indicii specifice fiecărui animal.

După semnalul de start, jucătorii încep imediat să citească împreună indiciile și să spună ce animale cred ei că descriu. De exemplu, un indice poate spune: „Sunt un animal cu sânge cald, am coadă lungă și patru picioare.” Jucătorul se gândește și zice: „Poate că sunt veveriță” și strigă, „Veveriță! Veveriță!” Nimeni altcineva nu mai strigă „Veveriță” și nu răspunde chemării sale. Dar cineva totuși strigă „Vidră,” iar jucătorul nostru observă alte persoane îndreptându-se spre vidră. Acesta își verifică din nou indicele și își dă seama că ar putea fi vorba de vidră, care, așa că se în continuare, încearcă să adune toate alături grupul indiciile despre vidră. Liderul se plimbă printre membrii grupului, ajutându-i dacă este nevoie, dar lăsându-i în mare





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

parte să se descurce singuri. Copiii care nu știu să citească sau care nu sunt familiarizați cu animalul respectiv, vor primi cele mai ușoare indicii Când membrii grupului cred că au adunat toate cele șase indicii specifice unui animal, dați-le lista completă cu indicii ca să se verifice. După ce au fost identificate toate animalele și indiciile corecte pentru fiecare animal, puneți reprezentanți din fiecare grup să citească cu voce tare două din cele mai interesante indicii.

Sfaturi pentru realizarea propriilor cartonașe pentru jocul indiciilor

* Este important să alegeți animale cu caracteristici care să le diferențieze de celelalte animale din listă. De exemplu, nu puteți confunda indiciile pentru urs cu cele pentru șarpe, dar pentru copii ar putea fi greu de deosebit un urs de un raton. Selectarea animalelor cu caracteristici distincte vă va ajuta în munca de realizare a acestor indicii.

* Adaptați Jocul indiciilor pentru preșcolari realizând un puzzle dintr-o imagine sau desen al unui animal. Tăiați trei sau patru piese de puzzle indicii despre fiecare animal. De exemplu, dintr-o imagine cu o rață, tăiați piese reprezentând labele unite prin membrană, capul și ciocul, apoi corpul.

* O variantă mai liniștită și mai extinsă a Jocului Indiciilor este de a da toate cele treizeci de cartonașe cu indicii unei echipe de patru sau cinci membri. Aceștia lucrează împreună le să găsească cele cinci animale și indicii specifice fiecăruia. În această versiune, jucătorii pot citi cu atenție și discuta toate cele treizeci de indicii

* Pentru ca jucătorii să aibă posibilitatea verifice răspunsurile, plasați cu fața în jos imagini cu animalele și o listă completă de indicii pentru fiecare echipă.

C22. ȘTAFETA INDICIILOR

Ștafeta indiciilor este similar cu Jocul indiciilor, dar aspectul de „ștafetă” generează un entuziasm extraordinar în rândul jucătorilor, care este însă ținut sub control. Pentru că jocul stârnește entuziasmul și stimulează cooperarea, este o activitate perfectă la începutul zilei sau după prânz, ori când este necesar să animați grupul după-amiază târziu. După acest joc, grupul va ieși mai energizat și mai dornic de a merge mai departe. Această variantă mai dinamică a Jocului indiciilor folosește tot setul de 30 de cartonașe. În această versiune, jucătorii trebuie doar să descopere cele cinci animale, fără să adune sau să rețină cele șase indicii pentru fiecare animal. Împărțiți jucătorii în echipe de trei sau patru jucători și dați un creion și un carnețel





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

fiecărei echipe. (Ca să fie mai amuzant, fiecare echipă poate să-și aleagă un nume de animal. Înainte de a începe, treceți pe la fiecare grup și spuneți-le să se prezinte strigându-și numele.) Puneți toate cele treizeci de indicii cu fața în jos, în centru. Fiecare echipă se îndepărtează la o distanță de 4 metri de cartonașele cu indicii. La semnalul de start, fiecare echipă își trimite un reprezentant care aleargă spre centru, ia un indice (fără să se uite la el) și se întoarce cu acesta la echipă. Dacă un membru al echipei crede că știe animalul, cineva îi scrie numele pe hârtia primită. Apoi altcineva aleargă înapoi cu indicele și ia un altul. În timpul jocului, membrii echipei încearcă să citească cât mai multe indicii pentru a identifica animalul. Când echipa este sigură că a identificat cele cinci animale, poate duce lista liderului.

Pentru a face ca jocul să decurgă mai rapid, sugerez următoarele:

* Dacă sunt opt echipe sau mai puține, fiecare alergător va aduce câte două cartonașe în loc de unul. * După ce echipa a adunat câteva indicii, alergătorul aruncă o privire asupra fiecărui indice înainte de a-l aduce echipei, pentru a se asigura că nu este dintre cele citite deja, Ștafeta indicilor se poate utiliza cu succes și cu grupuri de familii, chiar dacă copiii nu știu încă să citească. Copiii mai mici sunt entuziasmați să alerge și să adune indicii, iar adulții sunt fericiți să îi lase. Când un băiețel se întoarce cu indicele lui, o va asculta cu atenție pe mama lui citindu-l și va fi nerăbdător să își ghicească animalul.

C23. NASUL

Nasul este o activitate excelentă cu care puteți începe o plimbare în natură. Chiar și stând pe scaun, jucătorii devin curioși și foarte implicați. Nasul este un joc-ghicitoare care începe cu indicii generale ce ar putea descrie un animal. Pe măsură ce se înaintează cu indiciile, ele devin din ce în ce mai specifice, până când răspunsul devine evident.

CUM SE JOACĂ: Explicați faptul că veți citi opt indicii despre un animal, jucătorii trebuind să ghicească despre ce animal este vorba. Dacă însă cineva spune tare răspunsul înainte de terminarea jocului, va strica surpriza pentru ceilalți. De aceea, participanții care cred că știu răspunsul vor da un răspuns silențios, și anume își vor pune degetul pe vârful nasului. Spuneți participanților: „Acest semnal mă va anunța pe mine și pe ceilalți că știți răspunsul”. Fiecare indice este adevărat, dar pentru a menține interesul, câteodată acestea pot fi derutante. Dacă ați pus degetul pe nas și v-ați dat seama că ați greșit, ce faceți? Puteți să vă îndreptați greșeala





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

scărpînându-vă în cap sau bărbie, ca și când degetul nu ar fi fost niciodată pe nas! (Un alt truc reușit ar fi să tușiți ușor și să vă acoperiți gura cu mâna.) Jucătorilor le place să folosească semnalul cu nasul într-un mod exagerat, făcând lucrurile și mai amuzante.

Spuneți jucătorilor: „Pe măsură ce spun indiciile, puteți discuta în șoaptă cu cel de lângă voi despre ce animal poate fi vorba. Dar nu lăsați ca ceea ce spuneți să se audă tare în încăpere. Nu vă îngrijorați dacă nu vă dați seama care este animalul după primele indicii. Jocul este făcut pentru a vă face să continuați să ghiciți. Animalul este unul pe care îl cunoaște toată lumea.” Aici sunt cele opt indicii pentru acest animal.

1. Am două aripi și depun ouă.
2. Majoritatea dintre noi trăiesc la tropice, dar ne puteți găsi oriunde în lume.
3. Por zbura înainte, înapoi, în lateral și pot plana.
4. Sunt un animal cu sânge rece.
5. Cunosc patru stadii de dezvoltare: ou, larvă, pupă și adult. Masculul din specia mea are antene stufoase pentru un auz mai bun. Pot localiza femelele după sunetul aripilor.
6. Vă pot detecta după căldura degajată, umiditate și dioxid de carbon.
7. Masculii se hrănesc doar cu nectarul florilor, iar femelele cu nectar și sânge.
8. Putem detecta respirația oamenilor de la douăzeci de metri. Mușcătura noastră poate transmite malaria și alte boli. Femelele depun până la două sute de ouă după fiecare porție de sânge.

T Ă M T Z Q Pentru a găsi numele animalului, scrieti literele care urmează alfabetic celor scrise mai sus.

C24. SCRISOARE CĂTRE MINE

Momentele magice de legătură profundă cu natura și cu ceilalți ar trebui ținute minte pentru totdeauna. Dar este ușor să uităm intenția de a trăi viața plenar. Acest exercițiu captează inspirația de moment a participanților într-o scrisoare adresată lor înșiși. O lună mai târziu, această scrisoare va fi trimisă acestora, pentru a le aminti de cele mai înalte priorități ale vieții. Această activitate are două efecte notabile: Scrierea scrisorii redă experiențele și lecțiile învățate în mintea participantului, iar primirea scrisorii reinvie în destinatar intenția de a trăi





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

mai aproape de natură. Încheiați cele câteva zile de program inspirațional spunând participanților să scrie o scrisoare către ei înșiși și să pună scrisoarea într-un plic cu adresa lor. Cei care scriu își spun lor înșiși ce simt în acel moment și ce vor să-și amintească din această experiență de comuniune cu natura. Spuneți participanților că nimeni altcineva nu le va citi scrisoarea și că aceasta va fi trimisă prin poștă peste o lună.

C25. CÂT DE APROAPE?

Naturalistul Enos Mills stătea în masivul Continental Divide la 3600 de metri înălțime. Își pierduse ochelarii de zăpadă și lumina intensă a soarelui care reflecta zăpada, l-a orbit. Ochii lui arși de soare erau închiși. Lipsit de vedere și singur pe vârful Munților Stâncoși, cu cea mai apropiată casă situată la kilometri distanță, Mills trebuia să se deplaseze cu mare atenție, A testat drumul cu picioarele, ca să nu cadă de pe vreo stâncă sau în vreun canion abrupt. A strigat după ajutor, dar nimeni nu i-a răspuns. A ascultat totuși cu atenție ecoul după aceea, observându-i direcția, intensitatea și ecourile care se intersectau. Mills și-a dar astfel seama că mergea printr-un canion adânc mărginit de pădure, Pentru a-și spori șansele să întâlnească oameni, trebuia să se îndrepte spre est. Pentru a fi sigur că se îndreaptă spre est, s-a cățarat afară din canion și a pipăit arborii din partea superioară a acestuia mergând spre dreapta; majoritatea erau molizi Engelmann care trăiesc de obicei pe pantele cu expunere nordică. Pentru a fi și mai sigur, s-a cățarat și pe versantul stâng și a descoperit că majoritatea arborilor erau pini Limber, care cresc pe pantele sudice. Știa acum că se îndrepta spre est. După o noapte rece în care a mers cu multă precauție, Mills a simțit soarele dimineții. Pierderea vederii a permis altor simțuri să-i ofere o bogăție de impresii. Urechile lui au surprins ciripitul păsărilor și desprinderea blândă a țurțurilor de zăpadă. Când un nor trecea pe deasupra capului său, putea estima mărimea acestuia după timpul în care umbra sa oprea căldura soarelui. La un moment dat, a simțit miros de fum de lemne, dar curenții de aer au mascat direcția.

Mai târziu în acea zi, nasul său a detectat mirosul unui vechi țarc de animale. În apropierea lui a găsit o cabană. După două zile și o noapte extenuante, s-a întins pe podea și a adormit imediat. Când s-a trezit, mâinile și picioarele îi erau atât de reci, încât i-a luat mai mult de o oră să se poată opri din tremurat și să poată merge. A găsit un drum pe care a putut merge într-un ritm normal. A simțit curând un miros înțepător de plop tremurător ars și a știut că se află în





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

apropierea unei așezări omenești. Nevrând să treacă pe lângă aceasta, s-a oprit să asculte. A auzit apoi o fetiță întrebând cu blândețe: „Domnule Mills, rămâneți la noi în seara asta?”

CÂT DE APROAPE? În timpul plimbărilor în natură, copiii și adulții acordă deseori prea puțină atenție la ceea ce se află în jurul lor. Cei care joacă Cât de aproape? experimentează într-un mod dramatic importanța conștientizării a ceea ce ne înconjoară. Participanții învață să he atenți mai ales la direcția vântului, la înclinația terenului, la locul unde se află soarele, la microclimate, mirosuri puternice, cântecul păsărilor și alte sunete din natură. Cât de aproape? nu doar ajută oamenii să devină mai buni observatori, poate chiar salva vieți. Excursioniștii se pierd deseori sau devin dezorientați în timp ce străbat păduri dese sau alte zone mai puțin cunoscute, Ceața densă, furtunile de zăpadă sau căderea serii îi poate face pe excursioniști să se piardă cu firea.

În ”Cât de aproape?” jucătorii legați la ochi își folosesc simțul tactil, auzul și mirosul ca să descopere indicii despre ceea ce îi înconjoară și să poată străbate în siguranță spații deschise sau pajiști.

CUM SE JOACĂ: Găsiți un spațiu deschis pe o pajiște sau pe un câmp în care participanții să he în siguranță. Dacă e posibil, căutați o pajiște cu mici denivelări sau teren în pantă, pentru ca peisajul să he cât mai variat. Jucătorii se grupează în perechi. Unul va h Ghidul, iar celălalt Drumețul, care va fi legat la ochi (sau va ține ochii închiși). Jucătorii vor sta în linie, iar coordonatorul jocului se va îndepărta de ei cu 64 de pași (sau aproximativ 1/20 dintr-un kilometru) de-a lungul pajiștii. Când acesta ajunge la destinație, va flutura un steag sau un batic înspre grup. toți drumeții se vor uita la locul unde se află coordonatorul. Închid apoi ochii sau își leagă baticul peste ochi. Ei vor încerca să meargă în linie dreaptă înspre coordonator și să ajungă, în final, cât mai aproape de acesta. Ghidul merge alături de drumeț pentru a se asigura că cel din urmă este în siguranță. Ghidul nu-l va influența pe drumeț în nici un fel, decât atunci când este pe cale să se lovească de ceva periculos. Când drumețul ajunge la același nivel cu coordonatorul, ghidul îl atinge pe drumeț pe umăr semnalizând „stop.” Când drumețul se apropie de coordonator, acesta își întinde brațele creând o linie imaginară, astfel încât ghidul să știe când a ajuns partenerul său la destinație. Înainte ca primul grup de jucători să înceapă incursiunea, întrebați grupul: „Ce fenomene naturale (precum vântul, soarele, înclinația





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

terenului și cântecul păsărilor) v-ar putea ajuta să mențineți direcția cea bună?” Spuneți jucătorilor care au terminat să nu facă gălăgie pentru a nu-i influența pe jucătorii care se află încă pe traseu. Jucătorii Cât de aproape? sunt uimiți să observe cât de greu poate să mergi în linie dreaptă. Puțini reușesc să o facă. Am observat că după terminarea jocului, participanții sunt mult mai atenți și dornici să dobândească abilități de orientare.

Cât de departe de destinație ai fost? După ce drumeții au ajuns la linia imaginată, este interesant și să estimeze cât de departe de punctul de destinație (în cazul nostru coordonatorul) ar fi fost, dacă în loc de 1/20 dintr-un kilometru ar fi mers un kilometru întreg. Jucătorii sunt foarte interesați să afle dacă pot merge în linie dreaptă și să știe cât de mult s-ar fi îndepărtat de coordonator dacă ar fi continuat să meargă pe traiectoria lor un kilometru întreg: Mulți descoperă că ar fi ajuns mai departe cu cinci kilometri! Pentru a determina câți pași sunt în 1/20 dintr-un kilometru, coordonatorul trebuie să măsoare lungimea pasului său. De exemplu, lungimea pasului meu este de 78 cm. Mai jos este modul în care am determinat câți pași sunt în 1/20 de kilometri.

* Într-un kilometru sunt 1000 m.

* 1000 m împărțit la 20 sunt 50 m.

* 50 m împărțit la 0,78 m (pasul meu) sunt 64 de pași.

Când toți drumeții au ajuns la linia imaginată marcată de coordonator, spuneți-le acestora să meargă spre el, cu ochii deschiși de data aceasta, numărând pașii (un pas este aproximativ 0,75 m). Înmulțiți cu 20. Numărul total de metri este distanța cu care ați fi ratat destinația dacă ați fi mers un km. De exemplu, dacă ați numărat 20 de pași de la coordonator, înmulțiți 20 cu 0,75 cm, adică 15 m. Înmulțiți apoi cu 20. Ași fi fost mai departe de destinație cu 300m - adică aproape 1/3 km.

C26. POEZIE VERTICALĂ

Poezia verticală este o parte îndrăgită a călătoriei spre inima naturii. Poare fi folosită și individual pentru creșterea coeziunii grupului. Pentru a exersa /poezia verticală, observați mai întâi atenția poate un câmp cu flori sau un golf izolat de mare. Observați efectul care îl are asupra voastră și alegeți un cuvânt care captează acest sentiment. Folosiți apoi fiecare literă a





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

cuvântului pentru a începe un vers al poeziei voastre. Structura simplă a poeziei verticale o face foarte ușor de scris. După ce au meșteșugit cu succes versurile, unii participanți au exclamat: „Sunt zeci de ani de când nu am mai scris o poezie”.

Poezia verticală era exercițiul perfect pentru conectare la natură. În adâncul unei păduri, cufundați într-un peisaj sălbatic, oameni devin poeți. Mulți participanți vor citi poeziile grupului - fiecare exprimând experiența comună trăită în acel loc. Compunerea unei poezii verticale permite oamenilor să devină mai prezenți și mai conectați cu natura

Un exemplu de poezia verticală scrisă în mijlocul naturii:

Fragede arome de stejar și pin

Ochi deschiși către suflet și minte.

Rămân nemișcat și ascult:

Este cântecul Naturii —

Silențios precum o frunză în zbor;

Timpul nu mai există.

Cerință: Scrieți cuvântul ales, fiecare literă pe un alt rând. Folosiți fiecare literă pentru a începe un vers al poeziei.

C27. MAFIA

Materiale necesare: Cărți de joc sau hârtie.

Descriere

Spune grupului tău că locuiește într-un oraș în care s-au infiltrat oameni din Mafia. Aceștia au început deja să ucidă persoane din orașul tău. Scopul oamenilor care locuiesc în oraș este de a-i prinde pe mafioți, înainte ca aceștia să-i omoare pe toți locuitorii orașului.

Începeți jocul prin a împărți identitățile fiecărui jucător în parte. Puteți folosi cărți de joc pentru a face acest lucru (așii sunt mafioții, regii sunt polițiștii, celelalte cărți sunt locuitorii orașului). Dacă nu aveți cărți de joc, puteți folosi bucăți de hârtie pe care sunt scrise identitățile





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

tuturor jucătorilor; de asemenea, puteți cere tuturor să țină ochii închiși în timpul în care povestitorul (facilitatorul) spune următoarea poveste.

Povestitorul le spune oamenilor din oraș să meargă « la culcare », iar ei trebuie să închidă ochii din nou ca să nu poată vedea deloc. Apoi povestitorul le spune mafioților să « se trezească ». Mafioții deschid ochii și în liniște arată cu degetul persoanele pe care vor să le omoare în acea noapte. Mafioții trebuie să se pună de acord (prin comunicare nonverbală și în liniște) pentru că într-o noapte au voie să omoare doar o singură persoană. Odată ce s-au pus de acord, povestitorul le spune mafioților să meargă din nou la culcare și ei trebuie să închidă din nou ochii. După aceea povestitorul îi spune polițistului să se trezească, polițistul are dreptul la o încercare prin care să ghicească membrii mafia. Acesta arată spre persoanele pe care le suspectează, iar povestitorul îi confirmă sau infirmă adevărul prin a-i arăta degetul mare: în sus înseamnă “da”, în jos înseamnă “nu”. Ceilalți jucători nu au voie să știe dacă polițistul a intuit bine sau nu. După aceasta povestitorul cere tuturor locuitorilor orașului să se trezească, cu excepția unei persoane care a fost ucisă în mod tragic de către mafioți în timpul nopții. În acest moment al jocului locuitorii orașului încep să se acuze reciproc încercând să-și dea seama cine sunt mafioții.

Trebuie să fie doi, trei mafioți și un polițist pentru fiecare grup de zece jucători. Dacă aveți un grup mai mare de 20 de jucători împărțiți-i în două grupuri mai mici. Fiecare jucător, pe rând trebuie să se prezinte și să explice celorlalți de ce el nu este unul dintre mafioți. De exemplu : «numele meu este Lisa și n-aș putea fi unul dintre mafioți pentru ca eu port șosete verzi, iar mafioții poartă numai șosete negre. Jucătorii pot fi cât de creativi vor în a explica de ce ei nu sunt mafioți. Scopul acestei introduceri este ca ceilalți jucători să încerce să-și dea seama cine minte. Apoi continuă jocul cu acuzații reciproce. Oricine crede că a descoperit un membru al Mafia poate aduce acuzații împotriva lui. Acuzația trebuie susținută de cel puțin încă o persoană. Cei care acuză pot susține de ce ei cred că persoana în cauză este un mafiot; acuzatului i se dă apoi șansa să se apere. Toți jucătorii votează apoi dacă acuzatul trebuie să fie exclus sau nu. Majoritatea câștigă; dacă mai mult de jumătate din jucători decide că acuzatul trebuie să fie exclus. Atunci acesta este « mort » și nu mai are voie să vorbească sau să comunice cu ceilalți; nu are voie decât să privească în continuare desfășurarea jocului. Dacă





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

majoritatea decide că nu trebuie condamnat, atunci acuzatul rămâne în viață și un alt jucător trebuie să fie acuzat. Câte o persoană trebuie să fie exclusă de tribunalul orașului în fiecare tură. După ce locuitorii orașului au decis să-l execute pe un suspect, ziua s-a încheiat. Mai departe jocul se continuă de fiecare dată cu povestitorul care invită din nou locuitorii să meargă la culcare.

Există multe variante ale acestui joc. Varianta numită «doctorul» introduce în joc un doctor care e în stare să salveze o persoană în fiecare noapte. Varianta “moarte subită” permite locuitorilor orașului să execute toate persoanele care primesc votul majorității sau să nu execute pe nimeni într-o rundă. Puteți spune locuitorilor orașului dacă persoana pe care au executat-o era membră mafia sau nu, ori le puteți spune câți mafioți au mai rămas sau puteți păstra aceste informații secrete până la sfârșitul jocului.

C28. Căsuța piticilor

Materiale necesare: cutii de chibrituri (20 cutii pe grup), cărți de joc (10 cărți pe grup), hârtie de flipchart, hârtie A4, markere, cronometru, anexa Căsuța piticilor

Scopul. Acest joc e menit să-i ajute pe participanți să înțeleagă pașii proiectelor de învățare prin serviciul în folosul comunității. Grupul va lucra împreună pentru a atinge un scop, utilizând un set de resurse, într-o anumită perioadă de timp și apoi, pe baza acestei experiențe, va identifica fazele unui proiect: concepere, planificare, implementare, evaluare și celebrare.

Descriere: Împarte-i pe participanți în două sau trei grupuri mai mici (ar trebui să fie un număr egal de membri în fiecare echipă). Oferă-le o descriere a exercițiului (Anexa Instrucțiuni Casa piticilor), dar nu le da prea multe detalii. Sarcina participanților este să construiască o căsuță pentru vreo câțiva pitici fără adăpost, în 20 de minute sau mai puțin. Drept materiale de construcție, fiecare echipă poate utiliza 20 cutii de chibrituri, 10 cărți de joc, 3 foi de hârtie A4 și 5 markere. Echipele trebuie să-și construiască casele pe o fundație – fie o bucată de hârtie de flipchart, fie o masă (nu direct pe podea) – astfel încât, după ce este finalizată, să poată fi evaluată pentru trăinicie.

C29. Derdienii





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Materiale necesare: Anexa Derdienii, cartonașe de hârtie (40 bucăți), lipici (4), rigle, foarfece (4), creioane (6), acces în două camere separate

Acest joc atrage atenția asupra comunicării interculturale și asupra adaptabilității, dar transmite și lecții importante despre învățarea prin serviciul în folosul comunității. În joc, inginerii merg în Dardia cu dorința de a ajuta, însă succesul lor depinde exclusiv de capacitatea lor de a învăța de la comunitatea derdienilor și de a se adapta la particularitățile culturale ale acestora. Indiferent de reușita echipei în a duce sarcina la bun sfârșit, acest exercițiu este merit să stimuleze discuții despre serviciul în folosul comunității: nevoia de a învăța de la comunitatea pe care o ajuți, transformarea personală și adaptarea ce au loc ca rezultat al colaborării și al învățării reciproce; modul în care o abordare deschisă, cu modestie și respect, cu dorința de a învăța de la o comunitate și de a afla exact problemele ei duce la o schimbare reală și de mult mai lungă durată decât un simplu proiect comunitar.

Descriere: Acest joc necesită două încăperi, în care cele două echipe își vor desfășura activitatea. Într-una din acestea, trebuie să se afle materialele necesare construcției podului (vezi lista de materiale). În ambele camere trebuie să se afle două scaune sau mese la distanța de un metru, simbolizând valea peste care va fi construit podul.

Acest joc este o simulare a interacțiunii între două culturi diferite, în cadrul căreia un grup de ingineri merge în altă localitate (din Dardia) cu scopul de a-i învăța pe derdieni cum să construiască poduri. Dardia este o țară săracă, cu multe probleme în comunitate, și inginerii percep acțiunea lor ca pe o șansă să ajute și să își folosească expertiză într-un mod pozitiv. Totuși, pentru a reuși în demersul lor, trebuie să identifice și să descifreze elementele cheie ale comportamentului derdienilor.

În funcție de mărimea grupului, 4-8 participanți vor juca rolul inginerilor, care îi vor învăța pe derdieni cum să construiască poduri. Dați acestui grup instrucțiunile și trimiteți-l în încăperea în care sunt pregătite materialele necesare construcției podului.

Ceilalți participanți vor fi derdienii. Dați-le instrucțiunile și spuneți-le să rămână în încăperea principală pentru a-și exersa practicile culturale.

Dacă grupul este prea numeros (mai mult de 16), unii dintre participanți vor juca rolul observatorilor; aceștia pot doar să privească și să-și ia notițe în timpul jocului, urmând să





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

participe la debriefingul final. Observatorii nu ar trebui să afle instrucțiunile derdierilor înaintea inginerilor, așa că spuneți-le să părăsească încăperea principală deodată cu grupul inginerilor.

C30. De ce să prinzi un ou?

Materiale necesare: un ou nefiert pentru 4 –5 participanți, sfoară pentru a lega ouăle de tavan, multă hârtie, foarfece, reviste vechi, cartoane, lipici; spațiu din 4 în 4 metri pentru fiecare grup de 4 – 5 participanți.

Scopul activității este de a stimula lucru în echipă, creativitatea sau luarea deciziilor.

Descriere

Țineți cont de mărimea grupului. Acest joc se poate realiza cu cel puțin 5 participanți, dar se poate face și cu cel mult 35 persoane. Dacă ai mai mulți participanți, poți să împarți grupul în mai multe grupuri care să facă tot exercițiul separat (inclusiv dezbateră și evaluarea).

Pregătiți camerele unde vor lucra grupuri mici de participanți (4-5). Pentru fiecare grup mai mic înfășurați oul nefiert cu o bucată de sfoară și agățați-l de tavan, la aproximativ 1,75 – 2 m de pământ. Nu înfășurați oul prea mult, pentru că dacă va cădea va trebui totuși să se poată sparge. Pentru fiecare grup pregătiți câte un sul de hârtie veche, foarfece, lipici.

Regulile jocului:

- Nu vor putea fi atinse nici oul nici sfoară de către participanți cu mâna, nici măcar cu materialele pe care le folosesc.
- Pot folosi doar materialul pe care l-ați pregătit pentru ei (scaunele și mesele care sunt împrejur nu pot fi folosite!)

Competențe generale.

1. Formarea de noțiuni specifice mediului.
2. Formarea unei atitudini pozitive față de mediu.
- 3 Dezvoltarea unor abilități de adaptare la medii naturale diverse.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

4. Dezvoltarea unor abilități sociale.

Competențe specifice

1. Formarea de noțiuni specifice mediului.

1.1. Cunoașterea unor specii de plante și animale.

1.2. Cunoașterea componentelor unor plante.

1.3. Cunoașterea caracteristicilor unor animale.

1.4. Dezvoltarea unor abilități de învățare prin descoperire și experimentare directă în natură.

2. Formarea unei atitudini pozitive față de mediu.

2.1. Formarea unor atitudini de protejare și conservare a mediului.

2.2. Formarea deprinderilor de igienă a mediului.

2.3. Conectarea cu natura.

2.4. Relaxare în natură prin joc.

3. Dezvoltarea unor abilități de adaptare la medii naturale diverse.

3.1. Formarea unor deprinderi de înțelegere intuitivă a naturii.

3.2. Formarea unor abilități de soluționare de probleme.

3.3. Formarea unor abilități de supraviețuire într-un mediu natural neprielnic.

4. Dezvoltarea unor abilități sociale.

4.1. Dezvoltarea unor abilități de comunicare.

4.2. Dezvoltarea unor abilități de intercunoaștere.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

4.3. Dezvoltarea unor abilități de muncă în echipă/ teambuilding.

4.4. Dezvoltarea unor abilități de organizare.

PROIECTUL UNEI ACTIVITĂȚI DE INSTRUIRE

Cineva spunea că dacă nu știi ce să faci, orice plan este bun. Da, și în meseria de instructor activități outdoor e necesar să știi câte ceva despre cum se face un plan de acțiune. În funcție de proiectul pedagogic, proiectul de activitate este realizat de echipa de instructori. Aceasta propune un pachet variat de activități specifice, ce răspund cerințelor cuprinse în proiectul educativ și cel pedagogic. Proiectul de activitate oferă cele mai directe, simple și operaționale modalități de lucru direct cu beneficiarul. Activitățile de interior, de exterior, sportive, tehnice, de expresie, științifice, reflectă strădania echipei de instructori. Instructorii formulează concret și clar, ținând cont de toate aspectele vieții cotidiene și colective

Proiectul de activitate are următoarea structură:

- Tema;
- Obiective;
- Caracteristicile beneficiarilor (varsta, sex, tipuri de nevoi etc);
- Locul și data desfășurării;
- Timpul acordat activităților (durata ședinței, dar și durata fiecărei activități);
- Activități propuse;
- desemnarea responsabililor pentru realizarea acestora;
- Stabilirea necesarului de resurse pentru îndeplinirea obiectivelor:

- resurse umane;





UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

- resurse financiare (trebuie realizat un buget care sa conțină date exacte cu privire la materialele și serviciile ce trebuie achizitionate) ;
- resurse materiale (ex. plastilina, minge, hartie etc, cu precizarea clară a cantității și caracteristicilor).
- Evaluarea activității - se realizează printr-o discuție de grup în care se analizează modul în care s-au îndeplinit obiectivele propuse tinand cont de toți indicatorii de mai sus. În cadrul ședinței de evaluare trebuie discutate atat aspectele pozitive cât și cele negative ale activității, fiind abordate în mod constructiv, deschis și argumentat.
- Accesul la informații și schimbul de informații.

Câteva reguli de baza pentru ca un joc să aibă succes.

Sensibilizarea și motivarea pentru joc. Motivarea și sensibilizarea participantilor sunt doua aspecte foarte importante, care dau viața jucătorului, indiferent de categoria de varsta. Sensibilizarea se poate face prin afișe, invitație personala, mesaj muzical, scheci, ghicitoare. Motivarea se poate realiza printr-o buna sensibilizare, noutatea jocului, dezvoltarea spiritului colectiv, distracția oferită.

Pregătirea tehnica și a materialelor pentru joc Pregătirea tehnica presupune fixarea unor reguli simple, clare, fără a putea fi interpretate. Pregătirea materialelor înseamnă asigurarea materialelor înainte de activitate, materialele creative, obiectele concrete contribuie la o buna motivatie.

Adunarea copiilor și explicarea regulilor Debutul jocului, condițiile ambiantei, motivatia și securitatea copiilor sunt esentiale pentru desfășurarea jocului în bune condiții. Modul de desfășurare a jocului trebuie sa fie clar explicat, copiilor oferindu-li-se șansa de a pune întrebări.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Construirea echipelor Dacă activitățile se desfășoară pe echipe este foarte important modul în care vor fi formate echipele. Echipele trebuie să fie echilibrate în funcție de aptitudinile fizice, psihice, afinități, vârsta. Formarea echipelor se poate face în trei moduri:

- a) la alegerea participanților;
- b) aleator: alegerea unor bilete, atribuirea de numere etc.;
- c) echipe formate de către instructor.

Tema jocului și ambientala de desfășurare

Ambianța în care se desfășoară jocul sporește valoarea jocului. Definirea unor detalii ale situației de joc: costume, expresie, decor, ambient etc., face jocul să fie mai atractiv. Instructorul trebuie să joace și el la fel ca jucătorii.

Motivatia instructorului

Principiu: pentru a juca un joc, instructorul trebuie să el însuși să animeze jucătorii, el este motorul ambiantei, imprimă o tonicitate și un entuziasm ambiantei.

Animarea jocului și conduită instructorului

Instructorul poate să fie în două situații: să fie arbitrul jocului sau să fie jucător ca și ceilalți. În ambele situații el trebuie (ar fi recomandat):

- să fie imparțial,
- să nu fie influențat de jucători,
- să aibă grija să fie respectate regulile,
- să mențină o ambianță pozitivă,
- să vegheze la securitatea jucătorilor,





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- sa penalizeze o eventuala trisare,
- sa nu fie agresiv,
- sa nu fie pasiv,
- sa nu fie depășit de evenimente,
- să supravegheze ca toți participanții să fie integrați în grup și că se amuză.

Anunțarea rezultatelor Trebuie păstrată atmosfera din timpul jocului. Nu trebuie sa se insiste pe echipele care au terminat ultimele: spre exemplu putem sa clasam ultimele echipe la același nivel, o recompensa nu este obligatorie dar este bine venita.

Evaluarea instructorului Instructorul trebuie sa evalueze derularea jocului, dintre ceea ce se așteaptă de la joc și ceea ce s-a intamplat. Fiecare joc trebuie sa determine o ajustare a regulilor și, dacă este cazul, instructorul trebuie sa fie capabil să întrebe jucătorii despre cum a decurs jocul și să accepte criticile.

VI. DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

• **Învățăm și ne relaxăm în mijlocul naturii**

Activitățile outdoor vor fi pregătite în detaliu de către instructorii implicați în proiect. Școala și curtea școlii vor fi „terenul de instrucție” unde elevii vor fi instruiți, în detaliu, cu privire la ceea ce vor pune în practică în natură, la modul cum vor interacționa cu mediul natural, la respectul cu care trebuie să trateze natura și vietățile din natură. Mediul înconjurător are nevoie de educarea noastră pentru protecția naturii iar lumea a ajuns la un punct în care este vital să conștientizeze importanța protecției acestei planete de către cei 8 miliarde de „rezidenți permanenți”. Dacă în viitorul apropiat nu se va ajunge la conștientizarea pericolului în care se află umanitatea, datorită propriilor greșeli, situația se va agrava iar umanitatea se va afla în pericol de extincție. Nu avem la dispoziție altă planetă „de rezervă”, așa că trebuie să o protejăm pe aceasta prin toate acțiunile noastre. Cum lumea asta nu este a noastră, ci a „urmașilor





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

urmașilor noștri”, trebuie să ne gândim ce moștenire le vom lăsa acestora pentru a fi noi cu inima împăcată că am făcut totul pentru că și ei să se bucure de un mediu curat și sustenabil.

Această activitate va avea o finalitate prin desfășurarea unui concurs cu premii .

Concursul se va desfășura după un regulament specific care va conține toate etapele desfășurării

Model - Chestionar de evaluare finală a activității outdoor

În ce măsură ești de acord cu următoarele afirmații legate de activitățile desfășurate în domeniul outdoor (1 înseamnă în foarte mică măsură și 5 înseamnă în foarte mare măsură

1. Participarea la activitățile outdoor a corespuns nevoilor tale de formare:

1 2 3 4 5

0. **M-am simțit motivat să particip la aceste activități:**

1 2 3 4 5

0. **Activitățile la care am participat au fost interesante:**

1 2 3 4 5

0. **Instructorul mi-a arătat jocuri prin care să mă implic mai eficient**





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

1 2 3 4 5

0. **Am fost încurajat să-mi exprim ideile și opiniile**

1 2 3 4 5

0. **Atmosfera a fost relaxantă, plăcută și atractivă pe durata desfășurării activităților:**

1 2 3 4 5

0. **Folosirea tehnologiei digitale în activitățile outdoor a fost utilă pentru mine și colegii mei**

1 2 3 4 5

0. **Instructorii au încurajat competitivitatea și colaborarea între echipe:**

1 2 3 4 5

0. **Ai participat cu plăcere la aceste activități:**

1 2 3 4 5





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

0. Ai recomanda altor colegi participarea la astfel de acțiuni

1

2

3

4

5

0. Dacă ar fi să transmiți o sugestie sau un gând la final de activitate, acela ar fi:

.....

Scopul urmărit de instructorii outdoor în discuțiile de la finalul unei activități este de a dezvolta personalitatea fiecărui elev într-unul din următoarele domenii:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

„Pe copil îl educă tot ce îl înconjoară: câmpul, pădurea, râul, marea, munții, rândunelele, cucul. Faceți tot posibilul ca și copiii dumneavoastră să iubească tot ce-i înconjoară, pentru că fără dragostea față de natură și animale omul nu poate să simtă din plin, ceea ce numim, cu cel mai minunat dintre cuvinte – VIAȚA.” C. MIHĂESCU





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

7. METODOLOGIE DE IMPLEMENTARE PENTRU SUBACTIVITATEA

6.2 - ACTIVITĂȚI ARTISTICE ȘI MEȘTEȘUGĂREȘTI

ATELIER MUZICAL

1. CADRE DIDACTICE RESPONSABILE

ACTIVITĂȚI ARTISTICE ȘI MEȘTEȘUGĂREȘTI - ATELIER MUZICAL

- *Cristea Ciprian Magdiel - Instructor muzică LAI-Lider*

I. ACTIVITĂȚI ARTISTICE - ATELIER MUZICAL

Cadrul didactic își va desfășura activitatea de pregătire și implementare a atelierelor din cadrul subactivității vizate, în perioada menționată în proiect (01.05.2023 - 30.12.2023).

II. SPAȚIUL DE DESFĂȘURARE

În cadrul subactivității 6.2, spațiul de desfășurare a activităților nonformale și a atelierelor este reprezentat de curtea liceului (atunci când e timp favorabil), curtea școlilor generale, sau alte spații outdoor identificate în arealul școlilor (parcuri, grădina publică).

III. MATERIALE NECESARE

În cadrul proiectului se vor achiziționa :

| Obiectul | Cantitate | Scopul | Observații |
|------------------------|-----------|---|------------|
| Sistem PC “all in one” | 1 buc. | - pentru întocmirea materialelor, documente, comunicare informații; | |





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|---------------------------|--------|--|--|
| Laptop | 1 buc. | - pentru întocmirea materialelor; | |
| Multifuncțională A3/A4 | 1 buc. | - pentru multiplicarea și listarea materialelor; | |
| Stabilizator de curent | 1buc. | - pentru concerte | |
| Top de hartie | 5 buc | - Pentru fișe și partituri | |

IV. COMPETENȚE DEZVOLTATE PRIN ATELIERELE MUZICALE:

În urma parcurgerii activităților de ateliere muzicale, ne propunem să dezvoltăm competențe din sfera teoretică și practică, de interpretare muzicală și de exprimare prin muzică. Toate aceste competențe descrise în detaliu le puteți identifica mai jos. Este important de reținut că participanții în cadrul atelierelor vor cunoaște de la început competențele pe care pot să le dobândească, iar în cadrul ultimelor întâlniri vor putea să identifice dacă aceste competențe au fost obținute și până la ce nivel.

Competențe generale

- Identificarea elementelor de limbaj muzical
- Tehnică instrumentală





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Crearea valorilor estetice muzicale
- Corelarea în practica muzicală a elementelor de limbaj muzical
- Exprimarea prin și despre muzică, valorificând dimensiunile afectivă, creativă și estetică ale propriei personalități

Competențe specifice

- Cunoașterea semiografiei muzicale
- Cunoașterea sunetelor muzicale în sistemul silabic și internațional
- Citirea unei partituri
- Cheile muzicale specifice fiecărui instrument
- Cunoașterea noțiunilor de tempo și nuanțe
- Interpretarea respectând recomandările compozitorilor
- Acompanierea instrumentală
- Diferențierea unor genuri și forme muzicale
- Interpretarea individuală și colectivă
- Aprecierea și autoaprecierea interpretării

V. DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În primele luni de implementare a activității se vor realiza: stabilirea grupului țintă elevi, formarea grupelor de lucru, stabilirea graficului întâlnirilor și al activităților proiectului, elaborarea metodologiei de implementare, în care se vor proiecta toate materialele didactice care vor fi folosite. Metodologia va fi modificată ori de câte ori situația practică o va cere.

În cadrul activității se vor desfășura acțiuni, activități de tip atelier, ce se adresează elevilor din ciclurile gimnazial și liceal, având ca scopuri, dezvoltarea creativității, a abilității de a utiliza instrumentele muzicale în exprimarea artistică și a tehnicii specifice fiecărui instrument.

Obiectivele vizate sunt:

- deprinderi specifice de interpretare instrumentală





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- capacitatea de menținere a atenției active
- stimularea creativității, a imaginației și a inițiativei
- dezvoltarea deprinderilor instrumentale
- dezvoltarea capacității de receptare a mesajului muzical-artistic
- dezvoltarea capacității de exprimare prin muzică
- dezvoltarea sensibilității, a imaginației și a creativității artistice
- competențe de ascultare activă
- dezvoltarea toleranței și a empatiei

Activitatea ”Ateliere muzicale” este organizată pe etape de lucru, împărțită pe 4 de ateliere, fiecare atelier fiind axat pe o familie de instrumente, cu tematica sa și având o durată de o lună de zile, urmând ca în lunile noiembrie și decembrie, elevii să poată valorifica cele învățate prin pregătirea și susținerea unor concerte și serate muzicale.

▪ **ATELIER 1 – CLAPE**

Acest atelier se va desfășura pe parcursul lunii iulie, 2023.

În cadrul acestui atelier elevii vor deprinde noțiunile de bază și caracteristicile instrumentelor cu clape. Se vor utiliza pianе digitale.

Atelierul va fi împărțit în 4 subateliere după cum urmează:

- a) Noțiuni teoretice
- b) Semiografie
- c) Specificul instrumentelor
- d) Tehnică instrumentală

Elevii vor învăța:

- noțiuni teoretice
- să cunoască sunetele muzicale pe claviatura instrumentului
- să utilizeze corect digitația
- să citească corect în cheile muzicale folosite de instrumentele cu clape





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

- să identifice și să utilizeze corect particularitățile instrumentelor cu clape
- să identifice corect duratele și semnele grafice folosite într-o partitură muzicală
- să interpreteze corect o partitură după indicațiile compozitorului
- să se exprime din punct de vedere muzical folosind instrumente cu clape.

▪ **ATELIER 2 – CORZI**

Acest atelier se va desfășura pe parcursul lunii august, 2023.

În cadrul acestui atelier elevii vor deprinde noțiunile de bază și caracteristicile instrumentelor cu corzi. Se vor utiliza diferite instrumente din familia corzilor: chitară acustică, chitară electrică, chitară bas, ukulelă.

Atelierul va fi împărțit în 4 subateliere după cum urmează:

- a) Noțiuni teoretice
- b) Semiografie
- c) Specificul instrumentelor
- d) Tehnică instrumentală

Elevii vor învăța:

- noțiuni teoretice
- să cunoască sunetele muzicale pe grif-ul (gâtul) diferitelor instrumente cu corzi
- să cunoască numărul de corzi și cum sunt ele folosite în cadrul acestor instrumente
- să utilizeze corect digitația
- să identifice și să utilizeze corect particularitățile instrumentelor cu corzi
- să citească corect în cheile muzicale folosite de instrumentele cu corzi
- să identifice corect duratele și semnele grafice folosite într-o partitură muzicală
- să interpreteze corect o partitură după indicațiile compozitorului
- să deprinde modul de acompaniament folosit la instrumentele cu corzi
- să se exprime din punct de vedere muzical folosind instrumentele cu corzi





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

▪ **ATELIER 3 – INSTRUMENTE DE PERCUȚIE**

Acest atelier se va desfășura pe parcursul lunii septembrie, 2023.

În cadrul acestui atelier elevii vor deprinde noțiunile de bază și caracteristicile instrumentelor de percuție. Se vor utiliza diferite instrumente din familia instrumentelor de percuție: tobe electrice, cajon-uri, bongos-uri, handbells, handchimes, boomwhackers, xilofone și alte instrumente de percuție.

Atelierul va fi împărțit în 4 subateliere după cum urmează:

- a) Noțiuni teoretice
- b) Semiografie
- c) Specificul instrumentelor
- d) Tehnică instrumentală

Elevii vor învăța:

- noțiuni teoretice
- să cunoască specificul instrumentelor de percuție
- să identifice corect care sunt instrumentele de percuție care au sunete determinate și care sunt instrumentele de percuție care nu au sunet sau sunete determinate.
- să utilizeze corect fiecare tip de instrument de percuție
- să identifice și să utilizeze corect particularitățile instrumentelor de percuție
- să identifice corect duratele și semnele grafice folosite într-o partitură muzicală
- să interpreteze corect o partitură după indicațiile compozitorului
- să deprinde modul de acompaniament folosit la instrumentele de percuție
- să se exprime din punct de vedere muzical folosind instrumentele de percuție





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

▪ ATELIER 4 – INSTRUMENTE DE SUFLAT

Acest atelier se va desfășura pe parcursul lunii octombrie, 2023.

În cadrul acestui atelier elevii vor deprinde noțiunile de bază și caracteristicile instrumentelor de percuție. Se vor utiliza diferite instrumente din familia instrumentelor de suflat din lemn și alamă: flaute, saxofoane, trompete, blockflöte-uri.

Atelierul va fi împărțit în 4 subateliere după cum urmează:

- a) Noțiuni teoretice
- b) Semiografie
- c) Specificul instrumentelor
- d) Tehnică instrumentală

Elevii vor învăța:

- noțiuni teoretice
- să cunoască specificul instrumentelor de suflat
- să utilizeze corect fiecare tip de instrument de suflat
- să identifice și să utilizeze corect particularitățile instrumentelor de suflat
- să identifice corect duratele și semnele grafice folosite într-o partitură muzicală
- să interpreteze corect o partitură după indicațiile compozitorului
- să deprinde modul de utilizare al instrumentele de suflat
- să se exprime din punct de vedere muzical folosind instrumentele de percuție

VI. GRUPUL ȚINTĂ - ATELIER MUZICAL

Pentru formarea grupului țintă, prioritatea o constituie elevii proveniți din mediul rural și elevii rromi. Numeric, grupul țintă se formează din 60 de elevi selectați din cele 3 unități de învățământ partenere, participante la proiect, după cum urmează:





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

- 40 elevi, de nivel liceal, de la Liceul Teoretic "Avram Iancu" - Brad
- 10 elevi de nivel gimnazial, de la Școala Gimnazială "Horea, Cloșca și Crișan" - Brad
- 10 elevi de nivel gimnazial, de la Școala Gimnazială "Ion Buteanu" - Buceș

FORMAREA GRUPELOR DE LUCRU

Cei 60 de elevi vor fi împărțiți în 4 grupe.

Grupa 1: 15 elevi LAI

Grupa 2: 15 elevi LAI

Grupa 3: 10 elevi LAI

Grupa 4: 20 elevi (10 SIB + 10 HCC)

Instructor muzică LAI - Lider: Cristea Ciprian-Magdiel

VII. ETAPELE ACTIVITĂȚII

Desfășurarea activității

▪ ATELIER 1 - CLAPE

Luna iulie, 2023 este alocată *instrumentelor cu clape*. Se vor utiliza pianele digitale din dotarea școlilor.

Pianul fiind cel mai complex instrument cu clape, cei care vor deprinde noțiunile de bază ale acestui instrument, cunoștințele teoretice și utilizarea lor în practică vor putea folosi, pe viitor, cu succes orice instrument din această categorie.

Povestea pianului începe la jumătatea secolului al XII-lea cu primul său strămoș - monocordul cu clape - căruia ulterior i-au fost adăugate mai multe coarde, transformându-se în mult mai cunoscutul clavicord, care funcționa printr-un mecanism de atingere a coardelor în momentul apăsării clapelor. Până la începutul secolului al XV-lea, clavicordul ajungea să aibă





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

zece coarde, fiecare dintre ele producând cel puțin două note prin atingerea coardelor în două puncte diferite pe lungimea acesteia.

Un alt instrument premergător pianului a fost clavecinul, care producea sunete atunci când în urma atingerii clapelor coardele erau ciupite de pene de lemn, așa cum buricul degetelor ciupește coardele de chitară. Acesta avea însă dezavantajul de a nu permite celui care cânta să ofere dinamism muzicii. Deși a fost des utilizat pe parcursul a două sute de ani, până în secolul al XVIII-lea claviatura sa ajungând până la opt octave, clavecinul a pierdut treptat teren în fața unui nou instrument numit pianoforte. În 1709, italianul Bartolomeo Cristofori din Padova, fabricant de clavecine, începea construcția primului mecanism de pian pe principiul atingerii coardelor cu ciocănele, fără ca acestea să rămână în contact cu coarda după producerea sunetului. În plus, impactul ciocănelor putea fi controlat cu ajutorul pedalelor. Denumirea de pianoforte, menținută până în 1850, a fost dată tocmai datorită acestui principiu de funcționare care permitea obținerea unui sunet variat și clar, mai lung sau mai scurt, mai tare sau mai încet, în funcție de dorința celui care acționa clapele. Invenția lui Cristofori a fost menționată pentru prima dată în 1711, împreună cu o schiță a instrumentului, într-un document scris de către Francesco Scipione Maffei, constituind sursa de inspirație pentru prima generație de fabricanți de pian. De-a lungul vieții, Bartolomeo Cristofori a construit aproximativ douăzeci de pian, doar trei dintre acestea, care datează din anul 1720, păstrându-se până în zilele noastre în muzee din Europa și SUA.

Cuvântul **pian** este o formă prescurtată a termenului *pianoforte*, termenul italian pentru versiunile anilor 1700 ale instrumentului, care la rândul său derivă din *gravicembalo col piano e forte* - clavecin cu sunet slab și puternic - și fortepiano. Termenii muzicali italieni *piano* și *forte* indică "slab", respectiv "puternic", care în acest context se referă la variații de volum (de exemplu intensitate sonoră) produse ca răspuns la atingerea pianistului sau a presiunii pe clape: cu cât o clapă este apăsată cu o viteză mai mare, cu atât este mai mare forța cu care clapele apasă coardele, deci cu atât este mai puternic sunetul produs de nota respectivă și cu atât este mai puternic atacul partiturii. Numele a fost creat ca un contrast cu clavecinul, un instrument muzical care nu permite variații de volum.





UNIUNEA EUROPEANĂ



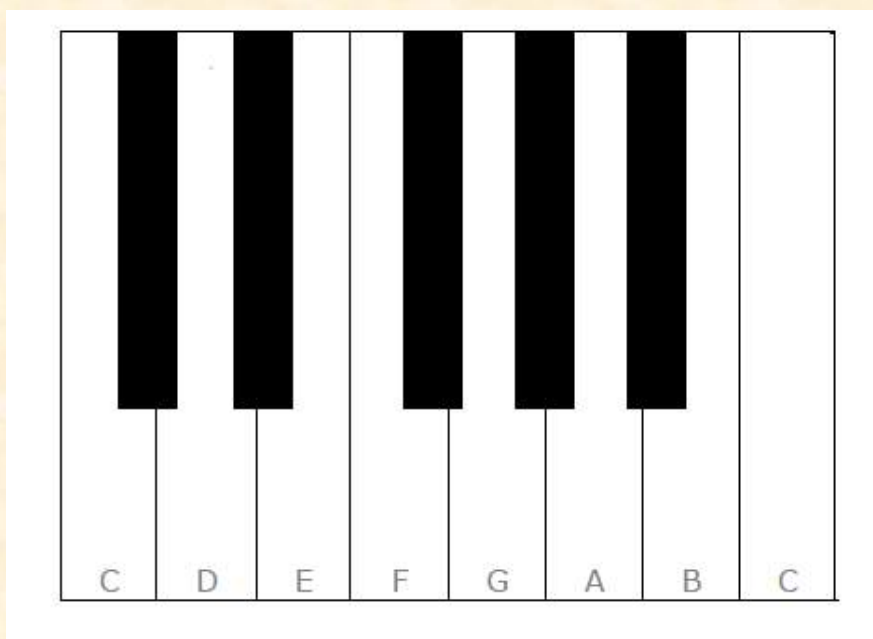
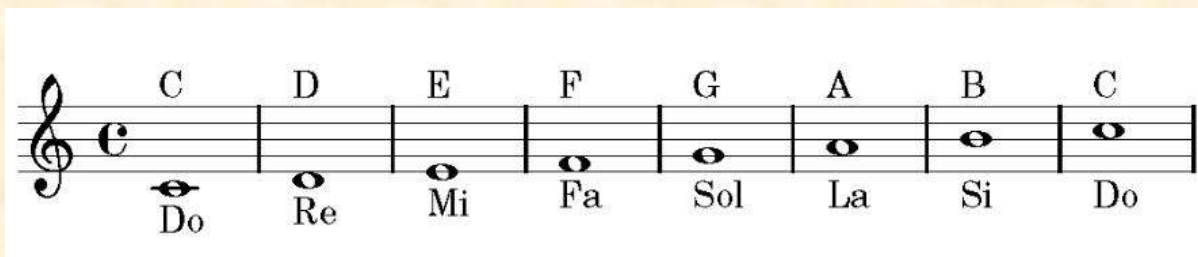
Instrumente Structurale
2014-2020

Datorită faptului că în cadrul subactivității sunt formate patru grupe de elevi, fiecare grupă va avea alocat pentru acest atelier un număr de cinci ore, după cum urmează:

În prima întâlnire elevilor li se va prelucra regulamentul de utilizare a spațiului de lucru și al materialelor.

Prima activitate, care se va desfășura pe parcursul unei ore, presupune o introducere în arta muzicală, familiarizarea cu limbajul muzical și al notației muzicale.

Elevii vor învăța sunetele muzicale folosind cele două notații (cu silabe și cu litere), vor învăța să identifice corect sunetele pe claviatura instrumentului în toate cele trei registre (grav, mediu și acut).





UNIUNEA EUROPEANĂ

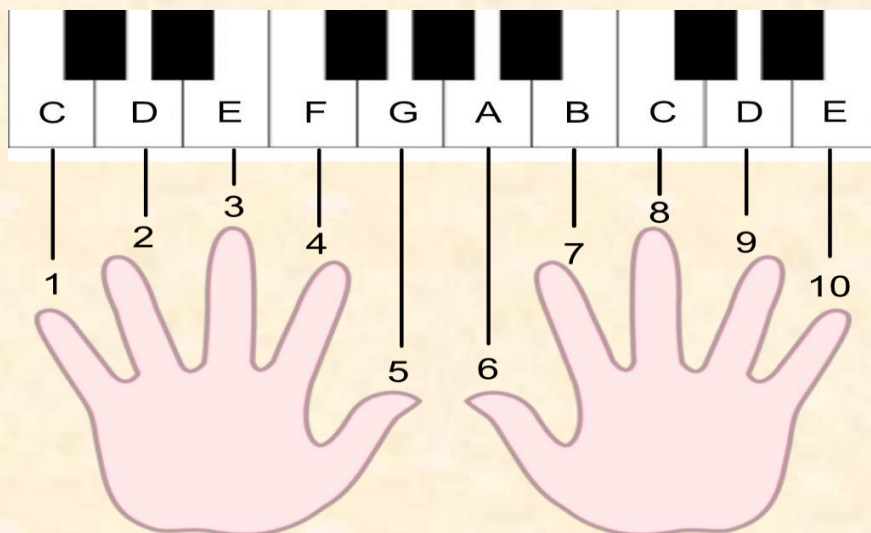


GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Tot în această oră elevii vor învăța să folosească corect degetele pe claviatura pianului și nu numai:



În a doua întâlnire, care se va desfășura tot pe parcursul unei ore, elevii vor învăța să citească o partitură de pian folosind cele două chei muzicale (cheia sol și cheia fa) și utilizarea lor pe portativ. Se vor utiliza partituri, și programe muzicale pentru a citi și identifica corect sunetele muzicale în cele două chei utilizate.

Elevii vor învăța să citească corect în cheia sol (în funcție de sunetul sol, aflat pe cea de-a doua linie a portativului) și în cheia fa (în funcție de sunetul fa, aflat pe cea de-a patra linie a portativului).

- **Portativul** constituie cadrul grafic pentru întregul sistem de notație muzicală, servind drept referință pentru toate elementele scrisului (notației) muzicale.

Portativul este un desen (o grafică) alcătuit din 5 linii paralele și echidistante (și implicit 4 spații). Liniile și spațiile portativului se numără începând de jos în sus:

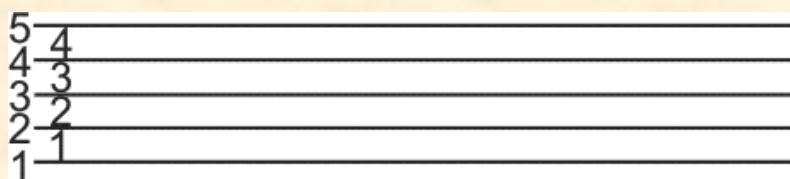




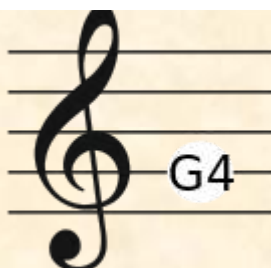
UNIUNEA EUROPEANĂ



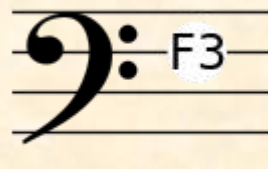
Instrumente Structurale
2014-2020



Cheia Sol

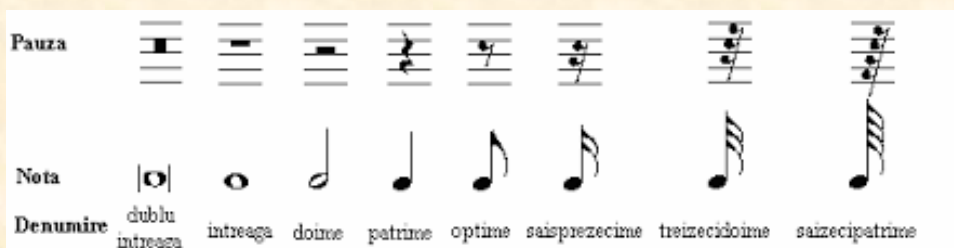


Cheia Fa



În cea de-a treia întâlnire, care se va desfășura tot pe parcursul unei ore, elevii vor învăța duratele de note și alte semne grafice care ne dau indicații despre felul în care trebuie interpretată o partitură.

- Duratele de note:



- Tempo





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Mișcări rare

Largo - larg, foarte rar
Lento - lent, lin, domol
Adagio - rar, așezat, liniștit
Larghetto - rărișor

Mișcări mijlocii

Andante - mergând, potrivit de rar
Andantino - ceva mai repede decât Andante
Moderatto - moderat, potrivit
Allegretto - repejor, puțin mai rar decât Allegro

Mișcări repezi

Allegro - repede
Vivace - iute, vioi
Presto - foarte repede
Prestissimo - cât se poate de repede
 • **Agogici**, aceștia modificând temporar mișcarea, răind-o sau accelerând-o.

- Nuanțe

| Denumirea completă | Denumirea prescurtată | Semnificația |
|-----------------------------|-----------------------|------------------------------|
| <i>Piano</i> | <i>p</i> | Încet |
| <i>Pianissimo</i> | <i>pp</i> | Foarte încet |
| <i>Pianissimo possibile</i> | <i>ppp</i> | Cât se poate de încet |
| <i>Mezzo piano</i> | <i>mp</i> | Nu prea încet (mijlociu) |
| <i>Mezzo forte</i> | <i>mf</i> | Pe jumătate tare |
| <i>Forte</i> | <i>f</i> | Tare, puternic |
| <i>Fortissimo</i> | <i>ff</i> | Foarte tare, foarte puternic |
| <i>Fortissimo possibile</i> | <i>fff</i> | Cât se poate de tare |
| <i>Mezzo voce</i> | - | Cu jumătate de voce |
| <i>Soito voce</i> | - | Cu voce stinsă, slabă |
| <i>Mormorando</i> | - | Murmurând, șoptind |

➤ Termeni care indică schimbarea progresivă a intensității

| Denumirea completă | Denumirea prescurtată | Semnificația |
|--------------------|-----------------------|--|
| <i>Crescendo</i> | <i>cresc</i> | Crescând intensitatea din ce în ce mai mult |
| <i>Decrescendo</i> | <i>descresc</i> | Descrescând intensitatea din ce în ce mai mult |
| <i>Diminuendo</i> | <i>dim</i> | Micșorând intensitatea din ce în ce mai mult |





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Tot în această întâlnire elevii vor învăța semnele de alterație, semne care modifică înălțimea sunetelor.

Alterație se numește semn convențional plasat la începutul unei bucăți muzicale, prin care un sunet este urcat sau coborât cu unul sau două semitonuri cromatice. Acestea sunt următoarele:

- *diez (#)*, semn de alterație care ridică cu un semiton cromatic nota pe care o precedă;
- *dublu diez (X)*, semn de alterație care ridică cu un ton (două semitonuri cromatice) nota pe care o precedă, iar dacă urmează după o notă cu diez urcă intonația numai cu un semiton;
- *bemol (b)*, alterație care coboară cu un semiton nota pe care o precedă;
- *dublu-bemolul (bb)* coboară intonația sunetului cu un ton, iar dacă urmează după o notă cu bemol coboară intonația numai cu un semiton;
- *becar (♮)*, semn de alterație care anulează efectul oricăror alterații (simple sau duble) și readuce o notă modificată de un diez sau de un bemol la înălțimea inițială a notei naturale, fără alterații.

Ultimele două ore, la fiecare grupă vor fi alocate pentru practică instrumentală. În cadrul acestor două ore elevii vor putea aplica toate noțiunile învățată pe parcursul atelierului muzical de clape, noțiunile teoretice, tehnica instrumentală, semnele grafice utilizate, în așa fel încât interpretul, să poată reda cât mai fidel ceea ce a intenționat compozitorul să transmită.

Elevii vor învăța:

- să interpreteze mici exerciții prin care să-și încălzească mâna și degetele înainte de interpretarea propriu-zisă.
- tehnici de acompaniament ale unor piese folosind cele mai simple combinații de sunete.
- mici fragmente muzicale pe care să le interpreteze





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

▪ ATELIER 2 - CORZI

Luna august, 2023 este alocată *instrumentelor cu corzi*. Se vor utiliza chitarele din dotarea școlilor.

Chitara ori ghitara (pl. chitare) este un instrument muzical cu coarde ciupite. Ea are un gât lung, delimitat cu ajutorul tastelor (en. *frets*), și o cutie de rezonanță ale cărei ambele fețe sunt plane. În lateral, se formează „umerii” caracteristici, rotunzi, care dau corpului forma cifrei 8. Acordajul standard în cvarte perfecte (cu o singură excepție) aduce cu cel al instrumentelor din familia violei (viola da gamba, violine ș.a.). Chitara joacă un rol important în numeroase genuri muzicale aparținând folclorului, dar îndeosebi muzicii de consum. Între aceste genuri, se numără muzica blues, country, folk, flamenco, jazz, rock și pop.

Practica contemporană include chitara cu șase corzi (acustică, mult mai rar electrică) în muzica cultă astfel: repertoriul specific este cântat la chitară „clasică” (ale cărei corzi sunt fabricate din nailon), muzica veche (renascentistă sau barocă), în lipsa unui instrument mai potrivit, se execută la chitară cu corzi de oțel, iar muzica contemporană se va executa la ambele, în funcție de indicațiile din partitură. La chitară se poate cânta folosindu-se exclusiv proprietatea acustică a corpului chitarei (în care se propagă undele sonore create de vibrația corzilor la ciupire) sau folosindu-se un amplificator (potrivit atât la chitare electrice, cât și la cele acustice) ce crește în intensitate și modelează, în funcție de preferințele chitaristului, semnalul captat de dozele electromagnetice montate în apropierea corzilor.

Chitarele pot fi folosite atât de instrumentiști dreptaci, cât și de stângaci. În general, chitaristul folosește mâna cu care scrie pentru ciupirea corzilor; degetele celeilalte mâini vor apăsa corzile pe taste, pe rând sau simultan (pentru acorduri), activitate ce implică un alt fel de coordonare din partea creierului. Raționamentul este valabil pentru toate instrumentele cordofone cu tastieră (de exemplu, cele din familia viorii, familia violei, lăuta etc.), singura diferență în cazul instrumentelor cu arcuș fiind un set diferit de gesturi pentru mâna care pune corzile în mișcare.





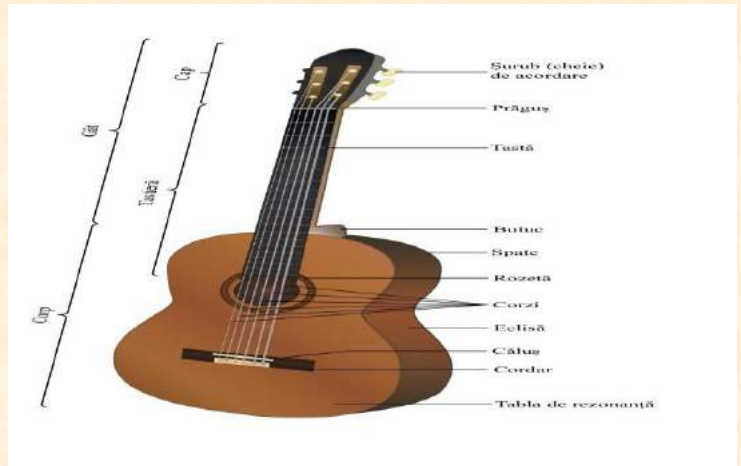
UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

La fel ca în cadrul atelierului precedent, fiecare grupă va avea alocat un număr de cinci ore, după cum urmează:

La prima întâlnire din cadrul acestui atelier, elevii se vor familiariza cu chitara, felul în care este construită și cum se produc sunetele. Tot în această întâlnire vor învăța din ce este formată o chitară și cum ne folosim mainile ca să producem sunetele sau acordurile pe care ni le dorim.

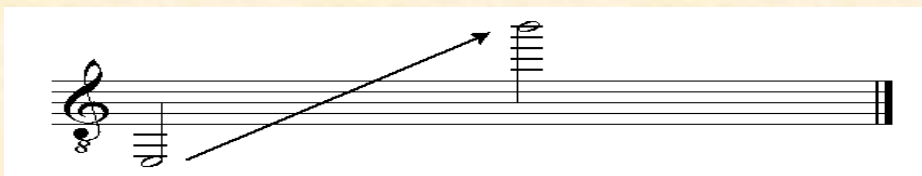


De asemenea vom învăța corzile chitarei:

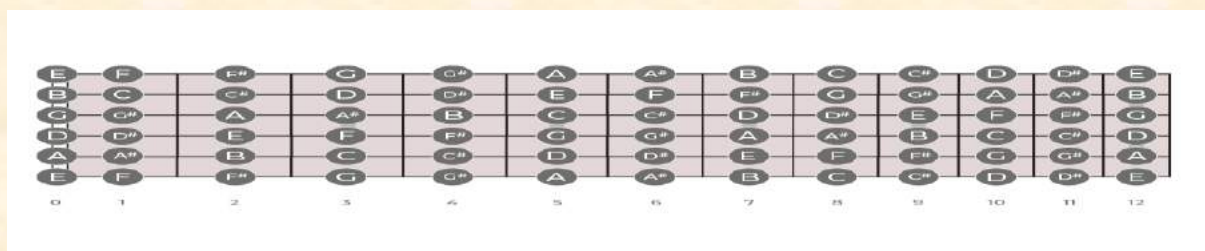
Mi - La - Re - Sol - Si - Mi

În cea de-a doua oră din cadrul acestui atelier, fiecare grupă de elevi va învăța ambitusul chitarei (sunetele pe care le putem folosi în interpretare) și de asemenea locul fiecărui sunet pe griful (gâtul) chitarei.

- Ambitus



- Diagrama sunetelor pe griful (gâtul)



chitarei





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Ultimele trei ore din aceste atelier, vor fi folosite, la fiecare grupă, pentru practica instrumentală. Elevii vor învăța cum să formeze acorduri simple sau mai complexe și cum să-și utilizeze cealaltă mână, ca să poate produce ritmul pe care și-l doresc.

De asemenea elevii vor învăța să utilizeze și o chitară bas cu patru corzi, chitară care utilizează doar sunete în acompaniament nu și acorduri.

▪ ATELIER 3 – INSTRUMENTE DE PERCUȚIE

Luna septembrie, 2023 este alocată *instrumentelor de percuție*. Se vor utiliza instrumentele de percuție din dotarea școlilor.

Un **instrument de percuție** (din lat. *percussio* lovitură sau *percussus* bătaie ritmică) este un obiect care produce un sunet în urma unei lovituri.

Instrumentele de percuție pot fi *membranofone* (cu o membrană, de exemplu tobă) sau *idiofone* (fără membrane, de exemplu clopot).

Unele instrumente de percuție au un ton definit (timpan), altele au un ton difuz (de exemplu, tobă). Instrumentele cu un ton definit sunt acordate prin tensionarea membranei (pentru membranofone) sau prin forma și mărimea obiectului lovit (pentru idiofone). Instrumentele cu un ton difuz sunt folosite în principal în scopuri ritmice.

Instrumentele de percuție pot fi activate cu mâna sau cu baghete (bețe).

Spre deosebire de instrumentele cu coarde sau de suflat, pentru care oscilația (coardei sau a coloanei de aer, respectiv) este uni-dimensională, în cazul instrumentelor de percuție vibrația este a unei suprafețe (membrane) sau a unui volum (în cazul instrumentelor idiofone). Din acest motiv, pentru instrumentele cu un ton definit, frecvențele armonicilor produse pentru fiecare sunet nu sunt multipli ai frecvenței fundamentale.

Instrumentele folosite în cadrul acestui atelier sunt de două titluri:

a) Cu sunete determinate:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Handbells



- Handchimes

- Boomwhackers



b) Cu sunete nedeterminate:

- Tobe electrice
- Cajon
- Bongos
- Seturi de percuție

La fel ca în cadrul atelierelor precedente, fiecare grupă va avea alocat un număr de cinci ore, după cum urmează:

Prima întâlnire din cadrul atelierului va fi dedicată familiarizării elevilor cu instrumentele de percuție cu sunete determinate (handbells, handchimes, boomwhackers).





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Elevii vor învăța cum să folosească corect instrumentele pentru a produce sunetele, diferitele tehnici care dau sunetului o anumită coloratură muzicală și utilizarea corectă în cadrul unui ansamblu.

A doua întâlnire a fiecărei grupe va însemna punerea în practică a lucrurilor învățate despre instrumentele de percuție cu sunete determinate în cadrul ansamblului. Vom învăța să citim partituri, vom cânta împreună, acorduri, linii melodice, în așa fel încât fiecare elev să se poată descurca folosind instrumente diferite în cadrul unui ansamblu.

A treia întâlnire din cadrul atelierului va fi dedicată familiarizării elevilor cu instrumentele de percuție cu sunete nedeterminate (tobe electrice, cajon, bongos, seturi de percuție).

Elevii vor învăța cum să folosească corect instrumentele, particularitățile fiecărui instrument, diferitele tehnici specifice fiecărui instrument.

A patra întâlnire a fiecărei grupe va însemna punerea în practică a lucrurilor învățate despre instrumentele de percuție cu sunete nedeterminate în cadrul ansamblului. Vom învăța să citim partituri, vom cânta împreună aceleași formule ritmice sau ritmuri diferite în așa fel încât fiecare elev să se poată descurca folosind instrumente diferite în cadrul unui ansamblu.

Ultima oră din cadrul acestui atelier va fi folosită, la fiecare grupă, pentru a cânta împreună, folosind instrumente de percuție cu sunete determinate și nedeterminate, mici fragmente muzicale.

▪ **ATELIER 4 – INSTRUMENTE DE SUFLAT**

Luna octombrie, 2023 este alocată *instrumentelor cu suflat*. Se vor utiliza trei instrumente de suflat în cadrul acestui atelier: flaut, saxofon și trompetă.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

• FLAUTUL



Flautul face parte din categoria instrumentelor de suflat din lemn, are forma cilindrica si lungimea de 70 cm. Denumirea de instrument de lemn a rămas chiar dacă astăzi flautele se utilizează mai mult din metal. Este un instrument foarte vechi și răspândit în lume sub diferite forme, tonalități și moduri de producere a sunetului. Se înrudește cu fluierul, naiul, tilinca, quena amerindiana, ocarina.

Producerea sunetului se obține prin suflarea aerului în peretele opus al orificiului care se afla în placa de ambusura. Aerul vibrează, acționând ca o coarda care se poate lungi sau scurta cu ajutorul celor 17 orificii prevăzute cu clape.

Flautul a fost confecționat din materiale foarte variate: trestie, lemn, lut, sticla, fildes, metal (alama, argint, aur).

Până în jurul anului 1600 flautele erau construite dintr-o singura bucată în 8 variante în Germania. În 1571 Michael Prätorius, autor de muzică, a introdus o parte mobilă între ambusura și primul deget de la mână stângă. Astfel a creat posibilitatea acordării instrumentului. Christoph Denner-Nürnberg (1655-1707) a construit cele mai bune flaute din timpul său. Cu timpul flautul a evoluat, ajungând să fie compus din 3 părți.

• SAXOFONUL

Saxofonul este un instrument muzical de suflat.

Instrumentul a fost inventat de Adolphe Sax, în anul 1840. El a inclus în denumirea instrumentului și numele său, ca inventator al acestuia. Intenția sa a fost să îmbunătățească clarinetul bass, dar a sfârșit prin a inventa un instrument nou. Brevetul a fost obținut în Franța, pe data de 28 iunie 1846.

Saxofonul aparține familiei instrumentelor de suflat din lemn pentru că necesită aceeași tehnică de folosire ca și fagotul, clarinetul, oboiul, și nu face parte din instrumentele de suflat de alamă așa cum este materialul din care este confecționat în întregime exceptând ancia care





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

produce sunetul. A fost proiectat pentru a fi folosit în muzica simfonică, dar în mare parte a fost ignorat de compozitori, primele succese avându-se în muzica militară.

Apariția Jazz-ului a însemnat o creștere foarte mare a prestigiului saxofonului, oferind o varietate de sunete numai bună și dorită căreia în acest gen de muzică, a dobândit un prestigiu destul de mare.

Există șase feluri de saxofon, reprezentând timbrele vocii umane, sopran, alto, tenor, bariton și bass:

- Saxofon sopran
- Saxofon alto
- Saxofon tenor
- Saxofon bariton
- Saxofon bass
- Saxofon contrabas.



Cel mai folosit este saxofonul tenor urmat de soprano și bariton, saxofonul alto fiind mai puțin folosit. De obicei,

acesta din urma este folosit pentru învățare și pentru copii, căroră le-ar fi mult mai greu să se descurce cu unul mai mare cum e saxofonul tenor, dar și pentru că este mai ieftin decât celelalte. De regulă, saxofonul alto este folosit în special în compozițiile clasice în vreme ce saxofonul tenor este folosit mai mult în muzica jazz.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

• TROMPETA

Trompeta este formată dintr-un tub de alamă îndoit de două ori care se termină la un capăt cu o deschizătură în formă de pâlnie. Trompeta este cel mai vechi instrument muzical datând de la 1500 î.Hr. Încă din secolul al XV-lea au fost construite în principal din alamă, de obicei, îndoite de două ori într-o formă alungită, rotunjită.

Cuvântul românesc "trompeta" derivă dintr-un cuvânt vechi franțuzesc "trompe" care se referă la trompa unui elefant. Trompetele primitive se asemănau într-adevar cu o trompă de elefant. Dramaturgul grec Eschil (525-456 î.e.n.) a definit sunetul trompetei drept "penetrant". Folosirea acestora se limita la război, ocazii festive sau funerarii, întreceri sportive și alte evenimente publice.



Deși
în

Israel trompetele erau folosite pentru semnale militare, acestea asigurau și muzica la templu. Pentru a produce din argint aceste instrumente de înaltă calitate erau folosiți meșteșugari iscușiți. În templu, trompetii cântau la unison. Așadar, trompetele folosite în Israel nu erau neapărat necizelate, nici în ceea ce privește forma, nici în ceea ce privește sunetul. Cu toate acestea, asemenea trompetelor folosite de popoarele din jur, ele nu puteau produce decât un număr limitat de note.

În 1815 Heinrich Stozel a obținut brevetul pentru o invenție care îi aplica trompetei ventile sau pistoane. Deși cu multe imperfecțiuni, invenția a rezistat până în zilele noastre, perfecționându-se treptat. Forma actuală este de trompetă cu trei pistoane sau clape, de obicei în și bemol.





UNIUNEA EUROPEANĂ



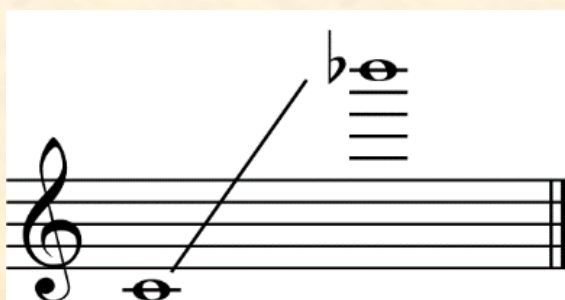
Instrumente Structurale
2014-2020

La fel ca în cadrul atelierelor precedente, fiecare grupă va avea alocat un număr de cinci ore, după cum urmează:

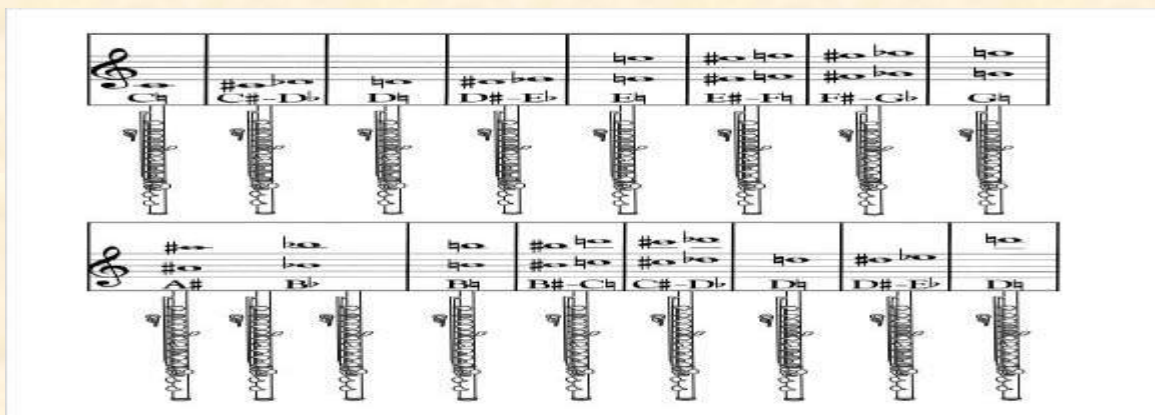
Prima întâlnire, la toate cele patru grupe, va fi alocată flautului.

Elevii se vor familiariza cu instrumentul, modul în care se produc sunetele și cum trebuie folosite clapetele pentru a putea produce sunetele.

Ambitusul flautului:



Harta sunetelor:



A doua întâlnire, din cadrul acestui atelier, este dedicată saxofonului.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Elevii se vor familiariza cu instrumentul, modul în care se produc sunetele și cum trebuie folosite clapetele pentru a putea produce sunetele.

Ambitusul saxofonului:



Harta
sunetelor:

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

A treia întâlnire, din cadrul acestui atelier, este dedicată trompetei.

Elevii se vor familiariza cu instrumentul, modul în care se produc sunetele și cum trebuie folosite clapetele pentru a putea produce sunetele.



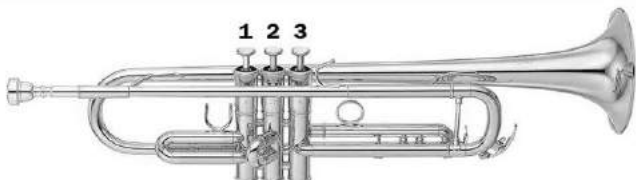


UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Ambitusul trompetei:



○ → Open ● → Close

| | | | | | |
|----------------|----|----|----|----|----|
| ○ ○ ○ 1 2 3 | C | G | C | E | G |
| ○ ● ○ 1 2 3 | B | F# | B | D# | F# |
| ● ○ ○ 1 2 3 | Bb | F | Bb | D | F |
| ● ● ○ 1 2 3 | A | E | A | C# | |
| ○ ● ● 1 2 3 | G# | D# | G# | | |
| ● ○ ● 1 2 3 | G | | D | | |
| ● ● ● 1 2 3 | F# | | C# | | |

Harta sunetelor:

Ultimele doua ore din cadrul acestui atelier vor fi dedicate practicii instrumentale la toate cele trei instrumente.

Elevii vor învăța să interpreteze diferite sunete la cele trei instrumente, să citească partiturile diferitelor instrumente, să folosească aceste sunete într-o melodie sau să cânte împreună diferite acorduri.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

▪ UTILIZAREA NOȚIUNILOR ÎNVĂȚATE ÎN CADRUL CELOR PATRU ATELIERE

Lunile noiembrie și decembrie sunt alocate, în cadrul acestui proiect, punerii în practică a noțiunilor învățate până acum.

În orele alocate întâlnirilor cu elevii se vor face repetiții folosind instrumentele învățate pe parcursul celor patru ateliere.

Elevii vor învăța să prezinte momente muzicale solo, în duete, trio-uri, cvartete și să cânte alături de un ansamblu vocal-instrumental.

Proiectul se va încheia în luna decembrie 2023, prin susținerea unui concert vocal-instrumental.

VIII. REZULTATE AȘTEPTATE

În derularea proiectului, sunt vizate următoarele rezultate:

1. Realizarea unei metodologii de implementare a activității
2. Întocmirea unui tabel al elevilor din grupul țintă - 60 elevi în total, astfel:
 - 40 elevi LTAI
 - 10 elevi gimnaziu HCC
 - 10 elevi gimnaziu SIB
3. Întocmirea de 60 dosare înregistrate pentru grupul țintă.
4. Realizarea unui grafic cu toate activitățile și atelierile din cadrul proiectului.
5. Existența unor fișe de lucru din cadrul unor ateliere.
6. Realizare unor tabele de prezență pentru fiecare atelier





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

IX. MONITORIZAREA

Monitorizarea subactivității se va realiza prin:

1. fișe de înregistrare
2. fișe de monitorizare
3. rapoarte de activitate
4. parcurgerea acțiunilor planificate și numărul de elevi participanți





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

8. METODOLOGIE SUBACTIVITATEA 6.1.

ACTIVITĂȚI SPORTIVE ÎN SISTEM OUTDOOR

I. DESCRIEREA ACTIVITĂȚII:

În primele luni de implementare a activității se va realiza o metodologie în care se vor proiecta toate materialele didactice care vor fi folosite. Metodologia va fi modificată ori de câte ori situația practică o va cere. În cadrul activității se vor desfășura acțiuni:

Etapele realizării acțiunii:

- Întocmirea unui grafic de activități pe luni calendaristice, zile, ore;
- Participarea elevilor din grupul țintă la activitate;
- Analiza activităților.

Scopul proiectului este de a preveni părăsirea timpurie a școlii, de a dezvolta spiritul de echipă, creativitatea, abilitățile de leadership.

Programe sau activități sportive Sportul ca stil de viață sănătos. Sportul reprezintă o activitate de natură fizică ce poate implica și competiția. Totodată, sportul este o activitate care influențează stilul de viață, sănătatea sau personalitatea unui om. Activitatea se va realiza prin jocuri de echipă sau individuale, jocuri de îndemânare, jocuri de leadership. Partenerul SIB va înființa echipe de handbal. Se vor organiza competiții sportive, câștigătorii vor fi recompensați cu premii.

Realizarea Planului de Sustenabilitate.

Implicarea partenerilor în planificarea activităților pentru perioada de sustenabilitate.

Partener 1 (HCC)

- ❖ Jocuri de îndemânare la nivelul grupelor din învățământul primar, desfășurate în perioada 02.05.2023–31.05.2023; Coordonați: profesor sport HCC Mifloacă Margareta Cornelia și profesor sport HCC Gomo Alin Dănuț;
- ❖ Jocuri de echipă la nivelul grupelor din ciclul gimnazial, desfășurate în perioada 02.05.2023–31.08.2023. Aceste jocuri se desfășoară cu teme din jocurile de fotbal și baschet. Prezentări video cu execuția elementelor tehnico-tactice din aceste jocuri; Coordonați: profesor sport HCC Mifloacă Margareta Cornelia și profesor sport HCC Gomo Alin Dănuț;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- ❖ Jocuri de echipă cu teme din diferite activități sportive (ștafete, parcursuri aplicative), la nivelul claselor din învățământul primar, desfășurate în perioada 02.06.2023– 31.08.2023; Coordonatori: profesor sport HCC Mifloacă Margareta Cornelia și profesor sport HCC Gomo Alin Dănuț;
- ❖ Prezentarea teoretică a noțiunilor de bază din jocul de oină. Implementarea elementelor tehnice și tactice din jocul de oină, în activitățile practice, la nivelul grupelor de gimnaziu, desfășurat în perioada 01.09.2023 – 01.10.2023; Coordonatori: profesor sport HCC Mifloacă Margareta Cornelia și profesor sport HCC Gomo Alin Dănuț;
- ❖ Jocuri de echipă utilizând teme din minifotbal și minibaschet, la nivelul grupelor din învățământul primar, desfășurate în perioada 01.09.2023 – 01.10.2023; Coordonatori: profesor sport HCC Mifloacă Margareta Cornelia și profesor sport HCC Gomo Alin Dănuț;
- ❖ Jocuri de leadership 02.10.2023 – 15.10.2023; Coordonatori: profesor sport HCC Mifloacă Margareta Cornelia și profesor sport HCC Gomo Alin Dănuț;
- ❖ Activități sportive desfășurate pe fond muzical, 16.10.2023 -01.11.2023; Coordonator: profesor sport HCC Mifloacă Margareta Cornelia;
- ❖ Jocuri de echipă cu teme din jocul de minihandbal (grupele de la ciclul primar), 16.10.2023 -01.11.2023; Coordonator: profesor sport HCC Gomo Alin Dănuț;
- ❖ Handbal (grupele de la ciclul gimnazial), perioada 02.11.2023 – 31.12.2023; Coordonatori: profesor sport HCC Mifloacă Margareta Cornelia și profesor sport HCC Gomo Alin Danut.

Partener 2 (SIB):

- ❖ Jocuri de îndemânare la nivelul grupelor din învățământul primar, trasee aplicative desfășurate în perioada 02.05.2023 – 31.05.2023; Coordonator: profesor sport SIB Gavrilă Valentin - Gheorghe;
- ❖ Jocuri de echipă la nivelul grupelor din ciclul gimnazial, desfășurate în perioada 02.05.2023 – 31.08.2023. Aceste jocuri se desfășoară cu teme din jocurile de fotbal și handbal. Prezentări video cu execuția elementelor tehnico-tactice din aceste jocuri; Coordonator: profesor sport SIB Gavrilă Valentin - Gheorghe;
- ❖ Jocuri de echipă cu teme din diferite activități sportive (ștafete, parcursuri aplicative), la nivelul claselor din învățământul primar, desfășurate în perioada





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

02.06.2023 – 31.08.2023; Coordonator: profesor sport SIB Gavrilă Valentin - Gheorghe;

- ❖ Prezentarea teoretică a noțiunilor de bază din jocul de volei. Implementarea elementelor tehnice și tactice din jocul de volei, în activitățile practice, la nivelul grupelor de gimnaziu, desfășurat în perioada 01.09.2023 – 01.10.2023; Coordonator: profesor sport SIB Gavrilă Valentin - Gheorghe;
- ❖ Jocuri de echipă utilizând teme din minifotbal și minihandbal, la nivelul grupelor din învățământul primar, desfășurate în perioada 01.09.2023 – 01.10.2023; Coordonator: profesor sport SIB Gavrilă Valentin - Gheorghe;
- ❖ Jocuri de leadership 02.10. 2023 – 15.10. 2023; Coordonator: profesor sport SIB Gavrilă Valentin - Gheorghe;
- ❖ Activități de inițiere în tenisul de câmp, desfășurate în perioada, 16.10.2023 - 31.10.2023; Coordonator: profesor sport SIB Gavrilă Valentin - Gheorghe;
- ❖ Jocuri de echipă cu teme din jocul de minihandbal (grupele de la ciclul primar), 16. 10. 2023 -20. 12. 2023; Coordonator: profesor sport SIB Gavrilă Valentin - Gheorghe;
- ❖ Handbal (grupele de la ciclul gimnazial), perioada 01.11.2023 – 20.12.2023; Coordonator: profesor sport SIB Gavrilă Valentin - Gheorghe;
- ❖ Finalizare portofoliu, perioada 21.12.2023 – 31.12.2023; Coordonator: profesor sport SIB Gavrilă Valentin - Gheorghe;

Materiale realizate și rezultate scontate :

- Metodologie implementare activitate;
- Regulament acordare premii;





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

- Selecția elevilor care vor participa la activitate;
- 35 Premii (25 HCC, 10 SIB) acordate în urma unor competiții sportive;
- Fișe de lucru;
- Tabele de prezență;
- Grafic de implementare;

II. RESURSELE MATERIALE:

Partener 1 (HCC).

Se vor achiziționa din proiect: Videoproiector 2 buc - pt expunerea unor elemente de tehnică sportivă, Laptop 2 buc - pt evidență activităților, materiale, documentare, comunicare, Boxe stație încorporată 2 buc - sonorizarea activităților, Multifuncțional color wireless A3 1 buc - listare și multiplicare materiale, flipchart 5 buc - pt explicarea unor tehnici sportive, necesare pentru desfășurarea activităților.

Partener 2 (SIB).

Se vor achiziționa din proiect: Set conuri marcaj antrenament 5 buc, set obstacole jocuri motrice 5 buc, fileu volei 1 buc, videoproiector 1 buc, laptop 1 buc, set boxe active 1 buc, multifuncțional inkjet color A4 1 buc, set scăriță/ gard antrenament 2,5 m 5 buc, fileu tenis de câmp 1 buc, stâlpi și intinzator fileu tenis 1 buc, set complet parcurs cu obstacole 2 buc, lada gimnastica trapezoidală 5 module 1 buc, capra gimnastică 1 buc, banca gimnastica 2 buc, temporizator timer- contor timp 2 buc, saltea izopren 10 buc - necesare pentru implementarea activităților.

III. GRUP ȚINTĂ RESURSE UMANE:

1. MIFLOACA MARGARETA CORNELIA, profesor sport HCC
2. GOMOI ALIN DĂNUȚ, profesor sport HCC
3. GAVRILĂ VALENTIN - GHEORGHE, profesor sport SIB

IV. GRUP ȚINTĂ ELEVI:

Elevi participanți: 115 în total, din care 60 elevi HCC (20 primar + 40 gimnaziu), 55 elevi SIB (33 primar + 22 gimnaziu)
Elevii implicați în activitate sunt:

V. PERIOADA DE DESFĂȘURARE





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

03.04.2023-31.12.2023

VI. SPAȚIU DE DESFĂȘURARE:

În cadrul subactivității 6.1, spațiul de desfășurare a activităților nonformale și a atelierelor este reprezentat de școlile „Horea Cloșca și Crișan”, respectiv „Ion Buteanu”.

-Partener 1 (HCC): spațiu desfășurare activitate: terenul de sport, sala de sport.

-Partener 2 (SIB): spațiu desfășurare activitate: terenul de sport.

-Amplasamente:

Școala Gimnazială „Horea Cloșca și Crișan” Brad (HCC) - Str. Liceului, nr. 1, Municipiul Brad, cod poștal 335200, județul Hunedoara, România

Școala Gimnazială „Ion Buteanu” Buceș (SIB) - Str. Principală, nr. 48, Buceș, cod poștal 337135, județul Hunedoara, România.

VII. SCOP:

Scopul principal este reducerea părăsirii timpurii a școlii și integrarea în activități educative a elevilor – cultivarea abilităților de lucru în echipe, sporirea atractivității școlii, de a dezvolta spiritul de echipă, creativitatea, abilitățile de leadership. Atragerea elevilor în activități de formare nonformale duce la atractivitatea participării la activitățile școlii și reduce riscul abandonului școlar. De asemenea, având în vedere că activitatea va include și elevi din categorii dezavantajate, respectiv din mediul rural și din comunitatea rromă, va duce la prevenirea abandonului școlar.

Desfășurarea de programe sau activități sportive.

Sportul ca stil de viață sănătos:

Sportul reprezintă o activitate de natură fizică ce poate implica și competiția. Totodată, sportul este o activitate care influențează stilul de viață, sănătatea sau personalitatea unui om. Activitatea se va realiza prin jocuri de echipă sau individuale, jocuri de îndemănare, jocuri de leadership. Partenerul SIB va înființa echipe de handbal. Activitățile trebuie să rezolve o serie de obiective specifice pentru a le putea cuantifica efectele:

- menținerea unei stări optime de sanatate;
- favorizarea dezvoltării fizice armonioase;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- dezvoltarea capacității motrice generale (educarea calităților motrice și formarea unui sistem de deprinderi și priceperi motrice de bază, utilitar-aplicative și specifice unor ramuri de sport);
- formarea capacității de practicare sistematică și independentă a exercițiilor fizice;
- dezvoltarea armonioasă a personalității;
- soluționarea unor probleme sociale, personale prin eliminarea/diminuarea delincvenței, violenței, și toxicomaniei;
- contribuție la integrarea socială, etnică, profesională, etc;
- contribuție la sporirea eficienței în procesul educativ prin îmbunătățirea formei fizice și a sănătății.

VIII. METODOLOGIA DE LUCRU:

Organizare tehnică:

1. Informarea elevilor și a cadrelor didactice din cele trei școli despre aceasta activitate
2. Realizarea unor liste preliminare de elevi interesați despre activitate, stabilirea listelor finale de elevi interesați și înscrierea elevilor în grupul țintă
3. Realizarea Planului de Implementare a activității
4. Strategia de implementare: elevii vor fi împărțiți în grupe și în serii după caz, pentru a putea desfășura activitatea.
5. Se vor organiza competiții sportive, câștigătorii vor fi recompensați cu premii.
6. Realizarea Planului de Sustenabilitate.
7. Implicarea partenerilor în planificarea activităților pentru perioada de sustenabilitate.

Chestionar privind organizarea timpului

1. Câte ore dormiți? La ce oră vă culcați?
2. Dormiți după amiază?
3. Respectați cele trei mese principale? Cât timp cheltuiți zilnic cu ele?
4. Citiți zilnic? Cât timp?
5. Câte ore pe zi dedicați pregătirii profesionale?





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

6. Faceți zilnic exerciții fizice? Dacă nu zilnic, de câte ori pe săptămână? Cât timp?
7. Câte filme vizionați pe săptămână?
8. Cât timp petreci zilnic în fața televizorului sau a calculatorului?
9. Cât timp liber al vostru și numai al vostru aveți pe săptămână (în ore)?
10. Cum vă petreceți timpul la sfârșit de săptămână?

IX. MONITORIZARE:

MONITORIZAREA activității se realizează prin fise de înregistrare, fise de monitorizare, rapoarte de activitate, raport de progres, parcurgerea acțiunilor planificate și numărul de elevi informații. Modul în care activitatea valorifica principiul dezvoltării durabile - aceasta activitate contribuie la îndeplinirea obiectivelor dezvoltării durabile așa cum au fost cele cuprinse în Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă astfel:

ODD 5: Realizarea egalității de gen,

ODD 10: Reducerea inegalităților în interiorul țării,

ODD 11: Dezvoltarea oaselor și a asezarilor umane pentru ca ele să fie deschise tuturor, sigure, resiliente și durabile. Modul în care activitatea valorifica principiul egalității de șanse și nediscriminării. Selecția elevilor participanți la activități se va face cu respectarea principiul egalității de șanse și nediscriminării și vor fi luate în considerare toate politicile și practicile prin care să nu se realizeze nicio deosebire, excludere, restricție sau preferință, pe baza de rasă, naționalitate, etnie, limba, religie, categorie socială, convingeri, sex, orientare sexuală, vârsta, handicap, boala cronică necontagioasă, infecție HIV, apartenența la o categorie defavorizată, precum și orice alt criteriu care are ca scop sau efect restrângerea, înlăturarea recunoașterii, folosinței sau exercitării, în condiții de egalitate, a drepturilor omului și a libertăților fundamentale sau a drepturilor recunoscute de lege, în domeniul politic, economic, social și cultural sau în orice alte domenii ale vieții publice. *Sustenabilitate:* Serviciile educaționale vor continua să funcționeze mai mult de 24 luni de la finalizarea implementării proiectului. Activitatea va contribui la îndeplinirea obiectivului specific OS 5 al proiectului.

X. ETAPE DE IMPLEMENTARE

Organizare tehnică.

1. Informarea elevilor și a cadrelor didactice din cele trei școli despre această activitate.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

2. Realizarea unor liste preliminare de elevi interesați despre activitate, stabilirea listelor finale de elevi interesați și înscrierea elevilor în grupul țintă.

3. Realizarea Planului de Implementare a activității.

4. Strategia de implementare: elevii vor fi împărțiți în grupe și în serii după caz pentru a putea desfășura activitatea. Se vor organiza competiții sportive, castigatorii vor fi recompensați cu premii.

5. Realizarea Planului de Sustenabilitate.

6. Implicarea partenerilor în planificarea activităților pentru perioada de sustenabilitate.

7. Elaborarea planului de măsuri de prevenire a accidentelor în cadrul desfășurării activităților sportive, prelucrarea lor la grupurile țintă.

Plan de măsuri pentru prevenirea accidentelor în cadrul activităților sportive

Atribuțiile experților:

a) la începutul proiectului:

(i) planificarea și realizarea primei activități sportive sub formă teoretică, în care se vor prezenta normele de sănătate și securitate a muncii, elevii semnând un proces-verbal în acest sens în care se consemnează că au luat cunoștință de prevederile privind protecția în timpul activităților sportive;

b) înainte începerii fiecărei activități:

(i) verificarea permanentă a respectării normelor de sănătate și securitate a muncii în activitățile cu elevii;

(ii) verificarea funcționalității instalațiilor și aparatelor ce urmează a fi folosite, eliminându-se orice cauză de producere a unor accidente;

(iii) verificarea echipamentului sportiv corespunzător al elevilor, potrivit condițiilor materiale și climatice în care se organizează activitatea;

(iv) asigurarea condițiilor pentru aplicarea operativă a mijloacelor de prim ajutor, în cazul producerii unor accidente;

(v) dispunerea adecvată, în spațiul de lucru, a materialelor didactice necesare lecției, astfel încât acestea să nu poată fi utilizate, necontrolat, de elevi;

c) pe parcursul desfășurării activității:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- (i) verificarea stării de sănătate a elevilor, trecându-i în repaus pe cei cu simptome nefavorabile desfășurării activității;
- (ii) asigurarea permanentă a disciplinei, prevenind ieșirile necontrolate;
- (iii) acordarea, după caz, a asistenței, sprijinului sau ajutorului, potrivit conținuturilor și nivelului de instruire;
- (iv) evitarea programării unor eforturi solicitante în condiții climatice nefavorabile;
- (v) supravegherea atentă a situațiilor în care se supraaglomerează spațiul de desfășurare a activității cu obiecte, materiale și instalații sportive;

- (vi) în cazul unor accidente se asigură primul ajutor de către profesor, se înștiințează cadrul medical din școală (după caz), se aduce la cunoștința conducerii școlii cele întâmplate și condițiile în care accidentul s-a produs, se înștiințează familia elevului sau elevilor după caz.

d) la încheierea activității:

- (i) supravegherea părăsirii spațiului de desfășurare a activității de către elevi.

Elevii care participă la activitățile sportive din cadrul proiectului, trebuie să respecte următoarele sarcini:

1. Elevii care sunt inapți pentru a desfășura activități sportive, au obligația de a aduce la cunoștința cadrului didactic coordonator.
2. Elevii vor fi admiși în cadrul activităților sportive doar în echipament sportiv, fără a purta bijuterii, ceasuri sau alte obiecte care pun în pericol integritatea corporală a elevilor.
3. Să respecte integral normele de sănătate și securitate a muncii pentru care au semnat procesul-verbal;
4. Să fie prezenți la timp și să nu părăsească locul unde se desfășoară activitățile fără acordul cadrului didactic;
5. Să efectueze numai exercițiile indicate de cadrul didactic;
6. Să solicite, după caz, explicații suplimentare, sprijin sau ajutor pentru execuțiile cu grad ridicat de dificultate.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

9. METODOLOGIE DE IMPLEMENTARE FINALĂ PENTRU SUBACTIVITATEA 6.2 - ACTIVITĂȚI ARTISTICE ȘI MEȘTEȘUGĂREȘTI

1. CADRE DIDACTICE RESPONSABILE ATELIER DE OLĂRIT

Postul de instructor activității meșteșugărești va fi ocupat de următoarele cadre didactice:

- Poenar- Alexa Ana- Cristina - Liceul Teoretic “ Avram Iancu “ Brad
- Dușan Silvia Maria - Scoala Gimnaziala Horea, Cloșca și Crișan Brad,
Școala Gimnazială “ Ion Buteanu” Buceș

2. CADRE DIDACTICE RESPONSABILE ACTIVITĂȚI ARTISTICE ATELIER MUZICAL

- Cristea Ciprian Magdiel – instructor muzică LAI- Lider

I. ACTIVITĂȚI MEȘTEȘUGĂREȘTI: ATELIER DE OLĂRIT

Cadrele didactice își vor desfășura activitatea de pregătire și implementare a atelierelor din cadrul subactivității vizate, în perioada menționată în proiect (01.04.2023-30.11.2023).

ACTIVITĂȚI ARTISTICE - ATELIER MUZICAL

Cadrul didactic își va desfășura activitatea de pregătire și implementare a atelierelor din cadrul subactivității vizate, în perioada menționată în proiect (01.05.2023 - 30.12.2023).

II. SPAȚIUL DE DESFĂȘURARE

În cadrul subactivității 6.2, spațiul de desfășurare a activităților nonformale și a atelierelor este reprezentat de curtea școlii HCC(atunci când e timp favorabil), curtea liceului, sau alte spații outdoor identificate în arealul școlii (parcuri, grădina publică).

III. MATERIALE NECESARE

În cadrul proiectului se vor achiziționa :





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| Obiectul | Cantitate | Scopul | Observații |
|-------------------------------|-----------|--|------------|
| Videoproiector | 4 buc. | - prezentarea unor tehnici meșteșugărești și proiectarea unor documentare informative despre olărit/modelaj; | |
| Tablă Smart cu videoproiector | 1 buc. | - pentru explicarea unor elemente de tehnică artistică; | |
| Sistem PC "all in one" | 2 buc. | -pentru întocmirea materialelor, documente, comunicare informații; | |
| Laptop | 3 buc. | -pentru întocmirea materialelor; | |
| Multifuncțională A3/A4 | 3 buc. | -pentru multiplicarea și listarea materialelor; | |
| Tablă Smart cu videoproiector | 2 buc | -pentru explicarea unor elemente de tehnică artistică; | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|--|----------------|--|--|
| Tabletă grafică | 2 buc | - pentru elemente artistice; | |
| Flipchart | 5 buc. | -pentru explicarea unor tehnici, necesare pentru desfășurarea activităților; | |
| Vizualizator | 2 buc | - pentru elemente artistice; | |
| Bănci exterior | 5 buc. | - Pentru realizarea vaselor din lut; | |
| Lut | Aprox. 1000 kg | - Materia primă din care se vor realiza vasele; | |
| Instrumente pentru modelaj (eboșoare, cuțite, raclete, compas, etc.) | 50 buc. | - Instrumente necesare pentru realizarea anumitor figurine, obiecte, ș.a.m.d | |





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|---------|---------|---|--|
| Glazuri | 30 buc. | - Pentru decorarea obiectelor realizate; | |
| Pensule | 80 buc. | - Pentru aplicarea glazurilor și decorului; | |

IV. COMPETENȚE DEZVOLTATE PRIN ATELIERELE DE OLĂRIT:

În urma parcurgerii activităților de modelaj și olărit, ne propunem să dezvoltăm competențe din sfera creativității, și nu în cele din urmă din sfera lucrului în echipă. Toate aceste competențe descrise în detaliu le puteți identifica mai jos. Este important de reținut că participanții în cadrul atelierelor vor cunoaște de la început competențele pe care pot să le dobândească, iar în cadrul ultimului atelier vor putea să identifice dacă aceste competențe au fost obținute și până la ce nivel.

Competențe din sfera abilităților de dezvoltare și stăpânire a tehnicilor specifice modelajului

- Comunică nevoile, așteptările și temerile
- Comunică ideile și părerile membrilor grupului
- Capacitatea de a-și folosi mai bine în comunicare toate simțurile și stăpânirea formei
- Dezvoltă capacitatea de a folosi eficient abilitățile chinesteze, de prelucrare, modelare și manevrare a materialului
- Ascultă activ și înțelege
- Dă și primește feedback
- Cunoaște și are abilitatea de a recunoaște formele, materialele, tehnicile de lucru în, relațiile cu mediul extern (obiecte, spațiu, volum, alte persoane);





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Dezvoltă dexteritatea, capacitatea de a se adapta ușor în comunicare și relaționare cu membrii grupului de colegi.

Vor învăța să recepteze și să prelucreze tridimensionalul, exprimându-se în tehnicile modelajului;

Competențe din sfera creativității și originalității

- Gândește creativ - abilitatea de a dezvolta idei originale și soluții inovatoare
- Abordează probleme și soluții într-un mod flexibil - construiește conexiuni între elemente
- Dezvoltă capacitatea de a improviza repede și de a găsi soluții la situații de opresiune
- Dezvolta capacitate de adaptare și flexibilitate
- Ia decizii - abilitatea de a aduna informații, de a evalua opinii în scopul de a lua decizii
- Gândește critic și are o abordare pozitivă în rezolvarea problemelor;

V. DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

I. ACTIVITĂȚI MEȘTEȘUGĂREȘTI:

-ATELIER DE OLĂRIT

În primele luni de implementare a activității se vor realiza: stabilirea grupului țintă elevi, formarea grupelor de lucru, stabilirea graficului întâlnirilor și al activităților proiectului, elaborarea metodologiei de implementare, în care se vor proiecta toate materialele didactice care vor fi folosite. Metodologia va fi modificata ori de câte ori situația practică o va cere. a) Activități mestesugaresti: Atelier de olărit. Olăritul este tehnica confectionarii oalelor și a altor obiecte din argila arsa. Materia prima utilizata In olărit este, În special, așa-zisul lut galben. Pregatirea materialului are În vedere Îmbunătățirea calității acestuia prin mai multe operații: se curata lutul de corpuri străine, se taie, se lasă sa se dospeasca și se framanta, pentru omogenizarea argilei. După modelarea vasului respectiv acesta este pus În cuptoare speciale, pentru a fi arse. Vasele scoase din cuptor se lustruiesc și vasul este finalizat.

În cadrul activității se vor desfășura acțiuni, activități de tip atelier, ce se adresează elevilor din ciclurile gimnazial și liceal, avand ca scopuri, dezvoltarea creativității, a abilității de a manevra formele și volumele prin tehnici specifice modelajului, spontaneității, atenției, a empatiei, favorizând exprimarea artistică.

Obiectivele vizate sunt:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- capacitatea de menținere a atenției active;
- stimularea creativității, a imaginației și a inițiativei;
- dezvoltarea încrederii în forțele proprii;
- spontaneitatea;
- dezvoltarea capacității de receptare a mesajului vizual-artistic;

dezvoltarea capacității de exprimare plastică și utilizarea materialelor, instrumentelor și tehnicilor de lucru;

dezvoltarea sensibilității, a imaginației și a creativității artistice;

- competențe de ascultare activă;
- dezvoltarea toleranței și a empatiei;

Activitatea este organizată pe etape de lucru, împărțită pe 22 de ateliere, fiecare cu tematică sa.

Se vor organiza 4 grupe de elevi: Fișe de lucru, tabele de prezență, poze.

VI. GRUPUL ȚINTĂ ATELIER DE OLĂRIT

Pentru formarea grupului țintă, prioritatea o constituie elevii proveniți din mediul rural și elevii rromi. Numeric, grupul țintă se formează din 50 elevi selectați din cele 3 unități de învățământ partenere, participante la proiect, după cum urmează:

- 30 elevi, de nivel liceal de la Liceul teoretic Avram iancu, Brad;
- 10 elevi de nivel gimnazial de la Școala gimnazială ”Horea, Cloșca și Crișan”, Brad;
- 10 elevi de nivel gimnazial de la Școala Gimnazială “Ion Buteanu”, Buceș;

FORMAREA GRUPELOR DE LUCRU

Cei 50 de elevi vor fi împărțiți în 4 grupe. Fiecărui instructor îi revin două grupe, astfel:

Instructor 1: Poenar Alexa Cristina Ana

Grupa 1: 15 elevi LTAI





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Grupa 2: 15 elevi LTAI

Total: 30 elevi

Instructor 2: Dușan Silvia Maria

Grupa 3: 10 elevi HCC (dintre care 1 elev- etnie romă)

Grupa 4: 10 elevi SIB (dintre care 3 elevi- etnie romă)

Total: 20 elevi

VII. ETAPELE ACTIVITĂȚII

Deschiderea activității: grupele 1 și 3: 3V, grupele 2 și 4: 5V.

1. Introducere în arta modelajului și a olăritului.

Descriere: Prima activitate presupune o introducere în arta modelajului și olăritului: Modelajul și olăritul este domeniul artelor plastice cel mai accesibil copiilor pentru înțelegerea formelor, a desfășurării lor în spațiu. El oferă posibilitatea cunoașterii mai profunde a vieții, a modului ei de manifestare. Raporturile dintre relațiile formale pe care le stabilesc copiii în procesul creației constituie poezia propriului univers sufletesc, metafora vieții trăite și create de ei.

Plăcerea copiilor de a modela, de a se juca cu lutul, pornește de la nevoia de percepere a realității, de asociere sensibilă cu tot ceea ce înconjoară ființa umană. Olăritul și modelajul constituie un mod de exprimare a realității în volume plastice, artistice, cu material ușor de prelucrat (lut, argilă).

- Scurt istoric: prezentări ppt, documentare despre istoria ceramicii vechi de pe teritoriul țării (Horezu, Cucuteni, Margina, Obârșă (Hunedoara));
- Importanța și beneficiul lucrului cu lutul (discuții libere)/ “Lutul ca terapie”;
- Prezentarea regulamentului de folosire a spațiului de lucru și a materialelor.

Perioada de desfășurare:

Atelier 1, grupele 1 și 3: 10V, Grupele 2 și 4: 12V

Atelier 2, grupele 1 și 3: 17V, Grupele 2 și 4: 19V

Atelier 3, grupele 1 și 3: 24V, Grupele 2 și 4: 25V





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Atelier 3 bis, grupele 1 și 3: 31V. Grupele 2 și 4: 2 VI.

2. Întâlnire cu un Olar.

Descriere: Activitatea respectivă presupune invitarea unui Olar profesionist, cu studii de specialitate în ceramică. Aceasta ne va purta în lumea formelor care prind contur, prin demonstrații la roata olarului și a prezentărilor diverselor tehnici de realizare a unui vas.

Olăritul este tehnica confecționării oalelor și a altor obiecte din argilă arsă. Materia primă utilizată în olărit este, în special lutul galben, dar și lutul gri. Pregătirea materialului are în vedere îmbunătățirea calității acestuia prin mai multe operațiuni: se curăță lutul de corpuri străine, se taie, se umezește, se lasă să se dospească și se frământă pentru omogenizarea argilei.

Perioada de desfășurare: Atelier 4, 9VI - Toate cele patru grupe.

3. Inițiere în tehnica modelării.

Olăritul este tehnica confecționării vaselor și a altor obiecte din argilă arsă. Materia primă utilizată în olărit este, în special lutul galben, dar și lutul gri. Pregătirea materialului are în vedere îmbunătățirea calității acestuia prin mai multe operațiuni: se curăță lutul de corpuri străine, se taie, se umezește, se lasă să se dospească și se frământă pentru omogenizarea argilei.

Descriere: Această activitate este dedicată cunoașterii materiei de lucru, a instrumentelor și materialelor (roata olarului, frământarea lutului, planșetă, eboșoare, deboșore, ciocane, rulouri, cuțite). Se relevă apoi calitățile lutului de olărit de a căpăta forme diferite, executând cu elevii și demonstrând prin procedee tehnice elementare ca: apăsarea, turtirea, strângerea, rularea în palme sau pe planșetă. Lucrările realizate cu acest prilej se constituie în forme geometrice simple ca: sfera, cubul, prisma, conul sau elemente din natură similare acestora.

Se vor prezenta atât tehnici de olărit/modelaj cu ajutorul roții olarului, cât și realizarea unor vase/obiecte/figurine doar cu ajutorul mâinilor și instrumentelor de modelaj, prin diverse tehnici.

Exemplu:

- a. Realizarea prin adăugire a unei plăci de lut.

Pornim de la realizarea unei plăci în care adăugăm treptat bucăți de lut, iar cu ajutorul ruloului, a unei scânduri sau a unei sârme, netezim materialul, creând o suprafață dreaptă de lucru. Taiem marginile plăcii cu ajutorul unui eboșoar sau cuțit, formând un dreptunghi, pătrat sau altă formă geometrică.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- b. Realizarea obiectelor/figurinelor/vaselor prin apăsare și deformare a formei.

Pornind de la o formă de bază dată de profesor prin presare cu diferite corpuri tari, având structuri și forme diferite, se realizează un volum plastic cu suprafețe vibrante. Realizarea anumitor compoziții prin apăsare reprezintă una din tehnicile cele mai accesibile și atractive pentru copii deoarece materialele cu care se execută presarea pe forma de lut sunt la îndemâna oricui. Acestea pot fi: bucăți de lemn, crengi rupte, frunze de diferite forme, capete de creioane, bucăți de pânză, pante cu structuri tari, etc.

- c. Realizarea prin eliminare din volumul bloc.

Această tehnică este mai dificilă. Se pornește de la forma inițială care poate fi dată sau realizată de elev la indicația profesorului și se îndepărtează materialul până capătă forma dorită.

Înlăturarea materialului în lut se face cu ajutorul eboșoarului prevăzut cu sârmă îndoită. Această tehnică se recomandă pentru lucrările în ronde-bosse.

- d. Transformarea prin despicare:

Se pornește de la o formă inițială ce caracterizează soliditatea organică și unică a materialului care concentrează spațiul în forma sa internă. Prin despicare și îndoire, materialul pătrunde în întinderea spațială măsurând și calificând spațiul cu formele pe care le dobândește. Cu un eboșoar sau cuțit, elevul taie materialul la diferite înălțimi și adâncimi pe direcții orizontale, verticale sau oblice și curbează partea tăiată sau o îndepărtează de forma inițială, astfel ca volumul să capete noi linii dinamice.

e. Plierea materialului: După ce cursanții au deprins în procesul muncii tehnica despicării, se trece la pliarea materialului. Plecând de la forma de bază care poate constitui o placă orizontală sau un volum în spațiu de forme foarte simple, acesta se despică și apoi se suprapun formele într-o anumită ordine și distanță. Partea care se suprapune, se presează și se lipește de materialul de bază, creându-se forme dinamice sau ornamentale.

- f. Vibrarea suprafețelor:

Formele create prin diferite tehnici capătă noi expresivități prin vibrarea suprafețelor ce compun volumul. Întrucât forma plastică nu e o structură spațială desfășurată, ci o organizare plastică a spațiului, suprafețele se cer tratate divers, pentru a da formă cât mai potrivită cu această organizare.

Vibrarea suprafețelor se realizează astfel:





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

- Netezirea suprafețelor cu mâna uscată;
- Netezirea cu mâna udă;
- Apăsarea cu o bucată de sac sau altă pânză, udată și stoarsă;
- Presarea cu ciocanul de lemn, maiul, cu scândura aspră;

Observație: Vibrarea suprafețelor este o condiție de bază a executării lucrărilor în modelaj, aceasta făcându-se simultan cu prezentarea și însușirea celorlalte tehnici de lucru.

Perioada de desfășurare:

Atelier 5: grupele 1 și 3: 14VI, Grupele 2 și 4: 16VI;

Atelier 6: grupele 1 și 3: 28VI, Grupele 2 și 4: 30VI.

4. Realizarea unor vase inspirate din ceramica veche tradițională românească (Cucuteni, Horezu, Marginea, Săcel).

Descriere: Acest atelier are ca scop realizarea unui vas de lut inspirat din vasele din ceramica românească veche. Înțelegerea formelor, volumelor și redarea simbolurilor specifice regăsite pe vasele vechi. Mai mult, în cadrul acestei etape se vor realiza amulete, diverse figurine inspirate din ceramica veche, precum și diferite simboluri care aveau semnificații sacre în trecut.

Perioada de desfășurare:

Atelier 7: grupele 1 și 3: 5VII, grupele 2 și 4: 7VII;

Atelier 8: grupele 1 și 3: 13VII, grupele 2 și 4: 14 VII;

Atelier 9: grupele 1 și 3: 19VII, grupele 2 și 4: 21VII.

Atelier 10: grupele 1 și 3: 2VIII, grupele 2 și 4: 4VIII;

Atelier 11: grupele 1 și 3: 9VIII, grupele 2 și 4: 11VIII.

Atelier 12: grupele 1 și 3: 13IX, grupele 2 și 4: 15IX;

Atelier 13: grupele 1 și 3: 20IX, grupele 2 și 4: 22IX.

Atelier 14: grupele 1 și 3: 27IX, grupele 2 și 4: 29IX;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Atelier 15: grupele 1 și 3: 4X, grupele 2 și 4: 6X.

5. Decorarea vaselor și aplicarea glazurilor.

Descriere: Atelierul este dedicat învățării diverselor tehnici de decorare a vaselor de lut, dar și aplicării glazurilor.

Tehnici de decorare: incizia, excizia, incrustația cu materii colorate, barbotinarea, imprimarea, canelarea, pictarea, ștampilarea.

Simboluri:

1. Linii unghiulare (Starcevo-Cris)
2. Meandrul (Vadastra)
3. Romburi concentrice (Vinca)
4. Dinții de lup (Vadastra)
5. Triunghiuri hașurate
6. Tabla de șah (Boian)
7. Spirala dinamică (Cucuteni)
8. Motive în capriori
9. Spicul de grâu (Starcevo)
10. Paranteze (Gumelnița)
11. Portativul muzical (cultura cu ceramica liniară)
12. Buline (Carcea-Gura Baciului)
13. S-uri îmbrucate
14. Rețele de linii
15. Motivul ochiului (Cucuteni)
16. Triskelionî

Perioada de desfășurare:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Atelier 16: Grupele 1 și 3: 11X, Grupele 2 și 4: 13X;

Atelier 17: Grupele 1 și 3: 18X, Grupele 2 și 4: 20X.

Atelier 17 (bis.): Grupele 1 și 3: 25X, Grupele 2 și 4: 27X.

Atelier 18: Grupele 1 și 3: 1XI, Grupele 2 și 4: 3XI;

6. Arderea vaselor realizate (Culoarea vaselor):

Descriere : Acest atelier este dedicat arderii obiectelor și vaselor realizate la celelalte ateliere.

Culoarea vaselor depinde în primul rând de ardere: arderea reducătoare, fără oxigen dă o ceramică de culoare cenușie până la negru, iar cea oxidantă nuanțe de roșu. Există și alți factori care pot influența nuanța: tipul de argilă, apa și oxizii pe care aceasta îi conține, temperatura de ardere sau timpul de ardere.

Perioada de desfășurare:

Atelier 19: grupele 1 și 3: 8XI, Grupele 2 și 4: 10XI;

Atelier 20: grupele 1 și 3: 15XI, Grupele 2 și 4: 17XI.

Atelier 21: grupele 1 și 3: 22XI, Grupele 2 și 4: 24XI;

7. Expoziție colectivă:

Perioada de desfășurare:

Atelier 22: Toate grupele (1 și 3 - 2 și 4): 29XI;

Descriere: Proiectul se va finaliza cu o expoziție colectivă, în cadrul căruia se vor expune vasele și obiectele realizate la Atelierul de olărit și modelaj.

VIII. REZULTATE AȘTEPTATE

Ateliere de Olărit

În derularea proiectului, sunt vizate următoarele rezultate:

1. Realizarea unei metodologii de implementare a activității





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

2. Întocmirea unui tabel al elevilor din grupul țintă - 50 elevi în total, astfel:
 - 30 elevi LTAI
 - 10 elevi gimnaziu HCC
 - 10 elevi gimnaziu SIB
3. Întocmirea de 50 dosare înregistrate pentru grupul țintă.
4. Realizarea unui grafic cu toate activitățile și atelierelor din cadrul proiectului.
5. Existența unor fișe de lucru din cadrul unor ateliere.
6. Realizare unor tabele de prezență pentru fiecare atelier.

IX. MONITORIZAREA

Monitorizarea subactivității se va realiza prin:

1. fișe de înregistrare;
2. fișe de monitorizare;
3. rapoarte de activitate;
4. rapoarte de progres;
5. parcurgerea acțiunilor planificate și numărul de elevi participanți.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

10. METODOLOGIE DE IMPLEMENTARE PENTRU SUBACTIVITATEA 7.2

ACȚIUNI PENTRU COMBATerea DISCRIMINĂRII

Titlu proiect: “You can do it - educație nonformală în sistem outdoor“

POCU/987/6/26

Cod SMIS : 153439

Versiunea finală

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa Prioritară: Educație și competențe

Metodologia aferentă activității de combatere a discriminării

| | |
|----------------------------|------------------------|
| Întocmit, | Avizat |
| Miheș Monica-Ancuța | Manager proiect |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

CUPRINS

- 1. Cadre didactice responsabile**
- 2. Spațiu de desfășurare**
- 3. Cadrul general al activității**
- 4. Obiectivele activității**
- 5. Descrierea activității**
- 6. Grupul țintă**
- 7. Etape**
- 8. Rezultate așteptate**
- 9. Monitorizare**
- 10. Anexe**

I. CADRE DIDACTICE RESPONSABILE

Postul de expert nediscriminare va fi ocupat de prof. Monica-Ancuța Miheț, de la Liceul Teoretic „Avram Iancu” Brad. Aceasta își va derula activitatea pe perioadă determinată, de 12 luni și 12 zile, începând cu 20.12.2022 și până în 31.12.2022.

II. SPAȚIU DE DESFĂȘURARE

Activitatea se va desfășura la sediul liderului de proiect, Liceul Teoretic „Avram Iancu” Brad, și, după caz, la sediul celor doi parteneri de proiect - Școala Gimnazială „Horea, Cloșca și Crișan” Brad și Școala Gimnazială „Ion Buteanu” Buceș.

III. CADRUL GENERAL AL ACTIVITĂȚII





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

★ LEGISLAȚIE NAȚIONALĂ

- Legea nr. 202/2002 privind egalitatea de șanse și de tratament între femei și bărbați, cu modificările și completările ulterioare
- Legea nr. 178/2018 de modificare și completare a Legii 202/2002 privind egalitatea de șanse și de tratament între femei și bărbați
- Legea nr. 125/2016 privind aderarea României la Centrul european pentru interdependență și solidaritate mondială, creat prin Rezoluția (89)14, adoptată de Comitetul de Miniștri al Consiliului Europei la 21 octombrie 1993
- Decretul nr. 342/1981 privind ratificarea Convenției pentru eliminarea tuturor formelor de discriminare împotriva femeilor (CEDAW);
- HG. nr. 1054/2005 pentru aprobarea Regulamentului de organizare și funcționare al comisiilor județene și a municipiului București în domeniul egalității de șanse între femei și bărbați;
- HG. nr. 933/2013 pentru aprobarea Regulamentului de organizare și funcționare a Comisiei naționale în domeniul egalității de șanse între femei și bărbați (CONES)
- Legea nr. 62/2009 pentru aprobarea Ordonanței de urgență a Guvernului nr. 61/2008 privind implementarea principiului egalității de tratament între femei și bărbați în ceea ce privește accesul la bunuri și servicii și furnizarea de bunuri și servicii;
- O.U.G. nr. 61/2008 privind implementarea principiului egalității de tratament între femei și bărbați în ceea ce privește accesul la bunuri și servicii și furnizarea de bunuri și servicii, cu modificările și completările ulterioare.
- O.U.G. nr. 67 din 27 iunie 2007 privind aplicarea principiului egalității de tratament între bărbați și femei în cadrul schemelor profesionale de securitate socială;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Legea nr. 23/2015 pentru declararea zilei de 8 mai Ziua egalității de șanse între femei și bărbați;
- Legea 22/2016 pentru declararea zilei de 8 martie – Ziua femeii și zilei de 19 noiembrie – Ziua bărbatului;
- Ordonanța de urgență nr. 111/2010 privind concediul și indemnizația lunară pentru creșterea copiilor, cu modificările și completările ulterioare;
- Legea 66/2016 pentru modificarea și completarea Ordonanței de urgență a Guvernului nr. 111/2010 privind concediul și indemnizația lunară pentru creșterea copiilor
- Legea concediului paternal nr. 210/1999; care reglementează acordarea concediului paternal, în scopul de a asigura participarea efectivă a tatălui la îngrijirea nou-născutului
- O.U.G. nr. 137/2000 privind prevenirea și sancționarea tuturor formelor de discriminare, republicată, cu modificările și completările ulterioare
- LEGE nr. 221 din 18 noiembrie 2019 pentru modificarea și completarea Legii educației naționale nr. 1/2011
- ORDIN nr. 4.343/2020 din 27 mai 2020 privind aprobarea Normelor metodologice de aplicare a prevederilor art. 7 alin. (1¹), art. 56¹ și ale pct. 6¹ din anexa la Legea educației naționale nr. 1/2011, privind violența psihologică - bullying

★ TERMENI CHEIE

Genul se referă la atributele sociale și la oportunitățile care sunt asociate cu a fi bărbat sau femeie, și la relațiile dintre fete/femei/băieți/bărbați. Aceste atribute, oportunități sau relații sunt niște constructe sociale, și sunt învățate sau dobândite prin procese de socializare.

Genul determină care sunt așteptările pe care societatea le are de la un bărbat sau de la o femeie, ce e permis pentru fiecare să facă/să nu facă și în ce contexte. În multe societăți, sunt diferențe și inegalități între femei și bărbați în ceea ce privește responsabilitățile pe care





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

acestea/aceștia le au, dar și în ceea ce privește oportunitatea de a lua decizii. Genul este o parte dintr-un context socio-cultural, precum și rasa, clasa socială, nivelul de sărăcie, vârsta, etnia etc.

În general, așteptările și presupunerile bazate pe gen plasează femeile pe o poziție dezavantajată în ceea ce privește drepturile și libertățile lor, dar și în ceea ce privește recunoașterea lor ca fiind autonome, ca fiind adulți capabili să participe pe deplin la dezvoltarea politică, economică și socială, precum și la luarea de decizii care le afectează propriile vieți.

Egalitatea de gen (sau egalitatea dintre femei și bărbați) se referă la a avea drepturi egale, responsabilități și oportunități egale. Egalitatea nu înseamnă că femeile și bărbații vor ajunge să fie la fel, ci că vor putea face același lucru, având acces în mod egal la resurse și oportunități, indiferent dacă s-au născut bărbați/femei. Inegalitatea de gen nu este o problemă a femeilor, ci este o problemă care îi afectează și pe bărbați.

Chiar dacă am vorbit până acum despre egalitatea dintre bărbați și femei, există mai multe genuri (precum non binaritatea - persoanele non binare nu se identifică cu niciunul dintre genuri), și este important să luăm în considerare identitatea de gen a fiecărei persoane. Sunt persoane care nu se identifică cu sexul biologic, inclusiv în ceea ce privește relația cu propriul corp, lucru care poate să ducă la modificarea acestuia în timp (fie prin tunsori, mod de îmbrăcăminte, mod de a vorbi/de a se comporta, de exemplu, sau prin tratamente hormonale și intervenții chirurgicale, dacă acestea sunt dorite pentru tranziția către genul cu care se identifică). De exemplu, persoanele transgender au o identitate de gen care diferită de cea care le-a fost atribuită la naștere, și își doresc să își exprime această identitate așa cum simt ele.

Societatea încearcă să definească niște limite clare în ceea ce privește să fii femeie/bărbat, și setează niște standarde și așteptări la care bărbații și femeile să se conformeze, în funcție de anumite contexte sociale, culturale și temporale. Aceste așteptări se numesc norme de gen și sunt idei despre cum ar trebui, de fapt, să ne comportăm. Sunt standarde pe care le interiorizăm, de multe ori, încă din copilărie, și care pot influența modul în care socializăm. De asemenea, rolurile de gen sunt niște norme comportamentale care stabilesc ce este considerat





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

acceptabil de la persoanele de un anumit sex. Rolurile de gen determină, de cele mai multe ori, responsabilități tradiționale precum cine are grijă de casă, de copii, cine gătește, dar și ce meserii sunt potrivite pentru bărbați sau femei.

Ideile preconcepute conform cărora femeile sau bărbații primesc aceste norme și roluri sunt limitate doar de genul lor, și se numesc stereotipuri de gen. Acestea pot limita dezvoltarea unor aptitudini și abilități ale fetelor, femeilor, băieților sau bărbaților, în ceea ce privește parcursul lor educațional, profesional, dar și din punct de vedere al oportunităților, la nivel general. Stereotipurile despre femei provin din atitudini adânc înrădăcinate, valori, norme și prejudecăți care le limitează adesea oportunitățile. Acestea sunt folosite pentru a menține relațiile tradiționale de putere ale bărbaților, reprezentând astfel atitudini sexiste care împiedică dezvoltarea femeilor.

Că să-ți dai seama cât de adânc înrădăcinate sunt aceste stereotipuri, te poți întreba dacă ți s-a spus vreodată că nu poți face ceva doar pentru că ești fată sau doar pentru că ești băiat, dacă ai auzit încă din copilărie că pentru fete există anumite culori, anumite jucării - și că e la fel și în cazul băieților; fetele se îmbracă în roz, băieții în albastru.

Fetele se joacă cu păpuși, băieții cu mașini. Sigur că nu este o regulă general valabilă, însă chiar și magazinele aranjează produsele pe categorii. Din fericire, lucrurile încep, treptat, să se schimbe. De exemplu, în Spania, în anul 2022, a fost interzisă prin lege împărțirea pe categorii de culori sau jucării, pentru a încuraja copiii să își descopere propriile identități și pasiuni.

Toate aceste lucruri, care încep încă din copilărie, sugerează o împărțire între ce poți face mai departe în viață: jucăriile fetelor conțin inclusiv bucătăria în care să gătească sau seturi de făcut curățenie în casele păpușilor. Practic, ți s-a spus de la o vârstă fragedă că o fată, ca viitoare femeie, va face curat în timp ce băieților, viitorilor bărbați, li se sugerează că vor conduce mașini sau motoare.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Mai târziu, creștem și îmbrățișăm aceste roluri fără să ne întrebăm prea mult de unde vin. Pare să fie cursul firesc al lucrurilor - felul în care bunicii și părinții noștri au trăit, la rândul lor. Așa că, de multe ori, facem ce am văzut în casa în care am crescut. Din nou, nu sunt reguli generale. Sunt și familii în care tatăl gătește, iar mama călătorește foarte mult în interes de serviciu. Dar, în cele mai multe cazuri, încă s-au păstrat rolurile clasice.

Ai auzit vreodată glume de tipul „E fată sau băiat?”, care se fac, poate, la adresa unei fete tunsă scurt, care se îmbracă sport și își petrece timpul cu băieții? E posibil ca acea fată să nu se regăsească în ceea ce se promovează ca fiind feminin. Poate preferă să poarte mai mult albastru decât roz, poate nu se identifică cu a fi fată, pur și simplu, poate este non binară sau poate este transgender. Sau poate că nu vrea să afișeze ce înțelegem în mod tradițional prin a fi fată.

Și dacă tot am dat acest exemplu, putem să continuăm tot de aici. O persoană care e diferită, care refuză să se încadreze în aceste roluri bine definite, poate să fie ținta unor glume care poate par sau vor să fie nevinovate la început. Însă, pe măsură ce timpul trece, e posibil ca „glumele” să se înrăutățească. E posibil ca persoana respectivă să fie judecată, criticată, și să devină ținta unor forme de abuz. Violența poate afecta pe toată lumea, indiferent dacă este o persoană bogată sau săracă, educată sau needucată, dacă trăiește la sat sau la oraș, dacă e femeie sau bărbat.

Fundamentul inegalității de gen, al perpetuării normelor și rolurilor de gen și al violenței de gen este patriarhatul. Acesta reprezintă un sistem social și politic de dominație și superioritate a bărbaților asupra femeilor și se regăsește în toate structurile societății, în sfera publică, guvernamentală, dar mai ales în cea privată, domestică. Expresii precum „tatăl este capul familiei” sunt înrădăcinate în mentalul colectiv, validând astfel printr-o formă populară, nescrisă, autoritatea bărbaților asupra femeilor și copiilor.

Consecințele inegalității de gen se regăsesc în toate domeniile vieții. De exemplu, pe piața muncii unde, conform Comisiei Europene, la nivelul Uniunii Europene, femeile sunt subreprezentate, fiind angajate doar în proporție de 66.2%, comparativ cu numărul bărbaților,





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

care este mai mare cu 11% (77.2%). O altă problemă este segregarea pe gen în ceea ce privește domeniile de muncă. 3 din 10 femei lucrează în educație, sănătate, sau servicii sociale (domenii în care bărbații sunt prezenți doar în proporție de 8%), în timp ce 1 din 3 bărbați lucrează în tehnologie, inginerie, matematică (o piață pe care femeile o ocupă doar în proporție de 7%).

Pe lângă faptul că sectoarele care sunt dominate de femei nu sunt atât de bine plătite, există și diferențe salariale bazate pe gen - în țările din Uniunea Europeană, femeile sunt plătite cu 14% mai puțin decât bărbații, conform unui studiu care a analizat perioada 2018-2020.

Un alt exemplu este legat de reprezentarea politică. Conform datelor furnizate de către UN Women, egalitatea de gen, în ceea ce privește reprezentarea în poziții de putere, va fi atinsă abia peste 130 de ani. La nivel global, doar 25% dintre parlamentarii naționali sunt femei. În România, femeile ocupă 18,5% locuri în Parlament⁹, și există o singură femeie în actualul guvern, în anul 2022 (Ministra Familiei, Tineretului și Egalității de Șanse). În prezent, România este țara cu cel mai mic număr de femei în guvern din Europa

Ai auzit vreodată afirmații precum:

„Nu e normal ca o femeie să fie implicată în politică”.

„O femeie nu ar trebui să fie masculină, tunsă scurt, îmbrăcată în albastru”.

„Orice femeie trebuie să se căsătorească și să facă copii”.

„Femeile trebuie să fie cele care stau acasă cu copiii în concediul de maternitate”.

„O femeie nu ar trebui să divorțeze”.

„Fetele nu ar trebui să joace fotbal”.

„Nu e normal ca o femeie să mănânce prea mult”.

„Femeile trebuie să fie slabe și să aibă părul lung”.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

„Responsabilitățile casnice (curățenie, gătit) sunt lucruri de care trebuie să se ocupe femeile”.

„O femeie nu ar trebui să bea alcool și să fumeze”.

„Femeile nu ar trebui să iasă singure în club sau să întrețină relații sexuale în afara unei relații serioase.”?

Toate aceste afirmații sunt exemple de roluri de gen pe care le regăsim în societate, care au fost transmise de la o generație la alta. Dacă ne uităm la cifre și statistici furnizate de către UN Women, putem afla, de exemplu, că în România, femeile și fetele de peste 10 ani își petrec 17.5% din timpul lor implicându-se în treburi casnice, comparativ cu 9.4% din timp pe care îl alocă băieții și bărbații acestor activități.

În același timp, și bărbații sunt supuși unor prejudecăți/ stereotipuri și roluri de gen, care le afectează comportamente:

„Bărbații nu plâng”.

„Bărbații nu ar trebui să vorbească despre emoțiile lor, să spună ce simt, sau să meargă la terapie”.

„Un bărbat trebuie să aibă grijă de familia lui și să se asigure că soția/partenera/copiii lui au tot ce își doresc din punct de vedere material”.

„Un bărbat nu ar trebui să fie feminin”.

„Bărbații nu ar trebui să gătească sau să facă curat”.

„Bărbații adevărați nu au job-uri precum educator/învățător, asistent medical sau alte meserii care sunt asociate cu femeile”.

„Un bărbat nu ar trebui să își ia concediu de creștere a copilului”.

„Bărbaților trebuie să le placă sportul și trebuie să joace fotbal”.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

„Bărbații nu ar trebui să fie feminiști”.

„Bărbații nu trebuie să vorbească despre menstruație”.

„Bărbații nu au ce căuta pe locul din dreapta într-o mașină. Ei sunt cei care ar trebui să conducă, nu femeile”.

„Bărbații nu ar trebui să aibă părul lung”.

„În orice relație, bărbatul trebuie să domine”.

„Bărbații sunt cei care plătesc consumația atunci când ies la o întâlnire”.

Spuneam că astfel de idei le afectează comportamentele oamenilor pentru că, de obicei, cine refuză să se supună acestor norme, acestor reguli nescrise, poate deveni victimă a discriminării, a hărțuirii, sau chiar a unei forme de violență.

Băieții/ bărbații se confruntă și ei cu foarte multe roluri și presiuni venite din partea societății. Una dintre cele mai mari este legată de ideea că trebuie să fie „capul familiei” și să asigure un trai decent membrilor acesteia. Să aibă o carieră de succes, să câștige mai mulți bani decât partenera sa, să nu-și arate emoțiile (în mod special în public). Toate aceste presiuni au consecințe serioase asupra sănătății emoționale a bărbaților. Rata suicidului, de exemplu, este mai mare în rândul bărbaților. Dacă ne uităm la cifrele raportate la nivelul Uniunii Europene, aproape 8 din 10 sinucideri au fost în rândul bărbaților în anul 2016, conform datelor transmise de către Eurostat.

Persoanele experte în domeniul sănătății mintale susțin că, din cauza presiunii de a nu plânge/nu vorbi despre probleme personale/de a nu arăta slăbiciune nimănui, un număr foarte mare de bărbați nu cere ajutor atunci când trece prin depresie, iar acesta este un factor care le influențează viețile.

Nevoia de egalitate între femei și bărbați a dat naștere și feminismului, care a stat la baza unor schimbări majore. Femeile au luptat pentru egalitate încă din secolul 19, au luptat





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

împotriva opresiunii și au reușit să câștige drepturi precum dreptul de a vota sau de a avea acces la educație. În general, feminismul poate fi văzut că o mișcare împotriva patriarhatului, a sexismului și a opresiunii, ce are drept scop egalitatea de gen atât în ceea ce privește reglementările legale, cât și în practică.

Avem nevoie de egalitate de gen indiferent dacă suntem femei, bărbați sau ne identificăm cu o altă formă de gen non binară, pentru că aceasta se adresează tuturor și pentru că ne afectează în mod direct. Avem nevoie ca egalitatea de gen să fie respectată și promovată, pentru a putea să ne atingem potențialul, să putem să ne exprimăm identitatea de gen ori de câte simțim nevoia, să trăim într-o lume fără violență și să fim cine vrem noi să fim.

Ce este violența de gen? Violența îndreptată împotriva unei persoane din cauza genului, identității de gen sau expresiei sale de gen, sau care afectează majoritar persoanele care aparțin unui anumit gen se numește violență de gen.

Violența de gen este cunoscută și sub numele de violență împotriva femeilor, pentru că violența de gen este cel mai adesea îndreptată împotriva femeilor și fetelor, de către bărbați. Când folosim acest termen, o facem și pentru a evidenția că acest tip de violență are la bază rapoartele inegale de putere dintre femei și bărbați.

La nivel global, aproximativ 736 de milioane de femei - una din trei femei - au experimentat violență fizică și/ sau sexuală din partea unui partener, violență sexuală din partea altor persoane sau ambele, cel puțin o dată în viață (30% dintre femeile care au 15 sau mai mult de 15 ani). Conform datelor UN Women, 81.000 de femei și fete au fost ucise în anul 2020, dintre care aproximativ 47.000 au fost ucise de către partenerul lor sau de către un membru al familiei. Mai precis, o femeie/fată este ucisă în propria casă la fiecare 11 minute.

Exemple de violență de gen:

- Violența domestică include toate actele de violență fizică, sexuală, psihologică și economică ce se întâmplă în familie, între parteneri.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Hărțuirea sexuală include remarci verbale, fizice sau alte comportamente non-verbale de natură sexuală care au scopul sau consecința de a afecta demnitatea unei persoane. La nivelul Uniunii Europene, între 45% - 55% dintre fetele/femeile cu vârstă începând de la 15 ani au experimentat astfel de comportamente.
- Mutilarea genitală feminină este un ritual care presupune tăierea sau îndepărtarea unora sau tuturor organelor genitale feminine exterioare, care afectează sexualitatea, sănătatea emoțională și bunăstarea femeilor, precum și participarea lor în comunitate. Uneori, aceasta poate provoca moarte. Astăzi, mai mult de 200 de milioane de fete și femei din întreaga lume au trecut prin această formă de violență, dintre care cel puțin 500.000 de femei din Uniunea Europeană.
- Căsătoriile forțate presupun că fetele sunt obligate să se căsătorească împotriva voinței lor, chiar și când acestea se află la o vârstă fragedă. În fiecare an, la nivel global, aproximativ 12 milioane de fete sunt căsătorite înainte de a împlini 18 ani.
- Traficul de persoane prin exploatare sexuală este o altă formă de violență care afectează majoritar femeile - în proporție de 92%, victimele la nivel global sunt fete/femei.
- Violența online cuprinde toate comportamentele ilegale care sunt îndreptate împotriva femeilor în mediul online, precum amenințări, stalking, incitare la violență, mesaje cu caracter explicit sexual, distribuirea de materiale/imagini/video-uri cu caracter pornografic fără consimțământ.

Statistici la nivelul țărilor membre ale Uniunii Europene

Formele pe care le poate avea violența de gen sunt diverse: de la violență fizică, ce presupun lovire, sugrumare, împingere și folosirea armelor (în Uniunea Europeană, 31% dintre femei au experimentat una sau mai multe acte de violență fizică începând cu vârsta de 15 ani), până la violență sexuală, care include acte sexuale, încercări de a obține un act sexual, acte de trafic de persoane sau acte care nu țin cont de consimțământ (estimările la nivelul țărilor membre din Uniunea Europeană arată că una din 20 de femei - 5% - au fost violate începând





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

cu vârsta de 15 ani), sau violența psihologică, care include comportamente abuzive din punct de vedere psihologic, precum control, coerciție, șantaj sau violență economică (43% dintre femeile din țările Uniunii Europene au experimentat violență psihologică din partea unui partener).

Legislație în Europa

Convenția Consiliului Europei privind combaterea violenței împotriva femeilor și fetelor și a violenței domestice, cunoscută și sub numele de Convenția de la Istanbul este documentul care reglementează violența de gen la nivel european, și care încadrează aceste fapte că fiind „o violare a drepturilor omului și o formă de discriminare împotriva femeilor”. Aceasta reglementează actele de violență că fiind comportamente ce produc rău din punct de vedere „fizic, sexual, psihologic sau economic, incluzând și amenințări care ar presupune astfel de fapte, deprivare de libertate, fie că acestea se întâmplă în public sau în viața privată”.

Convenția folosește termenul „gen” cu scopul de a recunoaște cât de dăunătoare sunt atitudinile, percepțiile, rolurile și comportamentele pe care societatea le așteaptă de la femei în perpetuarea violenței.

Statistici în România

În anul 2020, în România, au fost raportate 26.809 fapte de loviri și alte violențe, dintre care 80% dintre victime au fost femei.

72 de persoane au fost ucise în familie, dintre care 42 de victime au fost femei și au existat 58 tentative de omor, dintre care 28 împotriva femeilor.

De asemenea, au fost raportate 226 de violuri, dintre care 94% împotriva femeilor, 111 agresiuni sexuale, dintre care 92% împotriva femeilor și 112 acte sexuale cu minori, dintre care 97% împotriva fetelor.

Legislație în România





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

În România, violența domestică este reglementată prin Legea nr. 217 din 22 mai 2002 (*republicată*) pentru prevenirea și combaterea violenței domestice. Conform acestei legi, sunt recunoscute 8 tipuri de violență:

1. Violența fizică

Prima, și cea mai ușor de recunoscut, este violența fizică. Dacă partenerul/partenera ta te lovește, te împinge, te rănește fizic, indiferent de motivul pentru care face asta, înseamnă că te afli într-o situație abuzivă. Nu există absolut niciun motiv care să justifice astfel de comportamente. Indiferent ce ar face cineva, această persoană are dreptul la integritate fizică. Adică ai dreptul de a nu fi lovit/ă de nimeni.

Dacă ți se întâmplă acest lucru, să știi că există o serie de acțiuni pe care le poți face mai departe. Nu este ușor să treci printr-o astfel de experiență, însă este important să iei măsuri, să te aperi în mod legal.

Ce poți face dacă treci prin asta, sau dacă i se întâmplă cuiva cunoscut?

Dacă ți se întâmplă ca partenerul/partenera ta să fie violent/ă cu tine, spune cuiva, povestește ce ți s-a întâmplat - poate că e un părinte, poate că e o profesoară, poate că e un prieten. Important este să nu treci singur/ă prin asta. Adună dovezi - filmează sau înregistrează audio, dacă poți, sau fă poze dacă îți rămân semne în urma episoadelor de violență, și mergi la Institutul Național de Medicină Legală Mina Minovici, pe care îl găsești pe Șoseaua Vitan-Bârzești, la numerele 9-11, dacă ești în București. Dacă nu ești în București, caută cel mai apropiat Institut de Medicină Legală din județul în care te afli și mergi acolo pentru a ți se emite un certificat medico-legal.

Iar apoi, este foarte important să mergi la o secție de poliție. Să povestești ce ți s-a întâmplat, și să prezinți dovezile, dacă ai reușit să strângi câteva (poze, înregistrări audio, înregistrări video, certificat medico-legal).





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Dacă poți, în timpul conflictului, sau imediat după, sună la 112 și spune care este problema. În astfel de cazuri, când suni direct la 112, polițistul sau polițista care vin trebuie să emită un ordin de protecție provizoriu - asta înseamnă că persoana care a devenit violentă va fi îndepărtată de persoana pe care a lovit-o. Ordinul de protecție obligă persoana violentă să păstreze o distanță minimă, să nu mai contacteze victima pe care a agresat-o, prin niciun mijloc de comunicare. Dacă ordinul este încălcat, legea spune că agresorul/agresoarea poate fi pedepsit/ă chiar și cu închisoarea.

Acest ordin de protecție care este emis de poliție este însă valabil doar temporar, timp de 5 zile. Dar poate fi prelungit printr-un ordin de protecție emis de către o instanță de judecată, iar valabilitatea acestuia este mai mare (poate fi acordat până la 6 luni, perioada maximă).

Pentru a-l prelungi, trebuie să mergi la secția de poliție, să completezi o plângere împotriva persoanei care ți-a făcut rău, și să menționezi că îți dorești prelungirea ordinului de protecție provizoriu.

Chiar dacă nu treci tu printr-o astfel de situație, dar cunoști pe cineva, poate un coleg, poate o prietenă, poate cineva din familie, căruia/căreia i se întâmplă, este foarte important să încerci să ajuți acea persoană. Poate că nu știe care sunt drepturile pe care le are, poate că are nevoie de un pic de încurajare până să facă acest pas, de a lua măsuri. Nu putem ști niciodată motivele din spatele deciziilor oamenilor, dacă alegem să nu ne implicăm. Însă zeci de oameni își pierd viața, anual, din cauza violenței (în 2020, numărul persoanelor ucise a fost 72), și este responsabilitatea noastră să încercăm să ajutăm atunci când putem. Dacă știi pe cineva care este abuzat/ă, poți încerca să îi fii alături. Ascultă, nu judeca, și încurajează persoana respectivă să meargă la poliție, fără să o faci să se simtă presată. Și spune-i care sunt opțiunile pe care le are: să raporteze, să meargă la terapie/ psihologul sau psiholoaga școlii, să ceară ajutorul unei organizații care lucrează în acest domeniu.

2. Violența verbală

O altă formă de violență care este recunoscută prin lege este violența verbală.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Nu este normal ca partenerul/ partenera ta să îți vorbească urât, să te înjure, să te jignească. Dacă cineva se comportă așa cu tine, dacă ți se adresează folosind un astfel de limbaj, dacă te amenință și folosește cuvinte prin care te umilește, înseamnă că este violent/ă verbal.

Și cuvintele dor, și, chiar dacă cineva nu te lovește, ci doar îți vorbește urât, nu înseamnă că este un mediu sănătos sau non-violent. Înseamnă că este la fel de important ca în cazul violenței fizice să iei măsuri pentru a te proteja și pentru a-ți apăra drepturile.

Poți încerca să înregistrezi, sau să faci o captură de ecran dacă asta se întâmplă prin intermediul unui mesaj, să spui cuiva, să nu fii nevoit/ă să treci singur/ă prin asta și apoi să mergi la poliție pentru a raporta această situație. Sau, dacă nu ți se întâmplă ție, dar știi pe cineva care trece prin asta, poți să îndrumi persoana respectivă către a merge la poliție și poți să o încurajezi să iasă din această situație abuzivă și să îi fii alături.

★ Violența sexuală

Chiar dacă ești la vârsta la care, poate, ți-ai început sau urmează să îți începi viața sexuală, este foarte important să îți dai timp, atât ție, cât și partenerului/partenerii, pentru a fi pregătiți/pregătite să faceți acest pas, dar și pentru a vă asigura că sexul este un lucru pe care vi-l doriți amândoi.

Pentru că a face sex fără consimțământul unuia dintre voi, înseamnă, de fapt, violență sexuală. Prin consimțământ, îți dai acordul pentru a face un lucru de natură sexuală. Poți consimți, însă, doar pentru un sărut, sau doar pentru sex oral, sau doar pentru sex prin penetrare. Este important să comunici cu partenerul/partenera ta înainte, dar și pe toată durata actului sexual, și să îi spui să se oprească dacă simți că asta este ceea ce îți dorești. Dacă acesta sau aceasta nu se oprește atunci când îi spui asta, înseamnă că ești supus/ă violenței sexuale.

Unul dintre miturile asociate cu violența sexuală este că se poate întâmpla doar în locuri neprietenoase, cu oameni pe care nu îi cunoaștem. Însă realitatea este că i se poate întâmpla oricui, oriunde, cu oameni apropiați, din familie, din cercul de prieteni, sau chiar cu iubitul/iubita.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

”Freeze” (a îngheța), ”Flight” (a fugi) și ”Fight” (a lupta) sunt niște forme prin care, din punct de vedere psihologic, o persoană care trece printr-un abuz sexual gestionează, în momentul agresiunii, această traumă. Doar pentru că cineva nu țipă, nu fuge, și nu încearcă să scape de agresiune, nu înseamnă că nu este supus/ă unui act de violență. Este important să înțelegem că reacția oamenilor la traumă este diferită pentru că și noi, ca oameni, suntem diferiți.

La fel de important este să înțelegem și că acest consimțământ poate fi retras. Doar pentru că ai întreținut în trecut raporturi sexuale cu o anumită persoană, nu înseamnă că ești obligat/ă să continui să faci asta. Te poți răzgândi oricând. De asemenea, dacă faci sex cu cineva care este sub influența alcoolului sau a altor substanțe, acea persoană nu poate să își dea consimțământul, mai ales dacă este inconștient/ă. Actul sexual cu o persoană care se află într-o asemenea situație reprezintă tot o agresiune sexuală, care se pedepsește prin lege.

Exemple de agresiune sexuală în care una dintre persoane nu poate să își dea consimțământul:

- ★ Silvia, iubita lui Sandu, nu se simte încă pregătită să își înceapă viața sexuală, dar el este nerăbdător. Într-o seară, îi propune iubitei sale să bea o sticlă de vin împreună și apoi, când ea începe să amețească din cauza alcoolului și să se simtă rău și nu mai poate spune nu, el întreține relații cu ea.
- ★ Corina este lovită de către partenerul ei în timpul actului sexual, deși l-a rugat pe acesta de nenumărate ori să înceteze. Uneori, din frica de a nu se întâmpla iar, refuză să mai facă sex cu el, dar acesta insistă mereu, chiar dacă i s-a spus „Nu”, până când ea nu se mai opune, chiar dacă răspunsul ei nu se schimbă.

Dacă ți se întâmplă să fii agresat/ă sexual, dacă cineva nu ține cont de dorințele și consimțământul tău, este foarte important să raportezi această faptă. Cazurile de viol sunt, în general, foarte subraportate, pentru că este un subiect de care ne este rușine să vorbim. Însă





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

trebuie să știi că, dacă treci prin asta, NU este vina ta. Nu contează cu ce ești îmbrăcat/ă, dacă ai mai făcut sex în trecut cu persoana respectivă sau dacă cineva te acuză că „ți-ai cerut-o”. Îmbrăcămintea ta nu este o invitație la sex, dacă tu nu îți dorești acest lucru. Și chiar dacă este posibil să fii învinovățit/ă pentru că ți se întâmplă așa ceva (pentru că 55% dintre români consideră că violul poate fi justificat, conform Eurobarometrului din 20162), e important să știi că nu ești singur/ă. Spune cuiva și raportează fapta.

Poți merge la poliție să depui o plângere, iar apoi vei merge, însoțit/ă de poliție, la Institutul Național de Medicină Legală Mina Minovici, dacă ești în București sau la cel mai apropiat Institut de Medicină Legală din județul în care te afli și mergi acolo pentru a ți se emite un certificat medico-legal.

★ Violența psihologică/ emoțională

Dacă iubitul/ iubita ta încearcă să te manipuleze, să te controleze, să îți impună anumite lucruri, înseamnă că ești supus/ă violenței psihologice/emoționale. De asemenea, dacă îți provoacă stări de tensiune, te amenință, te șantajează, este violent/ă cu obiectele de prin casă (aruncă și sparge lucruri) sau cu animalele, dacă este gelos/geloasă și posesiv/ă, te urmărește, te face să îți fie frică de el/ea, treci, de asemenea, printr-un proces care este reglementat prin lege.

În general, propozițiile care încep cu „Dacă mă iubești/dacă vrei să fim împreună, atunci trebuie să faci un anumit lucru”, este un indiciu că aceste demonstrații care ți se cer sunt, de fapt, niște acte de abuz.

Un partener sau o parteneră care te respectă și te iubește se poartă frumos cu tine, comunică în mod sănătos și nu îți cere sau nu te obligă să faci lucruri pe care tu nu ți le dorești. Șantajul emoțional este foarte comun și uneori poți fi păcălit/ă de un comportament care este frumos la început. E posibil ca persoana cu care ești într-o relație să nu îți spună direct „Nu ai voie să faci ceva”, ci să te convingă că ar fi mai bine pentru tine să nu faci acel lucru. De





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

exemplu, să îți spună că prietenii/ prietenele tale sunt o influență proastă asupra ta, și că ar fi mai bine să nu ieși cu aceste persoane.

Dacă partenerul sau partenera te critică încontinuu, te descurajează din a face ceea ce îți dorești, îți spune că nu o să mai găsești niciodată pe cineva care să te iubească, pentru că nu o să te mai accepte nimeni așa cum ești, înseamnă că te supune unei manipulari emoționale. De asemenea, dacă iubitul/iubita ta te amenință că se sinucide în cazul în care vă despărțiți sau în cazul în care există riscul ca tu să fii cu altcineva, este un exemplu clasic de violență psihologică/ emoțională.

Exemple de violență psihologică/ emoțională:

- ★ După o relație de 5 ani, Iani vrea să se despartă de Gabriela, dar ea îi spune mereu că dacă se întâmplă asta, o să se sinucidă.
- ★ Carla îi citește mesajele partenerului ei atunci când acesta doarme.
- ★ Andreea nu are voie să aibă prieteni băieți, pentru că iubitul ei este gelos. • Victor îi spune mereu lui Iustin că nu e bun de nimic și că are mare noroc să-l iubească cineva pentru că dacă se vor despărți, nu va mai găsi pe altcineva să-l accepte așa cum e.

Violența psihologică/ emoțională te poate afecta pe termen lung - te poate face să nu mai ai încredere în tine și în alți oameni, și de asta este foarte important să ceri ajutor specializat - poate psihologul/ psiholoaga școlii sau poate găsești o organizație non-guvernamentală care oferă servicii de terapie gratuite. Pentru a merge la terapie însă, este nevoie de acordul părinților tăi.

Poți încerca să înregistrezi, sau să faci un screenshot dacă asta se întâmplă prin intermediul unui mesaj, să spui cuiva, să nu fii nevoit/ă să treci singur/ă prin asta și apoi să mergi la poliție pentru a raporta această situație. Sau, dacă nu ți se întâmplă ție, dar știi pe cineva care trece prin asta, poți să îndrumi persoana respectivă către a merge la poliție și poți să o încurajezi să iasă din această situație abuzivă și să îi fii alături.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

★ Violența economică/ financiară

Dacă iubitul/ iubita ta nu te lasă să te angajezi, refuză să îți asigure nevoi primare precum hrană, medicamente sau obiecte esențiale, dacă îți ia obiecte care îți aparțin, refuză să te lase să folosești lucruri care vă aparțin amândurora, îți controlează banii și lucrurile materiale pe care le aveți împreună, sau dacă te obligă să muncești, înseamnă că ești supus/ă violenței economice.

Chiar dacă pare că această formă de violență este mai comună în rândul persoanelor căsătorite, poate apărea inclusiv în relațiile adolescentine, mai ales dacă unul dintre parteneri dispune de un venit/sume mai mari, indiferent de unde vin acestea (poate dintr-un loc de muncă, poate de la părinți etc).

Exemple de violență economică:

- ★ Marlon refuză să lase căldura pornită pe timpul iernii în apartamentul în care locuiește cu soția lui, spunându-i că ea nu are un salariu la fel de mare ca al lui și că nu ar trebui să se bucure de utilități pe care nu își permite să le plătească.
- ★ Carmen i-a spus lui Alex că dacă vrea să îi demonstreze că o iubește, trebuie să-i cumpere flori în fiecare sâmbătă.
- ★ Când Corina și Albert se întâlnesc acasă la Albert, Corina îi interzice iubitului său să mănânce mâncarea din frigider, spunându-i că este cumpărată de el.
- ★ Cristian nu îi dă voie Biancăi să se angajeze, pentru că el are foarte mulți bani și spune mereu că o să îi ofere tot ce își dorește și că nu e nevoie să muncească.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Dacă treci prin această formă de violență, să știi că este recunoscută prin lege și că poți merge la poliție să depui o plângere. Înregistrează discuțiile de acest tip, fă screenshot-uri dacă ți se spun astfel de lucruri prin mesaje, adună dovezi și povestește cuiva despre experiența prin care treci. Dacă nu ți se întâmplă ție, dar știi pe cineva care trece printr-un astfel de abuz, încurajează persoana respectivă să acționeze, să se îndepărteze de acel mediu nesănătos, să meargă la poliție și fii alături de ea.

★ Violența socială

Dacă partenerul/ partenera ta te izolează de restul persoanelor din familie, de prietenii sau prietenele tale, dacă îți interzice să mai mergi la școală sau la locul de muncă, dacă nu te lasă să mai intri sau să ieși din casă, dacă îți ascunde actele de identitate, înseamnă că te supune violenței sociale.

Violența socială presupune și să îți interzică să ieși în oraș, sau să ieși cu anumite persoane, sau să ți se inducă ideea că nu ar trebui să mai ai (anumite persoane ca) prieteni/prietene, că nu ai nevoie de astfel de oameni în viața ta. Dacă îți propune să vă mutați brusc din țară/din oraș, să începeți o viață nouă undeva departe de toți cunoscuții, este posibil ca, ulterior mutării, comportamentului partenerului/ partenerei să se schimbe și să devină din ce în ce mai abuziv.

Comportamentele de violență socială se pot regăsi și în felul în care ți se cere/impune să arăți: fie că partenerul/partenera ta insistă să te îmbraci într-un anumit fel, să slăbești sau să te îngrași, să fii mereu pe tocuri sau să porți mereu machiaj mai ales când ești într-un context de genul întâlnirilor cu prietenii sau cu familia sa, acestea sunt tot manifestări ale violenței sociale.

Exemple de violență socială:

- ★ Ana îi interzice iubitului ei să iasă în oraș cu prietenii lui sau să meargă la petreceri fără ea.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- ★ Alice îi spune lui Alex, iubitul ei, că ar trebui să își schimbe locul de muncă pentru că are prea multe colegi fete și că nu i se potrivește acel job.
- ★ Andrei nu o lasă pe Sorana, iubita lui, să poarte fuste sau rochii prea scurte atunci când iese în oraș sau când merge la cursuri.

Dacă treci prin această formă de violență, să știi că este recunoscută prin lege și că poți merge la poliție să depui o plângere. Înregistrează discuțiile de acest tip, fă screenshot-uri dacă îți se spun astfel de lucruri prin mesaje, adună dovezi și povestește cuiva despre experiența prin care treci. Dacă nu îți se întâmplă ție, dar știi pe cineva care trece printr-un astfel de abuz, încurajează persoana respectivă să acționeze, să se îndepărteze de acel mediu nesănătos, să meargă la poliție și fii alături de ea.

★ Violența spirituală/ religioasă

Dacă partenerul/partenera ta îți interzice să îți practici religia, dacă te insultă sau te ridiculează pentru credințele pe care le ai, sau dacă te obligă să aderi la o altă religie decât a ta, dacă îți se interzice vorbirea în limba maternă, înseamnă că ești supus/ă violenței spirituale.

Dacă îți se spune că „Nu trebuie să faci ceva pentru că e păcat”, înseamnă că cineva încearcă să îți manipuleze acțiunile. O relație sănătoasă presupune și o comunicare sănătoasă, iar aceste lucruri pot fi exprimate diferit. De exemplu, îți poate spune că el/ea nu e dispus/ă să mănânce carne în perioada postului, fără să te oblige să ai același regim alimentar.

Exemple de violență spirituală/ religioasă:

- ★ Alexandra insistă de fiecare dată ca Alin să meargă cu ea la biserică de sărbători și îi spune că dacă refuză, va ajunge în iad.
- ★ Doru îi aruncă iubitei sale mâncarea care conține carne/ouă/lactate în timpul postului și încearcă să o oblige să respecte aceleași reguli bisericești pe care le respectă el.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- ★ Radu îi spune Cristinei că e păcat să facă sex înainte de căsătorie și o obligă să aștepte până după terminarea liceului, când vor putea face nunta.

Dacă treci prin această formă de violență, să știi că este recunoscută prin lege și că poți merge la poliție să depui o plângere. Înregistrează discuțiile de acest tip, fă screenshot-uri dacă îți se spun astfel de lucruri prin mesaje, adună dovezi și povestește cuiva despre experiența prin care treci. Dacă nu ți se întâmplă ție, dar știi pe cineva care trece printr-un astfel de abuz, încurajează persoana respectivă să acționeze, să se îndepărteze de acel mediu nesănătos, să meargă la poliție și fii alături de ea.

★ Violența cibernetică

Dacă cineva te hărțuiește în mediul online, continuă să îți trimită mesaje după ce i-ai spus în mod explicit să te lase în pace, dacă încearcă să ia legătura cu tine de pe alte conturi după ce i-ai dat deja block, dacă îți trimite mesaje care instigă la ură, te amenință și te urmărește online, publică poze cu tine fără acordul tău sau alte informații personale, cu scopul de a te umili, de a te face de râs sau de a te șantaja, înseamnă că ești supus/ă violenței cibernetică.

Amenințările și hărțuirea online pot să devină și un pericol fizic - dacă postezi ceva dintr-un loc în care te afli fizic, este posibil ca persoana/persoanele care te hărțuiesc în mediul online să vină și să îți facă rău, aflând locația în care te afli

. Este foarte important să îți iei măsuri de precauție și să nu te expui prea mult în mediul online, pentru a fi cât mai în siguranță, să încerci să nu te întâlnești cu străini/ străine în locuri ascunse, pustii, unde nu poți să ceri ajutor dacă persoanele respective încearcă să îți facă rău.

Exemple de violență cibernetică:

- ★ Alex îi tot trimite mesaje de amenințare Monicăi de pe conturi false de Instagram, deși aceasta i-a zis, în repetate rânduri, să o lase în pace, pentru că nu își dorește să îl cunoască.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- ★ Dragoș a filmat-o pe Livia în timp ce făceau sex fără ca ea să știe. Când ea i-a spus că ar vrea să se despartă, Dragoș a amenințat-o că va trimite filmarea către părinții și colegii ei de clasă. Livia nu l-a crezut și, ca să reușească să fie clar că își dorește despărțirea, i-a dat block pe Facebook, Instagram și Whatsapp. Apoi, Dragoș a postat filmulețul pe grupul liceului.

Dacă treci prin această formă de violență, să știi că este recunoscută prin lege și că poți merge la poliție să depui o plângere. Înregistrează discuțiile de acest tip, fă screenshot-uri dacă ți se spun astfel de lucruri prin mesaje, adună dovezi și povestește cuiva despre experiența prin care treci. Dacă nu ți se întâmplă ție, dar știi pe cineva care trece printr-un astfel de abuz, încurajează persoana respectivă să acționeze, să se îndepărteze de acel mediu nesănătos, să meargă la poliție și fii alături de ea.

Poți acționa pentru fiecare dintre formele de violență menționate și explicate mai sus. Poți cere ajutorul, poți sprijini persoanele care trec prin asta, și poți încuraja oamenii să acționeze legal. Sună la 112 dacă te simți în pericol, mergi la poliție să depui o plângere, adună dovezi, și nu lăsa pe nimeni să te intimideze sau descurajeze din a lupta pentru drepturile tale.

Nu meriți să fii trata/ă așa și dacă ți se întâmplă, este important să știi că nu e vina ta.

Care sunt miturile asociate cu violența cu care încă ne confruntăm?

DOAR BĂRBAȚII SUNT VIOLENȚI. EI NU POT FI VICTIME.

Oricine poate fi victimă, așa cum oricine poate fi agresor sau agresoare. Inclusiv femeile pot fi agresoare. Chiar dacă, din punct de vedere statistic, cele mai multe victime sunt femeii, asta nu înseamnă că nu pot fi și ele violente față de partenerii lor bărbați.

De asemenea, din cauza rolurilor și a stereotipurilor de gen, conform cărora suntem obișnuiți/obișnuite cu ideea că bărbații sunt puternici, dar și din cauza reacțiilor autorităților care apar tot din cauza acestor stereotipuri, bărbații sunt descurajați în a raporta faptele de





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

violență. Este mai greu pentru un bărbat să fie luat în serios dacă merge la poliție să depună o plângere că iubita lui l-a agresat fizic și/ sau în alte moduri.

POT FI VICTIME DOAR PERSOANELE NEEDUCATE ȘI SĂRACE, CARE TRĂIESC ÎN MEDIUL RURAL.

Oricine poate fi victimă a violenței de gen, indiferent de nivelul de educație - indiferent dacă vorbim despre directoarea unui liceu, despre o asistentă medicală sau despre o femeie de serviciu, violența poate afecta pe oricine. De asemenea, și agresorii pot avea un nivel de educație ridicat, pot avea studii superioare, afaceri și cariere de succes, pot avea o situație financiară bună, și tot pot să adopte un comportament violent față de partenerii lor.

ȘI-A CERUT-O./ A MERITAT-O.

Indiferent de cum se îmbracă o persoană, indiferent de ce face, nu este în regulă ca aceasta să fie agresată - nici umilită, nici înjurată, nici lovită, nici agresată sexual. Nu există nicio faptă care să justifice un comportament violent împotriva unei persoane.

Fiecare dintre noi are dreptul la demnitate și integritate fizică și emoțională.

E O PROBLEMĂ DE FAMILIE CARE TREBUIE REZOLVATĂ ÎN FAMILIE. NU NE SPĂLĂM RUFEELE ÎN PUBLIC.

Poate că suntem obișnuiți și obișnuite de mici să nu ne băgăm în treaba altora, în relațiile și în familiile altora, însă atunci când suntem martori în cazurile de violență, este datoria noastră să intervenim, să încercăm să ajutăm, măcar cu o informație, persoanele ale căror vieți sunt în pericol. În fiecare an, zeci de persoane își pierd viețile din cauza violenței domestice și de gen. Iar noi putem să încercăm să intervenim atunci când avem această putere.

VIOLENȚA SEXUALĂ SE ÎNTÂMPLĂ DOAR CU PERSOANE NECUNOSCUTE.

Violența sexuală este un fenomen comun, dar subraportat, pentru că oamenilor le este rușine să vorbească despre asta. Însă foarte multe abuzuri se întâmplă între persoanele care se





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

cunosc deja - fie că sunt foști sau actuali parteneri, prieteni, colegi, membri din familie sau chiar soți.

Violul conjugal este, de asemenea, un fenomen real - doar pentru că doi oameni sunt căsătoriți nu înseamnă că își dau consimțământul de a întreține relații sexuale oricând și oricum.

VIOLENȚA ESTE CAUZATĂ DE ALCOOL.

Chiar dacă unele acte de violență se întâmplă atunci când agresorul/agresoarea se află sub influența alcoolului, violența nu poate fi justificată prin acest consum. O persoană cu un comportament violent este violentă indiferent de substanțele pe care le consumă sau nu.

ÎI PLACE SĂ FIE BĂTUT/Ă DACĂ ÎNCĂ E CU EL/EA.

Nimănui nu îi place să fie agresat și umilit. De obicei, societatea acuză victimele atât pentru că „Sigur au făcut ele ceva să merite să fie bătute”, cât și pentru faptul că nu părăsesc mediul abuziv în care se află, pentru că „nu vor”. În realitate, sunt situații în care poate fi foarte dificil pentru o persoană să părăsească un mediu abuziv, din diverse motive: poate că persoana respectivă este dependentă financiar de partenerul/partenera sa, poate că este vorba despre o dependență emoțională, poate că pur și simplu nu are unde să se ducă, poate că nu are sprijinul nimănui (familie, prieteni etc). Motivele pot fi complexe și complicate, mai ales în cazul adulților căsătoriți și este important să încercăm să ajutăm pe cineva care trece prin astfel de abuzuri fără să judecăm sau să punem presiune. De asemenea, există persoane care se tem pentru viața lor, pentru că partenerii sau parteneresele lor le amenință cu moartea în cazul în care iau decizia despărțirii.

Ce este hărțuirea?

Legile din România ne apără și de hărțuire, și putem raporta astfel de cazuri, dacă știm să le identificăm.

Există mai multe tipuri de hărțuire, însă cea mai comună dintre ele este hărțuirea în spațiul public, adică *hărțuirea stradală*. Aceasta este reglementată prin Legea nr. 202/2002





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

privind egalitatea de șanse între femei și bărbați, și se manifestă printr-un comportament abuziv, de intimidare, uneori cu tentă sexuală. Se întâmplă pe stradă, în mijloacele de transport în comun, în parcuri, și se manifestă prin diferite comentarii, interjecții sau gesturi. Dacă ești fluierat/ă, claxonat/ă, atins/ă fără voia ta, ți se adresează cuvinte nepotrivite, obscene, cu caracter sexual, ți se arată diferite gesturi, înseamnă că ești hărțuit/ă. Expresiile de genul „Hei, pisi!”, sau altele asemenea, se încadrează tot la hărțuire, nu la complimente sau flirt.

Hărțuirea stradală este recunoscută prin lege și se pedepsește cu amenzi cu valori cuprinse între 3.000-10.000 de lei. Este important, însă, să identifici astfel de comportamente ca fiind abuzive, să îți dai seama că se încadrează la hărțuire sexuală și să le reclami ca atare, printr-o plângere pe care o faci la poliție.

Hărțuirea este reglementată prin Codul Penal, art. 208, și este acel comportament prin care cineva te urmărește de mai multe ori - fie că te urmărește fizic, fie că îți supraveghează locuința, vezi adesea acea persoană/acele persoane în fața casei tale sau în fața școlii la care înveți sau în alte locuri pe care le frecvențezi și care te face să te temi pentru siguranța ta. De asemenea, hărțuirea se poate întâmpla și de la distanță - la telefon sau în mediul online.

Hărțuirea se pedepsește, conform legii, cu închisoare de la 3 până la 6 luni sau cu amendă, însă acest lucru se poate întâmpla doar dacă mergi la poliție și depui o plângere împotriva persoanei care te-a hărțuit.

Hărțuirea sexuală este reglementată prin Codul Penal, art. 223, și se întâmplă atunci când cineva îți cere, de mai multe ori, favoruri sexuale în cadrul unei relații de la locul de muncă, de la școală, sau din alte contexte de acest tip, și atunci când astfel de comportamente te intimidează sau te umilesc. Dacă ai refuzat pe cineva în urma unor propuneri/aluzii sexuale și persoana respectivă continuă să insiste, înseamnă că te hărțuiește. Hărțuirea sexuală se pedepsește cu închisoare de la 3 luni la un an sau cu amendă, dacă depui o plângere la poliție.

Dacă, de exemplu, ești fată și un profesor ți-a dat peste mână să-ți cadă buretele pe jos și să fii nevoită să te apleci în fața lui peste a-l ridica, înseamnă că te confrunți cu o situație de





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

hărțuire sexuală și că ar trebui să spui cuiva - poți vorbi cu colegile de clasă, cu un alt profesor/profesoară sau cu directorul/directoarea școlii.

Dacă cineva îți tot trimite fotografii sau materiale video pornografice/ cu caracter sexual, bancuri, glume sau poze cu tentă sexuală, deși ai fost foarte clar/clară cu privire la faptul că nu ești interesat/ă și că te deranjează acest comportament, este tot o situație de hărțuire sexuală.

Dacă observi astfel de comportamente în jurul tău, este important să le adresezi, să iei atitudine, să spui cuiva, să le atragi atenția oamenilor că nu este în regulă să insiste acolo unde nu este cazul, și să le reclami, pentru a putea fi sancționate conform legii.

Cu cine se poate vorbi?

Află care sunt organizațiile care te pot ajuta dacă te confrunți cu o situație de violență de gen și care sunt numerele de telefon pe care le poți apela dacă ți se întâmplă ceva.

Dacă te afli într-o situație periculoasă, dacă nu te simți în siguranță, dacă cineva nu îți respectă limitele, este foarte important să suni la 112.

De asemenea, pentru informare și consiliere, poți suna la numărul de telefon 0 800 500 333. Un alt număr pe care îl poți apela când ai o problemă este Telefonul Copilului 116 111.

Dacă nu te simți confortabil să vorbești cu părinții tăi despre aceste lucruri, există totuși oameni (adulți), care ar putea să te sprijine: profesori sau profesoare, poate o mătușă sau un unchi, sau cineva din familie de care te simți mai apropiat/ă, psihologul/psiholoaga școlii, dar și organizații nonguvernamentale care te pot ajuta, măcar cu un sfat, în situații de abuz.

Iată câteva organizații la care poți apela dacă ai nevoie de informații/ sfaturi/ servicii de terapie/ servicii de avocatură în București:

- Asociația Anais - contact@asociatia-anais.ro - 0736.380.879/
021.210.89.62;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Asociația Necuvinte - contact@necuvinte.ro - 021.243.33.33;
- Fundația Sensiblu - fundatia.sensiblu@adpharma.com - 021.311.46.36 / 0787.5418.54;
- Asociația Touched - touchedromania@aol.com - 021-211.56.51 / 031-405.77.61;
- Asociația Casa Ioana - office@casaioana.org - 021.332.63.90;

Dacă vrei să continui să explorezi informații despre ce înseamnă violența de gen, cum te poți proteja și unde poți apela indiferent de județul din care ești, poți naviga prin ce îți pune la dispoziție aplicația Bright Sky Ro. Prin intermediul acestei aplicații, poți face și un test pentru a afla dacă te afli într-o relație abuzivă, dar poți și să aduni dovezi într-un spațiu sigur. Aplicația este deghizată într-o aplicație meteo, și dacă ții degetul apăsat pe butonul cu Celsius, vei vedea tot ce ascunde ea, adică informații, contacte utile, și inclusiv o secțiune de jurnal, unde poți păstra posibile probe - poze, înregistrări audio, video, pe care le poți șterge din telefon odată ce le-ai adăugat acolo, pentru a nu risca să le găsească persoana care îți face rău.

★ HAI SĂ CONSTRUIM ÎMPREUNĂ UN VIITOR EGAL!

Recomandări cărți feministe

- ❖ The Second Sex Simone de Beauvoir;
- ❖ Feminism is for Everybody Bell Hooks;
- ❖ Men explain things to me Rebecca Solnit; â
- ❖ The Vagina Monologues Eve Ensler;
- ❖ The Feminine Mystique Betty Friedan;
- ❖ The Handmaid's Tale Margaret Atwood;
- ❖ Women Who Run with the Wolves Clarissa Pinkola Estés;
- ❖ Invisible Women: Data Bias in a World Designated for Men Caroline Ciado Pérez;





- ❖ Know my name Chanel Miller;
- ❖ Feminism for the 99% Cinzia Arruzza, Tithi Bhattacharya & Nancy Fraser;
- ❖ Breasts and eggs Mieko Kawakami;
- ❖ The doll factory Elizabeth MacNeal;
- ❖ We should all be feminists Chimamanda Ngozi Adichie;
- ❖ The witches are coming Lindy West;
- ❖ Men who hate women: From Incels to Pickup Artists: The Truth about Extreme Misogyny and how it Affects Us All Laura Bates;
- ❖ Women don't owe you pretty Florence Given;
- ❖ Girlhood Melissa Febos;
- ❖ Hood Feminism: Notes from the Women White Feminists Forgot Mikki Kendall;
- ❖ Slay in Your Lane: The Black Girl Bible Elizabeth Uviebinené & Yomi Adegoke;
- ❖ Girl, woman, other Bernardine Evaristo;
- ❖ Ain't I a woman Bell Hooks; Bad feminist: Essays Roxane Gay; Gender Outlaw Kate Bornstein;
- ❖ 33 Everyday Sexism Laura Bates;
- ❖ The Beauty Myth Naomi Wolf;
- ❖ The future is feminist: Radical, Funny, and Inspiring Writing by Women Jessica Valenti & Mallory Farrugia;
- ❖ Rainbow Girls, Kamla Bhasin;
- ❖ Feminism is Queer: The Intimate Connection between Queer and Feminist Theory Mimi Marinucci; Asking for it Louise O'Neill;
- ❖ I never told anyone Ellen Bass and Louise Thornton;
- ❖ Against our will: Men, Women and Rape Susan Brownmiller;





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- ❖ Here and Queer Rowan Ellis;
- ❖ We are Everywhere: Protest, Power, and Pride in the History of Queer Liberation Matthew Riemer & Leighton Brown;
- ❖ Sister Outsider Audre Lorde.

Recomandări filme feministe

- ★ Alien (1979);
- ★ Set It Off (1996);
- ★ Hidden Figures (2016);
- ★ The First Wives Club (1996);
- ★ Moana (2016);
- ★ Wild (2014);
- ★ Revenge (2018);
- ★ A League of Their Own (1992);
- ★ Roma (2018);
- ★ The Joy Luck Club (1993);
- ★ Wonder Woman (2017);
- ★ Jeanne Dielman, 23 Commerce Quay, 1080 Brussels (1975);
- ★ The Passion of Joan of Arc (1928);
- ★ Whale Rider (2002);
- ★ Clueless (1995);
- ★ Thelma and Louise (1991);
- ★ Nine to Five (1980);
- ★ The Trouble with Angels (1966);
- ★ I've Heard the Mermaids Singing (1987);
- ★ Wendy and Lucy (2008);





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- ★ The Color Purple (1985);
- ★ The Piano (1993);
- ★ Frida (2004);
- ★ Little Women (1994);
- ★ I Will Follow (2011);
- ★ The Witch (2016);
- ★ Queen of Katwe (2016);
- ★ Mustang (2015);
- ★ The Diary of a Teenage Girl (2015);
- ★ Girlhood (2015);
- ★ Iron Jawed Angels (2004);
- ★ In a World... (2013);
- ★ All About Eve (1950);
- ★ Desperately Seeking Susan (1985);
- ★ Orlando (1993);
- ★ Erin Brockovich (2000);
- ★ The Keeping Room (2014);
- ★ Circumstance (2011);
- ★ Confirmation (2016);
- ★ His Girl Friday (1940);
- ★ Never Rarely Sometimes Always (2020);
- ★ On the Basis of Sex (2018);
- ★ Portrait of a Lady on Fire (2019);
- ★ Promising Young Woman (2020);
- ★ Real Women Have Curves (2002);





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- ★ The Lost Daughter (2021);
- ★ Legally Blonde (2001);
- ★ Skater Girl (2021);
- ★ Jennifer's Body (2009);
- ★ Zola (2020)

IV. OBIECTIVELE ACTIVITĂȚII

- Diseminarea informațiilor despre fenomenul *bullying* și discriminarea de gen: definire, forme de manifestare, cauze, efecte, statistici privind gradul de escaladare a fenomenului în școala românească,
- Stabilirea gradului de răspândire a fenomenului *bullying* și discriminare în rândul elevilor,
- Creșterea gradului de conștientizare a efectelor negative ale fenomenului *bullying* și discriminare de gen în rândul elevilor, părinți ai acestora, cadre didactice și al nivelului de informare al acestora asupra necesității implicării în prevenirea și combaterea acestui fenomen,
- însușirea de către elevi, părinți ai acestora și cadre didactice, a unor tehnici de gestionare corectă a situațiilor în care elevii sunt victime ale unor persoane care practică *bullying-ul* și discriminarea de gen,
- Consilierea elevilor care practică *bullying-ul* și discriminarea, cu accent pe dezvoltarea altor metode de exprimare a emoțiilor negative și de rezolvare a conflictelor interioare proprii,
- Instruirea cadrelor didactice și a părinților elevilor cu privire la felul în care își pot sprijini elevii/ copiii implicați în situații de tip *bullying* ("victime" sau "agresori") sau discriminare,
- Diseminarea rezultatelor proiectului.

V. DESCRIEREA ACTIVITĂȚII





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

În cadrul activității se va realiza o metodologie de implementare a acesteia. Expertul alocat va avea discuții cu elevii pentru identificarea cazurilor de discriminare la nivelul școlilor din proiect și va întreprinde toate acțiunile pentru eliminarea acestora în colaborare cu instituțiile abilitate.

În cadrul subactivității se vor realiza:

1. Workshop-uri sociale – se vor aborda teme precum: *Stimă de sine și încrederea în sine, Arta*

de a comunica, BULLYING și MOBBING.

- Fie ca este vorba despre agresivitate fizică sau de limbaj, tendințe de umilire, de dominare sau de intimidare, copiii trebuie educați să nu accepte și să nu recurgă la asemenea practici. “*Ce, bă, ești șmecher?*”, se poate auzi prin școlile din România, din partea unor băieți la adresa altora. Expresia este asociată cu tot felul de tachinări, împunsături, scuipat, lovit cu palma după ceafă ori pus piedică. Nici fetele nu fac excepție de la rele tratamente aplicate fie altor fete, fie băieților mai mici. Fetele se trag de păr, își rup sau își murdăresc intenționat hainele, își distrug instrumentele școlare sau se umilesc verbal. Acte de hărțuire se întâlnesc și din partea băieților la adresa fetelor, deși sunt mai puține statistic decât din partea băieților la adresa celorlalți băieți sau din partea fetelor la adresa celorlalte fete.
- BULLYING și MOBBING Termenii de Bullying și de Mobbing provin din literatura psihologică americană. Limba română a preluat recent acești termeni care marchează punctual un mod de comportament al copiilor, la adresa altor copii, bazat pe dominare și umilire. Să le luăm pe rând.
 - BULLYING Atitudinea de bullying se referă la un comportament bazat pe mai multe tipuri de agresivitate, provenit din partea unor copii, de obicei mai mari ca vârstă sau mai viguroși fizic, la adresa





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

altor copii, de obicei mai mici, mai firavi sau mai... neputincioși. De cele mai multe ori bullying-ul apare între copiii de același sex, adică băieții se poartă urât cu alți băieți, iar fetele, cu alte fete, dar poate apărea și între sexe – fetele aplică rele tratamente băieților mai mici, iar băieții agresează fetele. Aceasta a doua variantă are o frecvență mai redusă. Bullying-ul se referă atât la folosirea forței fizice, cât și a agresivității verbale, a injuriilor, a sicanarilor, a intimidărilor, dominarilor sau chiar furturilor de mici obiecte personale. Orice părinte ține minte din anii săi de școală cum alți copii, de obicei mai mari, își opreau pe holurile școlii colegii mai mici, îi imbranceau, îi loveau discret fără să vadă nimeni, le lipeau hârtii cu tot felul de mesaje pe spate, le furau obiectele școlare sau pachetele cu mâncare. Alți copii tind să-i umilească pe ceilalți prin specularea unor informații personale sau exagerarea unor caracteristici. De exemplu, dacă un copil nu are ambii părinți, cei care afla asta “fac mișto” de el sau chiar îl înjură de mama sau de tată. Dacă un copil are o caracteristică anume – are nasul mare, are pistrui, urechile clapă, are ori picioarele crăcate -, alți copii speculează în mod repetat aceste mici imperfecțiuni și îl umilesc. “Pentru o mai bună înțelegere din partea părinților a ceea ce înseamnă bullying-ul.

- Termenul de Mobbing se referă la aceleași activități de bullying, cu mențiunea că sunt aplicate de grupuri mai mari de copii unui singur copil. Mobbingul este mai periculos decât bullying-ul, pentru că are loc “în haită” poate avea consecințe serioase. Din punct de vedere sociologic, când sunt în grup, copiii prind curaj mai mare, tind să le demonstreze celorlalți din grup cât de viteji sunt, iar aceste demonstrații au ca obiect agresarea celor care nu fac parte din acel grup. Cum prevenim astfel de agresiuni asupra copilului nostru.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Aceste forme de agresiune au efecte negative serioase asupra victimelor, care pot experimenta stări de anxietate cronică, lipsa de încredere în propria persoană, depresii severe, coșmaruri, abandon școlar sau profesional, sociofobie sau dezvoltarea de atitudini agresive ori razbunatoare la maturitate. La drept vorbind, cine a uitat vreodată bătăile primite în copilărie de la bătăușul școlii? Dacă un copil vine acasă timorat, zgâriat, cu hainele rupte, scuipat, mâzgălit, vânăt, plâns, acestea pot reprezenta indicii ale bullying-ului sau mobbingului, deși pot fi și urme ale activității normale de joc. Este nevoie de o evaluare punctuală mai atentă din partea părinților. Prevenția și tratamentul efectelor bullying-ului și mobbingului în școală sau în grupul de joacă reprezintă un efort colectiv al personalului didactic, părinților, copiilor și psihologului școlii. Cei mai importanți pași sunt identificarea copiilor care au aceste porniri și educarea lor în spiritul respectului la adresa celorlalți.

Se pot face și campanii locale, școlare, în care elevilor să li se vorbească, în clase, despre efectele acestor agresivități. Însăși discuția în sine ajută, pentru că le da copiilor agresivi senzația ca adulții din jurul lor știu că ei se fac vinovați de astfel de acțiuni. Altfel, dacă ei cred că nimeni nu e la curent cu tratamentele rele pe care le aplica celorlalți, că nimănui nu-i pasă și nu vor fi luate nici un fel de măsuri împotriva lor, copiii agresivi vor continua abuzurile.

2. *Caravana egalității* - activitatea presupune distribuire de pliante privind evitarea discriminării sociale sau de gen.
3. *Street flashmob* - stârnirea interesului comunității asupra fenomenului discriminării prin acțiuni stradale de informare/ sensibilizare/ responsabilizare a societății civile. Se va aborda fenomenul discriminării online, tot mai întâlnit și tot mai greu de contracarat.
4. Cyberbullyingul înseamnă bullying prin folosirea tehnologiilor digitale. Se poate întâmpla pe rețelele de socializare, pe platformele de schimb de mesaje, platformele de jocuri și pe telefoanele mobile. Este vorba despre un comportament repetat cu scopul de a-i speria, înfuria sau umili pe cei vizați. Printre exemple se numără: răspândirea minciunilor sau postarea de fotografii jenante ale cuiva pe rețelele de socializare; transmiterea de mesaje supărătoare sau de amenințări prin platformele de schimb de mesaje; copierea identității unei persoane și transmiterea în numele acesteia de mesaje





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

răuvoitoare cuiva. Agresiunea de tip bullying față-în-față și cea în mediul online se pot petrece concomitent. Dar cyberbullying lăsa amprente digitale - înregistrări care se pot dovedi utile și care pot oferi dovezile necesare pentru a putea pune capăt agresiunii.

5. Filme educative pe tema nediscriminării - activitățile se vor derula la nivelul celor trei școli implicate în proiect, și vor fi implicați actorii sociali, elevii, cât și părinții acestora. Activitatea va contribui la îndeplinirea obiectivului specific OS6 al proiectului

VI. GRUPUL ȚINTĂ

Grupul țintă al activității este format din:

- elevii din cele trei școli implicate în proiect,
- părinții elevilor din cele școli implicate în proiect,
- cadrele didactice din cele trei școli implicate în proiect,
- comunitatea locală din cele trei localități unde sunt situate școlile implicate în proiect.

VII. ETAPELE ACTIVITĂȚII

Activitatea se va realiza după următorul program:

| Activitate | Perioada de implementare |
|--|------------------------------|
| 1. Realizarea metodologiei de implementare a activității | Decembrie 2022 - martie 2023 |
| 2. 5 întâlniri locale de informare | Martie - mai 2023 |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | |
|--|---|
| 3. O colecție de 10 cazuri de discriminare | Februarie - decembrie 2023 |
| 4. 8 workshop-uri de dezbateri interactive | Mai - iunie 2023, septembrie - decembrie 2023 |
| 5. 4 caravane | Mai - iunie 2023, septembrie - decembrie 2023 |
| 6. 10 materiale digitale elaborate | Ianuarie 2022 - decembrie 2023 |
| 7. 3 evenimente de tip street flashmob | Iunie 2023, septembrie 2023 |
| 8. Materiale specifice (teste, interpretări) | Ianuarie 2022 - decembrie 2023 |
| 9. 500 pliante realizate și distribuite | Ianuarie 2022 - decembrie 2023 |





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

| | |
|---|--------------------------------|
| 10. 10 proiecții filme în școli | Ianuarie 2022 - decembrie 2023 |
| 11. O campanie de informare și conștientizare privind discriminarea în general. | Septembrie - decembrie 2023 |

VIII. REZULTATE AȘTEPTATE

Rezultatele așteptate ale activității constau în:

- Metodologie de implementare,
- 5 întâlniri locale de informare,
- O colecție de 10 cazuri de discriminare,
- 8 workshop-uri de dezbateri interactive,
- 4 caravane,
- 10 materiale digitale elaborate,
- 3 evenimente de tip street flashmob,
- Materiale specifice (teste, interpretări),
- 500 pliante realizate și distribuite,
- 10 proiecții filme în școli,
- O campanie de informare și conștientizare privind discriminarea în general.

IX. MONITORIZAREA

Monitorizarea subactivității se va realiza prin:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

1. Liste de verificare,
2. Fișe de monitorizare,
3. Rapoarte de activitate,
4. Rapoarte de progres, parcurgerea acțiunilor planificate și numărul de elevi implicați,
5. Numărul de materiale realizate.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 1

Întâlnire locală de informare prevenirea *bullying*-ului

AGENDA ÎNTÂLNIRII

- v Rolul administrației școlii, profesorilor, părinților, elevilor și comunității în prevenirea situațiilor de *bullying*,
- v Cum să creăm un mediu școlar și o sală de clasă care descurajează *bullying*-ul,
- v Strategii de organizare a mediului de învățare și de prevenire a problemelor de comportament,
- v Cum utilizăm întâlnirile în sala de clasă pentru a preveni *bullying*-ul,
- v Bune practici anti-*bullying*.

PREVENIREA ȘI INTERVENȚIA

| | | | |
|----------------------|----------|--------|---------|
| LA NIVEL LA NIVEL | LA NIVEL | LA | NIVELUL |
| INDIVIDUAL SOCIAL | FAMILIAL | ȘCOLII | |

ELEVUL informare + competențe emoționale și sociale + sistem de valori, conceptul de sine, imaginea de sine, stima de sine = SENTIMENTUL AUTOSECURIZĂRII ȘI PROTECȚIEI

Școala ar trebui să implementeze politici anti-*bullying*!

Pași pentru a proiecta o politică anti-*bullying*:

1. Verificați dacă Ministerul Educației are un model de politici anti-*bullying*,
2. Specificați cum să fie raportate incidentele de *bullying*,
3. Specificați cum vor fi investigate sesizările și ce acțiuni disciplinare se vor întreprinde





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

4. Includeți cum va fi protejată victima,
5. Includeți proceduri de prevenire și training anti-*bullying*.

Mediul școlar și o sală de clasă care descurajează *bullying*-ul:

1. Informarea copiilor despre consecințele negative ale *bullying*-ului.
2. Este recomandabil ca elevii care intimidază pe alții, să fie limitați de interacțiunile cu alți elevi agresori.
3. Identificați și recompensați elevii care sunt model de comportament pozitiv în clasă, fiind un bun exemplu pentru alți elevi.
4. Asigurați-vă că intimidarea nu este recompensată și că sunt aplicate consecințe adecvate pentru acte de *bullying*.
5. Elevii trebuie să cunoască procedurile de raportare a actelor de *bullying* și acest proces trebuie să fie anonim, pentru a securiza elevul abuzat.

Întâlnirile din sala de clasă:

1. Alocați 20-30 de minute pentru asemenea întâlniri.
2. Discutați cu clasa regulile de bază pentru aceste întâlniri.
3. Nu permiteți elevilor să judece sau să ridiculizeze ideile celorlalți elevi în mod explicit sau prin tonalitatea și limbajul corpului.
4. Se recomandă să organizați întâlniri în fiecare săptămână.
5. Înregistrați toate ideile pe hârtie astfel încât toată lumea să le poată vedea și să le poată analiza mai târziu.
6. Încurajați elevii să-și exprime ideile. Tehnici interactive sau jocurile de rol pot fi utile în acest sens.
7. Sarcina dvs. este de a încuraja discuțiile și participarea tuturor elevilor, să moderați discuțiile, să vă asigurați că regulile de bază sunt respectate și să readuceți discuția pe drumul cel bun, dacă lucrurile derapează.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

8. La sfârșitul întâlnirii, rezumați conținutul discuției, revizuiți posibilele soluții discutate și decideți cum să procedați cu privire la această problemă.

Mesaje cheie care ar trebui spuse copiilor despre *bullying*:

- *Bullying*-ul nu este acceptabil și nu va fi tolerat.
- Dacă un copil te înjură, este O.K. să te ridici în picioare, sau să părăsești locul sau să ceri ajutor de la un prieten sau adult.
- Răspunsul la intimidare prin violență nu funcționează și poate face mai rău. Violența încurajează mai multă violență și nu reușește să rezolve problemele.
- Este important să raportezi atunci când vezi sau auzi despre o situație de intimidare. A spune nu înseamnă a denunța/ vorbi de rău (pârî).
- *Bullying*-ul nu trebuie să se întâmple. Lucrând împreună cu adulții și colegii, sunt lucruri specifice pe care le puteți face pentru a preveni și a opri intimidarea.

Mesaje-cheie care ar trebui spuse copiilor agresori:

- Oprește imediat intimidarea.
- Comportamentele de intimidare nu vor fi tolerate.
- *Bullying*-ul rănește victima și pe tine.
- *Bullying*-ul oferă un exemplu rău pentru alții copii.
- *Bullying*-ul poate provoca pierderea de prieteni.
- Fiecare copil merită să fie tratat cu respect.
- Există alte modalități de rezolvare a problemelor.
- Cere ajutor adulților dacă te simți supărat sau furios, sau nu știi cum să oprești intimidarea.

Mesaje cheie care ar trebui spuse copiilor victime:

- Nu ești responsabil pentru comportamentul unui copil agresor. Nu este vina ta.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Nu răspunde la intimidare sau agresiune prin cedare, supărare sau luptă înapoi acest lucru încurajează copilul agresor. În schimb, rămâi calm și fii afirmativ.
- Uneori, cel mai bun răspuns este niciun răspuns doar pleacă.
- Cere ajutor de la un adult de încredere. Adulții te pot ajuta să descoperi noi modalități de a răspunde la intimidare.

Mesaje cheie care ar trebui spuse copiilor martori:

- Implicarea ta face diferența. Nu sta doar în picioare și privește în liniște.
- Ia atitudine și apără persoana victimă. Dacă te simți în siguranță, spune-i agresorului să se oprească. Utilizează fraze precum „Încetează să tachinezi!” „Nu te lupta!” „Lasă-l în pace!” și „Nu este amuzant!”
- Nu te alătura agresorului. Nu râde de victimă și nu participa la tachinări, hărțuiri sau luptă. Acest lucru încurajează agresorul să continue și poate înrăutăți situația.
- Ajută victima să se îndepărteze. O victimă poate fi speriată să plece de la sine, dar va face acest lucru cu ajutorul unui prieten.
- Încurajează alți participanți să ajute victima. Spune le să nu se alătore agresorului.
- Cere ajutor de la un adult de încredere. Raportează incidentul de intimidare.
- După aceea, spune i victimei că îți pare rău de ceea ce s a întâmplat. Încurajează victima să discute cu un adult și oferiți vă să mergeți cu ea.
- Include/invită copilul victimă în activități.

Strategii de organizare a mediului de învățare și de prevenție a problemelor de comportament:

- stabilirea rutinelor;
- stabilirea regulilor;
- stabilirea limitelor de comportament.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

I. Stabilirea rutinelor:

- a. Discutați rutinele cu copiii
- b. Reamintiți copiilor succesiunea activităților
- c. Exersați comportamente aferente rutinelor

II. Stabilirea regulilor

- a. Comportament adecvat → Consecințe: aprecieri, laude, recompense, beneficii
- b. Comportament indezirabil → Consecințe logice sau naturale

- Stabiliți numărul de reguli în funcție de vârsta elevilor,
- Formulați regula în termeni de comportamente pe care le puteți observa,
- Formulați regula în termeni pozitivi,
- Discutați regulile cu copiii,
- Puneți lista cu reguli într-un loc vizibil,
- Oferiți feedback pentru comportamentele adecvate.

III. Stabilirea limitelor

- a. Asigurați-vă că ați atras atenția copiilor asupra instrucțiunilor.
- b. Formulați instrucțiunile în termeni de comportament.
- c. Formulați instrucțiunile în termeni pozitivi și politicoși, dar fermi.
- d. Fiți consecvenți în administrarea consecințelor.

Consecințe logice și naturale:

v Consecințele naturale sunt cele care se produc fără niciun fel de intervenție din partea dumneavoastră. De ex. *consecința naturală a faptului că Evelina a alergat pe coridor este aceea că a căzut și s-a lovit la picior.*





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

v Consecințele logice sunt cele pe care le impuneți dumneavoastră pentru a descuraja comportamentele inadecvate. De ex. *consecința logică a faptului că Delica și-a împins colegul pentru a sta la rând în fața lui este aceea că va fi trimis să se așeze ultimul în rând.*

Pentru ca administrarea consecințelor logice să fie eficientă trebuie să țineți cont de următoarele aspecte:

- a) atunci când stabiliți o regulă de comportament, nu uitați să explicați care este comportamentul adecvat, respectiv care sunt consecințele: lăudați sau recompensați comportamentele adecvate sau administrați consecințele comportamentelor inadecvate;
- b) odată ce copilul știe care sunt așteptările dumneavoastră (adecvate vârstei) și are abilitățile necesare pentru manifestarea respectivului comportament, sancționați consecvent comportamentele nedorite prin administrarea consecințelor (penalizărilor) prestabilite.

FAMILIA:

- Recunoașterea semnelor urmare victimizării,
- Acceptarea faptului că copilul poate fi supus *bullying*-ului sau să participe la intimidarea cuiva,
- Să învețe cum să acționeze adecvat, cui să raporteze, să ceară ajutor,
- Să învețe cum să gestioneze agresiunea copilului,
- Să învețe cum să dezvolte la copii abilități de comunicare și rezolvare de probleme/conflicte,
- Să învețe cum să dezvolte la copil un Sine sănătos,
- Cultivarea unei toleranțe zero față de comportamente *bullying*.

Bune practici ANTIBULLYING:

- v Programul anti-*bullying* Olweus (2000),
- v Programul *Steps to Respect* (Pașii Respectului),
- v *Win-Win Classroom* (Clasa câștig-câștig),





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

v Programul european ENABLE.

Programul Olweus de prevenire a *bullying*-ului

Obiectivul general: Școala ca mediu sigur și pozitiv de învățare

Principii cheie:

1. Arată căldură și interes pozitiv și implică te în viețile elevilor,
2. Stabiliți limite ferme pentru comportamentul inacceptabil,
3. Folosiți în mod consecvent consecințe negative nefizice neostile atunci când sunt încălcate,
4. Acționați ca autorități și modele pozitive.

Patru reguli pentru a ghida activitatea întregii școli:

1. Nu îi vom agresa pe colegii noștri.
2. Vom încerca să-i ajutăm pe elevii care sunt agresați.
3. Vom încerca să-i includem pe elevii care sunt excluși.
4. Dacă știm că cineva este agresat, îi vom spune unui adult din școală și unui adult de acasă.

Pentru elevii în rolul de *victime* se oferă un training de dezvoltarea abilităților de gestionare a situațiilor de expunere la comportamentele agresive ale colegilor.

Elevii potențiali agresori primesc training pe managementul furiei, asertivitate și alte abilități de auto gestionare. Comportamentul lor are nevoie să fie monitorizat cu atenție și să primească cât mai frecvent recompense pentru comportamentele adecvate, aplicându-se consecințe clare pentru actele de *bullying*.

Părinții primesc training de *parenting* pentru gestionarea comportamentului agresiv.

Cel mai important și eficient rol de prevenire a comportamentelor agresive îl are profesorul. O serie de activități desfășurate de profesori, alături de trainingul pe abilități sociale au oferit un program eficient de prevenție a comportamentelor agresive.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Programul *Steps to Respect* (Pașii Respectului)

Componenta 1: Comunitatea pozitivă în școală

Componenta 2: Competențele social emoționale ale elevilor

Pașii:

Pas 1. Stabilirea unui cadru școlar, care include evaluarea situației curente, crearea politicii și procedurilor anti *bullying*, comunicarea expectanțelor și determinarea consecințelor pentru comportamentele *bullying*.

Pas 2 . Etapa include antrenarea staff ului școlii în recunoașterea comportamentelor *bullying* și recepționarea sesizărilor de la elevi. Selectarea echipei ce va fi antrenată cum să lucreze direct cu incidentele *bullying*. Familiile, la fel, sunt incluse în aceasta etapă.

Pas 3 . Cadrele didactice și diriginții desfășoară activități la nivel de clasă. Elevii învață și exersează abilități practice de recunoaștere, refuz și raportare a *bullying*-ului.

Competențe elevi:

- Inteligența emoțională:
 - o gestionarea emoțiilor
 - o empatia
- Abilități de *self-management*:
 - o evaluarea riscului și luarea deciziilor
 - o stabilirea și atingerea scopurilor pozitive
- Abilități sociale:
 - o comunicarea asertivă
 - o distingerea de rănire/jignire intenționată de una neintenționată
 - o rezolvarea conflictelor
 - o construirea și menținerea relațiilor





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- o abilități academice
- o valori social pozitive

Pentru profesori:

- Elaborarea de politici și practici ale școlii în vederea prevenirii comportamentelor distructive.
- Training pentru cadre didactice pentru a diferenția *bullying* de conflicte, *bullying* de agresivitatea reactivă.
- Adaptarea curriculumului.

Pentru părinți:

- Părinții sunt informați despre abilitățile și valorile pe care le învață copiii în programul *Pașii respectului* și despre modul în care ei își pot sprijini copiii în prevenirea *bullying*.
- Contactul suplimentar cu familia se face printr-o serie de materiale distribuite elevilor în timpul sesiunilor de formare.

Win Win Classroom (Clasa câștig-câștig)

Limite versus reguli

Ø Când vine vorba de provocările de comportament în clasă, practicile convenționale și codurile de disciplină bazate pe pedepse de multe ori eșuează în a-i motiva pe elevi să-și schimbe atitudinile și comportamentul.

Ø Construirea responsabilității elevilor și diminuarea luptei pentru putere cu copiii de toate vârstele poate fi realizată în baza creării unui climat pozitiv.

Ø Profesorii care au cel mai mare succes sunt aceia care sunt capabili să ceară ceea ce vor cu claritate, insistență și cu un mare respect pentru nevoile, preferințele și demnitatea elevilor lor.

Crearea unui climat pozitiv:

- Evită să cazi în capcana ”regulilor și pedepselor”,
- Stabilește relații de autoritate *win win* când dezamorsezi conflictul și opoziția,





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Construiește un climat grijuliu, de securitate emoțională,
- Încurajează cooperarea elevilor, motivarea, auto controlul și comportamentul de concentrare asupra sarcinii *on task*,
- Înglobează o largă varietate de stiluri de învățare și preferințe într-o atmosferă prietenoasă cu modul în care lucrează creierul,
- Minimizează eșecul academic și frustrarea chiar sub presiunea de a ”parcurge conținutul”,
- Redu conflictele sociale și izbucnirile emoționale,
- Elimină sfidarea, dependența și dezinteresul,
- Angajează-l până și pe cel mai sfidător, înfrânt sau rezistent învățacel utilizând strategii alternative puternice,
- Fă din cultura clasei (și a școlii) tale una mai pozitivă,
- Construiește relații cu părinții și cu ceilalți membri ai personalului școlii,
- Redu stresul și epuizarea și fă din munca ta ceva mai plăcut.

Despre limite:

- Limitele nu depind de frică sau putere, în afara acelei puteri a profesorului de a permite să se petreacă consecințe pozitive când elevii și-au făcut partea lor de treabă,
- Limitele sunt întotdeauna formulate pozitiv, mai curând ca promisiuni decât ca amenințări,
- Limitele oferă o schimbare reconfortantă, de la strategiile orientate spre pedeapsă spre strategii care abordează managementul comportamentului orientate spre recompense,
- Limitele ne permit să ne gândim la consecințele lucrurilor bune pe care elevii le obțin (sau ajung să le facă) ca rezultat al cooperării lor, schimbând conotația predominantă a cuvântului ”consecințe de la negativ la pozitiv,
- Limitele, pe de altă parte, iau în considerație dorințele și nevoile elevilor pe care încearcă să-i motiveze,





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Limitele sunt pro active, încercând să prevină problemele în moduri pozitive Regulile de obicei se concentrează pe reacțiile negative și de pedepsire ale profesorului (sau sistemului) atunci când un elev este prins,
- Atât regulile cât și limitele pot preveni comportamentele nepotrivite, dar deoarece cu regulile răsplata elevilor pentru ascultare este pur și simplu să evite consecințele negative, procesul de întărire al acestora devine inevitabil reactiv.

Programul european ENABLE

Ø Pune accent pe puterea pe care o au tinerii de a-și influența în mod reciproc acțiunile și comportamentul.

Ø Folosind metode și resurse inovatoare, proiectul instruieste elevii în problema *bullying*-ului și le oferă posibilitatea de a schimba lucrurile în comunitățile în care trăiesc.

Ø

Proiectul se adresează tuturor tinerilor: atât celor care au sunt victime ale *bullying*-ului , cât și celor care provoacă *bullying*-ul , dar și celor care asistă, sunt martori la situații de *bullying*.

Planurile de lecții sunt antrenante și inovative și conduc elevii pe patru direcții diferite:

1. Conștiința de sine - înțelegerea modului în care și a motivului pentru care simțim ceea ce simțim; edificarea unui vocabular emoțional pentru exprimarea sentimentelor și familiarizarea cu indicatorii comportamentali proprii.
2. Auto-gestionarea - reacția la propriile noastre emoții și formarea unor manifestări pozitive printr-o gamă variată de strategii personale.
3. Conștiința socială - recunoașterea emoțiilor celor din jur, inclusiv ale colegilor; interpretarea indicatorilor și a situațiilor sociale și dezvoltarea unor reacții pozitive.
4. Gestionarea socială - construirea unei galerii de strategii personale care să gestioneze posibilele situații de *bullying* astfel încât să se obțină rezultat pozitive.

Elemente a bunelor practici în programele anti *bullying* după Susan M Swearer:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Focalizarea pe schimbarea normelor sociale ale mediului școlar,
- Evaluarea nivelului de *bullying*-ului și victimizare în școală (interviuri, chestionare anonime),
- Toți membrii administrației școlii trebuie să fie antrenați în programe/ instruirii/ training-uri anti-*bullying*,
- Pentru coordonarea eforturilor este recomandabil să fie creată o echipă/ organ consultativ,
- Implicarea corpului profesoral, al managementului, al părinților și elevilor este crucială,
- Trebuie să fie clar stipulate regulile și consecințele angajării în acțiuni de *bullying* precum și a susținerii *bullying*-ului,
- Poate fi necesară sporirea supervizării din partea adulților, în special în zonele cu risc sporit ca fenomenul *bullying*-ului să se producă (curtea școlii, terenul sportiv, etc.),
- Intervenții consistente la nivel individual trebuie să fie aplicate, atât pentru persoana intimidată, cât și pentru agresor,
- Un anumit interval de timp din activitățile la clasă (orele de dirigiență, dezvoltare personală, precum și infuzional la toate alte discipline) trebuie să fie alocat relațiilor dintre semeni și prevenirea fenomenului de *bullying*,
- Eforturile școlii trebuie să fie coerente și permanente.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 2

WORKSHOP no. 1

Metoda implicării părților

Metoda implicării părților se folosește când se lucrează pe o situație de *bullying* în care un grup de copii agrează un coleg. Consilierul începe interviul cu fiecare persoană care a inițiat *bullying*-ul individual și împărtășește preocuparea pentru situația copilului țintă, apoi invită copilul care a agresat să dea un răspuns care să ajute la soluționarea problemei. Apoi copilul țintă este intervievat și i se oferă ajutor. Posibilitatea, copilul țintă să fi contribuit la situația de *bullying* este explorată. Deși acest fapt este puțin probabil, în 2 situații din 10 acest lucru e posibil. Când în negocierea cu copiii care au inițiat *bullying*-ul se înregistrează un progres (copiii sunt dispuși să-și asume individual responsabilitatea pentru ameliorarea situației), se stabilește o întâlnire cu grupul de copii care au inițiat *bullying*-ul și se planifică modul în care problema va fi soluționată. Apoi toți se întâlnesc cu copilul țintă și soluția agreată va fi negociată.

Pasul 1.

Procesul începe cu identificarea mai multor copii care sunt suspecți că au manifestat comportamente de *bullying* față de un alt copil.

Acești copii care au inițiat *bullying*-ul formează un grup puțin eterogen. Există un lider și mai mulți colegi care îl urmează.

Pasul 2.

Fiecare copil care face parte din grupul ce a inițiat *bullying*-ul este ascultat pe rând în sesiuni separate.

Consilierul începe prin a-și împărtăși îngrijorarea cu fiecare copil implicat în *bullying* privind situația dificilă în care se află copilul țintă.

Pasul 3.

Când disconfortul copilului țintă este înțeles, consilierul îl întreabă pe copil care a inițiat *bullying*-ul dacă este pregătit pentru a ajuta la îmbunătățirea situației.

I se poate sugera ce ar alege să facă și, dacă se ajunge la un acord, se stabilește o întâlnire de 1 la 1 pentru a monitoriza progresul.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Pasul 4.

După această etapă, în care toți inițiatorii *bullying*-ului au fost intervievați, consilierul se întâlnește cu copilul țintă. De regulă, acest copil este foarte abătut și are nevoie de ajutor.

Interviul începe cu a-i comunica copilului țintă că cei care au manifestat *bullying*-ul au agreeat să coopereze pentru îndreptarea situației și este asigurat de ajutorul consilierului.

Consilierul explorează posibilitatea, dacă copilul țintă să fi contribuit cu ceva la apariția situației de *bullying*.

Pasul 5.

După ce consilierul s-a întâlnit din nou și a stat de vorbă individual cu toți copiii care au agresat și dacă s-au înregistrat progrese, stabilește o întâlnire de grup cu copiii care au inițiat *bullying*-ul. Scopul acestei discuții comune este de a li se solicita să decidă, fiecare pentru sine (nu ca grup), ce sunt dispuși să facă sau să vorbească, când se vor întâlni cu copilul țintă.

Pasul 6.

Se stabilește o întâlnire la care participă toate părțile implicate – inițiatorii *bullying*-ului și copilul țintă.

Cei care au inițiat *bullying*-ul fac o propunere de soluționare a situației. Aceasta poate fi un enunț prin care își exprimă părerea de rău sau o reiterare a faptului că nu vor mai continua să îl rănească pe colegul care a fost ținta agresiunii.

În final, consilierul va discuta despre cum pot ei să își mențină progresele în modul de relaționare și că le va oferi ajutorul, dacă alte probleme pot apărea pe viitor.

Important! Se recomandă monitorizarea atentă timp de o lună a evoluției situației.

- Procesul necesită nenumărate întâlniri cu copiii implicați în *bullying*, mai întâi ca persoane separate și apoi ca grup, pe parcursul a două săptămâni.
- Pedepsirea copiilor care au agresat și aplicarea consecințelor pentru comportamentul de *bullying* adesea pare că ne este cel mai la îndemână. Dar, din nefericire, aceasta face ca *bullying*-ul să continue și să îmbrace forme mai greu de identificat de către adulți.
- Chiar dacă consumă timp, această metodă poate să producă schimbări care să se mențină în comportamentul copiilor.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Evidența științifică a acestei metode este puternică. Studiile arată că are o rată de succes de 90%. Important de reținut, cazurile potrivite pentru această metodă trebuie alese cu grijă.
- *Ea nu este potrivită atunci când comportamentul de bullying îmbracă forme de violență fizică sau comportament criminal și nici pentru forme de tachinare ușoare. În aceste cazuri sunt mai potrivite alte metode.*





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 3

WORKSHOP no. 2

Metoda „Căutăm soluții împreună”

Studiile arată că această abordare este foarte potrivită pentru vârsta adolescenței. Este o metodă care nu blamează elevii ce au manifestat comportamente de *bullying* și nu-i aduce în lumina reflectoarelor, ci se focusează pe creșterea comportamentelor de suport din partea grupului față de elevul care a fost ținta *bullying*-ului.

Obiectivul este de a crește nivelul de empatie în rândul colegilor și de a-i antrena în identificarea de soluții, pentru a-l susține pe elevul care a fost țintă a *bullying*-ului.

Iată cum se poate aplica această metodă la clasă:

1. Stabilește o întâlnire cu eleva care a fost țintă a *bullying*-ului și ascultă cu atenție ce are de spus.

Încearcă să obții informații despre ce i se întâmplă, ce înseamnă pentru ea ceea ce i se întâmplă, cum îi este afectată viața ca urmare a situațiilor pe care le trăiește. Oferă-i posibilitatea de a pune pe hârtie gândurile pe care le are, legate de situația de *bullying*. Este important să nu faci niciun fel de referire la numele colegului sau colegilor care au agresat-o. Divulgarea numelor lor va contribui la perpetuarea comportamentelor de *bullying*. Cei care au agresat vor fi furioși pentru că au fost descoperiți și vor găsi noi modalități de a se răzbuna.

2. Apreciază verbal curajul elevei care a fost agresată de a se deschide în fața ta.

Reamintește-ți că a vorbi despre experiențele de *bullying* nu este un lucru tocmai ușor. Foarte mulți elevi aleg să își ducă suferința în tăcere sau, cel mult, se destăinuie prietenilor. Ai putea, de exemplu, să-i spui: „Apreciez că ai venit să îmi spui ce se întâmplă cu tine și cât de nefericită ești la școală! Acum vom putea să facem ceva, încât să îndreptăm lucrurile pentru tine. Nimeni nu merită să treacă prin așa ceva”.

3. Stabilește o întâlnire de grup cu toată clasă, la care să participe inclusiv cei care au comis agresiunea.

Obiectivul acestei întâlniri de grup este de a face cunoscută colegilor de clasă povestea suferinței colegei lor, care a fost ținta *bullying*-ului, fără a se divulga numele celor care au produs această suferință.



4. Oferă-i elevei posibilitatea de a alege, dacă vrea să le împărtășească ea personal povestea sau preferă să o faci tu în calitate de diriginte sau profesor în absența ei.

Uneori adolescenții sunt prea înfricoșați și rușinați, pentru a le vorbi colegilor despre ce li se întâmplă.

5. Povestește-le elevilor din clasa ta (colegii elevei care a fost agresată) istoria care ți-a fost împărtășită, fără să faci referire la elevul / elevii care au manifestat comportamentele de *bullying*.

Deși tu știi cine a manifestat comportamentele de luare în derâdere sau de înjosire, e important să nu faci niciun fel de referire la persoana sau persoanele care au agresat. Dacă te focusezi pe elevii care au manifestat comportamente de *bullying*, divulgându-le numele în fața colegilor, vei face ca *bullying*-ul să continue pe viitor. Cei care au agresat vor fi furioși, pentru că au fost pârâți și vor găsi noi modalități de a se răzbuna.

6. Solicită colegilor să se gândească, cum poate contribui fiecare la îndreptarea situației pentru eleva care a fost agresată.

De exemplu, „ Am nevoie de ajutorul vostru. Sunt foarte îngrijorată în privința unei eleve din această clasă. Ea este extrem de nefericită de foarte mult timp. Nu a mai putut să țină ascunsă durerea pe care o are și a venit să vorbească cu mine. Eu mă adresez vouă, pentru că împreună cred că putem face ceva ca să îndreptăm lucrurile pentru ea. Ea crede că nimeni din clasa asta nu o place și că nu își dorește să stea în prejma ei. Această fată este ...”

7. Numește pe cineva să citească mesajul prin care ea își face cunoscută suferința.

Verifică înainte ca mesajul scris să nu aibă informații despre cei care au inițiat *bullying*-ul. De exemplu: „În fiecare zi, când mă trezesc, mă simt rău și am o durere de stomac. Îmi doresc să mi se întâmple ceva și să nu mai ajung la școală. De cum mă apropii de școală, inima începe să îmi bată cu putere. M-am săturat să aud zilnic lucruri oribile despre mine. Dar cel mai îngrozitor este faptul că nimeni nu intervine să le spună celorlalți să se oprească. Noaptea stau trează în pat și mă gândesc la ceea ce au spus despre mine în ziua respectivă. Când, în sfârșit, reușesc să adorm, visez că sunt în curtea școlii și toți copiii spun lucruri respingătoare despre mine și râd, arătându-mă cu degetul. De foarte multe ori mă trezesc plângând și țipând, înainte să se facă lumină. Rămân așa întinsă în pat în întuneric și mă rog să mi se întâmple ceva, să nu mai ajung la școală”.

8. Solicită elevilor să vină cu idei despre cum pot împreună să îndrepte lucrurile pentru colega lor care suferă.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

„Acum că ați aflat cum se simte, ce puteți face pentru a o ajuta?”

Stabilește o nouă întâlnire individuală cu eleva agresată și una de grup peste o săptămână în care să monitorizați modul de implementare a soluțiilor propuse de colegi și în care să discutați posibilele provocări.

Monitorizați timp de 1 lună comportamentele elevilor pentru a remarca involuția sau ameliorarea situației.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 4

WORKSHOP No. 3

Utilizarea abilității de rezolvare a problemelor și a jocului de rol

Utilizarea abilității de rezolvare a problemelor și a jocului de rol pentru a-i antrena pe elevi în identificarea conduitei lor care conduce la menținerea comportamentului de *bullying* și la exersarea celor care conduc la descurajarea lui.

- a) Oferă elevilor o situație concretă care implică un comportament de *bullying*.

Ex., „Cornel îi spune lui Dinu că a venit elefantul la școală. Colegii din preajma lui Dinu râd”.

- b) Analizează cu ei situația prin prisma procesului de problemă rezolvată (*solving*): Care este problema? Ce soluții avem? Ce se întâmplă, dacă adoptăm diferite soluții? Care este cea optimă?

Reamintește-ți că a vorbi despre experiențele de *bullying* nu este un lucru tocmai ușor. Foarte mulți elevi aleg să își ducă suferința în tăcere sau, cel mult, se destăinuie prietenilor. Ai putea, de exemplu, să-i spui: „Apreciez că ai venit să îmi spui ce se întâmplă cu tine și cât de nefericită ești la școală! Acum vom putea să facem ceva, încât să îndreptăm lucrurile pentru tine. Nimeni nu merită să treacă prin așa ceva”.

Stabilește o întâlnire de grup cu toată clasă, la care să participe inclusiv cei care au comis agresiunea.

Exemplu

- Definiți împreună cu elevii problema. „Cornel îl poreclește pe Dinu. Dinu nu spune nimic, evită să îi privească pe colegi, colegii lui râd”.
- Identificați împreună cu elevii care sunt toate reacțiile posibile pe care le pot avea colegii care se află în preajmă (este important să iei în calcul toate alternativele posibile, atât cele pozitive, cât și cele negative, astfel încât să se vadă la final diferența).

– *Colegii râd.*

– *Colegii tac și privesc fără să facă nimic.*

– *Colegii pleacă și îl lasă singur pe Cornel.*





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

– *Colegii intervin și îi spun lui Cornel: „Nu e în regulă ceea ce faci. Asta nu e glumă.”*

- Pentru fiecare alternativă de reacție identificați care ar fi urmările emoționale și comportamentale:

– *Ce credeți că se va întâmpla, dacă colegii râd? Ce va învăța Cornel din reacția colegilor? Râsul colegilor îl va face pe Cornel să se oprească? Cum se va simți Dinu în funcție de cum vor răspunde ceilalți colegi? Râsul colegilor îl va face pe Cornel să se oprească pe viitor din a-l răni pe Dan? Râsul colegilor îl va face pe Dinu să se simtă mai bine sau mai rău?”*

(Râsul colegilor va încuraja comportamentul de *bullying*).

– *Ce se va întâmpla în situația în care ceilalți colegi privesc în tăcere situația în care Cornel îl rănește pe Dinu? Ce va învăța Cornel din tăcerea colegilor? Atenția tăcută a colegilor va descuraja comportamentul lui Cornel sau va conduce la repetarea și încurajarea lui? Cum se va simți Dinu?”*

(Tăcerea colegilor va încuraja comportamentul lui Cornel).

– *Ce se poate întâmpla, dacă colegii pleacă și refuză să asiste la momentul în care Cornel îl rănește pe Dinu? Ce se întâmplă dacă Cornel își pierde audiența?”*

(Dacă nu mai are audiență, comportamentul de *bullying* își pierde valoarea).

– *Ce se poate întâmpla, dacă unii dintre colegi îi vor lua partea lui Dinu și îl vor opri pe Cornel? „Nu e în regulă ceea ce faci. Asta nu e glumă.”*

(Cornel va fi descurajat)

c) Identificați cu elevii care este cea mai bună alternativă.

d) Puneți în joc de rol situația cu toate reacțiile posibile discutate mai sus, oferindu-le elevilor opțiunea de a vedea cum s-ar simți ei, dacă ar fi în pielea persoanei care ar trece printr-o astfel de situație.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 5

WORKSHOP no. 4

Utilizarea regulilor și consecințelor

Fiecare cadru didactic recunoaște importanța regulilor clasei în structurarea unui context eficient de lucru. Regulile care exprimă așteptarea adulților privitor la modul în care adolescenții trebuie să se comporte, urmate de consecințe clare, reprezintă punctul cheie al învățării comportamentale în școală. Disciplinarea care se bazează pe explicarea motivelor ce stau la baza regulilor și a consecințelor, aplicate în condițiile manifestării comportamentelor nepotrivite, reprezintă structura de rezistență a unei dezvoltări sănătoase. În adolescență regulile și consecințele se negociază împreună cu adolescenții.

- În primul rând, regulile comunică așteptările cadrului didactic, iar elevii pot astfel cunoaște ce se așteaptă de la ei sau cum trebuie să acționeze.
- În al doilea rând, regulile promovează „CORECTITUDINEA ȘI TRATAMENTUL NEDISCRIMINATORIU” ca fiind doctrina principală a clasei.
- Corectitudinea și tratamentul nediscriminatoriu reprezintă un concept foarte important pentru toți elevii – ei au nevoie să știe că vor fi tratați în mod corect și egal și că profesorii nu vor aplica discriminatoriu consecințele.

Exemple de reguli care susțin comportamentele anti-*bullying*:

- Este „*fun*” să râzi și să te distrezi, dar e distracție adevărată atunci când toată lumea râde și se simte bine.
- Râsul este foarte sănătos, dacă apare atunci când situația este potrivită și nimeni nu este rănit. Când cineva este rănit și tu râzi de situația lui, îi produci o rană și mai mare.
- Alege să pleci dintr-o situație în care un elev îl rănește pe un alt coleg, dacă consideri că nu ai puterea de a interveni, pentru a fi lângă persoana rănită. Solicită ajutor de la cei ce au putere mai mare, de la cadrele didactice.
- Alege să te alături unui coleg care este rănit, atrage și un alt coleg, dacă ai resursele necesare pentru a face asta. Cu cât vor fi mai mulți de partea elevului agresat, cu atât *bullying*-ul va slăbi în intensitate.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Alege să nu râzi de glumele nesărate sau inadecvate. Râsul tău va da putere celui care le face și care rănește.
- Alege să nu împrăștii informații personale despre un alt coleg. Fiecare are dreptul la intimitate.
- Alege să fii un martor responsabil. Atunci când faci ceva pentru a veni în apărarea unui coleg care are nevoie de sprijin, înseamnă că ți-ai exercitat puterea.

Regula setează contextul, dar consecințele ce se întâmplă după încălcarea regulii au impact asupra comportamentului. Prin urmare, determinarea unor reguli trebuie urmată de stabilirea unor consecințe și de monitorizarea respectării lor.

- Consecințele logice sunt reacții care sunt aplicate ca urmare a apariției unui comportament prin care se încalcă regula. Ele au ca efect prevenirea reapariției acestui comportament. Consecințele logice sunt diferite de pedeapsă, deoarece ele au ca scop ghidarea elevului spre comportamentul așteptat. Acest lucru se realizează prin construirea contextului adecvat în care elevul să se confrunte cu consecințele sau efectele propriului comportament.

În cazul *bullying*-ului, atunci când comportamentul manifestat rănește o altă persoană, o consecință posibilă ar fi repararea suferinței produse: elevul în cauză să ajute la un proiect, să aibă grijă de persoana rănită pe parcursul unei zile, să facă anumite sarcini în locul persoanei respective.

Studiile făcute pe diferite programe anti-*bullying* arată că strategia utilizării regulilor și consecințelor este foarte utilă în cazul elevilor din ciclul primar, dar e mai puțin eficientă în cazul elevilor de gimnaziu. Între autoritatea adulților și influența grupului de prieteni, adolescenții vor fi mult mai sensibili la efectele de grup, decât la ceea ce spun sau consideră adulții.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 6

WORKSHOP no. 5

Cyberbullying

Un bun cetățean digital își protejează informațiile personale, judecă în mod corect situațiile și îi tratează pe ceilalți cu respect în mediul online. Internetul și social media ne oferă multe oportunități de conectare, dar, de asemenea, aduc noi provocări pentru interacțiunile dintre noi în lumea digitală, inclusiv provocarea cyberbullying-ului.

Învățați-l pe elev că, indiferent dacă postăm ceva, trimitem un e-mail sau avem o discuție online, practicând o bună cetățenie digitală, contribuim la crearea unui mediu online mai primitor pentru toată lumea. De asemenea, ajutați-l să identifice semnele unei interacțiuni inadecvate, amenințătoare sau de tip *bullying*.

Această activitate presupune un joc de rol. Înainte de a începe, avertizați elevul că este un joc în care se simulează intenția de a răni și rugați-l să fie atent la ce simte, dar să nu considere că mesajul este la adresa lui, e doar o simulare. (dacă dialogul nu este potrivit pentru elevul dvs, credeți că nu ar putea înțelege că este vorba de o simulare, renunțați la activitate).

v Pașii de străbătut:

Spuneți-i elevului ce înseamnă să fii un bun cetățean digital. Împărtășiți cu el exemple care arată cum ați exersat dvs. acest rol. Rugați-l să vă ofere și el câteva exemple din experiența sa personală.

Explicați-i elevului că veți face un joc de rol. Replicile pe care le veți schimba nu reprezintă sub nicio formă ceea ce gândiți sau simțiți în realitate. Sunt folosite pentru a-l ajuta să identifice comportamente inadecvate și moduri în care să le combată.

Oferiți-i elevului o copie a conversațiilor purtate pe rețeaua de socializare și spuneți-i să o citească în gând.

Pentru început, cereți-i elevului să citească replicile persoanei 2 și dvs. citiți replicile persoanei 1. Astfel dvs veți juca rolul victimei, iar elevul, rolul celui care hărțuiește.

Stați față în față și citiți replicile ca și cum ați conversa între voi.

După ce ați terminat, inversați rolurile astfel încât elevul să joace rolul victimei, iar profesorul, rolul hărțuitorului. Recitiți replicile.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

La final, discutați despre cum a fost această experiență. Dacă este cazul, reasigurați elevul că ceea ce ați spus nu reflectă sub nicio formă sentimentele voastre reale.

Parcurgeți împreună întrebările de mai jos, pentru a începe o discuție despre cetățenia digitală și *cyberbullying*.

După încheierea discuției, subliniați un aspect pozitiv pe care l-ați observat la elevul dvs., astfel încât interacțiunea să se termine într-o notă pozitivă.

v Întrebări

Cum ți s-a părut să citești replicile înainte de a începe jocul de rol? Ai fost surprins de ceea ce s-a spus? Tu ai experimentat așa ceva pe rețelele de socializare? (Accentuați că spațiul în care vă aflați este un spațiu sigur; dacă au trimis ceva de acest gen înainte, anunțați-i că este în regulă la momentul acestui exercițiu.)

S-a simțit diferit să auzi acele cuvinte spuse cu voce tare?

Crezi că a scrie ceva de pe telefon sau a posta pe o rețea de socializare este diferit de a spune acele lucruri față în față? Dacă da, de ce?

Când vezi că se întâmplă așa ceva online, știi ce să faci pentru a încerca să fii în siguranță atât tu, cât și cealaltă persoană?

Dacă ești nervos pe cineva, înainte de a îi trimite un mesaj online, crezi că te-ar ajuta să îți imaginezi reacția lui dacă ați fi față în față?

v Informații

Cyberbullying-ul constă în utilizarea repetată a instrumentelor digitale de comunicare, cum ar fi telefoanele mobile, computerele și platformele de socializare pentru a face o altă persoană să se simtă tristă, supărată sau intimidată. Acest comportament include trimiterea de mesaje jignitoare sau amenințătoare, realizarea unor postări de acest gen pe rețelele de socializare, postarea de fotografii sau videoclipuri jenante sau folosirea de instrumente online pentru a dezinforma și a răspândi bârfe răutăcioase despre cineva. Dacă credeți că este posibil ca elevul dvs. să fie victimă a *cyberbullyingului*, evaluați dacă comunicarea celeilalte persoane cu el este intenționată și repetată. Dacă nu, probabil este nevoie să învețe cum să comunice în mod responsabil online. Dacă însă respectă aceste criterii, ar trebui ca situația să fie tratată cu seriozitate și să luați în considerare următoarele etape de intervenție și prevenire recomandate de către Asociația Națională a Psihologilor Școlari (USA):





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Spuneți-i calm și hotărât hărțuitorului să se oprească și să înlăture orice material ofensator din discuțiile viitoare.
- Ignorați sau blocați comunicarea cu persoana în cauză.
- Faceți o copie a materialului postat de hărțuitor și trimiteți-l părinților săi, solicitându-le ajutorul pentru a pune capăt acestui comportament problematic.
- “Curățați” lista de prieteni a copilului dvs. pentru a ajuta la reducerea numărului de persoane care au acces la locația de e-mail a victimei.
- Depuneți o reclamație pe site-ul web, la furnizorul de servicii Internet sau la compania de telefonie mobilă.
- Apelați la ajutorul psihologului școlar, al consilierului școlar, al directorului, al școlii / poliției sau al unui psiholog clinician.
- Contactați un avocat, dacă pașii mai puțin drastici sunt ineficienți.
- Contactați poliția dacă intimidarea cibernetică include amenințări de vătămare.

v Textul de citit împreună cu copilul

Notă: o parte replicile de mai jos sunt scrise cu intenția de a răni sentimentele celorlalți și sunt folosite numai în scopul unui joc de rol. Acesta te va ajuta să identifici comportamente inadecvate și să înveți moduri în care le poți combate

Conversația 1:

Persoana 1: *Am jucat bine volei astăzi! Am muncit din greu ca echipă, chiar dacă nu am câștigat.*

Persoana 2: *Cred că meciul a fost ok. Tu puteai juca mai bine.*

Persoana 1: *Da, și eu am fost puțin dezamăgit/ă.*

Persoana 2: *Dezamăgit/ă? Ar trebui să-ți fie rușine! Ai jucat groaznic.*

Persoana 1: *Am jucat cât de bine am putut.*

Persoana 2: *Ei bine, cât de bine ai putut nu a fost suficient.*





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Persoana 1: *Ok. :-/*

Persoana 2: *Trebuie să poți mai bine. Vreau să joc volei când voi merge la colegiu, dar nu voi primi bursa dacă echipa noastră o ține tot așa.*

Persoana 1: *Îmi pare rău. Fac tot ce pot.*

Persoana 2: *Asta nu contează. Ai jucat groaznic și aș vrea ca antrenorul să te dea afară din echipă.*

Conversația 2:

Persoana 2: *Ce vei face în weekend?*

Persoana 2: *Ai fost invitat la petrecerea lui Dan?*

Persoana 1: *Nu.*

Persoana 2: *Păcat. Toți cei populari vor fi acolo. Cred că nu ești unul dintre ei.*

Persoana 1: *Da. Sunt supărat.*

Persoana 2: *Clar, nu ești la fel de cool ca noi. Ar trebui să încerci mai mult.*





UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 7

WORKSHOP no. 6

Violența pe bază de gen și bullying-ul în școală

Obiectivele acestei activități sunt următoarele:

- Să sporească înțelegerea elevilor cu privire la *bullying*-ul în școală.
- Să dezvolte înțelegerea *bullying*-ului în baza genului și legăturile dintre dezechilibru de putere/abuz și VBG/*bullying*.
- Să înțeleagă impactul abuzului, să dezvolte empatie față de victime și să conteste atitudinile și comportamentele semenilor care susțin VBG/*bullying* în școală.

În vederea desfășurării activității se vor pregăti materiale cu scenarii, flipchart și hârtie pentru flipchart, marker. Se va alege între următoarele scenarii:

I. MARIA

Maria este nouă la noi în clasă. Știți că se simte singură și își dorește mult să-și facă prieteni. O altă fată o întrebă dacă poate împrumuta telefonul ei mobil pentru a-și suna părinții. Mai târziu o vedeți pe fată ținând telefonul Mariei și râzând cu un grup de elevi pe hol. Când întrebi ce s-a întâmplat, fata explică faptul că a folosit telefonul Mariei pentru a publica un mesaj pe peretele ei de FB: „contactați-mă pentru săruturi gratuite”. Ea îți arată că există deja câteva răspunsuri explicite la text din partea unor băieți care îi cer să se întâlnească cu ei. Toți elevii din grup glumesc spunând că Maria „acum chiar este populară”.

1. Cum credeți că au făcut-o colegii ei pe Maria să se simtă?
2. Cum vi se pare comportamentul fetei? Ce încerca ea să obțină?
3. Cum vi se pare comportamentul celorlalți implicați (elevii care râdeau și băieții care au răspuns la mesaj)? Ce încercau să obțină?
4. Ați defini experiența Mariei drept *bullying*? Dacă da, a fost comportamentul abuziv experimentat de Maria pe bază de gen?





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

5. Ce credeți că ar trebui să facă Maria acum?
6. Ce ați face/spune dacă ați fi prietenul/prietena Mariei?
7. Ce ați face/spune dacă ați fi prietenul/prietena fetei care a luat telefonul Mariei?

6. PETER

Petru este un elev strălucit din clasa voastră. Alți elevi îi cer tema pentru a o copia, dar el refuză întotdeauna. El are astm și acest lucru face ca să fie dificil pentru el să participe la activități sportive. Recent, l-ai văzut având un atac de astm în timp ce juca fotbal. Colegii lui de echipă glumesc pe seama lui în fiecare zi și îl numesc „cârpă”. Unul dintre băieții l-a îmbrâncit și a căzut în genunchi în noroi și i-a făcut o poză cu telefonul mobil. Mai târziu, același băiat vă cere să vă uitați la pagina lui de Facebook. Încărcase fotografia cu Petru, cu titlul „Așa arată eșecul”. V-a spus că unii dintre elevi din clasă deja au dat „like” fotografiei. V-a cerut să spuneți cât mai multor oameni să dea „like” fotografiei.

1. Cum credeți că l-au făcut colegii lui pe Petru să se simtă?
2. Cum vi se pare comportamentul băiatului?
3. Ce încerca el să obțină?
4. Cum vi se pare comportamentul celorlalți oameni implicați (toți cei care l-au făcut pe Petru ‘cârpă’ și care au dat „like” la fotografia de pe Facebook)?
5. Ce încercau să obțină?
6. Ați defini experiența lui Petru drept *bullying*?
7. Ce credeți că ar trebui să facă Petru acum?
8. Ce ați face/spune dacă ați fi prietenul/prietena lui Petru?
9. Ce ați face/spune dacă ați fi prietenul/prietena băiatului?

7. ERIC

Eric este cu voi în aceeași clasă. O altă colegă, Laura, îi cere o întâlnire dar el nu a fost interesat. De atunci, Laura și prietenele ei râd de el de fiecare dată când trec pe lângă ele.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

L-au întrebat cu voce tare dacă „preferă băieții în locul fetelor” astfel încât toată lumea să le audă. Unii dintre profesori le-au auzit și ei spunând acest lucru, dar au ignorat comentariile. O săptămâna mai târziu, Laura și prietenele ei au lăsat broșuri despre drepturile homosexualilor și organizații de sprijin pe banca lui Eric.

- 1. Cum credeți că l-au făcut pe Eric să se simtă Laura și prietenele ei?*
- 2. Cum vi se pare comportamentul Laurei? Ce încerca ea să obțină?*
- 3. Cum vi se pare comportamentul prietenelor Laurei și al profesorilor care au ignorat comentariul? Ce încercau să obțină?*
- 4. Ați defini experiența lui Eric drept bullying sau violență în baza genului? Dacă da, a fost comportamentul abuziv experimentat de Eric pe bază de gen?*
- 5. Ce credeți că ar trebui să facă Eric acum?*
- 6. Ce ați face/spune dacă ați fi prietenul/prietena lui Eric?*
- 7. Ce ați face/spune dacă ați fi prietenul/prietena Laurei?*

Împărțiți clasa în grupuri (de preferat mixte) de 4-6 elevi așezați în cercuri mici. Dați câte un scenariu diferit fiecărui grup și cereți-le să citească și să discute întrebările în cadrul grupului timp de 10 minute. Reveniți la grupul mare și cereți fiecărui grup să facă un rezumat scurt al scenariului și al discuției din grup. Discutați scenariile cu întregul grup folosind întrebările de mai jos:

- La ce tipuri de violență (ex. izolare, amenințări, violență fizică) au fost supuse personajele? Vă rog să oferiți exemple.
- De ce au fost personajele supuse la așa ceva? Dacă grupul nu menționează, căutați sprijin din partea semenilor, ierarhii de putere, acuzarea victimei, *bullying* drept comportament ‘acceptabil’ sau ‘normal’, ‘doar o glumă’, lipsa de intervenție a profesorilor, etc.
- Au fost aceste tipuri de *bullying*? De ce?





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Ce au încercat făptașii' să obțină prin comportamentul lor?
- Ce relații de putere ați observat? Cine are putere și de ce?
- Ce ar fi trebui să facă personajul abuzat? Ce ar putea să îl împiedice să vorbească sau să facă ceva?
- Dacă ați fi prietenul lui, cum l-ați sfătui să procedeze? Cum l-ați ajuta?

Aveți grijă că elevilor adesea le este greu să recunoască formele de violență care nu este fizică. De asemenea, ei pot crede că abuzul psihologic are consecințe negative minime pentru victime. Cel mai important lucru de învățat din această activitate este faptul că *bullying*-ul nu apare niciodată din vina victimei.

Ca încheiere, cereți-șe elevilor să indice un lucru pe care l-au învățat din scenarii.

Câteva mesaje de reținut:

- *Bullying*-ul este frecvent întâlnit în școală. Asta nu înseamnă că este în regulă.
- *Bullying*-ul pe bază de gen este incredibil de dureros pentru victime, atât fete cât și băieți. Victimele nu provoacă violența prin comportamentul/aspectul lor.
- Agresorii adesea nu au alte moduri de a face față emoțiilor lor contradictorii. Comportamentul lor violent poate fi un semnal că acești elevi trec prin dificultăți și "strigă" după ajutor prin comportamentul lor problematic.
- Violența se oprește doar cu o intervenție. Tăcerea, imparțialitatea și negarea doar perpetuează problema și nu întrerupe ciclul violenței/*bullying*-ului.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 8

WORKSHOP no. 7

Mituri și realități despre *bullying*

Obiectivul acestei activități este să pregătească grupul/clasa pentru subiectul *bullying*, să conteste și să desființeze mituri, dar și să întărească informațiile care sunt reale, de încredere și valide.

Pas cu pas:

- Explicați-e elevilor că veți juca toți un joc pentru a vedea cât de multă „informație subiectivă” și „mituri” are grupul despre *bullying*-ul la școală. Explicați că „mitul” se referă la informații neadevărate care sunt transmise mai departe ca fapte. Unele mituri conțin anumite informații exacte, dar în general nu sunt adevărate.
- Împărțiți clasa în două părți cu o linie invizibilă - partea stângă este pentru mituri și ficțiune, iar partea dreaptă pentru fapte și realitate.
- Citiți prima afirmație și dați-le instrucțiuni elevilor – cei care cred că afirmația este un mit trec în partea stângă, iar cei care cred că este adevărat – trec în partea dreaptă. După ce toți elevii au decis, discutați o perioadă de timp despre motivul pentru care au ales să fie în partea în care sunt.
- După ce au discutat fiecare afirmație, explicați-le elevilor dacă afirmația este adevărată sau este un mit.

Înțelegerea faptelor versus mituri despre agresori și victime este importantă pentru intervenție. Problemele victimelor și agresorilor nu sunt aceleași. Victimele *bullying*-ului au nevoie de intervenții care să îi ajute să-și dezvolte o imagine de sine pozitivă și care să-i învețe să nu de-a vina pe propria persoană pentru lucrurile care li se întâmplă. Agresorii trebuie să învețe strategii care să îi ajute să-și controleze furia și tendința lor de a da vina pe alți oameni pentru problemele lor. Semenii trebuie să învețe că *bullying*-ul este o problemă a întregii școli, în care toată lumea este răspunzătoare. Nu există observatori neimplicați.

MIT: Uneori copiii o cer.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

REALITATE: Niciun copil nu cere să fie agresat. Fiecare copil face tot ce poate și nu merită să fie victimizat. Unii copii pot acționa sau arăta într-un anumit fel care atrage *bullying*-ul; sarcina noastră e să ne adresăm *bullying*-ului și să ajutăm victima să învețe abilitățile pentru a gestiona într-un mod mai eficient *bullying*-ul.

MIT: Uneori agresorii de fapt își ajută victimele împingându-i să învețe să se apere.

REALITATE: Frica nu este propice pentru a învăța să te aperi. Trebuie să-i învățăm pe copii abilitățile de care au nevoie pentru a fi autoritari într-un mediu înțelegător și susținător, nu prin coerciție și amenințări.

MIT: Elevii vor depăși victimizarea. Victimizarea de obicei se termină atunci când un elev se duce la liceu, adesea după primul an.

REALITATE: Efectele victimizării sunt profunde și pot ajunge până la maturizare. Traumatizarea gravă a persoanelor victimizate a fost legată de depresie, neputință și, în anumite cazuri, suicid. Putem preveni victimizarea identificând semnalele de alarmă și înțelegând efectele sale de durată.

MIT: Durează de un an. Ce mai contează acum? Copilul poate să gestioneze.

REALITATE: Doar pentru că respectivul copil a îndurat o situație dureroasă, asta nu înseamnă că situația este în regulă. Efectul cumulativ al hărțuirii poate fi copleșitor. Orice incident de *bullying* poate fi „paiul care sparge buba” provocând boală, evitarea școlii și chiar violență dacă persoana victimizată se răzbună.

MIT: Este în regulă să lovești pe cineva care te agrează, acest lucru îl va opri.

REALITATE: Este de înțeles că poți să fii furios, dar dacă ai deveni agresiv sau violent, lucrurile s-ar putea înrăutăți pentru că și tu poți avea probleme.

MIT: Doar băieții care sunt efeminați și mici sunt agresați; doar fetele care sunt nesigure și supraponderale sunt agresate.

REALITATE: Victimizarea nu se limitează la elevii care afișează caracteristici de pasivitate (precauție, sensibilitate, tăcere, anxietate și nesiguranță). Efectele victimizării afectează atât elevii care afișează caracteristici de pasivitate cât și pe cei care acționează provocator, pentru că unele victime ale *bullying*-ului caută un mod de a se apăra prin comportament provocator.

MIT: Victimele *bullying*-ului nu știu cum să se apere verbal sau fizic.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

REALITATE: Societatea, părinții și școlile nu îi învață pe copii abilitățile autoapărării fizice, psihice, emoționale și verbale. Acest lucru se întâmplă pentru că majoritatea adulților nu știu cum să facă acest lucru.

MIT: *Bullying*-ul este un ritual de inițiere prin care trebuie să trecem toți.

REALITATE: Unii oameni pretind că hărțuirea, discriminarea, rasismul, violența, atacul, urmărirea, abuzul fizic, abuzul sexual, molestarea, violul și violența domestică sunt ritualuri de inițiere, dar toate sunt de neacceptat.

MIT: Agresorii sunt puternici din punct de vedere psihologic.

REALITATE: Agresorii compensează pentru slăbiciunea lor cu agresiune. Ceea ce unii oameni văd în mod greșit drept „tărie psihică” este de fapt o determinare agresivă de a încălca granițele altor oameni fără respect sau considerație pentru ceilalți, fără a te gândi la consecințe, și un fond infinit de scuze și motivații goale pentru agresiunea lor. O motivație este o încercare de a pune o față acceptabilă social unui comportament inacceptabil social. Mulți adulți sunt păcăliți de această înșelătorie și manipulare.

MIT: Violența la televizor și jucarea jocurilor video violente îi face pe copii să fie violenți.

REALITATE: Mulți copii joacă jocuri video violente, dar doar puțini copii sunt violenți. De aceea, jocurile video violente nu sunt o cauză, altfel toată lumea care joacă jocuri video violente ar fi violentă, lucru care nu se întâmplă. Totuși, trebuie remarcat că interacțiunea repetată cu jocurile violente poate desensibiliza tinerii, în special tinerii în anii de formare.

MIT: Poți detecta un agresor după cum arată și se poartă.

REALITATE: Nu există așa ceva, și anume modul în care un agresor arată sau se poartă. Nu există o ținută sau un comportament anume.

MIT: *Bullying*-ul online nu implică rănire fizică, atunci care este problema?

REALITATE: De fapt, unii oameni s-au sinucis pentru că nu au văzut o cale de ieșire din hărțuire, amenințări și abuz continuu. Cicatricile emoționale rămân mult mai mult timp și uneori o persoană nu va reuși să treacă peste ele. Unele website-uri le permit oamenilor să posteze anonim ceea ce înseamnă că este foarte dificil să oprești acest abuz. Este important să se ia un screenshot al oricăror conversații, mesaje și posturi pe care le percepeți ca *bullying*, pentru a avea o dovadă.

MIT: Este ușor să identifici semnele *bullying*-ului





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

REALITATE: Nu este ușor să identifici semnele *bullying*-ului, pentru că nu este întotdeauna fizic și evident. *Bullying*-ul emoțional, verbal și online poate lăsa adesea cicatrici pe care oamenii nu le văd.

MIT: Copiii scapă de *bullying* când cresc.

REALITATE: Destul de des, copiii care agresează cresc și devin adulți care agresează sau care folosesc comportamentul negativ pentru a obține ce doresc, dacă respectivul lor comportament nu a fost contestat de către autoritățile relevante, fie ele școală sau părinți, etc.

MIT: *Bullying*-ul implică doar făptași și victime.

REALITATE: Mulți părinți, profesori și elevi văd *bullying*-ul ca o problemă care se limitează la agresori și victime. Dar *bullying*-ul implică mai mult decât dinamica agresor-victimă. Spre exemplu, incidentele de *bullying* sunt evenimente care au loc în public în mod tipic (mai degrabă decât în particular) care au martori. Studiile bazate pe observații de la locul de joacă au descoperit că în cazul majorității incidentelor, cel puțin alți patru semeni au fost prezenți ca martori, observatori pasivi, ajutoare ai agresorilor, susținători sau apărători ai victimelor. Un studiu a descoperit că în peste 50% din incidentele de *bullying* observate, semenii îi susțin pe agresori prin observare pasivă. În doar 25% din incidente, martorii au sprijinit victima prin intervenții directe, distragere sau descurajare a agresorului.

MIT: Copiii și tinerii care sunt agresați vor spune unui adult aproape întotdeauna.

REALITATE: Adulții adesea nu sunt conștienți de *bullying* — în parte pentru că mulți copii nu îl raportează. Doar 1/3 din elevii care au fost agresați au raportat acest lucru unui adult. Băieții și copiii mai mari sunt mai puțin predispuși decât fetele și copiii mai mici să spună unui adult despre *bullying*. De ce sunt copiii rezervați în a raporta *bullying*-ul? Ar putea să le fie frică de răzbunarea agresorilor. De asemenea, ar putea să le fie teamă că adulții nu vor lua în serios preocupările lor sau vor gestiona neadecvat situația de *bullying*.

MIT: Agresorii nu au prieteni.

REALITATE: Chiar dacă agresorii nu se gândesc la sentimentele altora, ei au prieteni care cred că *bullying*-ul este amuzant și grozav.

MIT: Agresorii și copiii care sunt agresați sunt două tipuri total diferite de copii.

REALITATE: Majoritatea copiilor care sunt agresați, la rândul lor îi agresează pe alții.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 9

WORKSHOP no. 8

Fereastra lui *Johari*

Obiectivele activității sunt următoarele: să crească nivelul de conștientizare cu privire la modul în care elevii se văd pe ei înșiși și modul în care alții îi percep, să înțeleagă și să arate auto acceptare și că sunt conștienți de propria persoană, să crească dezvoltarea personală, comunicarea interpersonală și relațiile interpersonale.

Vom avea nevoie de Pixuri, creioane colorate, hârtie, foi colorate care se lipesc (Post-it-uri).

Explicați grupului că această activitate le va permite să se vadă prin ochii altora într-o lumină pozitivă. Evidențiați faptul că focusul este pe fiecare caracteristică pozitivă.

Înmânați-i fiecărui elev câte o coală de hârtie împărțită în 4 secțiuni. Cereți-le să-și decoreze propria 'fereastră' după cum le place. Apoi cereți-i fiecărui elev să eticheteze fiecare pătrat al ferestrei cu următorii termeni:

| | |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |

1 – „Eu știu și tu știi”

2 – „Tu știi”

3 – „Eu știu”

4 - *lăsați al patrulea pătrat neetichetat pentru moment*

Odată ce toată lumea are fereastra gata, cereți-le elevilor să lipească hârtia în spatele fiecăruia sau să o pună pe podea în fața lor. Cereți-le elevilor să scrie fiecare pe bilețele separate câteva gânduri pozitive despre ei înșiși folosind adjective sau fraze scurte. Încurajați-i să găsească cel puțin patru. Oferiți-le câteva exemple: „Sunt un foarte bun povestitor”; „Sunt un bun ascultător; prieten; onest; bine organizat”, etc. Păstrați aceste post-it-uri ca o listă personală.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Apoi cereți-le să scrie 1-3 atribute pozitive despre fiecare elev pe post-it-uri diferite și să le pună în al patrulea pătrat, cel neetichetat, al persoanei despre care scriu, fără să-și scrie propriul nume pe ele. Dacă grupul este unul cu un nivel scăzut de învățare sau are abilități de limbaj limitate, le puteți furniza o varietate de cuvinte, uneori cu imagini alăturate la vedere, pentru a ajuta procesul.

Odată ce toată lumea a fost acest lucru, cereți-i fiecărui elev să petreacă niște timp recapitulând ferestrele individual. În această fază, doar cei care sunt pregătiți și doresc, vor împărtăși sentimentele lor cu grupul.

Acum cereți grupului să înceapă să sorteze post-it-urile pe fereastra lor:

- În primul pătrat (Eu știu și tu știi) ei trebuie să pună cuvintele/frazele care se potrivesc cu notițele pe care le-au făcut la început pentru ei înșiși.
- În al doilea pătrat (Tu știi) tot ce a fost spus despre ei de către ceilalți, informații care nu s-au aflat pe lista lor personală.
- În al treilea pătrat (Eu știu), ei trebuie să pună tot ce a fost menționat pe lista personală dar nu a mai fost menționat și de altcineva.

Odată ce elevii au terminat ferestrele, ei le pot împărtăși cu restul grupului.

Apoi, explicați-le că:

- Fereastra „Eu știu și tu știi” este partea din noi de care suntem încrezători și pe care o arătăm de bunăvoie celorlalți. Poate doriți să lucrați mai mult la aceasta și să întrebați: *Cum poți construi mai departe pe aceasta? Cum poți face mai mult din aceasta? Îți place să fii văzut/ă astfel?*
- Fereastra „Tu știi” este modul în care ne văd ceilalți, noi nefiind conștienți de aceste calități. Puteți explica și că uneori potențialul există, dar suntem prea timizi, prea emoționați sau prea temători pentru a-l recunoaște. Cu toate acestea, alții ne pot ajuta să facem acest lucru. Poate doriți să lucrați mai mult la aceasta și să întrebați: *Pe care dintre aceste caracteristici ți-ar plăcea să le adopți mai mult? Cum te poți vedea astfel? Îți plac toate sau unele dintre aceste calități? Ce calități te-au surprins cel mai mult?*
- Fereastra „Eu știu” se referă a potențialul fiecărei persoane. Pătratul ferestrei se referă la ce crede participantul că este capabil să facă, dar nu o face suficient, îi este prea frică sau teamă și/sau se reține. Poate doriți să lucrați mai mult la aceasta și să întrebați: *De ce ați*





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

avea nevoie pentru a arăta și această latură a voastră? Dacă ați putea să cereți ajutor pentru a putea face acest lucru, cui i-ați cere? Există ceva aici ce nu vrei să împărtășești, ci preferi să ții pentru tine?

Ultima fereastră care a rămas neetichetată reprezintă creșterea și dezvoltarea personală.

- Odată ce toți elevii au terminat de împărtășit ce au dorit să împărtășească despre primele trei pătrate, încurajați-i să-și imagineze cum vor fi în viitor, explorând aspectele pozitive despre care au vorbit din propria fereastră și, poate, adăugând idei pe care le-au auzit atunci când au ascultat discuția despre celelalte ferestre.
- În final, cereți-le să facă un pas înapoi și să se vadă pe ei și calitățile lor actuale împreună cu imaginea de sine, și capacitatea pe care o au pentru a se dezvolta.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 10

CARAVANA DE PREVENIRE ȘI COMBATERE A BULLYING-ULUI ȘI DISCRIMINĂRII

Argument

În școlile românești, fenomenul de *bullying* are o incidență din ce în ce mai ridicată, pericolul venind din falsa impresie de normalitate a acestuia, majoritatea oamenilor acceptându-l ca pe o componentă obișnuită a vieții de zi cu zi.

Bull în limba engleză înseamnă taur. *Bullies* (în aceeași limbă) înseamnă agresori, iar *bullying* este acțiunea agresivă (verbal, acțional și implicit emoțional), desfășurată între două sau mai multe persoane, și începe prin intimidarea unuia de către celălalt. Poate nu întâmplător rădăcina termenului este „taur”, cu trimitere la brutalitate - „luat în coarne”, forța conflictuală și comportament agresiv.

Intimidarea/amenințarea este o încercare agresivă, de obicei sistematică și continuă, în scopul subminării și rănirii cuiva, pe baza unor slăbiciuni percepute la acesta. Deși frecvent asociate cu copiii, agresiunile pot apărea la orice vârstă, iar membrii grupurilor minoritare sunt mult mai susceptibili de a fi hărțuiți la vârsta adultă (în limbaj de specialitate *mobbing-ul*).

Efectele asupra victimei sunt adesea devastatoare din punct de vedere emoțional și comportamental.

Bullying-ul poate să transforme școala într-un loc de temut, în timp ce aceasta ar trebui să le asigure elevilor un mediu în care să se simtă în siguranță.

Odată informați, copiii pot lua atitudine, pot interveni pentru ei înșiși, dar și pentru ceilalți, iar numărul cazurilor de acest fel se va diminua treptat.

Prevenirea acestui fenomen este responsabilitatea tuturor și nimeni nu ar trebui să fie indiferent față de acele persoane care se află în incapacitatea de a se descurca într-o asemenea situație.

Cadrele didactice pot să contribuie la diminuarea fenomenului fie prin activități de informare, implicare și combatere a fenomenului, fie prin neacceptarea și sancționarea imediată a unor astfel de comportamente

Scopul activității





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Informarea corectă a elevilor din învățământul primar, gimnazial și liceal, a părinților acestora și a cadrelor didactice cu privire la fenomenul ”bullying”: definire, forme de manifestare, cauze, efecte, statistici privind gradul de escaladare a fenomenului în școala românească, forme de prevenție, modalități de a lua atitudine, de a interveni pentru ei înșiși și/sau pentru alții, în vederea diminuării numărului cazurilor de acest fel.

Obiectivele proiectului

- Diseminarea informațiilor despre fenomenul ”bullying”: definire, forme de manifestare, cauze, efecte, statistici privind gradul de escaladare a fenomenului în școala românească,
- Aplicarea chestionarului *Bullying*, pentru a se stabili gradul de răspândire a fenomenului *Bullying* în rândul elevilor,
- Creșterea gradului de conștientizare a efectelor negative ale fenomenului ”bullying” în rândul elevilor, părinți ai acestora, cadre didactice și al nivelului de informare al acestora asupra necesității implicării în prevenirea și combaterea acestui fenomen;
- Însușirea de către elevi, părinți ai acestora și cadre didactice, a unor tehnici de gestionare corectă a situațiilor în care elevii sunt victime ale unor persoane care practică ”bullyingul”;
- Consilierea elevilor care practică ”bullying-ul”, cu accent pe dezvoltarea altor metode de exprimare a emoțiilor negative și de rezolvare a conflictelor interioare proprii;
- Instruirea cadrelor didactice și a părinților elevilor cu privire la felul în care își pot sprijini elevii/ copiii implicați în situații de tip ”bullying” (”victime” sau ”agresori”);
- Diseminarea rezultatelor proiectului.

Grupul țintă

- elevi din învățământul primar, gimnazial, liceal,
- cadre didactice.

Beneficiarii direcți și indirecti

- direcți: elevi, părinți, cadre didactice





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

· indirecte: comunitatea locală

Durata proiectului: 2023

Locul de desfășurare

- săli de clasă, curtea școlii,
- LAI, HCC, SIB

Resurse materiale

- Coli albe, colorate,
- Markere, cariocă, acuarele, culori,
- bilețele care se lipesc/Post-it-uri, pixuri, flipchart,
- Aparat foto, casetofon, laptop,
- filme tematice.

Resurse procedurale

- Strategii didactice: conversația euristică, expunerea, modelarea, explicația, problematizarea, algoritmizarea, generalizarea, jocuri de rol și exerciții practice de modelare comportamentală, dezbateri, expuneri.
- forme de organizare: frontal, individual, lucrul pe grupe.

Evaluare

- v Mediatizarea caravanei prin afișe, fluturași,
- v Recompense, diplome, felicitări,
- v Fotografii,

Rezultate așteptate

- Proiecte, portofolii,
- Expoziții.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Acțiuni

- Ø Stabilirea unui calendar de lucru, planuri de activitate,
- Ø Popularizarea acțiunilor.

Bibliografie

- Tzvetina Arsova Netzelmann, Elfriede Steffan, Marina Angelova , *Strategii pentru o clasă fără bullying* , manual pentru profesori și personalul școlar

Calendarul activităților

| Nr.crt. | Activitatea | Locul de desfășurare | Termen |
|---------|--|--|--------------------------|
| 1. | Informarea și conștientizarea <i>bullying</i> -ului și <i>cyberbullying</i> -ului Fenomenul <i>bullying</i> - mit sau realitate | Săli de clasă/laboratorul de informatică LAI, HCC, SIB | Martie – aprilie 2023 |
| 2. | Film sau realitate – proiectare de filme | Săli de clasă/ laboratorul de informatică LAI, HCC, SIB | Mai – iunie 2023 |
| 4. | O școală fără <i>bullying</i> - Concurs de desene Realizarea unui vernisaj cu lucrările elevilor și premierea autorilor lucrărilor câștigătoare | Săli de clasă/holul școlilor LAI, HCC, SIB | Iulie – august 2023 |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|----|---|---|-----------------------------|
| 5. | <p>Stop <i>bullying</i>!; Violența distruge!, Prietenia <i>construiește!</i> „Patrula veselă de recreație!” pentru a monitoriza fenomenul de violență sau <i>bullying</i> în timpul pauzelor</p> <p>Distribuirea de pliate pe tema <i>bullying</i>-ului</p> <p>Realizarea unei prezentării PPT cu aspecte de la activitățile organizate</p> | <p>Săli de clasă</p> <p>Coridoare</p> <p>Curtea școlii</p> <p>Laboratorul de informatică</p> <p>LAI, HCC, SIB</p> | Septembrie – noiembrie 2023 |
|----|---|---|-----------------------------|





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 11

STREET FLASHMOB

Un *flashmob* este o adunare de oameni care se întâmplă într-un loc liber, participanții realizând o acțiune neobișnuită pentru o perioadă foarte scurtă de timp (de obicei câteva secunde/minute), după care grupul se răspândește ca și cum nimic nu s-ar fi întâmplat.

Flashmob-ul este o „prezentare” pentru spectatorii accidentali, cu scopul de a trezi sentimente de neînțelegere, interes. *Flashmob*-ul este o acțiune de masă, o modalitate de a te exprima și de a transmite un mesaj către societate, un mesaj care, poate, altfel nu ar ajunge la grupul țintă și / sau la publicul larg.

Un *flashmob* nu ar trebui să fie folosit pentru a genera profit sau pentru a face o promovare la un produs comercial, acesta fiind de fapt un instrument social.

Obiectiv de învățare

Persoanele care participă la un *flashmob* își dezvoltă spiritul de echipă, spontaneitatea, seriozitatea, capacitățile de organizare. Și, mai presus de toate, fac conștientizare la nivel de comunitate asupra fenomenului *bullying-ului* și discriminării. Toată lumea are de învățat din această experiență, fie direct, fie indirect.

Implementare

Un *flashmob* trebuie gândit și pregătit cu ceva timp înainte de acțiunea propriu-zisă. Această parte de pregătire se desfășoară în cea mai mare parte online, prin anunțuri referitoare la acțiunea de *flashmob* postate pe grupurile de discuții, rețele sociale, etc. Cu cât mai mulți oameni aderă la ideea pe care o va promova acțiunea de *flashmob*, cu atât mai mulți vor fi prezenți la fața locului, deci cu atât mai mare va fi impactul în comunitate.

- a) Stabilim exact ce vrem să se transmită prin acțiunea de *flashmob* și apoi stabilim o activitate concretă care să se întâmple la această acțiune: mișcări de dans.
- b) Realizăm o campanie publicitară pentru a face cunoscută inițiativa. Încercăm să ajungem acolo unde se află publicul țintă vizat de activitatea de *flashmob*, pentru a avea mai mult succes.
- c) Explicăm foarte clar pentru toată lumea când, unde și cum se va întâmpla acțiunea de *flashmob*. Succesul constă pe de o parte în numărul de participanți, dar și în sincronizarea acestora.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

d) Folosim site-ul oraexacta.net și sincronizăm ceasurile la ora locală unde se va întâmpla acțiunea de *flashmob*. Toată lumea care va participa va trebui să aibă aceiași oră fixată la ceasuri.

e) La ora stabilită pentru acțiunea de *flashmob* toată lumea va trebui să fie prezentă, să se comporte normal și să încerce să nu atragă atenția – ca și cum ceva ar urma să se întâmple – și să fie pregătiți pentru acțiune.

f) După ce acțiunea s-a întâmplat, *flashmob*-ul se va termina și fiecare va trebui să părăsească locul respectiv ca și cum nimic nu s-ar fi întâmplat.

Impact

Participanții la o acțiune de *flashmob* nu oferă și nu primesc bani pentru participare, aceasta fiind o acțiune voluntară. Motivele pentru care oamenii ar veni la un *flashmob* sunt diverse, printre acestea s-ar putea număra distracția, dorința de a simți independenți de stereotipuri de comportament, pentru a testa capacitățile proprii în efectuarea de acțiuni spontane în locuri publice, pentru a avea senzația de apartenență la o acțiune comună, de a experimenta noi senzații emoționale.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

ANEXA 12

CAMPANIE DE INFORMARE ȘI CONȘTIENȚIZARE CU PRIVIRE LA *BULLYING* ȘI DISCRIMINARE

Campania de informare și conștientizare cu privire la *bullying* și discriminare va fi destinată elevilor din clasele primare, gimnaziale și liceale de la LAI, HCC și SIB.

Motivație

În cadrul acestei campanii ne propunem să realizăm o serie de activități non – formale în sistem outdoor cu elevii pentru a-i ajuta să înțeleagă și să interiorizeze efectele discriminării și a *bullyingului* în școală și nu numai. Scopul este de a-i ajuta să recunoască acțiunile, cuvintele, atitudinile discriminatorii, să reacționeze corespunzător și să solicite ajutor. De asemenea ne dorim ca ei să înțeleagă efectele acțiunilor discriminatorii asupra victimei, asupra agresorului, dar și asupra martorilor – a celor care asistă la *bullying* sau discriminare.

Activități

În cadrul activităților cu copii din clasele primare și gimnaziale vom realiza un joc non-formal cu etichete discriminatorie pe spatele fiecărui elev – ceilalți trebuind să-i pună întrebări care să-i sugereze caracteristica fără să i-o spună. Apoi fiecare va fi rugat să spună ce crede că are scris pe spate. Am pregătit etichete cu următoarele cuvinte folosite de obicei de copii pentru a jigni pe cineva.

Regulile se vor explica clar de la început: se joacă un rol, persoanele care joacă acest rol sunt ca niște actori care nu au legătură cu acele apelative.

Pornind de aici se va discuta despre cum s-a simțit fiecare purtând acea ”etichetă”, cum a fost când i s-au adresat întrebări mai puțin comode de către colegii lor.

Ulterior vom discuta cu ei despre *bullying* la general, despre situațiile pe care le-au întâlnit ei și cum au reacționat. Le om da ocazia să fie deschiși și comunicativi, să se exprime și să fie ascultați. S-a observat de multe ori că acești copii sunt extrem de vulnerabili în fața covârșnicilor lor – pentru că au o orientare preponderentă către egali – în sensul că sunt mai atașați de prieteni și colegi decât de adulții importanți din viața lor. Drept urmare sunt mult mai vulnerabili în fața discriminării și a *bullyingului*. O altă problemă stringentă este că adulții nu





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

acordă importanța cuvenită acestui fenomen, fiind tratat foarte superficial și fără a conștientiza impactul emoțional pe care îl are asupra propriilor lor copii.

La clasele liceale vom discuta despre grupurile vulnerabile, iar apoi vom intra ușor în tematica despre discriminare și *bullying*. Elevii vor completa și o serie de chestionare ce ne vor ajuta să ne facem ideea asupra felului în care percep ei discriminarea și *bullyingul* în școală și nu numai.

Ulterior vom face și cu ei un joc de rol: îi vom pune de toți să facă un culoar în curtea școlii. Vom ruga un copil să se ofere voluntar pentru a se îndepărta de grup cu unul din colegi și să accepte să fie legat la ochi când se reîntoarce la grup la semnalul profesorului și să se lase ghidat de colegi în drumul său. După ce voluntarul s-a îndepărtat, le vom explica colegilor săi că atunci când va intra colegul să facă liniște deplină și pe măsură ce el va merge pe culoarul creat de ei să-l atingă sau să facă orice alt gest pe care ei îl simt atunci.

La semnalul profesorului, va intra copilul ghidat de o persoană, iar colegii lui vor începe fie să-l bată pe umăr, fie să-i pună piedică, fie să-l ajute, fie să-l îmbrățișeze. Când v-a ajunge în capăt va fi dezlegat la ochi și rugat să spună cum s-a simțit. Concluzia va fi că elevul se va simți un pic nesigur, pentru că nu îl cunoștea pe cel ce îl ghida și nu știa dacă să aibă sau nu încredere, însă totuși va decide să aibă încredere pentru că este un adult. Se va apoi discuta de acest culoar parcurs – asemănat de noi cu drumul vieții care este plin de obstacole pe care nu le cunoaștem și care pot fi plăcute sau mai puțin plăcute în funcție de oamenii pe care îi întâlnim, dar și de cei pe care îi avem alături.

Vom repeta experiența cu un alt copil, care va fi ghidat de data acesta de doamna dirigintă, dar nu va mai fi atins nimeni. Pe drum noi vom pune diferite mesaje peste care va călca în drumul său spre *finish*. Pornind de la cum s-au simțit voluntarii, dar și colegii săi ca martori ai parcursului lor, vom dezvolta pe tema *bullyingului* și a discriminării și vom descoperi că tinerii noștri sunt dornici să se exprime și au multe de spus.

Alt joc de echipă care va fi realizat este următorul: vom împărți plăcuțe cu cuvinte la fiecare copil și ei se vor așeza unii lângă alții astfel încât să creeze mesaje pozitive. Plăcuțele pregătite vor avea scrise următoarele cuvinte: ALEGEM, SĂ, COMUNICĂM, ÎMPREUNĂ, CU, CEILALȚI, PENTRU, SCHIMBARE, FIM, UNIȚI, SUNTEM, RESPONSABIL, SUNT, TOLERANT, ÎNȚELEGERE.

Copiilor le place să se joace, prin joc sunt mai cooperanți și mai deschiși în a aborda inclusiv subiecte mai sensibile emoțional. Este nevoie de multe astfel de activități în școli





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

pentru a ne apropia mai mult de problemele cu care se confruntă generațiile de azi și a-i putea ajuta în mod real și sustenabil.

În cadrul întâlnirilor cu elevii, le vom vorbi despre discriminare, formele acesteia, metode de prevenție și de intervenție. De asemenea li se vor distribui elevilor pliante, flyere cu informații despre discriminare și *bullying* pentru a-i încuraja să devină la rândul lor promotori ai anti-discriminării.

Sperăm ca elevii să fie receptivi la mesajul campaniei noastre și sperăm ca pe viitor să fie și mai toleranți și mai sensibili la această problemă.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 13

Fișă de raportare a incidentelor de *bullying*

FIȘĂ DE RAPORTARE A INCIDENTELOR DE BULLYING

| | |
|----------------------------------|---|
| Completat de: | |
| Data: | |
| Incidentul: | |
| Genul | Băiat → Băiat <input type="checkbox"/> |
| Vârsta | Băiat → Fată <input type="checkbox"/> |
| Clasa | Fată → Fată <input type="checkbox"/> |
| | Fată → Băiat <input type="checkbox"/> |
| Tema incidentului: | |
| Tipul, forma de bullying: | |
| Copiii-martori: | Genul Vârsta Clasa |
| Acțiunile întreprinse: | |
| Rezoluția/ Soluția: | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | |
|--|-------------------|
| Persoanele care se angajează să respecte rezoluția asumată: | Semnături |
| Periodicitatea stabilită pentru monitorizare: | |
| Data următoarei monitorizări: | Concluzia: |
| Data următoarei monitorizări: | Concluzia: |
| Data următoarei monitorizări: | Concluzia: |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 14

Fișă de monitorizare a cazurilor de *bullying*

Numele copilului asupra căruia a fost aplicat bullying-ul și clasa

Nume _____ Clasa _____

Numele elevului/ copiilor, clasei/ claselor implicați în situația de bullying

| Nume, prenume | Clasa |
|---------------|-------|
| | |
| | |
| | |

Sursa care a semnalat incidentul (bifați):

| | |
|-------------------------|--|
| Un elev îngrijorat | |
| Alți copii | |
| Un părinte | |
| Un profesor | |
| Altcineva (specificați) | |

Locația incidentului (bifați)

| | |
|-------------------------|--|
| Terenul de sport | |
| Curtea școlii | |
| Sala de clasă | |
| Coridorul | |
| Subsolul | |
| Toaleta | |
| Altundeva (specificați) | |

Numele persoanei/ persoanelor care au raportat incidentul

Forma de bullying (bifați sau specificați)

| | |
|--------------------------|-----------------------|
| Agresiune fizică | Bullying cibernetic |
| Distrugerea proprietății | Intimidare/tachinare |
| Izolare/excludere | Bârfe/zvonuri |
| Poreclire/etichetare | Altceva (specificați) |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Dacă bullying-ul a fost bazat pe identitate, indicați categoria relevantă:

| | |
|--------------------------------------|--|
| Homofobie | |
| Dezabilitate/necesități speciale | |
| Etnie/rasă | |
| Comunitate confesională | |
| Altfel de minoritate (specificați) | |
| Alt criteriu identitar (specificați) | |

Descriere succintă a comportamentului de bullying și a impactului produs

Detalii privind acțiunile întreprinse

Numele prenumele cadru didactic _____

Data _____ Semnătura _____

Data expedierii către Administrația școlii _____





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI

Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 15

Instrument screening

SECȚIUNEA A

Pe parcursul anului trecut de câte ori ai făcut următoarele lucruri unui alt elev din școală? Încercuiește numărul care se potrivește răspunsului tău:

| Anul trecut la școală eu: | Niciodată | 1-2 ori/ lună | 1 data/ săptămână | De foarte multe ori/ săptămână | În fiecare zi |
|--|-----------|------------------|----------------------|--------------------------------------|------------------|
| • Am necăjit un coleg, spunând lucruri care îl deranjau. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am împins un coleg fără să îmi fi făcut nimic. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am spus lucruri urâte despre el (cum arată, cum vorbește, cu merge etc.). | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am făcut ca prietenii lui să nu mai vorbească cu el. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am făcut glume pe seama cuiva, astfel încât ceilalți din clasă să râdă. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am bătut un coleg pentru că nu îmi plăcea de el. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am spus lucruri despre cum arată un alt coleg, pentru că nu îmi plăcea. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am spus lucruri colegilor mei despre un alt coleg, astfel încât să îi creez acestuia probleme. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am râs de cum arată un alt coleg și acest lucru nu a fost pe placul lui. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am făcut pe alți colegi să vorbească urât despre un alt coleg de clasă. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am lovit fără niciun motiv un alt coleg de clasă. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Făcut pe colegii mei să nu stea în preajma unui alt coleg sau să nu îl accepte în grupul nostru. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am râs de un coleg punându-i porecle. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am aruncat cu obiecte într-un coleg pentru a-l răni. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am lăsat intenționat pe dinafara pe un coleg într-un joc sau într-o activitate. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am intrat intenționat într-un alt elev, atunci când el trecea pe lângă mine. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am ținut un coleg la distanță, uitându-mă urât la el. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am amenințat un coleg cu rănirea fizică sau l-am rănit, fără ca el să îmi fi făcut ceva. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020**SECȚIUNEA B**

Te rugăm să spui cât de des unul sau mai mulți elevi din școala ta ți-au făcut următoarele lucruri pe parcursul anului școlar. Încercuiește numărul care se potrivește răspunsului tău:

| Anul trecut la școală | Niciodată | 1-2 ori/ lună | 1 data/ săptămână | De foarte multe ori/ săptămână | În fiecare zi |
|---|-----------|------------------|----------------------|--------------------------------------|------------------|
| • Am fost tachinat de colegi, spunând lucruri urâte despre mine. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am fost împins sau îmbrâncit fără motiv. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Cineva nu a vrut să fie prieten cu mine, pentru că ceilalți colegi nu mă plăceau. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Un coleg a făcut remarci răutăcioase la adresa mea. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am fost lovit, fără să fi făcut înainte ceva persoanei respective. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Un coleg mă ignora, când era cu prietenii lui. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Colegii făceau glume pe seama mea. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Unii copii mă împingeau intenționat, atunci când treceam pe lângă ei. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Un coleg i-a făcut pe prietenii lui să se întoarcă împotriva mea. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Cineva mi-a distrus intenționat obiectele personale. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Colegii spuneau lucruri neplăcute mie despre cum arăt. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Eu nu am fost invitat la zilele de naștere ale colegilor mei, pentru că nu mă plac. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am fost ridiculizat de colegi, spunând lucruri urate despre mine, | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Un coleg i-a determinat pe alți colegi să răspândească zvonuri despre mine. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Un elev a aruncat cu ceva în mine, să mă rănească. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am fost amenințat cu rănirea fizică sau am fost rănit fizic de un alt coleg. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| • Am fost lăsat pe dinafară la jocurile sociale sau în activitățile din clasă. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Punctaj:

Secțiune A – cuprinde itemi care se referă la comportamentul de bullying.

Secțiunea B – are itemi care se referă la rolul de persoană țintă a bullying-ului.

Itemii vizează comportamente de Bullying social, verbal, fizic.

Punctajul se obține simplu, prin aducerea numerelor asociate răspunsurilor.

- **18 puncte la secțiune A** înseamnă cu nu a manifestat niciodată un comportamente de bullying în relație cu colegii lui.
- **18 puncte la secțiunea B** înseamnă că nu a avut niciodată o experiență de victimizare.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI

Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 16

Vignete *bullying* pentru cadrele didactice

Va rog să citiți următoarele scenarii și să încercați numărul care corespunde răspunsului dvs. pentru fiecare întrebare.

Vigneta 1

Pe terenul de sport auziți un copil care îi spune unui alt copil: „Ești cățelușul învățătoarei și pupincurist”. Copilul țintă încearcă să ignore remarcile și pleacă supărat în clasă. În zilele următoare vezi că această scenă se repetă.

| În ce măsură apreciezi: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|--|-------|------|---------|------|-------------|
| Această situație ca fiind o situație serioasă (urmări grave). | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Crezi că situația ar trebui abordată la finalul zilei de școală? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Te-ai simțit deranjat de remarcile acelui elev și ai simțit simpatie pentru elevul care a fost tachinat? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai simțit nevoia să ajuți elevul care a fost ținta acestor remarci? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai încredere că ai putea face ceva să îl ajuți? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Probabilitatea de a interveni în această situație. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Este o situație de bullying? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Vigneta 2

Clasa ta este pregătită să iasă în pauza mare. Copiii stau la ușă în rând, așteptând să iasă afară. Auzi un copil că îi spune unui alt copil: „Dă-mi pachetul pe care îl ai la tine, pentru că altfel o să regreti, când vom ieși de la ore”. Copilul îi dă pachetul pe care îl are în mână. Această situație s-a mai repetat, nu e prima dată, când observi aceasta.

| În ce măsură apreciezi: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|--|-------|------|---------|------|-------------|
| Această situație ca fiind o situație serioasă (urmări grave). | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Crezi că situația ar trebui abordată la finalul zilei de școală? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Te-ai simțit deranjat de remarcile acelui elev și ai simțit simpatie pentru elevul care a fost tachinat? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai simțit nevoia să ajuți elevul care a fost ținta acestor remarci? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai încredere că ai putea face ceva să îl ajuți? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Probabilitatea de a interveni în această situație. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Este o situație de bullying? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Vigneta 3

Un copil aduce la școală o radieră în formă de navă spațială. El se laudă că a primit-o cadou de la un prieten de familie. Un coleg îl lovește peste cap și îi spune să îi dea radiera. Copilul refuză la început și apoi i-o dă.

| În ce măsură apreciezi: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|--|-------|------|---------|------|-------------|
| Această situație ca fiind o situație serioasă (urmări grave). | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Crezi că situația ar trebui abordată la finalul zilei de școală? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Te-ai simțit deranjat de remarcile acelui elev și ai simțit simpatie pentru elevul care a fost tachinat? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai simțit nevoia să ajuți elevul care a fost ținta acestor remarci? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai încredere că ai putea face ceva să îl ajuți? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Probabilitatea de a interveni în această situație. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Este o situație de bullying? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020**Vigneta 4**

Copiii se întorc în clasă din pauză. Vezi un copil care lovește un alt copil, fără ca copilul lovit să îi fi făcut ceva. Ai mai asistat și altă dată la această situație.

| În ce măsură apreciezi: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|--|-------|------|---------|------|-------------|
| Această situație ca fiind o situație serioasă (urmări grave). | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Crezi că situația ar trebui abordată la finalul zilei de școală? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Te-ai simțit deranjat de remarcile acelui elev și ai simțit simpatie pentru elevul care a fost tachinat? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai simțit nevoia să ajuți elevul care a fost ținta acestor remarci? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai încredere că ai putea face ceva să îl ajuți? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Probabilitatea de a interveni în această situație. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Este o situație de bullying? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Vigneta 5

În timpul pauzei mari auzi un copil că îi spune altui copil: „Dacă nu îmi dai stiloul tău, nu o să te invit la ziua mea”. Nu e prima dată când l-ai auzit pe acel copil, spunând aceste lucruri.

| În ce măsură apreciezi: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|--|-------|------|---------|------|-------------|
| Această situație ca fiind o situație serioasă (urmări grave). | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Crezi că situația ar trebui abordată la finalul zilei de școală? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Te-ai simțit deranjat de remarcile acelui elev și ai simțit simpatie pentru elevul care a fost tachinat? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai simțit nevoia să ajuți elevul care a fost ținta acestor remarci? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai încredere că ai putea face ceva să îl ajuți? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Probabilitatea de a interveni în această situație. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Este o situație de bullying? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Vigneta 6

În pauza mare copiii se joacă în curtea școlii. Auzi o fetiță care îi spune unei alte fetițe: „Tu nu ai voie să te joci cu noi. Nu ești prietena noastră”.

| În ce măsură apreciezi: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|--|-------|------|---------|------|-------------|
| Această situație ca fiind o situație serioasă (urmări grave). | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Crezi că situația ar trebui abordată la finalul zilei de școală? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Te-ai simțit deranjat de remarcile acelui elev și ai simțit simpatie pentru elevul care a fost tachinat? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai simțit nevoia să ajuți elevul care a fost ținta acestor remarci? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ai încredere că ai putea face ceva să îl ajuți? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Probabilitatea de a interveni în această situație. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Este o situație de bullying? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 17

Atitudinile părinților cu privire la *bullying***Subscala atitudinii față de comportamentul copilului țintă**

| În ce măsură sunteți de acord cu: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|---|-------|------|---------|------|-------------|
| 1. Este amuzant să văd oameni care sunt tachinați de alții. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. Nu sunt surprins că ciudații sunt adesea vizați. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Când cineva este împins sau lovit, el nu ar trebui să lovească înapoi. (r) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. Îngrijorarea mea este ca să nu i se întâmple ceva rău copilului meu. (r) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Unii copiii sunt tachinați pentru că o cer. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. Este amuzant să văd oameni care sunt tachinați de alții. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Subscala atitudinii față de comportamentul copiilor care manifestă bullying

| În ce măsură sunteți de acord cu: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|--|-------|------|---------|------|-------------|
| 1. Pot înțelege de ce unora dintre copii le face plăcere să îi chinuie pe alții. (r) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. O persoană care îi chinuie pe alții este un laș. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Cei mai mulți dintre copiii care îi chinuie pe alții au un motiv pentru care o fac. (r) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. Admir oamenii care pot, de obicei, să meargă pe calea lor. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Bullying-ul va fi întotdeauna în școală, face parte din natura umană. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. Pot înțelege de ce unora dintre copii le face plăcere să îi chinuie pe alții. (r) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Subscala atitudinii față de responsabilitatea personală (nevoia de intervenție din partea adulților)

| În ce măsură sunteți de acord cu: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|--|-------|------|---------|------|-------------|
| 1. Oricine ar trebui să fie capabil să se descurce singur. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. Câteva experiențe de bullying sunt bune pentru că ajută copiii să se maturizeze. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Nu îmi place bullying-ul și nu e treaba mea să mă bag în asta. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. Este drept ca cei mai slabi copii să beneficieze de un ajutor mai mare în școală. (r) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Copiii nu ar trebui să se ducă de fiecare dată la cadrul didactic atunci când cineva îi tachinează. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. Orice copil ar trebui să fie capabil să se descurce singur. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 18

Atitudinile copiilor cu privire la *bullying* (7-12 ani)

| În ce măsură sunteți de acord cu: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|--|-------|------|---------|------|-------------|
| 1. Copiii care sunt tachinați merită asta. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. Este amuzant să văd alți copii care sunt tachinați. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Copiii slabi mă scot din sărite. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. Când cineva este tachinat sau lovit, ar trebui să lovească și el. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Unii dintre prietenii mei au fost ținte ale bullying-ului. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Subscala atitudinii față de comportamentul copiilor care manifestă bullying

| În ce măsură sunteți de acord cu: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|--|-------|------|---------|------|-------------|
| 1. O persoană care îi chinuie pe alții este un laș. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. Cei mai mulți dintre copiii care îi chinuie pe alții au un motiv pentru care o fac. (r) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Unii copii întotdeauna îi vor agresa pe alții, școala nu poate să facă nimic. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. Îmi place să cred despre mine că sunt un dur. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Subscala atitudinii față de responsabilitatea personală (nevoia de intervenție din partea adulților)

| În ce măsură sunteți de acord cu: | Deloc | Mica | Moderat | Mare | Foarte mare |
|---|-------|------|---------|------|-------------|
| 1. Oricine ar trebui să fie capabil să se descurce singur. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. Câteva experiențe de bullying sunt bune pentru că ajută copiii să se maturizeze. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Dacă aș vedea pe cineva că este ținta bullying-ului, aș încerca să îl ajut. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. Este drept ca cei mai slabi copii să beneficieze de un ajutor mai mare în școală. (r) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Copiii nu ar trebui să se ducă de fiecare dată la cadrul, atunci când cineva îi tachinează. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. Orice copil ar trebui să fie capabil să se descurce singur. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7. Urăsc copiii care merg la cadrul didactic de fiecare dată când cineva face glume pe seama lor. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI

Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 19

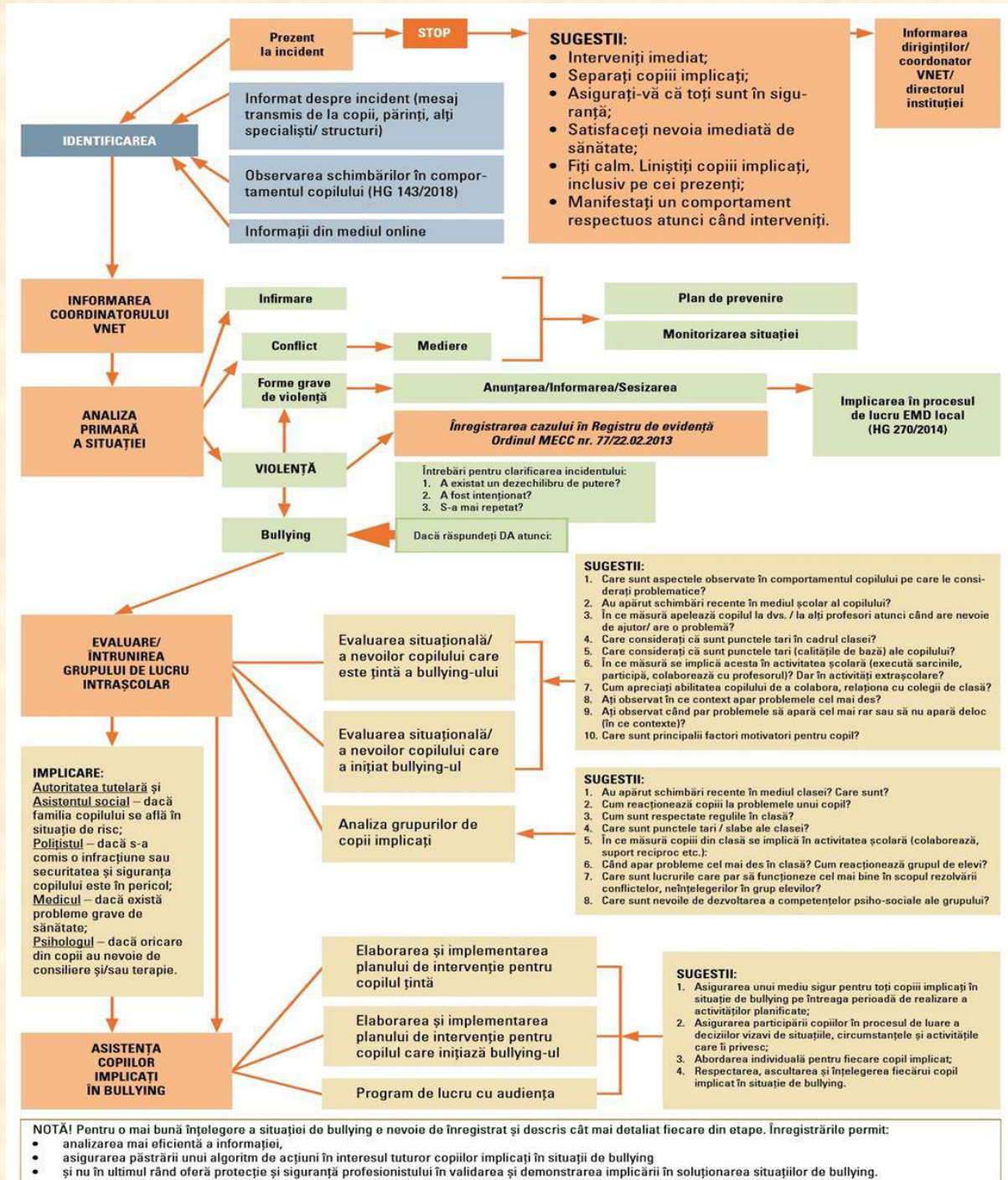
Scala de evaluare a atitudinii adolescenților față de situația de *bullying***Bully Attitude Scale ABS: Reynolds & Craven 2012**

| Enunțurile de mai jos descriu modul în care copiii se percep pe sine și percep pe ceilalți copii. Te rugăm să evaluezi măsura în care ești de acord cu fiecare enunț. Răspunde cum te simți, de fapt, nu cum crezi tu că ceilalți ar crede că trebuie să te simți. | Deloc | Puțin | Mare | Foarte mare |
|--|-------|-------|------|-------------|
| Este bine să împingi alți copii care trec pe lângă tine. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| A face glume pe seama altora este parte din a fi elev. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Mă deranjează să văd copii care sunt puși la pământ. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Este distractiv să vezi copii care sunt tachinați. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Este ok să interzici unor copii să între într-un grup. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Este ok să tachinezi copiii care nu sunt prietenii tăi. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Cel mai important este să faci parte dintr-un grup, chiar dacă aceasta înseamnă că trebuie să fii răutăcios cu alți copii. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Este ok să poreclești pe cineva de care nu îți place ca persoană. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Nu e mare lucru să faci glume pe seama cuiva. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Unii copii merită să fie agresați. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Este ok să tachinezi alți copii, legat de modul în care ei merg sau arată. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Este greșit să începi să te bați cu cineva. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Unii copii merită să fie lăsați pe dinafară. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Mă supără când alți copii sunt bătuți. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Este în regulă să tachinezi, dacă și alți copii o fac. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Mă supără când vad că alți copii sunt tachinați. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Răspândirea de zvonuri despre cineva este o bună cale de a ajunge la acea persoană. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Este greșit să lovești pe alți copii. | 1 | 2 | 3 | 4 |
| A pune copiii la pământ este un mod de a obține respectul celorlalți. | 1 | 2 | 3 | 4 |



Anexa 20

Procedură de intervenție în cazurile de *bullying*





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

Anexa 21

Întrebări care ar putea fi incluse în sondajul privind situația din școală

| Întrebare | Opțiuni de răspuns |
|--|--|
| Cât de mult îți place școala? | Nu-mi place foarte mult la școală. Nu-mi place la școală. Nici nu-mi place și nici nu-mi displace la școală. Îmi place la școală. Îmi place foarte mult la școală. |
| Câți prieteni buni ai în clasă? | Niciunul. 1 prieten. 2-3 prieteni. 4-5 prieteni. 6 și mai mulți prieteni. |
| Ce este bullying-ul? | |
| Cât de des ai fost supus bullying-ului la școală în ultima perioadă? | Nu am fost supus bullying-ului la școală în ultima perioadă. S-a întâmplat doar o dată sau de două ori. De 2 sau 3 ori pe lună. Cam o dată pe săptămână. De câteva ori pe săptămână. |
| În ultima săptămână de câte ori a râs cineva de tine, te-a numit jignitor sau te-a insultat? | 0 ori. 1-3 ori. 4-6 ori. 6-9 ori. 10 ori sau mai mult. |
| În ultima săptămână de câte ori a pornit cineva zvonuri despre tine? | 0 ori. 1-3 ori. 4-6 ori. 6-9 ori. 10 ori sau mai mult. |
| În ultima săptămână de câte ori te-a împins cineva, te-a bruscat, ți-a pus piedică sau te-a scuipat? | 0 ori. 1-3 ori. 4-6 ori. 6-9 ori. 10 ori sau mai mult. |
| În ultima săptămână de câte ori te-a amenințat cineva? | 0 ori. 1-3 ori. 4-6 ori. 6-9 ori. 10 ori sau mai mult. |
| În ultima săptămână de câte ori a încercat cineva să te impună să faci ceva ce nu ai vrut, de exemplu, să le dai bani? | 0 ori. 1-3 ori. 4-6 ori. 6-9 ori. 10 ori sau mai mult. |
| În ultima săptămână de câte ori ți-a distrus cineva un bun în mod intenționat? | 0 ori. 1-3 ori. 4-6 ori. 6-9 ori. 10 ori sau mai mult. |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

CAPITOLUL 2

METODE ȘI INSTRUMENTE DE LUCRU





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

1. Metodă de inovare socială - Harta comunității



Varianta 1

Tema activității

- Comunitate
- Muncă în echipă

Domeniul de învățare

- Cetățenie activă

Metoda educațională

- Altele

Descriere





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Materiale necesare: hârtie flipchart, markere, creioane colorate

Durata: 25 minute

Acest exercițiu este un instrument de planificare care îi va ajuta pe participanți să transpună pe hârtie, într-un format grafic, bunurile și punctele forte ale comunității, problemele, nevoile și deficiențele. Exercițiul este un mod de organizare a informațiilor descoperite de ei în timpul turului. Sunt diverse abordări pentru a face harta comunității și puteți folosi orice altă metodă cu care sunteți familiarizați.

Pregătire și facilitare:

Cereți-le participanților să se separe în 3/4 grupuri. Dați fiecărui grup coli de flipchart și diverse materiale (markere, creioane colorate, acuarele și pensule, post-ituri, foarfece și lipici etc.). Invitați fiecare grup să deseneze o hartă a zonei din comunitatea lor pe care o știu sau pe care tocmai au vizitat-o. (Dacă participanții nu sunt familiarizați suficient cu zona și ar desena mai degrabă o hartă a unei părți diferite a comunității, este în regulă). Pentru acest exercițiu, încurajați-i să înceapă să gândească geografic, deși ulterior poate fi loc și pentru identificarea comunităților nelegate geografic, care există, de asemenea, în acea regiune.

Odată ce grupurile au identificat ce comunitate geografică vor cartografia, invitați-le să o deseneze pe hârtie. Includeți toate caracteristicile importante, cum ar fi limitele comunității; drumuri, poteci, poduri și porți; case, școli, centre de sănătate, mănăstiri, biserici, alte instituții și organizații; magazine și piețe; parcuri și locuri de distracție etc. Puteți folosi și kit-ul cu simboluri. În acest caz, explicați că fiecare simbol reprezintă o categorie de patrimoniu natural și că în zona lor pot întâlni astfel de elemente. Grupați participanții în 4 grupe pentru a-și prezenta și unii altora simbolurile, pentru a discuta despre semnificația acestora și despre posibile exemple de la ei din localitate sau zonă. După 5 -10 minute de discuții în grup, cereți copiilor să lipească simbolul său pe flipchart și să ofere tuturor o explicație și o exemplificare (dacă există la ei în zonă). După fiecare prezentare, dacă este nevoie, completați cu explicații conform conceptelor descrise în anexa atașată.

Invitați-i să identifice bunurile și punctele forte pe care aceste instituții, structuri și oameni le asigură comunității și marcați aceste bunuri cu o culoare specifică.

În momentul în care harta este desenată și caracteristicile ei pozitive identificate, invitați grupurile să adauge hărții aspectele și problemele mai puțin plăcute. (Aici, poate fi inclusă nu doar prezența unor anumite probleme, ci și *absența* unor anume puncte forte – de exemplu, harta ar putea indica lipsa pieței într-o zonă rezidențială, făcând dificilă aprovizionarea cu alimente a locuitorilor ei). Ei trebuie să marcheze aceste nevoi cu o culoare diferită.

Nota pentru facilitator: Ai grijă să clarifici faptul că nu toate nevoile sau punctele slabe sunt probleme. Problemele au un impact negativ asupra oamenilor sau asupra mediului. Oricum, chiar dacă o comunitate nu are probleme, ar putea exista, totuși, aspecte ce pot fi îmbunătățite!





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Odată ce grupele au terminat exercițiul, invitați-le să se adune și să-și prezinte în fața grupului mare hărțile și concluziile lor. Fiecare grup mic trebuie să explice de ce au ales acea problemă din care au făcut o prioritate, precum și de ce s-au gândit că aceasta ar conduce la inițierea unui proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității. Permite grupului mare să discute meritele fiecărei propuneri și, dacă e posibil, să se hotărască asupra unei idei pentru proiectul grupului. Totuși, reamintește-le participanților că vor avea de parcurs câteva etape până la realizarea proiectului de învățare prin serviciul în folosul comunității. Aceasta este doar prima etapă. Dacă nu se pot hotărî la ce problemă să se oprească în această întâlnire, este în regulă – vă veți reîntoarce la acest proces la întâlnirea următoare.

Asigurați-vă că participanții aleg o problemă pe care ei o pot prezenta într-un mod realist, pe baza bunurilor disponibile și a abilităților pe care le au ca grup

Păstrați hărțile, notițele, imaginile, fotografiile și alte documente realizate la această întâlnire, deoarece clubul le va folosi în timpul procesului de planificare a proiectului.

Întrebări de procesare/debriefing:

Cereți-le participanților să privească harta ca un întreg și să reflecteze asupra următoarelor întrebări:

- Cu care din nevoile comunității am vrea să ne identificăm ?
- De ce este această problemă ar fi o prioritate?
- Care sunt unele din punctele forte/bunuri ale comunității care ne-ar putea ajuta în rezolvarea acestei probleme?

Obiective de învățare

Valori, abilități, cunoștințe (V.A.C). În urma activității participanții vor putea:

- C – Să explice ce este o hartă a comunității și cum poate fi folosită în procesul de dezvoltare a unui proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității.
- A – Să creeze o hartă a nevoilor și a resurselor comunității.
- V – Să identifice punctele forte pozitive ale comunității lor fără a-i minimaliza nevoile.
- V – Să descrie punctele forte și bunurile pe care le oferă comunitatea lor

Competențe





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- Management de proiect

Competențe Europene

- Civice și sociale

Valori

- Viziune și perspectivă
- Spirit cetățenesc



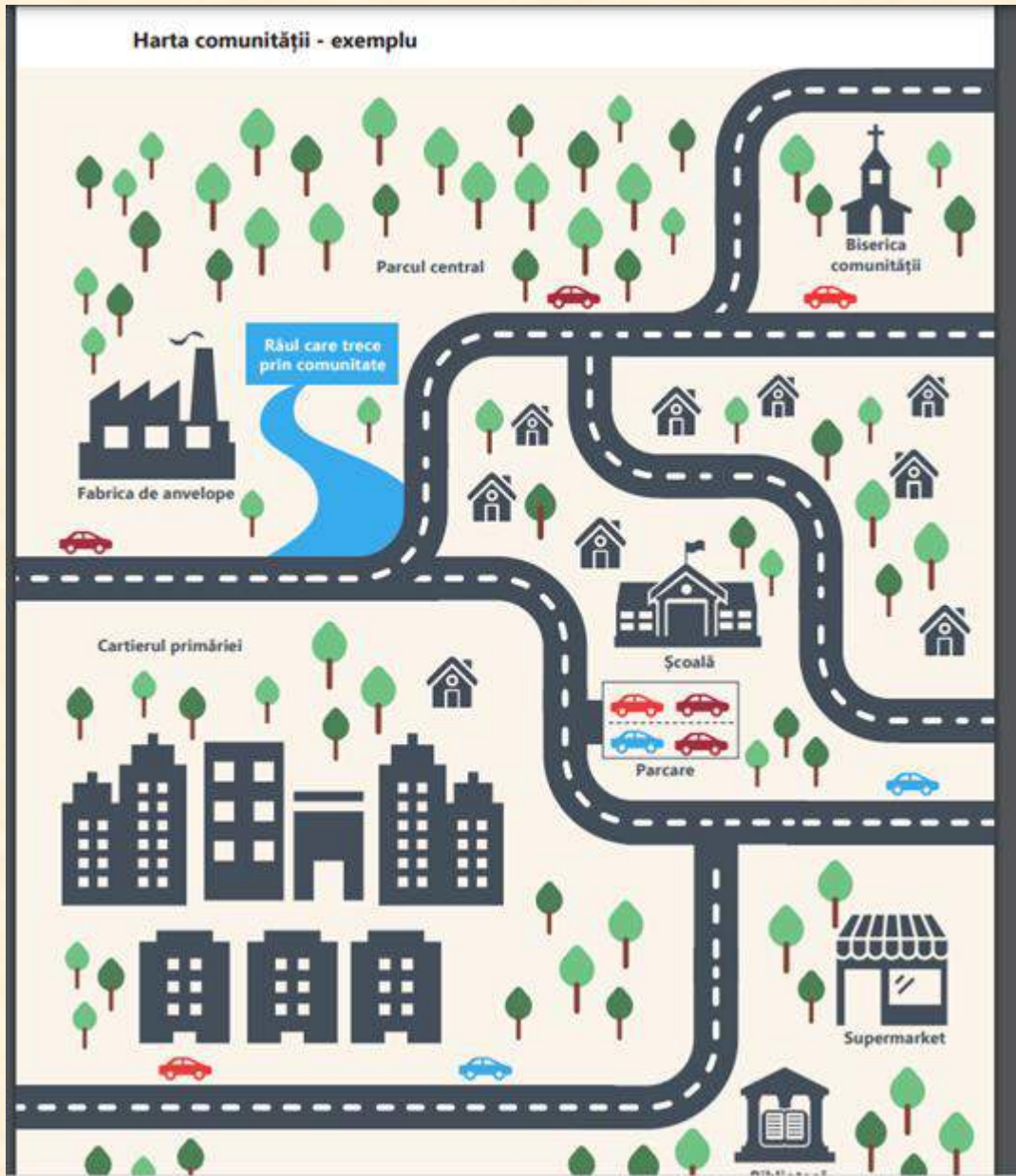


UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Harta comunității - exemplu





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Varianta 2.

Scopul.

Reprezintă o ilustrare grafică a comunității care ne permite să introducem informațiile culese din comunitate (prin observațiile sistematice făcute în timpul turului comunității, prin interviurile realizate cu diferiți membri din comunitate, a anchetelor și sondajelor sau a altor metode folosite pentru culegerea informațiilor).

Descriere.

Construcția hărții permite tinerilor să-și construiască o imagine de ansamblu a comunității care îi ajută să identifice cu ușurință problemele, nevoile și resursele disponibile. După finalizarea hărților fiecare grup își va prezenta desenul și va oferi explicații cu privire la aspectele pe care le consideră relevante. Pentru a fi de succes, harta comunității ar trebui să:

- conducă la identificarea resurselor și a modului în care sunt acestea folosite, eventualele bariere în accesarea lor;
- permită compararea percepțiilor cu privire la diferitele aspecte din comunitate;
- stimuleze comunicarea dintre participanți;
- genereze idei și să îndemne la acțiune pentru îmbunătățirea comunității;
- permită identificarea ușoară a nevoilor, prioritizarea lor și alegerea uneia pe care se va construi următorul proiect.

Harta comunității poate fi folosită de fiecare dată când începem un nou proiect. Tinerii se pot întoarce la această hartă pentru a identifica / alege următoarele nevoi / probleme ce pot fi acoperite / rezolvate prin proiectele de serviciu în folosul comunității. În alcătuirea hărții comunității, pot fi invitați să-și aducă contribuția și alți reprezentanți ai comunității.

Harta comunității – ghid de construcție

Instrucțiuni

Împreună cu întreaga grupă de lucru, pe colile de flipchart pe care le-ați primit, desenați o harta a comunității pe care ați vizitat-o. În alcătuirea hărții puteți folosi informațiile colectate în urma turului comunității în ghidul de observație, a interviurilor, sondajelor sau discuțiilor în grup:

- caracteristici importante precum limitele comunității, drumurile, zonele în care locuiesc





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- locurile importante cum ar fi piața, școala, centrele comunitare, parcurile, sursele de apă, instituțiile de administrare publică, spitale, etc;
- locurile în care își petrec timpul liber;
- locurile de care se bucură sau nu se bucură;
- locurile pe care le consideră sigure sau nesigure;
- resursele din comunitate;
- răspândirea etnică în teritoriu
- zonele cu probleme;
- absența unor puncte forte (cum ar fi lipsa unei piețe într-o zonă rezidențială sau lipsa containerelor de gunoi, etc)

După finalizarea hărților reflectați asupra următoarelor întrebări:

- Cu care din nevoile comunității am vrea să ne identificăm?
- De ce această problemă ar fi o prioritate?
- Care sunt unele din punctele forte / bunuri ale comunității care ne-ar putea ajuta în rezolvarea acestei probleme? Odată ce ați terminat exercițiul, prezentați în fața grupului mare harta pe care ați desenat-o și concluziile voastre.

Simboluri orientative pentru Harta Comunității





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Legenda Hărții Comunității

Secțiunea I - Simboluri generale

| | | | |
|--|--|--|---------------------------------|
| | Locuință | | Zonă cu restaurante și cafenele |
| | Cartier (1) | | Zonă industrială |
| | Cartier (2) | | Instituție religioasă |
| | Cartier (3) | | Școală |
| | Cartier (4) | | Grădiniță |
| | Instituție (primărie, consiliu local, sedii firme, bănci, cinema, etc) | | Poliție |
| | Drum drept | | Pompieri |
| | Drum dreapta și stânga | | Drum dreapta și stânga |
| | Drum cotit la dreapta | | Zonă cu apă curgătoare |
| | Drum cotit la stânga | | Zonă cu apă stătătoare |
| | Intersecție în cruce | | |

Legenda Hărții Comunității

Secțiunea II - Natură și stil de viață sustenabil

| | | | |
|----------------------------------|--|------------------------------------|--|
| A. NATURA (SOL, APĂ, AER) | | | Zonă de camping |
| | Arie naturală protejată | | Zonă de belvedere |
| | Floră protejată | C. STIL DE VIAȚĂ SUSTENABIL | |
| | Faună protejată | | Agricultură eco |
| | Punct de observare a vieții sălbatice | | Reciclare, reparare, reutilizare, împrumut |
| | Grădini comunitare | | Acoperiș verde |
| | Zonă de cules | | Servicii de curățătorie ecologice |
| B. ACTIVITĂȚI ÎN NATURĂ | | | Traseu de drumeție |
| | Zonă de recreere | | Traseu bicicletă |
| | Zonă de practicare a sporturilor în natură | | |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Legenda Hărții Comunității
Secțiunea III - Probleme/Provocări de mediu și comunitate

| | | | |
|--|------------------------------|--|--|
| | Zonă poluată (aer, apă, sol) | | Zonă de depozitare de gunoaiele/deșeurilor |
| | Poluare vizuală | | Pădure defrișată |
| | Poluare fonică | | Zonă vulnerabilă |

Secțiunea IV - Sprijin sau resurse ajutătoare "verzi"

| | | | |
|--|--------------------|--|---|
| | Monitor de poluare | | Mass-media prietenoasă cu mediul (eco-friendly) |
| | Eco-expert | | Cercetare științifică în domeniul naturii |
| | Educație de mediu | | Factori de interesai |





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

2. Metoda proiectelor de Service Learning

ATELIER 1- Luarea deciziilor

Obiective de învățare

După această sesiune participanții vor putea să

- Enumere etapele luării unei decizii
- Faciliteze trei metode de luare deciziilor în grup

Concepte cheie și termeni

- Luarea deciziilor
- Multivoting
- Matricea deciziilor
- Caruselul

Agenda atelierului

| Activitate | Metoda | Timp | Materiale |
|------------------------------|------------|--------|--------------------|
| 1. Introducere | Prezentare | 10 min | - |
| 2. Etapele luării deciziilor | Prezentare | 10 min | PPT 2 |
| Multivoting | Simulare | 20 min | Flipchart, buline |
| Matricea deciziilor | Simulare | 20 min | Flipchart, markere |
| Caruselul | Simulare | 30 min | Fliphcart |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Descrierea activităților

1. Introducere 10 min

Notă : Participanții sunt rugați să propună câteva soluții pentru anumite probleme identificate în comunitatea lor. Aceste soluții se vor transforma în idei. Acum, aceste idei sunt cumva ale lor, așa cum la club poate fi a unui copil sau unui grup de copii. Fiecare suntem atașați de ideile noastre și, de aceea, e dificil ca ceilalți să accepte ideea celorlalți.

2. Etapele luării deciziilor. 10 min

Facilitare:

Notă : Legați această sesiune de rezultatele discuției de evaluare a ideilor de proiect de ieri. Spuneți-le participanților că și ei se vor trezi la club cu mai multe idei de proiect și copiii care propun aceste proiecte sunt puternic legați de propunerea lor și pot să apară conflicte sau nemulțumiri sau, la un moment dat unii, chiar dacă aparent au acceptat o idee, observăm că nu se implică în proiect așa cum ne-am așteptat. Asta este din cauză că ei nu cred în proiect, în cauză etc. Acesta este motivul pentru care trebuie să procedăm, utilizând una sau mai multe din metodele pe care le vom exersa, la club, când se ia o decizie așa de importantă cum ar fi ideea de proiect sau cauza proiectului sau modul de rezolvare a problemei.

Apoi introduceți o prezentare de 10 minute, a unui proces de luare a deciziilor și facilitați o discuție de grup. Asigurați-vă că este clar pentru ei pașii de bază de luare a deciziilor:

1. Identificarea Problemei / Provocării

- stabiliți problema reală, nu cea de suprafață
- stabiliți problema în termeni specifici
- stabiliți problema ca o întrebare

2. Lista de opțiuni

- poate fi sub formă de brainstorming

3. Colectați date/informații

4. Cântăriți alternative

- Cum se compară fiecare opțiune cu cealaltă?
- Care sunt rezultatele fiecărei opțiuni?

5. Alegeți o opțiune

- Verificați cu pasul 2 pentru a vedea dacă această alegere în contradicție cu nevoile declarate





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

6. Puneți în practică:

- Cum se poate pune în aplicare alegerea voastră?
- Ce măsuri puteți lua acum?
- Ce măsuri trebuie să luați mai târziu?

7. Evaluarea

- Examinați alegerea dvs. periodic.
- Evaluarea eficacității deciziei

3. Multivoting. 20 min

Pregătire: Utilizați aici foile de flipchart cu harta și foaia cu nevoile și comorile din sesiunea anterioară. Pregătiți buline pentru toți participanții și asigurați-vă că aveți suficiente pentru două runde.

Facilitarea: Prezentați participanților metoda: Multivot este o tehnică de îngustare a unei liste de idei sau opțiuni. Se folosește de obicei după o sesiune de brainstorming la club pentru a identifica rapid cele mai importante puncte de pe listă. Aceasta tehnică este cea mai potrivită pentru a fi utilizată în grupuri mari. Este o tehnică valoroasă atunci când există dificultăți în a ajunge la un consens. Multivot permite fiecărui participant să participe în mod egal la procesul de luare a deciziilor. Acest lucru este deosebit de important în obținerea de acceptare pentru acțiunile viitoare, în baza deciziei.

Pași pentru această activitate:

1. Afișează elementele luate în considerare pe flipchart
2. Dă fiecărui membru al echipei 3 puncte reprezentând 3 voturi.
3. Fiecare membru al echipei va vota pentru opțiunea pe care el sau ea o crede ca fiind cea mai importantă. Membrii clubului pot oferi toate voturile pentru o singură opțiune, pot împărți voturile între mai multe opțiuni sau pot vota pentru opțiuni individuale, până când folosesc numărul lor alocat de voturi.
4. Adunați voturile.
5. Selectați 3 - 5 opțiuni care au primit cel mai mare număr de voturi. Refaceți voturile astfel încât toți să poată alege încă odată preferințele lor dintre cele alese în prima rundă.
6. Adunați din nou voturile și vedeți care este ordinea.

4. Matricea deciziilor. 20 min

Notă: Matricea deciziei raționale este o tehnică utilă în cazul în care aveți o serie de alternative bune din care să alegeți și mulți factori diferiți pe care trebuie să îi luați în considerare. Este o tehnică foarte bună în cazul în care nu există o opțiune preferată clară și evidentă.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Pregătire: Pregătiți pe flipchart un tabel care să includă pe prima linie opțiunile pe care vreți să le cântăriți și pe prima coloană factorii care trebuie luați în considerare. Puteți lăsa rândul cu factori necompletat și să decideți cu grupul ce factori trebuie luați în considerare. Factorii pot să fie priviți drept criterii de decizie.

Facilitare: Pași pentru această activitate:

1. Alegeți factorii care influențează luarea deciziilor. De exemplu: vizibilitate, eficiență, timp, impact asupra comunității etc
2. În continuare, adăugați în coloanele tabelului, marcând fiecare opțiune pentru fiecare dintre factorii din decizia ta. Scor pentru fiecare opțiune de la 0 (slab) la 5 (foarte bun). Rețineți că nu trebuie să aibă un scor diferit pentru fiecare opțiune - în cazul în care nici unul dintre ele nu sunt bune pentru un anumit factor în decizia ta, atunci toate opțiunile ar trebui să fie 0.
3. În cele din urmă, se adaugă aceste scoruri pentru fiecare dintre opțiunile. Opțiunea cu scorurile cele mai mari câștigă!

Exemplu:

| | Vizibilitate | Timp | Impact | Total |
|---|--------------|------|--------|-------|
| Proiect de strângere de peturi | 0 | 3 | 4 | 7 |
| Amenajare adăpost pentru câini | 0 | 3 | 2 | 5 |
| Proiecție de filme despre abuzul în familie | 2 | 4 | 5 | 8 |

5. Caruselul. 30 min





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Notă: Dacă ați avut vreodată nevoie să explorați impactul unei schimbări propuse, veți ști cât de greu poate fi pentru să identificați toate rezultatele posibile. În situații ca acestea, mulți oameni se panichează, și enumeră primele consecințe pe care le pot gândi, rezultând o listă care este incompletă, și dificil de analizat. Caruselul este un instrument de vizual care oferă un mod structurat de a analiza consecințele directe și indirecte ale unei decizii, eveniment, sau proiect.

Facilitare: Pași pentru această activitate:

1. Scrieți proiectul propus în centrul unei coli de flipchart.
2. Acum, brainstormați posibile consecințe directe ale proiectului. Scrie fiecare consecință într-un cerc, și conectați de ideea centrală cu o săgeată. Acestea sunt consecințe de "prim ordin".
3. Acum trebuie să se gândească toate posibilele consecințe "de ordinul al doilea" pentru fiecare dintre consecințele de ordinul întâi (directe) pe care le-ați notat în pasul 2, și să le adăugați la diagrama dvs. în același mod. Apoi, se repetă acest lucru prin identificarea consecințelor de ordinul trei, consecințele a patra ordine, și așa mai departe. Utilizați un cod de culoare pentru fiecare "nivel" al roții.
4. După ce ați terminat toate nivelurile caruselului, veți avea o imagine clară a posibilelor consecințe directe și indirecte care rezultă din proiect. Listați-le.
5. Analizați aceste consecințe în comparație cu alte proiecte propuse.

ATELIER 2- Concepția proiectului





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Obiective de învățare

- *Formulează scopul proiectului*
- *Identifică beneficiarii și rezultatele proiectului*
- *Exersează 2 metode de lucru cu tinerii pe SLP*

Concepte cheie și termeni

- *Scop, beneficiari, rezultate*

Agenda atelierului

| <i>Activitate</i> | <i>Metoda</i> | <i>Timp</i> | <i>Materiale</i> |
|------------------------------------|----------------------------|---------------|---|
| <i>1. Introducere</i> | <i>Prezentare</i> | <i>5 min</i> | <i>-</i> |
| <i>2. Povestea proiectului</i> | <i>Cadrul de poveste</i> | <i>5 min</i> | <i>Foi flipchart, A4, jucărie/pion, anexa 4</i> |
| <i>3. Scopul proiectului</i> | <i>Discuție facilitată</i> | <i>20 min</i> | <i>Flipchart, markere, post-it, foi A4</i> |
| <i>4. Beneficiarii proiectului</i> | <i>Discuție facilitată</i> | <i>10 min</i> | <i>Flipchart, markere, post-it, foi A4</i> |
| <i>5. Rezultatele proiectului</i> | <i>Discuție facilitată</i> | <i>20 min</i> | <i>Flipchart, markere, post-it, foi A4</i> |
| <i>6. Aventuri palpitante</i> | <i>Lucru pe echipe</i> | <i>30 min</i> | <i>Flipchart, markere, post-it, foi A4</i> |

Descrierea activităților





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

1. Introducere 5 min

Rugați participanții să folosească ideea pe care au ales-o în atelierul anterior..

2. Povestea proiectului. 15 min

Prin această activitate, familiarizați participanții cu elementele principale ale unui proiect. Citiți cu voce tare povestea de mai jos:

Eroi din Cetatea X (numele localității)! Ați găsit în cetate o comoară (numele comorii alese) pe care vreți să o descoperiți, să o valorizați, să o promovați și să o lăsați ca moștenire celor din cetate sau o problemă pe care vreți să o soluționați. Pentru a duce la îndeplinire această misiune, veți primi un săculeț cu 400 de galbeni și un ceas cu cuc care va ține timpul în loc pentru 3-4 luni. Împreună veți porni în această aventură palpitantă. Pe parcursul aventurilor voastre, veți câpăta niște superputeri. Ca să le puteți folosi, va trebui să anticipați, să descoperiți, să presupuneți care pot fi aceste superputeri și la final să evaluați dacă le-ați folosit în timpul aventurii. În aventura voastră, vă veți folosi de niște mesageri care au puterea de a da mesajele voastre mai departe, de a conecta oamenii, de a aduce idei sau contribuții. Dar puteți întâlni și pitici și zâne care au puterea de a vă susține în activități concrete, vă pot aduce mai mulți galbeni, resurse, timp sau sprijin. Această aventură a voastră se numește PROIECTUL XXX! Înainte de a porni în aventură este important să ne imaginăm cum va fi povestea proiectului nostru și să o scriem. Povestea o vom scrie într-un Papirus oficial numit formularul de proiect.

Pentru fiecare element pregătiți un desen simbol și faceți un fel de traseu, tip joc cu etape, pe Peretele Lipicios:

- *Ideea poveștii = scopul proiectului nostru.*
- *Eroii povești = participanții care găsesc soluții la probleme..*
- *Cetatea = în folosul cui veți face proiectul? (în ce fel servește proiectul comunitatea, cine va beneficia de el - categorii de persoane, număr de persoane);*
- *Comoara moștenire = rezultatele proiectului: ce va rămâne în urma proiectului? sau problema*
- *Superputerile eroilor = Învățarea - ce vă propuneți să învățați în timpul realizării proiectului?*
- *Galbenii = bugetul proiectului: cât costă proiectul?*
- *Ceasul cu cuc = timpul: când va fi realizat proiectul?*
- *Aventura = cum? ce activități/acțiuni aveți de făcut pentru a ajunge la rezultatele proiectului?*





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

- *Mesagerii = ambasadorii proiectului*
- *Piticii și zâne = partenerii și sponsorii care susțin proiectul*
- *Papirus oficial = formularul de proiect pe care îl trimiteți către finanțatori, parteneri, sponsori, susținători.*

Introduceți harta poveștii, în care pot urmări etapele de elaborare a proiectului și explicați participanților că în următoarele activități vor aborda pas cu pas etapele, la fel ca în poveste.

3. Ideea (scopul) proiectului. 20 minute

Notă: la finalul sesiunii anterioare, întregul grup de participanți a exersat metode de luare a deciziei și a decis cumva că o anumită nevoie este mai importantă sau o comoară anume merită valorificată. Porniți de la una din ele, tot procesul de mai jos.

Folosiți o jucărie de pluș pe post de pion (sau orice altceva). Rugați un participant să așeze pionul pe punctul nr.1 la Ideea proiectului.

Participanții, grupați în grupe egale numeric, au la dispoziție 10 minute pentru a contura ideea de proiect. Ea trebuie să fie simplu formulate, clară pentru oricine o citește, să răspundă nevoii identificate sau comorii nevalorificate. E preferabilă o frază sau chiar o propoziție. La final citiți variantele și alegeți variant cea mai bine formulată.

4. Beneficiarii proiectului. 10 minute

Mutați pionul la punctul următor: Cetatea. Explicați participanților că orice vor face în proiect, vor face cu gândul că cineva va folosi rezultatele muncii lor și că cineva chiar are nevoie de acele rezultate. Altfel, oricât de frumoasă este ideea proiectului, dacă nu folosește oamenilor, va rămâne ca idee de laborator. Discutați cu grupul pe marginea întrebărilor: în folosul cui veți face proiectul? în ce fel servește proiectul comunitatea? În ce fel servește proiectul turiștii din zonă? Putem să numim categorii de persoane și să estimăm un număr de persoane? Fiecare grup va scrie pe o foaie de hârtie răspunsul și din nou veți alege cel mai bun răspuns pe care îl lipiți în dreptul punctului nr 2.

5. Rezultatele proiectului. 20 minute





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Mutați pionul la punctul următor: Comoara moștenire/Problema rezolvată. Amintiți care este ideea proiectului și discutați cu grupul pe marginea întrebărilor: ce va rămâne în urma aventurilor acestui proiect? cum vreți să vedeți comoara după proiect? ce să fie schimbat la comoară, în jurul ei?

Scrieți întrebările pe flipchart și rugați participanții să discute în grupurile constituite și apoi să scrie răspunsurile pe câte un post-it. Oferiți 4-5 minute pentru asta, după care rugați-i să vină să le explice lipindu-le pe în jurul temei Comoara moștenire/Problema rezolvată. Grupați-le rapid pe categorii și validați cu ei care din aceste rezultate ar vrea să rămână și care ar fi realist de atins în 3-4 luni. Păstrați pe desen cele agreate. Menționați că veți mai reveni la aceste rezultate și că e posibil ca, pe măsură ce înaintăm în aventura imaginării proiectului nostru, să se mai schimbe, să se mai ajusteze - menționați că așa e normal în proces.

6. Aventura proiectului. 30 minute

Înainte de începerea activității, decupați foi de hârtie A4 după următoarele forme:

- Talpă/Pas - pentru a reprezenta activitățile din proiect
- Rucsac/Sacoșă - pentru a reprezenta resursele necesare în călătorie/aventură
- Inimă - pentru a reprezenta piticii și zânele - parteneri și sponsori necesari
- Față fericită – pentru a reprezenta mesagerii, cei care vor afla primii despre activitățile din proiect, direct de la voi.

Dați grupelor de lucru 30 de minute pentru a-și realiza aventura. Ei vor mai avea timp de lucru și la începutul atelierului viitor.

ATELIER 3- Planificare și organizare





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Obiective de învățare

- Exersează metode de lucru cu tinerii din club pentru realizarea planificării, bugetului și completarea formularului de proiect

Concepte cheie și termeni

- Diagrama gantt, buget

Agenda atelierului

| Activitate | Metoda | Timp | Materiale |
|---|--------------------------------------|--------|--------------------------------|
| 1. Aventura proiectului: Ceasul cu cuc | Discuție facilitată, munca în echipă | 50 min | Foi flipchart, foi A4, markere |
| 2. Energizer | | 10 min | |
| 3. Galbenii-bugetul proiectului | Discuție facilitată, munca în echipă | 20 min | Foi flipchart, markere |
| 4. Formularul de proiect | | 10 min | Anexa 5 |

Descrierea activităților

1. Ceasul cu Cuc – Planificarea în timp a proiectului. 50 minute

Spuneți participanților că urmează să mai stabilească durata și perioada de activitate și să organizeze toate informațiile în ordine cronologică în următorul tabel. Participanții vor continua activitatea din sesiunea anterioară, încă 20 min. După 20 min, fiecare echipă va





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

prezenta rezultatul în 2 min și apoi veți decide împreună care variant este mai corectă, completă.

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| Talpă/Pas - pentru a reprezenta activitățile proiect din | Rucsac/Sacoșă - pentru a reprezenta resursele necesare | Inimă - pentru a reprezenta piticii și zânele - parteneri și sponsori necesari | Față fericită - pentru a reprezenta mesagerii, cei care vor afla primii despre activitățile din proiect, direct de la voi. | Ceas De când pana când trebuie realizată activitatea |
|--|--|--|--|---|

2. Energizare 10 min

La decizia formatorului.

3. Galbenii – bugetul proiectului 20 min

Facilitare:

Spuneți participanților că urmează să facă niște calcule. Cereți participanților să analizeze rucsacii/sacoșele pe care au fost menționate resursele necesare realizării unei activități și să vadă:

- dacă resursele menționate pot fi obținute sub formă de materiale/oameni sau dacă trebuie achiziționate și dacă e ultima variantă, treceți suma necesară;
- dacă suma necesară poate fi atrasă din surse locale (vecini, parteneri sau sponsori);

Fiecare grup va face pe un flipchart un tabel cu resurse necesare/sursă/cost și un sumar cu costul total al proiectului (bugetul total) și total sumă/resurse care ar putea fi obținute prin sponsorizări, donații etc.

La final, în ultimele 5 min se afișează rezultatele echipelor și din nou se decide cea mai bună variantă.

4. Formularul de proiect 10 min





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Se prezinta grupului formularul de proiect (anexa) și se culeg din sală întrebări de clarificare legate de cum anume se completează acest formular

ATELIER 4- Reflecție și evaluare

Program Operațional Capital Uman

Autoritatea de Management pentru Programul Operațional Capital Uman

Titlul proiectului: You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor

Codul Proiectului SMIS 2014+: 153439





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Obiective de învățare

- să experimenteze o metodă de reflecție pentru proiecte

Concepte cheie și termeni

- reflecție
- evaluare

Agenda sesiunii

| Activitate | Metoda | Timp | Materiale necesare |
|-------------------------|-------------|--------|---------------------|
| 1. Harta experiențelor | joc | 45 min | Harta experiențelor |
| 2. Încheiere | Joc concurs | 30 min | PPT 1 |
| 3. Cu ce pornim la drum | Prezentare | 15 min | Anexa 6 |

Descrierea activităților

1. Harta experiențelor 45 min

Notă: În urma acestei întâlniri, membrii grupului vor fi mai conștienți de importanța reflecției și vor reflecta cu privire la propria învățare în timpul planificării proiectului și la rezultatele proiectului lor

Zone de pe hartă

Întrebări ajutătoare

Zone de pe hartă

Întrebări ajutătoare





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|---------------------------------|--|--|--|
| <p>Izvorul curiozității</p> | <p>Ce v-a stârnit curiozitatea cel mai mult? Ce v-a intrigat?</p> <p>Ce v-a pus pe gânduri?</p> | <p>Deșertul confuziei</p> | <p>Ce a fost cel mai confuzant?</p> <p>De ce a apărut confuzia?</p> <p>Ați depăși momentul confuziei? Cum?</p> |
| <p>Podul planificării</p> | <p>Cum v-ați planificat? Ce ați făcut exact?</p> <p>Ce provocări ați întâmpinat?</p> <p>Ce reușite ați avut?</p> | <p>Copacii bucuriei/satisfacției</p> | <p>Care au fost momentele de maximă satisfacție, bucurie?</p> <p>Cum și de ce au apărut ele?</p> <p>Ce ați făcut ca și grup sau individual în acel moment?</p> |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|--------------------------|--|-------------------------|--|
| <p>Vântul temerilor</p> | <p>Care au fost principalele voastre temeri?</p> <p>Ce anume au făcut aceste temeri să apară?</p> <p>Ce ați făcut să depășiți aceste temeri?</p> | <p>Râul tensiunilor</p> | <p>Care au fost momentele cele mai tensionate?</p> <p>Ce a creat această tensiune?</p> <p>Cum ați reacționat la ea?</p> <p>Ați depășit momentul? Dacă da, cum?</p> |
| <p>Furtuna emoțiilor</p> | <p>Care au fost principalele emoții/sentimente care v-au încercat? Vă rog să le descrieți.</p> <p>Ce a cauzat apariția acestor sentimente?</p> <p>Ce reacții ați avut?</p> | <p>Lacul clarității</p> | <p>Ce a adus claritate în experiența voastră?</p> <p>Cine și ce a ajutat la aducerea acestei clarități?</p> <p>Ce stare ați avut în acel moment al clarității? Cum v-ați simțit?</p> |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|----------------------------|---|-----------------------------|---|
| <p>Norii încordării</p> | <p>Este ceva anume care v-a generat încordare? Ce anume?</p> <p>De ce credeți că ați fost încordați?</p> | <p>Cascada soluțiilor</p> | <p>Care au fost soluțiile pe care le-ați identificat? Cum ați ajuns la ele?</p> <p>Cum v-a făcut să vă simțiți găsirea acestor soluții?</p> |
| <p>Mlaștina blocajului</p> | <p>Ce anume v-a blocat cel mai tare în timpul activității?</p> <p>Ați reușit să depășiți blocajul? Cum? Care au fost ingredientele?</p> | <p>Avalanșa problemelor</p> | <p>Care au fost cele mai mari provocări sau probleme pe care le-ați întâmpinat?</p> <p>Cum v-ați simțit pe parcurs? Ce ați învățat din ele?</p> |
| <p>Soarele inspirației</p> | <p>Ce v-a adus inspirație?</p> <p>Cum ați folosit această inspirație?</p> | <p>Ploaia asemănarilor</p> | <p>Ce asemănări ați găsit între experiență trăită și alte situații din viața voastră?</p> |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | | | |
|--|---|---------------------------|--|
| Copacii încrederii | Ce anume a creat încredere/neîncredere? Cum s-a construit încrederea/neîncredere? În ce fel vă ajută încrederea? | Muntele descoperirilor | Ce ați descoperit în timpul experienței - despre voi, ceilalți, grup, activitate etc? Ce v-ați reconfirmat în timpul experienței - despre voi, ceilalți, grup, activitate etc? |
| Vântul transformărilor/ schimbărilor | Cum te schimbă pe tine această experiență de învățare? Ce din tine este altfel de acum înainte? | Peștera viitorului | Ce veți face diferit după această experiență? Aveți un plan pentru viitor? |

manifestând recunoștință și apreciere pentru munca în echipă și pentru dezvoltarea potențialului lor în cadrul grupului.

Concepte-cheie:

- **Reflecție:** proces de gândire profundă în care ne angajăm cu scopul de a conștientiza schimbări în urma unor experiențe trăite.
- **Evaluare:** analiza activităților și a realizărilor unui proiect și stabilirea măsurii în care am reușit să facem ceea ce ne-am propus.
- **Autonomia în învățare:** se manifestă când abordăm învățarea ca pe proiect personal, în care ne gestionăm singuri, stabilindu-ne scopul, obiectivele, conținuturile învățării, strategiile și activitățile de învățare, ne monitorizăm în procesul învățării și ne evaluăm singuri performanța atinsă.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Facilitare: După finalizarea scrierii proiectului propune participanților un moment de analiză a celor mai intense momente prin care au trecut de-a lungul planificării proiectului folosind o hartă a experiențelor.

Împarte participanții în trei, maxim patru grupe. Fiecare grup va primi o foaie de flipchart, markere și postituri. Pe perete, într-un loc vizibil așează **Harta Experiențelor Noastre** și prezintă-o pe scurt oferind exemple cu denumirile zonelor de pe hartă și cum pot fi ele interpretate.

Invită participanții, în grupe, să analizeze experiența trăită în timpul proiectului și, folosind colile de flichart și markerele primite la început să deseneze propria hartă a experiențelor așa cum grupul l-a **văzut, auzit, simțit, trăit, interpretat și concluzionat**, dar folosind simboluri care se regăsesc pe Harta Experiențelor Noastre.

La final, invită fiecare grupă să-și prezinte harta argumentând de ce au ales respectivele simboluri, ce înseamnă pentru ei și ce asocieri fac între imaginea, denumirea zonei și modul cum au perceput ei acel moment din experiența trăită.

IMPORTANT! Deși pe hartă sunt 18 simboluri ei pot să aleagă doar cele care au fost relevante pentru experiența lor - nu trebuie să le folosească pe toate.

Timpul de lucru este 20 de minute. Timpul de împărtășire pe grupe este de 5 minute. Acest exercițiu va fi reluat de grup după finalizare proiectului. Este important să nu considere proiectul finalizat până când nu trec din nou prin această fază de reflecție.

Simboluri și întrebări posibile

Pentru a vă asigura că participanții trec prin toate etapele reflecției: Analiză, Interpretare și Transfer când fiecare grup prezintă harta puteți să adresați câteva întrebări ajutătoare:

2. Recapitulare 20 min

Pregătire: reluați PPT 1 cu informații legate de ce este SLP, axele SLP, etapele.

Facilitare: Împărțiți participanții în echipele școlilor. Când ajungeți la etapele SLP, rugați participanții să procedeze astfel:

- pe o coală A4 scriu denumirea etapei (de ex. Analiza nevoilor de învățare și a intereselor tinerilor)
- să împartă foaia în 2 coloane. Pe o coloană notează ce au liderii de făcut și cum, pe cealaltă coloană ce au tinerii de făcut și cum (metodă, de ex plan personal de învățare)





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

3. Cu ce pornim la drum 25 min

Facilitare: Oferiți informații legate de temele pentru care vor trebui să le construiască pentru evaluare. Ele trebuie urcate pe platformă, vor primi feedback de la formatori și vor trebui corectate pentru a le aduce la forma optimă pentru evaluarea finală.

Ultimele 15 min utilizați o metodă de colectare a unui feedback calitativ legat de ce au învățat și de ce suport ar avea nevoie de la dvs, ca mentori.





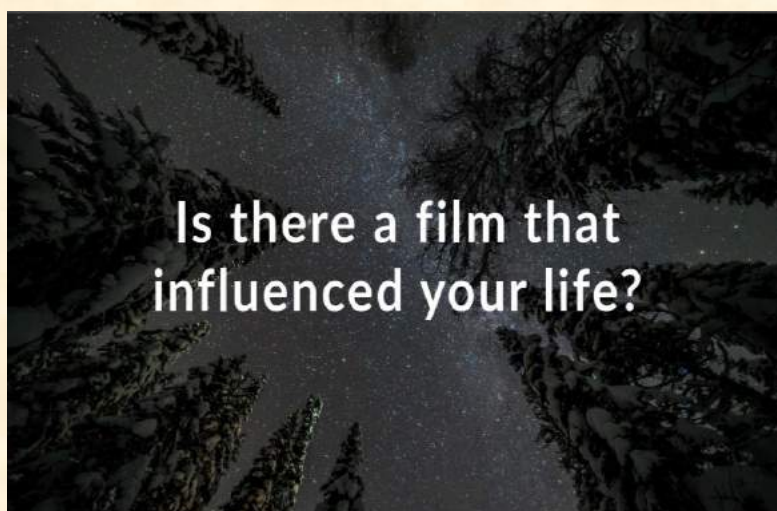
UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

3. Metoda "Digital Storytelling"

Clubul de "Digital Storytelling"



Metoda este una inovatoare și reprezintă posibilitatea participanților de a realiza un video despre natură, având ca fundal principal o poveste personală sau despre un protagonist din mediul înconjurător. Activitatea presupune crearea unui club de 10-15 participanți, care vor realiza 3-4 video-uri, exclusiv cu telefonul mobil. Participanții vor participa la **două ateliere** de instruire și vor avea ca termen de realizare cele patru video-uri luna iunie 2023. Cele patru filmulețe vor fi prezentate pe site-ul școlii, pe grupul de Facebook al școlii și vor participa la selecția Festivalului de Film scurt, de la Râșnov, din luna august 2023.

Structura atelierelor este bazată pe etapele realizării filmelor:





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Etapa I: Pre-producția:



1. Protagonistul:

Protagonistul creează o legătură emoțională cu povestea ta. Ajută privitorul să identifice și să relaționeze cu acesta. Ține minte, personajul tău ar putea fi un obiect/animal și nu trebuie să fie o persoană. Încearcă să găsești pe cineva care să răspundă la întrebarea cheie pentru filmul tău. Gândește-te la personajele pe care le cunoști deja, întreba prietenii și familia și fă cercetări pe net.

Pont: 3 lucruri pe care fiecare personaj trebuie să le aibă:

- DORINȚA | Ce vrea să realizeze sau să schimbe?
- MOTIVAȚIE | Originea dorinței personajului.
- UNICITATE | Ce este diferit despre acest personaj?

2. Dezvoltarea firului narativ

Dacă îl descompuneți la elementele de bază, fiecare poveste este împărțită în trei părți: începutul, mijlocul și sfârșitul.

- Deschiderea poveștii tale este “CÂRLIGUL”. Acolo atrageți atenția oamenilor, de ex. De prezentând protagonistul sau arătând locație. Folosește-ți cele mai bune fotografii și editează în cârlig, deoarece determină dacă oamenii vor urmări restul. După cârlig stabilești conflictul. Aceasta poate fi un obstacol sau provocare pe care o are protagonistul tău. Conflictul creează tensiune în mintea publicului.
- Începe partea de mijloc a poveștii tale cu inițierea CĂLĂTORIEI personajului. Arată cum protagonistul preia conflictul. Călătoria poate include eșecuri în drum spre a depăși conflictul.
- REZOLUȚIA este punctul culminant. Este momentul în care protagonistul depășește conflictul. Publicul află în sfârșit despre învățăturile, pierderile și obiectivele pe care le are protagonistul.

Sfârșitul poveștii tale se numește “jab”, aici puteți include un îndemn la acțiune.





UNIUNEA EUROPEANĂ



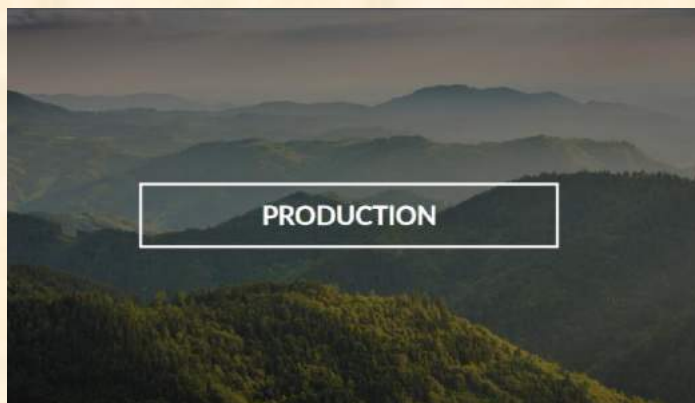
Instrumente Structurale
2014-2020

Sarcina de lucru: Răspunde la următoarele întrebări:

- Cum te inspiră această poveste?
- Ce o face pe povestea aceasta diferită?
- Cine este publicul pentru această poveste?
- Cum vrei să se simtă publicul?
- Ce vrei publicul să facă?

3. Alegerea Echipamentului

Etapa II: Producția:



1. Bazele filmării:
 - Lumina bună
 - Înțelegerea ratelor de cadre
 - Înțelegerea rezoluției și a raportului de aspect
 - Expunerea la lumină
 - Înțelegerea balansului alb
 - Fundal și linia orizontului
 - Alegerea distanței focalizate
 - Obținerea unei filmări stabile
 - Regula “trei pe unu”
 - Compoziții diferite
 - Înregistrarea audio
 - Dirijarea interviurilor remarcabile
 - În zone protejate
2. Creativitate:
 - “Match cuts”
 - Filmarea cu un Gimbal
 - Mișcare lentă
 - Detalii și macro-shots
 - “Timelapse”
 - Animale sălbatice cu binoclul





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

3. Greșeli comune:

- Overshooting
- Fără scuze

Detalierea unor activități

a. Dirijarea interviurilor remarcabile

Filmarea unui interviu captivant este una dintre cele mai provocatoare sarcini în realizarea de filme. Pe lângă cerințele tehnice de a obține imagini vizuale bune și audio curat, de asemenea, va trebui să creați o atmosferă confortabilă pentru o conversație. Iată o listă de verificare pentru un interviu de succes:

1. Găsiți un mediu liniștit în care să nu vă aflați deranjat de zgomotul traficului sau a mulțimii mari.
2. Fiți foarte conversațional (nu doar bifați întrebări din listă, dar aveți o conversație reală)
3. Puneți întrebări care vă cer mai mult decât un da sau nu.
4. Cereți protagonistului să includă părți ale întrebării în răspunsul lor.
5. Asigurați-vă că partenerul de interviu se simte confortabil și cald și are suficientă apă.
6. Găsiți un loc cu iluminare constantă.
7. Încercați să nu întrerupeți în timpul conversațiilor; ușurează editarea.
8. Protagonistul tău este o reflectare a ta. Dacă dorești ca el să zâmbească, încearcă să zâmbești și tu.
9. Spune-i protagonistului tău unde să se uite (la tine - mai mult pasiv / în cameră - mai direct).
10. Ascultă cu atenție ce îți spune protagonistul. Dacă apar întrebări noi, întreabă.

Pont: Este important de stabilit o legătură personală dintre tine și protagonist, de a-l face să se simtă confortabil în fața camerei. Cunoaște-ți protagonistul înaintea interviului. Interviul nu ar trebui să fie prima ta conversație cu el.

Sarcina de lucru: Faceți o exercițiu de 30 de minute, interviu cu un prieten. Înregistrați interviul și apoi urmăriți-l pentru a vedea ce ar putea fi îmbunătățit data viitoare. Interviul transmite o stare de spirit inspiratoare și interesantă? Ai sunet curat? Ești mulțumit de imagini?

b. Regula de “trei pe unu”

Încercați să vă gândiți la shot-uri ca la o scenă în loc de filmări individuale și surprinde întotdeauna cel puțin trei cadre pe scenă. Acestea pot fi largi, medii, de aproape sau de început, de mijloc, de capăt. Împărțirea unei acțiuni în cadre individuale fac filmul mai captivant pentru spectator.

Pont: O singură scenă nu trebuie să ia întotdeauna loc într-o singură locație. Poți folosi scena ca mod de a trece de la o locație la alta.

Sarcina de lucru: Scoate o scenă din storyboard-ul tău și încearcă să-l împarți în cel puțin trei shot-uri individuale.

c. Macro shots

Când ne gândim la videoclipuri și fotografii, ne gândim adesea la peisaje vaste. Dar adevărata magie este adesea ascunsă în detaliile unei pajiști. Îl vei descoperi doar dacă te uiți mai atent.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Nu filma doar de la înălțimea capului, mișcă-ți corpul pentru a găsi cel mai bun unghi. Nu-ți fie teamă să te târăști în noroi dacă trebuie făcut pentru a obține filmarea.

Sarcina de lucru: Ia-ți aparatul foto și mergi în grădina ta sau într-o pădure din apropiere.

Așează-te undeva și stai într-un metru pătrat cel puțin o oră.

d. Timelapse

Un timelapse ne permite să vizualizăm procesele care au loc pe perioade mai lungi în doar câteva secunde. Aceasta poate fi mișcarea norilor, a stelelor sau a soarelui. Acordați atenție următoarelor cerințe în timp ce capturați timelapse:

- Utilizați un trepied
- -Setați toate setările la manual (focalizare, balans de alb etc.)

Sarcina de lucru: Așteptați o zi înnorată și configurați un timelapse în grădina sau balconul tau. Înregistrează un timelapse de 30 de minute cu norii care trec pe lângă tine.

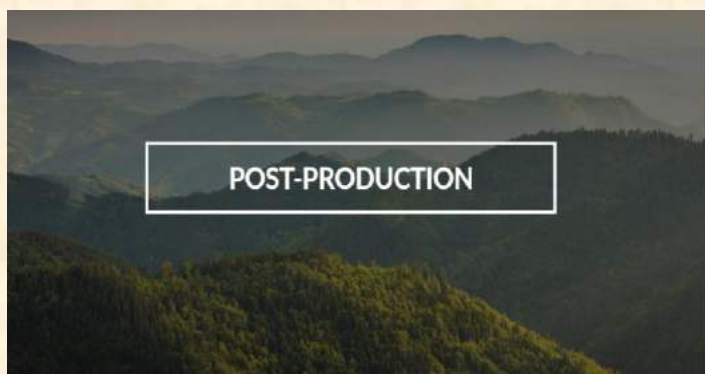
e. Filmarea animalelor sălbatice

Înregistrarea de imagini grozave cu animale sălbatice poate părea ceva ce poate face oricine, dar pentru a o face cu adevărat corect, trebuie să faci mai mult decât să mergi în pădure cu o cameră foto și să speri că vei găsi ceva. Cei mai buni videografi cu animale sălbatice sunt cei mai buni pentru că au echipamentul potrivit, își studiază subiectele cu răbdare extremă și se pun pe ei înșiși și animalele în cea mai bună poziție.

Pont: Utilizați un adaptor pentru a vă monta telefonul pe binoclu.

Sarcina de lucru: Stați în grădina sau pe o bancă într-o rezervație naturală din apropiere timp de două ore. Observați animalele fără cameră și studiați-le. Puteți observa un model care vă va ajuta la filmare?

Etapa III: Post-producția



a. Editarea





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Editarea este una dintre cele mai pline de satisfacții ale realizării unui scurtmetraj. Acolo se întâlnește cu adevărat povestea. Deciziile pe care le iei cu privire la cadrele pe care le folosești, la modul în care le asociezi și la modul în care folosești sunetul, vor face o mare diferență pentru filmul tău. Patru lucruri de reținut la editare:

- Utilizați reduceri de potrivire
- Amintiți-vă de „regula trei pe unu”
- Folosiți tăieturi pentru a ascunde editările neîntrerupte
- Acordați atenție ritmului

Sarcina de lucru: Decideți dacă doriți să editați filmul pe computer sau pe telefon și familiarizați-vă cu software-ul de editare prin intermediul tutorialelor YouTube.

b. Primirea Feedbackului

Când îți faci propriul film, desigur că ești foarte implicat în proces, știi toate faptele, probabil că ai cadrele tale preferate. Probabil că au fost foarte greu de obținut sau pentru că te-ai trezit foarte devreme, în acea zi. Prin urmare, este grozav să obții niște feedback de la oameni, care nu sunt atât de implicați emoțional în proces cum ești tu.

Sarcina de lucru: Arată o versiune finală a editării tale unei persoane care nu este implicată în proiectul tău. Înțeleg ei povestea? Văd ei loc de îmbunătățire? Fiți atenți, totuși, nu implementați doar feedback-ul lor. Dețineți filmul și povestea și schimbați doar părțile în care sunteți de acord cu feedbackul extern.

c. Partajarea videoclipului

Odată ce ești mulțumit de filmul tău, următorul pas este să-ți pui filmul pe computer și să-l arăți lumii. Nici cel mai mare film nu poate avea impact, dacă nimeni nu îl vede. Există multe opțiuni pentru a vă partaja munca: arătați-o prietenilor și familiei, partajați-o într-un e-mail, încărcați-o pe Social Media și Youtube. Festivalurile de film sunt, de asemenea, o oportunitate grozavă nu numai de a vă prezenta filmul, ci și de a întâlni oameni cu gânduri similare. Cu cât spui mai multor oameni despre acesta, cu atât vei obține mai multă rezonanță.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

4. Metode nonformale outdoor în învățare - Jocul

Jocul „Selfie Hunt”

Vârsta jucătorilor: Peste 10 - 19 ani.

Numărul copiilor: Este recomandabil un număr fix de participanți pentru fiecare echipă.

Spațiul de joacă: Afară și/sau în spații închise de dimensiuni medii sau mari (de ex, o cabană mai mare).

Materiale necesare: 6 mere, 6 baloane, 6 hârtii igienice mari, 6 markere, 6 bucăți bandă adezivă (scotch), telefoane mobile sau aparate foto.

Jocul „Selfie Hunt” este un joc deosebit de interesant, care îmbină într-un mod ingenios tehnica tradițională a binecunoscutei „Treasure Hunt”, cu tehnologia modernă (telefoane mobile, camera sau aparat foto), atât de îndrăgită de elevul din ziua de azi. Este un joc de teambuilding, de tip competițional, potrivit atât ca activitate în școală, cât mai ales ca activitate în cadrul unor tabere școlare. Atuul unui astfel de joc este aparenta seriozitate, care, pe parcursul jocului, se poate transforma într-o veritabilă distracție. Jocul nu presupune o strategie deosebită, însă este absolut necesar ca echipele formate să colaboreze, pentru a putea să-și îndeplinească foarte bine sarcinile de pe indicii.

Din punctul de vedere al participanților, echipele ar trebui să fie cu un număr aproximativ egal de membrii, pentru a da șanse egale tuturor, iar ca număr de echipe, se recomandă ca activitatea să fie făcută de 3-6 echipe, pentru creștere substanțială a nivelului competițional al activității. Titlul jocului explică, de fapt, scopul central al lui: „selfie” este un termen modern care presupune, în cadrul acestui joc, realizarea unor fotografii situații inedite, care scot elevul din confortul lui obișnuit. Termenul „hunt” îi va provoca pe participanți să „vâneze” indicii, în diverse locuri din spațiul de joc, indicii care îi vor ghida în realizarea unui selfie inedit și plin de neprevăzut.

Trebuie menționat faptul că este absolut necesar ca jocul propriu-zis să fie precedat de o etapă preliminară, care nu se va desfășura în prezența participanților, ci va fi realizată facilitator/facilitatori. Această etapă presupune alegerea clară și definitivă a locurilor în care vor fi amplasate indiciile, crearea propriu-zisă a indiciilor, respectiv amplasarea lor în locurile alese. Fiind o vânătoare de indicii, este obligatoriu ca amplasarea lor și alegerea locurilor, respectiv a traseului de parcurs, să fie făcute în absența totală a participanților. Orice descoperire a vreunui loc sau indiciu de către un membru al vreunei echipe oferă un avantaj considerabil acelei echipe, înlăturând ideea de competiție și riscând compromiterea totală sau parțială a jocului. Se recomandă, de asemenea, prezența unui număr mai mare de facilitatori (între 2 și 4), în funcție de numărul de echipe și de participanți, din două motive: în primul rând, pentru a realiza cât mai rapid, eficient și corect etapa preliminară; în al doilea rând, pentru





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

a asigura, pe parcursul jocului, o bună desfășurare a lui, pentru a gestiona eventuale conflicte între echipe sau rare situații de trișare. Menționez că rolul facilitatorului este completat de cel de arbitru, respectiv de evaluator al fotografiilor realizate de către fiecare echipă, iar decizia lui nu poate fi contestată de niciun participant la joc, indiferent de echipă. Formularea indiciilor se va face pe bilete separate, fiecare indiciu va fi formulat pentru fiecare echipă în parte, astfel că, dacă există 8 indicii și 6 echipe, este necesar un număr de 48 de bilete în total. Ar fi de preferat ca fiecărei echipe să i se atribuie o culoare, astfel că, la locul unde se află indiciul, echipa respectivă va deschide biletul de culoarea aferentă ei, fără a avea voie să se atingă de celelalte bilete și să saboteze celelalte echipe în vreun fel. Echipa care va sabota sau va încerca să încalce regulile fair-play-ului, prin orice mijloace, va fi descalificată de facilitatori. În plus, este recomandabil ca indiciile să fie concepute creativ, sub forma unor ghicitori sau subtile aluzii, cu scopul de a complica jocul, dar și de a stimula capacitatea elevilor de a fi receptivi, de a problematiza, de a gândi logic și de a-i provoca.

O altă etapă importantă a jocului este întâlnirea facilitatorilor cu participanții. Această întâlnire are mai multe obiective: crearea echipelor; prezentarea jocului și regulilor de respectat; explicarea titlului și a scopului activității; prezentarea modalităților de a câștiga și a criteriilor de evaluare a fotografiilor; cum se realizează premiarea câștigătorilor; deplasarea cu fiecare echipă la locul de start al jocului. În crearea echipelor, se alege un criteriu aleatoriu (de ex., să numere până la 6 etc.), în niciun caz elevii nu trebuie lăsați să se aleagă cum doresc în echipe. Acest lucru duce sigur la o pierdere a egalității șanselor, lucru asigurat de varietatea în echipă. Dacă, după alegerea echipelor, din cauza unui număr inegal de participanți, echipele sunt disproporționate ca număr și ca valoare, facilitatorii pot face eventuale mici modificări, dar care să nu încalce selecția obiectivă inițială. În ceea ce privește deplasarea la locul de start, în funcție de numărul echipelor, se recomandă ca fiecare echipă să înceapă traseul și căutarea indiciilor din puncte diferite, pentru a se evita eventuale îmbrânceli sau dezordine în derularea jocului.

Etapă propriu-zisă a jocului este cea de deplasare a echipelor de la un indiciu la celălalt și de realizarea a fotografiilor (una/indiciu), într-un timp delimitat (1-2 ore, în funcție de numărul de probe, de distanța de deplasare și de numărul de participanți. În cadrul fiecărei probe, elevii pot realiza mai multe fotografii, urmând să o aleagă pe cea mai reușită, în funcție de indiciul formulat pe bilet. La finalul timpului regulamentar, nicio echipă nu mai are voie să continue jocul, chiar dacă nu a reușit să parcurgă toate probele și să realizeze toate fotografiile. După terminarea jocului propriu-zis, echipele vor avea la dispoziție un timp mai îndelungat dedicat selectării și trimiterii fotografiilor (selfie-urilor) realizate. Menționez că participanții trebuie să trimită un număr de fotografii egal cu numărul probelor, în timpul-limită precizat, pe telefonul unui facilitator, direct sau pe un cont de socializare al acestuia. Dacă vreuna dintre echipe nu a reușit să realizeze toate fotografiile, probele respective nu se iau în considerare. Dacă fotografiile nu sunt trimise până la termenul precizat, echipa respectivă va fi descalificată.

Etapă de evaluare aparține exclusiv evaluatorilor. Ei trebuie să evalueze fotografiile realizate, după criterii obiective, ținând cont de indiciile formulate, de termenii-limită, de creativitate și originalitate. Facilitatorii vor crea un punctaj care poate varia, de exemplu, puncte





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

de la 1 la 5, în funcție de valoare fotografiei, 5 fiind cel mai mare punctaj. Va câștiga echipa cu punctajul cel mai mare, ca suma probelor terminate. Dacă există egalitate între primele echipe, departajarea se poate face prin referire la una dintre probele jocului (de ex., punctajul la proba 1 al fiecărei echipe din frunte etc.)

Ultima etapă este cea de sărbătorire, etapă în care facilitatorii anunță clasamentul și, implicit, echipa câștigătoare. Eventual, se recomandă, în limita bugetului existent, răsplătirea tuturor participanților cu diplome de premii sau de participare, sau chiar cu dulciuri, fructe, băuturi răcoritoare.

Ca o etapă facultativă ulterioară, facilitatorii ar putea organiza o mică sesiunea de debriefing, în care participanții pot fi întrebați în legătură cu dificultățile jocului, dacă au existat, cum le-au depășit, cum au colaborat în echipă, cum s-au înțeles, cum au rezolvat eventualele conflicte sau contradicții din interiorul echipei sau cu alte echipe adverse. O altă variantă a acestei etape poate fi chestionarul, cu conținutul de întrebări enunțat mai sus.

Pentru exemplificare, aleg o variantă aplicată în cadrul nonformal-outdoor al Liceului Teoretic "Avram Iancu" Brad. Etapele jocului au respectat ordinea menționată în prezentarea de mai sus. Iată care este conținutul indiciilor folosite:

1. Probă: Pentru prima probă, mergeți la poarta viciilor. Pacea și serenitatea locului sunt periclitate de o creatură fioroasă. Faceți o poză formând un monstru cu 3 picioare pe pământ și 7 mâini în aer.

Indiciu: Pentru următoarea probă, găsiți copacul ale cărui fructe sunt preferate de veverițe.

2. Probă : În spatele trunchiului unui copac se ascunde o vietate străveche. Ea a fost surprinsă de unul dintre membri într-o poză. Faceți o poză creaturii în care să se vadă copacul folosind toate mâinile, toate capetele și cel puțin 5 picioare ale membrilor echipei.

Indiciu: Pentru proba următoare, mergeți la micul munte singuratic.

3. Probă: Misteriosul Egipt. Mumiile sunt peste tot. Aveți și voi propria mumie. Infășurați-o în hârtie igienică, fără să se vadă nici o parte a corpului și faceți un selfie cu toți membrii ținând mumia în brațe, pe orizontală. Specificăm că în poză trebuie să se vadă toată Mumia. A se arunca la coșul de gunoi hârtia utilizată la finalul probei.

Indiciu: Pentru următoarea probă, mergeți la copacul preferat al lui Mihai Eminescu din locul în care poetul se găsește în cărți.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

4. Probă. Ce nu pot face 2 mâini dibace. Luați cele 3 coli de hârtie aferente culorii echipei voastre și rupeți fâșii cu care să scrieți expresia **let's do it**. Faceți o poză în care să se vadă expresia și toți membrii echipei, mai puțin unul care face poza. A se aduna fâșiile și a se arunca la coșul de gunoi după terminarea probei.

Indiciu pentru următoarea probă, mergeți la mica grădină orfană a lui Arsenie Boca, (*Pisania orfană*).

5. Probă. În acest loc, al pisaniei orfane, găsiți pe cineva cu aceeași lună de naștere ca și părintele Arsenie și faceți o fotografie în care să surprindeți clar plăcuța comemorativă.

Indiciu: Pentru următoarea probă, mergeți în locul în care se află simbolul național, alături de statuia unui erou reprezentativ pentru liceul nostru.

6. Probă: Baloane colorate. Vă așteaptă trei baloane colorate. Umflați-le și scrieți pe fiecare, cu markerul, câte un cuvânt astfel încât să formeze un motto al echipei voastre. Faceți o poză toată echipa cu baloanele, astfel încât să se vadă clar motto-ul format. Dacă un balon se sparge, echipa nu are voie să îl înlocuiască, urmând să scrie cuvântul și să facă poza pe și cu balonul spart.

Indiciu: Ne mândrim că aparținem unui liceu cu istorie. Întâlnim chipurile înaintașilor la tot pasul și ne privesc cu mândrie (uneori), alteori, muștrător, după cum merităm. Dintre aceștia, **patronimul liceului** este mereu în mijlocul nostru – încurajându-ne la început de an școlar și aplaudându-ne rezultatele. Pentru următoarea probă, găsiți **statuia patronimului liceului nostru**.

7. Probă: Ca să-i arătăm lui Avram Iancu că îl purtăm în inimă, **faceți un selfie în care chipul să-i fie încadrat într-o inimioară**.

Indiciul: Timpul se scurge tăcut, însoțindu-ne pașii grăbiți în zori de zi și ne capturează, ineluctabil, în ciclicitatea lui, șlefându-ne până la dispariția în neant. Pentru următoarea probă, mergeți la *Masa tăcerii* de lângă *Tilia tomentosa*.

8. Construiți figura geometrică ce simbolizează armonia.

Indiciul: Unii ar spune că anii de liceu sunt cei mai frumoși din viață, alții, dimpotrivă, numesc liceul temnița tinereții noastre. ...și avem în curtea noastră un colț al plângerii. Pentru proba următoare, mergeți în *Colțul plângerii*.

9. Proba: În *Colțul plângerii*, realizați o figură inspirată din versurile: "Ani de liceu!/ Cu emoții la română/ Scumpii ani de liceu/ Când la mate dai de greu".

Indiciul: Grecii considerau că Gea era elementul primordial din care se trăgeau toți zeii. Ea personifica Pământul, cel care ne hrănește pe toți. ... Și liceul nostru este preocupat de buna





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

stare a pământului și avem chiar și o cutie cu fertilizatori. Pentru proba următoare, găsiți *Cutia cu fertilizatori*.

10. Proba: La *Cutia cu fertilizatori*, construiți din corpurile voastre fructul pe vremea căruia s-a născut Avram Iancu și aflat acum la mare preț.

Indiciul : Poarta este locul de trecere dintre două lumi/stări, de la cunoscut la necunoscut, de la lumină la întuneric, de la sacru la profan. Noi avem o poartă pe care o percepem în mod contradictoriu: unii, ca poarta pierzaniei, alții, ca poarta izbăvirii. Pentru proba următoare, găsiți **Poarta viciilor**





UNIUNEA EUROPEANĂ



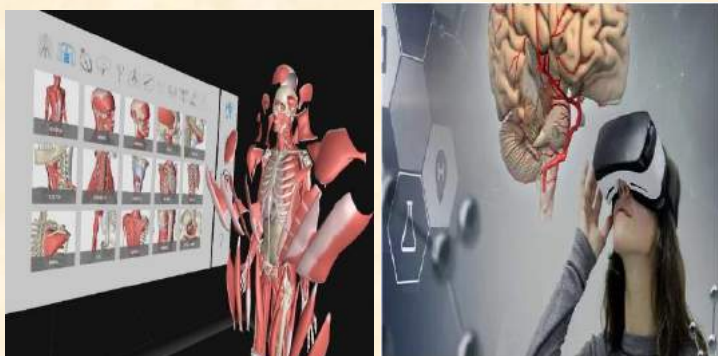
Instrumente Structurale
2014-2020

5. Metoda VR

Realitatea Virtuală aparută ca o necesitate în contextul actual pandemic și educațional are potențialul de a schimba modul în care elevii asimilează noi informații din toate domeniile dar mai ales cele referitoare la organizarea corpului uman, la funcționarea sistemelor și la integrarea acestuia ca un tot unitar în mediul înconjurător. Realitatea virtuală și mediile virtuale de învățare permit elevilor să călătorească și să exploreze lumi virtuale fără a ieși din clasă sau prin folosirea unui spațiu exterior nonformal. Elevii experimentează conținutul actului educativ în maniera tridimensională, aspect care adaugă valoare actului de învățare. În cadrul acestei acțiuni se vor realiza intervenții de tipul crearea unui spațiu potrivit, familiarizare cu tehnologia VR, incursiune în spațiul virtual, crearea de resurse VR -aplicații, imagini, abordare de teme de sănătate.

În lumea digitală de astăzi, profesorii se luptă să găsească noi modalități de implicare a elevilor. Realitatea virtuală reprezintă o inovație și poate deveni o metodologie de predare care să îi ajute pe elevi să se simtă implicați activ, stimulându-le imaginația și creativitatea. Introducând un nou concept în tehnologia educațională: *Realitatea virtuală și augmentată* creează o clasă complet diferită. Este un proiect inovator, care oferă o interfață prietenoasă, resurse practice și educaționale și lecții VR simple de utilizat, concepute pentru a crește gradul de implicare. Realitatea virtuală te "transportă" pe tine, utilizator, într-o lume virtuală, în timp ce realitatea augmentată doar "suprapune" elemente virtuale în lumea ta reală. Un dispozitiv VR folosește, în mod obișnuit, două ecrane, poziționate foarte aproape de față, iar imaginea este redată prin intermediul unor lentile. Mai departe, cu ajutorul unor senzori, se înregistrează mișcările capului și ale corpului, iar imaginile proiectate dau utilizatorului iluzia că "navighează" într-un mediu total nou și necunoscut. Realitatea augmentată permite utilizatorului să vadă exact mediul în care se află, pe care sunt proiectate anumite elemente digitale, fără să fie nevoie de un dispozitiv special, ci doar prin intermediul camerei foto a smartphone-ului sau tabletei. Domeniile de utilizare AR și VR sunt în continuă evoluție, cum ar fi: Educație, Medicina, Arta, Astronomie, Arhitectura, Aviație, etc.

Ghid de utilizarea ochelari realitate virtuală în studiul biologiei și anatomiei





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

1. Se asigura un confort vizual prin reglarea distanței lentilelor



2. Are loc reglarea centurilor de fixare conform circumferinței capului purtătorului



3. Se pornește casca din butonul lateral

4. Se apuca corespunzător în mâna stângă și dreaptă cele două controllere R-dreapta, L-stânga



5. Se desenează/configurează virtual o zonă de siguranță de minim 1,5 m



6. Se accesează meniul Meta Quest



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

7. Rulează aplicația corespunzătoare temei (Anatomy VR, Organom Human Anatomy, TV 360, Biolab)

8. Din meniu CAMERĂ QUEST COMPUTER pentru a difuza conținutul pe un alt dispozitiv în afara ochelarilor



9. Se recomandă utilizarea cu precauție ca limită de timp și înlăturarea ochelarilor la apariția disconfortului vizual sau vestibular (pierdere de echilibru sau senzație de vomă).

Cercetările au arătat că ratele de păstrare/retinere a informației cresc atunci când elevii folosesc realitatea virtuală pentru a se cufunda într-o lecție sau scenariu. Studiul de la Universitatea din Maryland a arătat că ratele medii de reținere și conexiune a informațiilor cu ajutorul căștilor VR a atins 90%, față de 78% pentru învățarea cu ajutorul computerelor. De asemenea, Dragni (2019) explica cum, la Beijing, „Media studenților ale căror lecții au fost completate cu VR au atins scoruri de 93 la un examen final, o creștere de 20 puncte procentuale față de cei care s-au bazat pe învățarea tradițională la clasă.” De aici vine întrebarea – oare de ce este încă atât de mic nivelul de utilizare al VR și AR în educație? 6 Markowitz (2018) afirmă că „Conexiunea dintre VR și educație a fost, probabil, subdezvoltată din cauza provocărilor asociate cu utilizarea tehnologiei virtuale pentru a facilita învățarea Augmented și Virtual Reality – pe scurt AR și VR – au la bază tehnologii similare, dar nu identice și au un punct în comun: modul în care utilizatorul interacționează cu mediul digital.

Cea mai simplistă explicație – departe de a acoperi toate elementele acestui concept foarte complex și avansat – ar putea fi următoarea:

► **Realitatea virtuală** te ”transportă” pe tine, utilizator, într-o lume virtuală, în timp ce realitatea augmentată doar ”suprapune” elemente virtuale în lumea ta reală.

► **Realitatea augmentată** permite utilizatorului să vadă exact mediul în care se află, pe care sunt proiectate anumite elemente digitale, fără să fie nevoie de un dispozitiv special, ci doar prin intermediul camerei foto a smartphone-ului sau tabletei.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

6. Metode folosite în cadrul atelierelor de „Literație” și „7 pași spre succes”

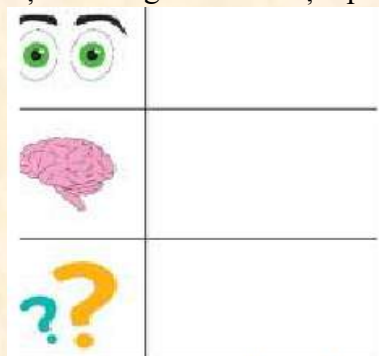
Subactivitatea 3.2.

Văd..., Cred că ..., Mă întreb...

Descrierea metodei

Această metodă îi încurajează pe elevi să facă observații fine și să interpreteze ceea ce văd. Le stimulează curiozitatea și pune bazele creativității. Strategia se folosește pornind de la 3 elemente:

- „Văd....”
- „Cred că ...” (ceea ce cred că reprezintă)
- „Mă întreb...” (ce este, la ce folosește)



Poate fi folosită la începutul activității, pentru a trezi interesul copiilor față de lecția care urmează sau la finalul lecției, pentru a le trezi curiozitatea și a căuta informații pe cont propriu. De exemplu, în cadrul unei activități de prelectură, cadrul didactic poate arăta elevilor o imagine care are legătură cu textul care urmează a fi studiat. Elevii sunt apoi rugați să numească ceea ce văd. După ce numesc ceea ce văd, copiilor li se cere să spună ceea ce cred că se întâmplă acolo. Copiii sunt încurajați să gândească cu voce tare. În a treia etapă, copiii își pun întrebări, căutând să deducă sau să soluționeze. Această metodă este destul de provocatoare pentru copii, în special în ultima etapă, acolo unde trebuie să treacă dincolo de evidențe. Rutina durează mult până se stabilizează, de aceea este nevoie de mult antrenament cu acest exercițiu, care ajută mintea să definească, să descrie, să găsească relații parte-întreg.

Exersarea acestei scheme de gândire îl va ajuta pe copil să plece de la o situație obiectivă – ceea ce vede – și să genereze ipoteze alternative în interpretare.

La finalul activității, metoda se poate transforma în „**Obişnuiam să cred...acum cred...**”. Îi ajută pe elevi să reflecteze la modul în care părerile lor despre subiectul inițial s-au schimbat. Poate fi utilă în consolidarea noilor informații, pe măsură ce elevii învață să privească diferit lucrurile, să înțeleagă diferite idei și credințe. Prin examinarea și explicarea „cum” și „de ce” gândirea s-a schimbat, elevii își dezvoltă abilități de gândire și recunoaștere a cauzei-efect și a relațiilor cu consecințele.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

Educator activități de dezvoltare personală: Popa Constantina-HCC2-P1

Jurnalul cu dublă intrare

Descrierea metodei

Aceasta este o metodă prin care elevii stabilesc o legătură între text și propria lor curiozitate și experiență.

Presupune parcurgerea următorilor pași:

1. **Lectura textului** – elevii sunt solicitați să citească cu atenție textul.
2. **Alegerea unui fragment semnificativ** – fiecare elev va alege din textul respectiv un fragment care a avut o influență semnificativă asupra sa (a avut ecou în experiența personală, i-a plăcut fragmentul respectiv în mod deosebit sau contrazice informațiile sale anterioare în ceea ce privește acea problemă).
3. **Realizarea jurnalului cu dublă intrare** – elevii vor primi o fișă care este împărțită în două coloane: pe prima coloană vor scrie fragmentul ales, pentru ca pe cea de-a doua coloană să noteze comentariile, impresiile personale referitoare la fragmentul respectiv. Pentru completarea celei de-a doua coloane sunt utile câteva întrebări:
 - Care este motivația alegerii fragmentului respectiv?
 - La ce te-a făcut să te gândești?
 - Ce ai simțit când l-ai citit?
 - Ești de acord sau nu cu poziția autorului?

| Fragmentul ales | Impresii |
|-----------------|--|
| | <p>Am ales acest fragment pentru că</p> <p>M-a făcut să mă gândesc la</p> <p>Când l-am citit am simțit următoarele emoții:</p> <p>Sunt de acord cu/Nu sunt de acord cu</p> |





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

| | |
|--|--|
| | Personajul , , îmi place/nu-mi place deoarece |
|--|--|

Avantaje utilizării acestei metode ar fi următoarele: dezvoltă capacitatea de înțelegere a unui text, dezvoltă gândirea elevilor, participarea activă a acestora în actul lecturii, precum și valorificarea experiențelor personale ale fiecărui elev.

Educator activități de dezvoltare personală: Leucian Diana Felicia-HCC1-P1

Explozia stelară

Descrierea metodei

Începe din centrul conceptului și se împrăștie în exterior, cu întrebări, asemeni exploziei stelare.

Scopul metodei este de a obține cât mai multe întrebări și astfel cât mai multe conexiuni între concepte. Este o modalitate de stimulare a creativității individuale și de grup. Organizată în grup, metoda ușurează participarea întregului colectiv, stimulează crearea de întrebări la întrebări, așa cum brainstormingul dezvoltă construcția de idei pe idei.

ETAPELE METODEI:

1. Propunerea unei probleme.
2. Colectivul se poate organiza în grupuri preferențiale.
3. Grupurile lucrează pentru a elabora o listă cu cât mai multe întrebări și cât mai diversificate.
4. Comunicarea rezultatelor muncii de grup.
5. Evidențierea celor mai interesante întrebări și aprecierea muncii în echipă.

Facultativ, se pot da răspunsuri la unele dintre întrebări.

Întrebările se formulează în funcție de textul dat.

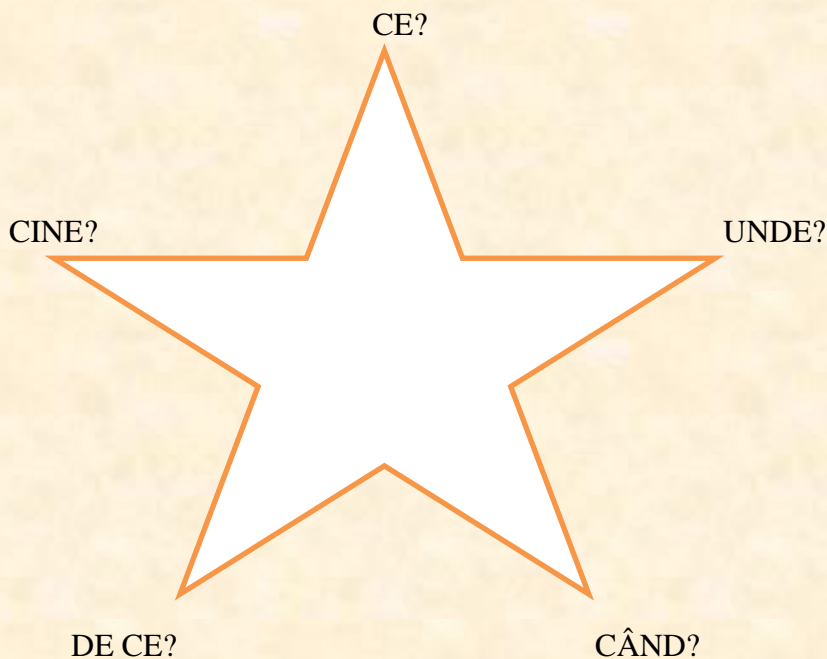




UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



Educator activități de dezvoltare personală: Csenteri Oana Andreea-HCC3-P1

Desen pas cu pas

Descriere

La început, în lecțiile de desen pas cu pas cu un copil, sunt necesare diagrame convenabile și ușor de înțeles. Esența metodei este că desenarea unui lucru are loc în mai multe etape.

Adică, atunci când desenăm o pisică, nu vom începe cu o coadă sau cu un bot, ci vom urma o anumită schemă care va evita erorile și inexactitățile în proporții.

Cel mai simplu mod de a începe stăpânirea desenului pas cu pas este cu schițele în creion. Vopselele și pasteurile vor fi utile mai târziu.

Pentru a organiza procesul, veți avea nevoie de:





UNIUNEA EUROPEANĂ

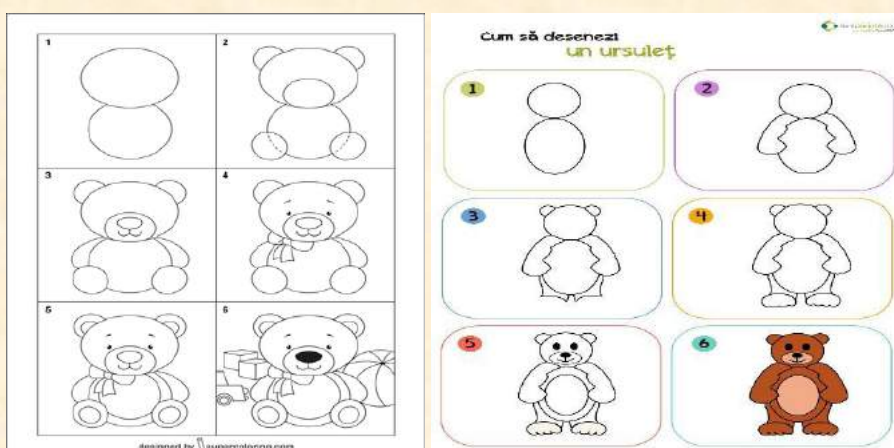


Instrumente Structurale
2014-2020

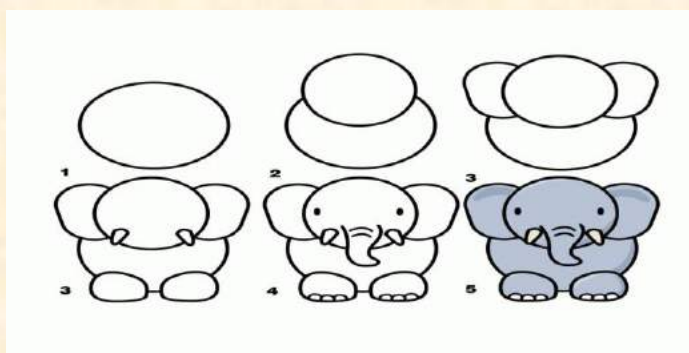
- hârtie de bună calitate;
- creioane;
- radieră;
- diagrame în care totul este clar vizibil.

Dacă se stăpânește deja desenul în creion sau doriți să mergeți direct la pasteluri sau vopsele, toate acestea ar trebui să fie disponibile.

- Desenăm un ursuleț



- Desenăm un elefant



Educator activități de dezvoltare personală: Clej Diana Nicoleta-HCC4-P1





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

7. Metoda STREET FLASHMOB

Un *flashmob* este o adunare de oameni care se întâmplă într-un loc liber, participanții realizând o acțiune neobișnuită pentru o perioadă foarte scurtă de timp (de obicei câteva secunde/minute), după care grupul se răspândește ca și cum nimic nu s-ar fi întâmplat.

Flashmob-ul este o „prezentare” pentru spectatorii accidentali, cu scopul de a trezi sentimente de neînțelegere, interes. *Flashmob*-ul este o acțiune de masă, o modalitate de a te exprima și de a transmite un mesaj către societate, un mesaj care, poate, altfel nu ar ajunge la grupul țintă și / sau la publicul larg.

Un *flashmob* nu ar trebui să fie folosit pentru a genera profit sau pentru a face o promovare la un produs comercial, acesta fiind de fapt un instrument social.

Obiectiv de învățare

Persoanele care participă la un *flashmob* își dezvoltă spiritul de echipă, spontaneitatea, seriozitatea, capacitățile de organizare. Și, mai presus de toate, fac conștientizare la nivel de comunitate asupra fenomenului *bullying-ului* și discriminării. Toată lumea are de învățat din această experiență, fie direct, fie indirect.

Implementare

Un *flashmob* trebuie gândit și pregătit cu ceva timp înainte de acțiunea propriu-zisă. Această parte de pregătire se desfășoară în cea mai mare parte online, prin anunțuri referitoare la acțiunea de *flashmob* postate pe grupurile de discuții, rețele sociale, etc. Cu cât mai mulți oameni aderă la ideea pe care o va promova acțiunea de *flashmob*, cu atât mai mulți vor fi prezenți la fața locului, deci cu atât mai mare va fi impactul în comunitate.

- a) Stabilim exact ce vrem să se transmită prin acțiunea de *flashmob* și apoi stabilim o activitate concretă care să se întâmple la această acțiune: mișcări de dans.
- b) Realizăm o campanie publicitară pentru a face cunoscută inițiativa. Încercăm să ajungem acolo unde se află publicul țintă vizat de activitatea de *flashmob*, pentru a avea mai mult succes.
- c) Explicăm foarte clar pentru toată lumea când, unde și cum se va întâmpla acțiunea de *flashmob*. Succesul constă pe de o parte în numărul de participanți, dar și în sincronizarea acestora.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

d) Folosim site-ul oraexacta.net și sincronizăm ceasurile la ora locală unde se va întâmpla acțiunea de *flashmob*. Toată lumea care va participa va trebui să aibă aceeași oră fixată la ceasuri.

e) La ora stabilită pentru acțiunea de *flashmob* toată lumea va trebui să fie prezentă, să se comporte normal și să încerce să nu atragă atenția – ca și cum ceva ar urma să se întâmple – și să fie pregătiți pentru acțiune.

f) După ce acțiunea s-a întâmplat, *flashmob*-ul se va termina și fiecare va trebui să părăsească locul respectiv ca și cum nimic nu s-ar fi întâmplat.

Impact

Participanții la o acțiune de *flashmob* nu oferă și nu primesc bani pentru participare, aceasta fiind o acțiune voluntară. Motivele pentru care oamenii ar veni la un *flashmob* sunt diverse, printre acestea s-ar putea număra distracția, dorința de a simți independenți de stereotipuri de comportament, pentru a testa capacitățile proprii în efectuarea de acțiuni spontane în locuri publice, pentru a avea senzația de apartenență la o acțiune comună, de a experimenta noi senzații emoționale.





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

8. Implementarea stației meteo ca metodă de lucru cu elevii în activitățile outdoor

La această acțiune elevii vor învăța să culegă și să interpreteze date meteo prin instalarea unei stații meteo automate, în curtea Liceului Teoretic Avram Iancu. Stația are două componente wireless, una va fi amplasată într-o zonă deschisă, în curtea școlii, fără elemente perturbatoare în jur și cea de a doua într-o sală de clasă. Datele colectate de unitatea exterioară sunt trimise automat către un server sau sunt culese cu ajutorul unei console. Acestea se descarcă în calculator și se obțin grafice, tabele, ușor de interpretat. Datele sunt accesibile sub formă de tabele sau grafice și pot fi zilnice, săptămânale sau lunare. Parametrii determinați de stație sunt: temperatura, umiditatea, presiunea atmosferică, direcția și viteza vântului (medie și la rafale), cantitatea de precipitații, intensitatea radiației solare, indexul radiației ultraviolete (Index UV). Se calculează temperatura aparentă (Feels Like) și temperatura punctului de rouă.



Elevii sunt implicați activități comune de studiere și explicare a fenomenelor meteorologice. Prin natura domeniului său de investigație meteorologia este o știință interactivă, bazată pe colaborare, iar datele pe care le furnizează asupra vremii își găsesc utilitatea în numeroase domenii. Prin implicarea directă a elevilor în observarea fenomenelor atmosferice, geografia poate fi studiată într-un mod interactiv și atractiv. Pe baza observațiilor





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

și datelor obținute elevii vor putea realiza buletine meteorologice în care vor descrie starea vremii.

Astfel, ei vor privi cu mai mult interes geografia, își vor dezvolta abilități de comunicare și de lucru în echipă pot deveni mai responsabili în viața de zi cu zi, prin conștientizarea importanței realizării sarcinilor de lucru la termenele stabilite. Exprimarea propriilor păreri în explicarea fenomenelor studiate va conduce la îmbunătățirea capacității de a utiliza un limbaj științific corect.

Astăzi meteorologia a devenit o ramură a științei a cărei cunoaștere și înțelegere influențează viața cotidiană a oamenilor, în toate sferile de activitate.

Schimbările aproape agresive ale vremii din ultimii ani au focalizat deseori atenția publicului asupra observațiilor meteorologice, aducând din nou în prim-plan o știință ale cărei rădăcini se pierd în Grecia antică.

Iminența modificării climei în perioada următoare, urmare a influenței omului, și nu numai, constituie un motiv suficient de serios pentru a trezi curiozitatea generației tinere față de cunoașterea fenomenelor meteorologice, concretizată în cazul de față într-o propunere de proiect cu caracter științific prin implementarea unei stații meteo cu citire electronică.

Cum funcționează stația noastră?

Pentru început alături de elevi va fi identificat în curtea liceului nostru un loc de amplasare a acesteia. Elevii vor descoperi cu ajutorul busolei sau mijloacelor de orientare naturale punctele cardinale necesare în amplasarea stației de asemenea vor studia modalitatea de amplasare cu fața orientată spre N, fără elemente perturbatoare în jur. Pentru stabilirea locului optim de amplasare a stației elevii vor primi consiliere din partea profesorilor, informaticianului, chiar și a personalului nedidactic.

Stația include două componente una exterioară și cea de-a doua interioară care va fi într-o sală de clasă unde cu ajutorul senzorilor vor fi transmise datele și vor putea fi citite.

Pentru a reface pașii de lucru aferenți unei prognoze meteo copiii și adolescenții devin pentru un timp meteorologi și se preocupă de vreme, climă și meteorologie. Ei examinează funcțiunile site-urilor și aplicațiilor meteo a datelor furnizate de către stația noastră SENCOR și încearcă să realizeze chiar ei o prognoză meteo.

Pe baza observațiilor și înregistrărilor efectuate, elevii vor prezenta aspecte importante ale vremii din orizontul local pe parcursul unui interval de timp (săptămână sau o lună).

Strângerea de informații despre vreme este importantă, deoarece ajută oamenii să știe la ce să se aștepte îi ajută să-și optimizeze timpul și să-și planifice activitățile cotidiene în funcție de evoluția vremii; ajută, de asemenea la stabilirea unor modele ale felului în care evoluează vremea.

În ultimii ani s-au făcut progrese considerabile în ce privește acuratețea prognozelor, la prevederea vremii contribuie o fascinantă combinație, deloc simplistă, de artă și știință.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Iată că elevii noștri ai avut posibilitatea să experimenteze această situație devin pentru un timp meteorologi studiind, analizând și interpretând date furnizate de stația noastră. În consecință, ideea implementării unui astfel de proiect oferă elevilor posibilitatea de a-și forma deprinderi și capacități de studiere și prevedere a fenomenelor meteorologice pe termen scurt și efectele acestora în viața de zi cu zi

Selagea Violeta Ramona





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

CAPITOLUL 3

REZULTATE ȘI LECTII ÎNVĂȚATE





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

1. Inovare socială

Proiectul finanțat din fonduri europene "You can do it - educație nonformală în sistem outdoor", derulat de Liceul Teoretic "Avram Iancu" Brad, în parteneriat cu Școala Gimnazială "Horea, Cloșca și Crișan" Brad și Școala Gimnazială Ion Buteanu Buceș, vine cu provocări neașteptate, în domeniul educației outdoor. Una dintre activitățile proiectului cu un puternic impact social și emoțional asupra participanților este activitatea de inovare socială. Ea presupune o serie fascinantă de metode și tehnici inovative, care contribuie substanțial la realizarea scopului și obiectivelor proiectului, în ansamblu.

Una dintre metodele de inovare sociale aplicate deja este metoda Harta Comunității. Ea este un instrument de planificare care îi ajută pe participanți să transpună pe hârtie, într-un format grafic, bunurile și punctele forte ale comunității, problemele, nevoile și deficiențele acesteia, precum și să cunoască foarte bine comunitatea în care ei trăiesc, să își dezvolte abilități și aptitudini, competențe și valori umane și sociale. Participanții la atelier au fost împărțiți în 4 echipe, fiecare echipă a primit un sfert din harta comunității orașului Brad, gândind, inițial, în manieră geografică. Odată ce echipele au identificat sfertul geografic, au fost invitate să includă toate caracteristicile comunității: drumuri, poteci, poduri și porți; case, școli, centre de sănătate, mănăstiri, biserici, alte instituții și organizații; magazine și piețe; parcuri și locuri de distracție etc. Toate aceste simboluri au fost realizate de către ei, manual, în termen de 1 oră. După ce toate echipele au finalizat sfertul geografic primit și simbolurile, s-au reunit pe un sticky wall și, prin colaborare, au unit cele patru sferturi, creând astfel comunitatea în care trăiesc. Fiecare echipă a prezentat sfertul geografic realizat, iar după această prezentare, fiecare grup a avut 15 minute la dispoziție să găsească trei probleme sau nevoi ale comunității, pentru sfertul realizat și trei soluții de rezolvare a lor. Au marcat aceste probleme cu o bulină roșie. După acest proces, fiecare echipă a trebuit să aleagă perechea problemă-soluție cea mai viabilă și realizabilă de către participanți. Finalitatea acestei metode constă în posibilitatea realizării unui proiect de Service Learning, adică de învățare experiențială prin proiecte în folosul comunității, aducând elevii foarte aproape de comunitatea lor.



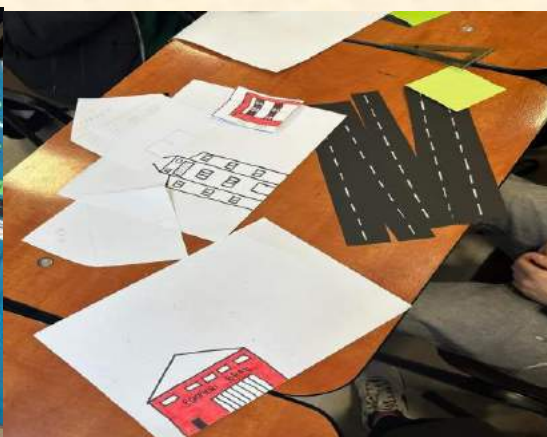


UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Expert inovare socială, Fărău Adrian





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

2. Realitate virtuală

Proiectul extrașcolar ”You can do it - educație nonformală în sistem outdoor” vine cu mijloace inovatoare, precum utilizarea realității virtuale în studiul anatomiei.

Un dispozitiv VR folosește, în mod obișnuit, două ecrane, poziționate foarte aproape de față, iar imaginea este redată prin intermediul unor lentile. Mai departe, cu ajutorul unor senzori, se înregistrează mișcările capului și ale corpului, iar imaginile proiectate dau utilizatorului iluzia că ”navighează” într-un mediu total nou și necunoscut. Experiențele practice schimbă paradigma în care elevul doar ascultă ce i se spune sau citește din manual și ajunge să descopere singur, ceea ce înseamnă că va asimila mult mai bine unele noțiuni precum mediul subacvatic, obiective turistice, interiorul corpului uman, bătălii istorice, etc. De asemenea, prin purtarea unor controllere, utilizatorii pot experimenta senzația de atingere a unor obiecte, aflate în mediile accesate, în mod virtual.

Realitatea virtuală ne ajută în studiul corpului uman pentru viitorii medici sau elevi pasionați, ne permite pătrunderea în lumea subacvatică, interacțiunea cu dinozaurii , combinate sau tratează fobiile precum frica de înălțime. Elevii experimentează un nou mod de a învăța, de a percepe realitatea, de a vizualiza, prin experiență trăită, o altă viziune despre lume și viață. Iată câteva exemple:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



Instructor activități științifice: Ancheș Cosmina





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

3. "Punctul"

Proiectul extrașcolar "You can do it - educație nonformală în sistem outdoor", desfășurat la Liceul Teoretic "Avram Iancu" Brad, în parteneriat cu Școala Gimnazială "Horia, Cloșca și Crișan" Brad și Școala Gimnazială "Ion Buteanu" Buceș, presupune desfășurarea unor activități foarte interesante și pentru ciclul primar.

O astfel de activitate este cea intitulată *Punctul* (preluată de la Peter H. Reynolds), pusă în practică la propunerea prof.înv.primar:Felea Nicoleta, de la Școala Gimnazială "Ion Buteanu" Buceș. Activitate a avut ca scop principal consolidarea cunoștințelor dobândite la activitatea anterioară, prin aplicarea unei metode moderne de lucru, pe textul studiat. Activitatea este bazată pe metodă "Harta spațiului imaginar" care presupune realizarea unui desen cu detalii/simboluri vizuale, prin care elevul redă spațiul pe care și-l imaginează legat de un anumit moment al narațiunii, dar care nu este desenat în carte. Micii elevi au fost fascinați de această provocare creativă, fiecare acordând o mare atenție și concentrare hărții imagineare a spațiului nou creat. Elevii au vizionat și filmulețul "Punctul", apreciind dacă au aplicat corect sau nu metoda propusă. La final, după verificarea respectării tuturor cerințelor, s-a organizat o mică expoziție cu lucrările realizate, întocmai ca în textul citit.

Metoda s-a transformat într-un joc interactiv, dovedind că, uneori, visele copiilor pot trece ușor pragul realității și se pot așterne pe hârtie.

Câteva fotografii de la această lecție nonformală:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

4. Excursie la Stația Meteo

O altă realizare frumoasă a proiectului extrașcolar “You can do it -educație nonformală în sistem outdoor“ este excursia la Stația meteorologică din Oradea. În vederea implementării activităților cu caracter meteorologic , liceul va achiziționa o stație meteo ,cu ajutorul căreia elevii vor avea posibilitatea de a-și forma deprinderi și capacități de studiere și prevedere a vremii pe termen scurt ,dar și efectele acesteia în viața de zi cu zi .

Pentru o înțelegere cât mai exactă a acestor informații ,dar și pentru a corela cunoștințele teoretice cu cele practice ,liceul a realizat un acord de colaborare cu Universitatea din Oradea. Elevii au vizitat Stația Meteorologică unde au beneficiat de ample explicații oferite de cadre didactice universitare de specialitate și unde au putut înțelege cum funcționează o astfel de stație ,dar și cum se face citirea și transmiterea datelor cu caracter meteorologic .

Ziua s-a încheiat inedit, elevii experimentând trăirea de “student pentru o zi“,în aulele și sălile de curs ale universității, cugetând -de ce nu - la o posibilă carieră ...meteorologică.

A fost frumos...





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

5. Lecția Teatrului-Forum

Proiectul extrașcolar ”You can do it - educație nonformală în sistem outdoor”, desfășurat la Liceul Teoretic ”Avram Iancu” Brad, în parteneriat cu Școala Gimnazială ”Horia, Cloșca și Crișan” Brad și Școala Gimnazială ”Ion Buteanu” Buceș, abordează metode inovatoare, precum metoda teatru-forum, din cadrul subactivității 3.1 –Activități artistice-ateliere și teatru forum.

Teatrul forum este o formă de teatru ce dă posibilitatea elevilor din cadrul proiectului, la interacțiune și dezbateri. În pregătirea unei piese de teatru forum, grupul de voluntari, de cele mai multe ori non-actori, sunt bine instruiți în metoda teatrului forum prin intermediul unor ateliere în cadrul cărora se dezvoltă abilități din sfera teatrului, cu ajutorul exercițiilor, jocurilor și dezbaterilor specifice metodei. Elevii identifică o problemă de opresiune într-o anumită comunitate sau li se semnalează de către instructorii de activități artistice. Pentru realizarea piesei de teatru-forum, au loc întâlniri în care se stabilesc prin improvizație personajele piesei și scenariul, ținându-se cont de cazuri reale specifice problemei în dezbateri. Piesa se joacă pentru un public țintă, care s-a confruntat sau are potențial să se confrunte cu o astfel de problemă.

Teatrul forum dezvoltă o gamă largă de competențe pentru elevii implicați în punerea în scenă a diverselor reprezentații. Astfel, elevii experimentează noi moduri de a învăța, dezvoltându-și capacitatea de a face față provocărilor, ieșind din zona de confort și astfel provocând învățarea. De asemenea, aceștia dezvoltă capacitatea de a se adapta la diferite situații și dobândesc abilități de comunicare interpersonală și asertivă – exercițiile de improvizație, feed-back-ul în echipă ajutându-i pe elevi să se cunoască și să se înțeleagă mai bine. Alte competențe vizate în cadrul metodei teatru forum cuprind competențe din sfera relaționării, competențe din sfera creativității, competențe din sfera luării deciziilor și, nu în ultimul rând, competențe din sfera lucrului în echipă. Iată și Teatrul-Forum, în imagini:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020





UNIUNEA EUROPEANĂ

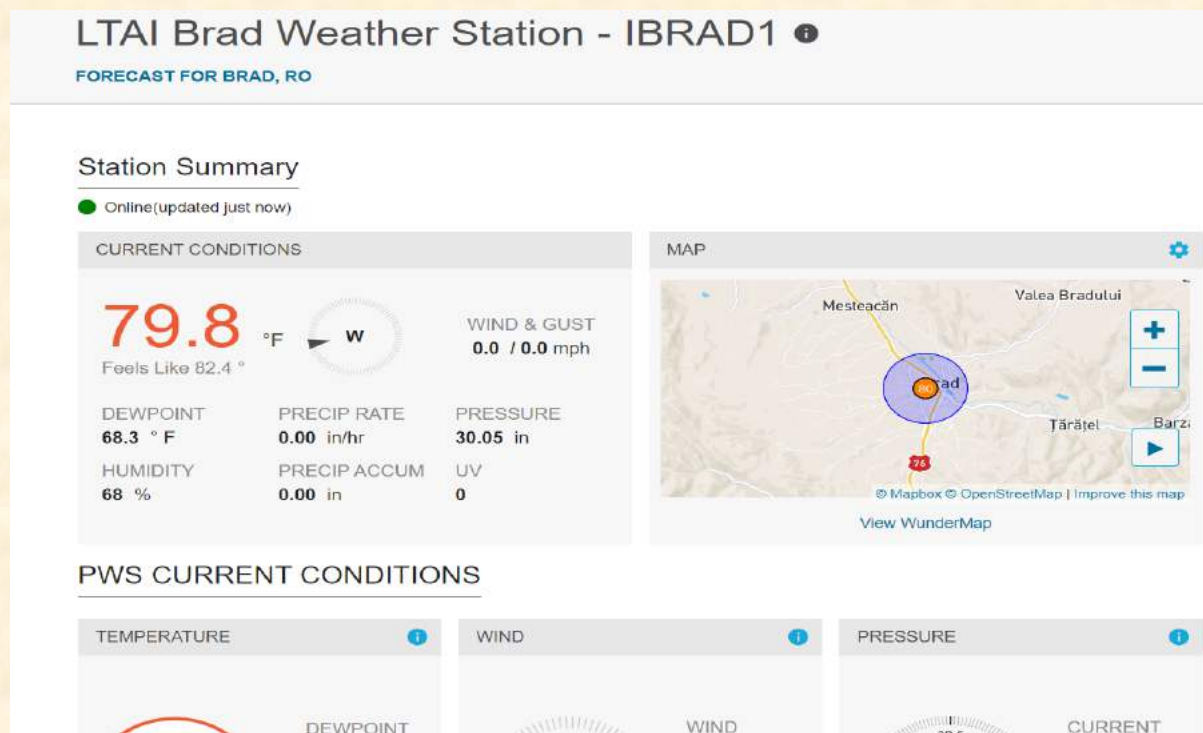


Instrumente Structurale
2014-2020

6. Stația Meteo

O mare realizare, în cadrul proiectului extrașcolar "You can do it - educație nonformală în sistem outdoor", desfășurat la Liceul Teoretic "Avram Iancu" Brad, în parteneriat cu Școala Gimnazială "Horea, Cloșca și Crișan" Brad și Școala Gimnazială "Ion Buteanu" Buceș, este achiziționarea și instalarea unei stații meteo profesionale pentru ca elevii, și nu numai ei, să poată observa în timp real principalii parametri meteorologici. Datele furnizate de stația meteo pot fi vizualizate la adresa:

<https://www.wunderground.com/dashboard/pws/IBRAD1?fbclid=IwAR2o5d5b4RuGde3MI mhSI9qj9HQEkLqU6PUKFiBFSpOonbQsB5geVBEOIWY>





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

7. Povești despre natură

Proiectul extrașcolar ”You can do it - educație nonformală în sistem outdoor”, desfășurat la Liceul Teoretic ”Avram Iancu” Brad, în parteneriat cu Școala Gimnazială ”Horea, Cloșca și Crișan” Brad și Școala Gimnazială ”Ion Buteanu” Buceș, vine cu metode inovatoare în domeniul social. Una dintre cele mai inovative metode de până acum este cea a Clubului de Digital Storytelling. Metoda presupune crearea unui video, în care participanții combină tehnici digitale de filmare cu telefonul mobil și o poveste despre mediul înconjurător. Metoda este aplicată prin intermediul unui proiect internațional coordonat de Asociația Wild Europe din Germania, Centrul Schubz de educație nonformală din Râșnov și școli din țară în care s-au creat Cluburi de Digital Storytelling. Inițial, participanții au avut de vizualizat câteva filmulețe de inițiere în tehnica filmării cu telefonul mobil, apoi au experimentat fotografierea mediului înconjurător, ca exercițiu inițial de relaționare a naturii cu o poveste. După acest exercițiu, participanții au avut de parcurs cele trei mari etape ale metodei: pre-producția, producția și post-producția filmulețului. Termenul limită nu este încă atins, însă cele patru au trimis deja filmul realizat. Metoda este o experiență uimitoare care dezvoltă comportamente, abilități, emoții și o poveste de neuitat. (Expert inovare socială, Fărău Adrian)

Iată câteva print screenuri din cele patru filme realizate și link-urile unde pot fi vizionate, pe YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=lxsvD5rFQC8>

<https://www.youtube.com/watch?v=J0F2x4T1jPY>

<https://www.youtube.com/watch?v=0wNdeB-4Z0o>

<https://www.youtube.com/watch?v=dIcoqkKY4NU>



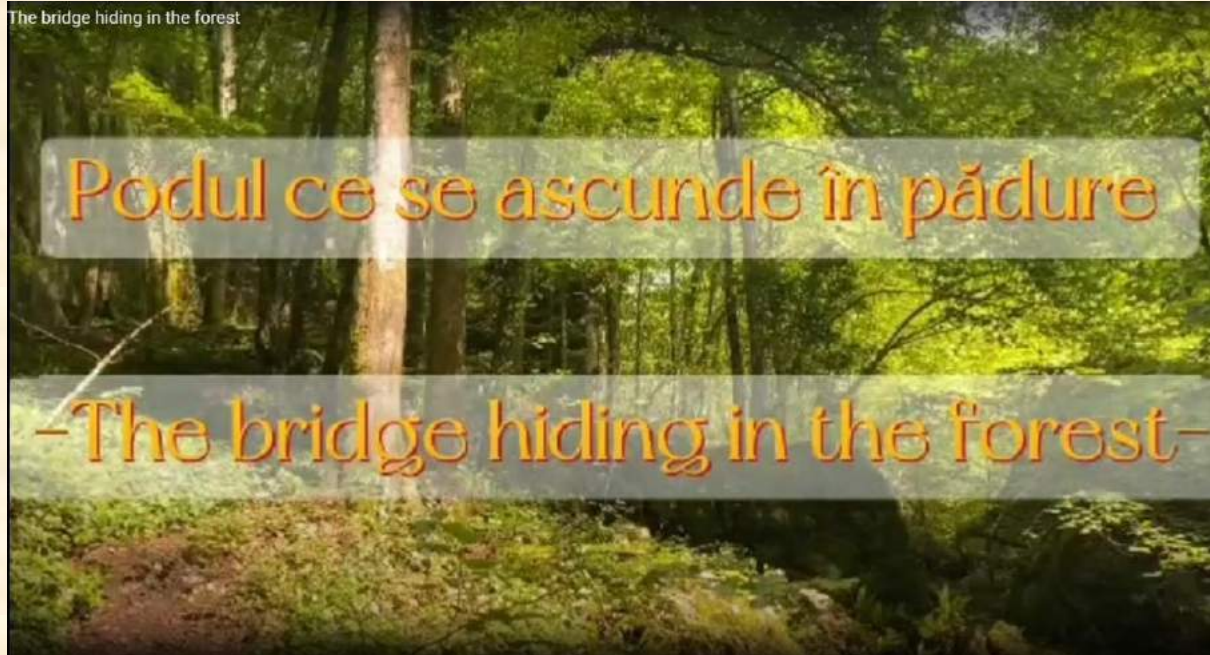


UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

The bridge hiding in the forest



Podul ce se ascunde în pădure

-The bridge hiding in the forest-



RESPECT NATURE AND SHE WILL RESPECT YOU





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



Mother Nature



The Guardian





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Respectă Natura și Ea Te Va Respecta

Actori - Samuel Pinte, Eduard Pinte
Editor - Darius Chifor
Naratori - Samuel Pinte, Eduard Pinte, Chifor Darius

A SHORT VIDEO BY

CIOARA MĂDĂLINA

COSTINA IULIA

NEAMȚ DAMARIȘ ♥





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

8. "Învățăm cum să-nvățăm" - lecția despre literație

Proiectul extrașcolar "You can do it - educație nonformală în sistem outdoor", desfășurat la Liceul Teoretic "Avram Iancu" Brad, în parteneriat cu Școala Gimnazială "Horia, Cloșca și Crișan" Brad și Școala Gimnazială "Ion Buteanu" Buceș, abordează metode de literație și de gândire critică, în cadrul subactivității 3.2 – Activități dezvoltare personală. La aceste activități se desfășoară două tipuri de ateliere: literație și „7 pași spre succes”.

Metodele de literație și de gândire critică dau posibilitatea elevilor din cadrul proiectului, la citirea conștientă și activă, dezvoltă creativitatea, imaginația, îi încurajează să-și exprime propria părere. În pregătirea activităților s-au ales texte cu teme de interes pentru copii, iar metodele de literație alese îi provoacă să gândească și să se implice în activitate. Ele au ca scop creșterea stimei de sine, a încrederii în forțele proprii și conștientizarea importanței muncii în echipă.

Activitățile se desfășoară într-un cadru relaxant, copiii participând cu interes, fiind atrași de textele amuzante, moralizatoare și metodele nonformale folosite. Se îmbină utilul cu plăcutul. Printre textele propuse se regăsesc „Punctul” de Peter Reynolds, „Minunata pălărie a lui Millie” de Satoshi Kitamura, „Carte cu elefanți” de Steve Bloom, „Wangari Maathai-femeia care a plantat milioane de copaci” de Franck Prevot, „Buzunarul lui Năsturel” de Don Freeman, „Cele 7 obișnuințe ale copiilor fericiți” de Sean Covey.

Metodele și tehnicile folosite: brainstormingul, harta spațiului imaginar, desenul pas cu pas, explozia stelară, metoda cadranelor, axa timpului, jurnalul dublu, careul identității,

Story cubes a avut un mare impact asupra copiilor deoarece i-a provocat să creeze o poveste după imaginile de pe zarurile extrase.

Iată și câteva fotografii, în acest sens:

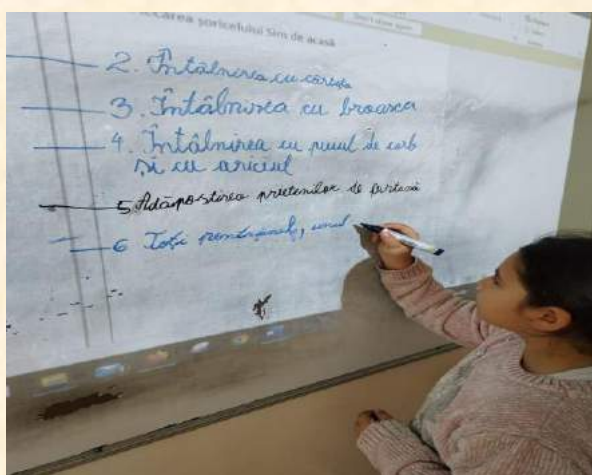




UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



2. Întâlnirea cu corista
3. Întâlnirea cu broșura
4. Întâlnirea cu pușul de carbă cu ariciul
5. Adăpostirea prietenilor de părticică
6. Toți prietenii, unul





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

9. Învățăm jucându-ne!

Proiectul „You can do it – educație nonformală în sistem outdoor”, desfășurat la Liceul Teoretic „Avram Iancu” Brad, în parteneriat cu Școala Gimnazială „Horea, Cloșca și Crișan” Brad și Școala Gimnazială „Ion Buteanu” Buceș continuă cu alte activități interesante reunite sub numele de „Înțelegerea practică a modului de funcționare a sistemelor fotovoltaice”.

Sistemele fotovoltaice transformă energia luminoasă în energie electrică. Pentru început, construim dispozitive care să funcționeze folosind energie solară. Și totuși, ce facem dacă lumina nu este suficient de puternică pentru ca dispozitivele noastre să funcționeze? Suntem pregătiți să rezolvăm această problemă montând și o variantă de alimentare „de rezervă”: baterii. Și pentru că vrem să îmbinăm în tot ce facem cunoștințe din cât mai multe domenii, suntem ambițioși și învățăm să modelăm pe calculator obiecte 3D pe care le vom transforma în realitate folosind imprimantele 3D existente în liceu!

Chiar dacă totul a început ca o joacă, ne îndreptăm cu curiozitate spre momentul în care se va monta un sistem fotovoltaic în curtea liceului.

Clipă de clipă acumulăm cunoștințe pe care le aplicăm în practică. Vrem și putem să fim din ce în ce mai buni, mai bine pregătiți pentru viață!

Câteva fotografii:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

10. Nediscriminare

Proiectul extrașcolar ”You can do it - educație nonformală în sistem outdoor”, desfășurat la Liceul Teoretic ”Avram Iancu” Brad, în parteneriat cu Școala Gimnazială ”Horia, Cloșca și Crișan” Brad și Școala Gimnazială ”Ion Buteanu” Buceș, se concentrează și asupra unui aspect fundamental al educației - combaterea discriminării și promovarea incluziunii.

S-au adoptat abordări inovatoare pentru a consolida aceste valori. Încurajăm învățarea prin experiențe practice și dialog deschis. Ne străduim să schimbăm mentalități și să deschidem minți pentru o lume mai incluzivă și mai echitabilă.

Avem convingerea că educația este un instrument puternic în combaterea discriminării. Elevii noștri au avut oportunitatea de a participa la discuții despre diversitate și nediscriminare. Am organizat ateliere interactive, sesiuni de sensibilizare, dezbateri deschise pe teme relevante, flashmob. Elevii au învățat să își exprime opiniile și să asculte perspectivele celorlalți, cultivând astfel empatie și respect.

Prin intermediul acestor activități, ne străduim să construim o comunitate mai tolerantă și mai inclusivă, unde fiecare individ este apreciat pentru ceea ce este. Suntem dedicați acestei cauze și ne-am asumat responsabilitatea de a fi modele de incluziune și respect pentru toți cei din jurul nostru.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

11. Generate more Impact and Service Learning

Proiectul extrașcolar "You can do it - educație nonformală în sistem outdoor", desfășurat la Liceul Teoretic "Avram Iancu" Brad, în parteneriat cu Școala Gimnazială "Horia, Cloșca și Crișan" Brad și Școala Gimnazială "Ion Buteanu" Buceș, are și ecouri naționale. În perioada 27-30 octombrie 2023, a avut loc, la Băile Tușnad, evenimentul național "Generate more Impact and Service Learning", organizat de Fundația Noi-Orizonturi, Fundație cu care liceul se află în acord de colaborare, în cadrul proiectului nostru outdoor. Evenimentul s-a concentrat pe o serie de activități specifice, cum ar fi: ateliere de lucru, conferințe, activități outdoor, precum și Gala premiilor proiectelor de Service Learning. Legătura dintre evenimentul de la Râșnov și proiectul "You can do it" este foarte strânsă. Pe lângă acordul de colaborare cu Fundația Noi-Orizonturi, evenimentul a avut ca topic principal metoda proiectelor de Service Learning, o metodă importantă utilizată în cadrul subactivității 7.1, cea de inovare socială, sub forma a patru ateliere de lucru desfășurate de-a lungul proiectului. În acest context, au fost reamintite etapele proiectelor de Service Learning, au fost împărtășite exemple de bune practici, idei inspiraționale, modele de urmat, exemple câștigătoare. Reprezentanții Fundației Noi-Orizonturi au fost plăcut impresionați de faptul că metoda proiectelor de Service Learning este parte din metodologia altor proiecte și de interesul acordat acestui mod experiențial de învățare. În plus, expertul în inovare socială, Fărău Adrian, a susținut un atelier de o oră și jumătate, cu un grup de 10 participanți, pe tematica strategiilor de echipă, ca parte esențială în realizarea proiectelor de Service Learning, atelierul având două părți componente: experimentarea lucrului în echipă, prin găsirea celei mai eficiente strategii de colaborare, precum și activitatea de reflecție, ca parte integrantă în conștientizarea reușitelor, eșecurilor, emoțiilor și transferului unei activități complexe de învățare. Modelul acestui atelier a fost aplicat permanent de-a lungul activității de inovare socială, în cadrul proiectului outdoor "You can do it".

Evenimentul a fost un real succes și a demonstrat că oportunitățile proiectului nostru de educație nonformală outdoor sunt neașteptate, că exemplele și metodele de bună practică depășesc granițele outdoor ale





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

școlii noastre și se concretizează în activități de succes, de reconectare și împărtășire de experiențe nelimitate de învățare.

Expert inovare socială, Fărău Adrian





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

12. Coordonare eficientă

Proiectul extrașcolar ”You can do it - educație nonformală în sistem outdoor”, desfășurat la Liceul Teoretic ”Avram Iancu” Brad, în parteneriat cu Școala Gimnazială ”Horia, Cloșca și Crișan” Brad și Școala Gimnazială ”Ion Buteanu” Buceș, se apropie de final.

140 de elevi ai Școlii Gimnaziale „Horia, Cloșca și Crișan” Brad au avut posibilitatea ca în cadrul acestui proiect să își perfecționeze cunoștințele și să le pună în practică, să participe la competiții, să socializeze, să lege noi prietenii sau să își împărtășească experiențe personale. Metodele au fost variate, adaptate nevoilor și particularităților de vârstă ale elevilor.

În cadrul subactivității 3.1 Ateliere și Forum Teatru s-a urmărit dezvoltarea de:

Competențe din sfera comunicării și relaționării

Comunică nevoile, așteptările și temerile

Comunică ideile și părerile membrilor grupului

Capacitatea de a-și folosi mai bine în comunicare toate simțurile și corpul

Dezvoltă capacitatea de a folosi eficient limbajul verbal, paraverbal și non-formal

Ascultă activ și înțelege

Negociază activ și responsabil

Dă și primește feedback

Cunoaște și are abilitatea de a recunoaște mai ușor propriul corp, relațiile cu mediul extern (obiecte, spațiu, volum, alte persoane);

Dezvoltă capacitatea de a se adapta ușor în comunicare și relaționare cu membrii grupului de actori





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Competențe din sfera creativității și luării deciziilor

Gândește creativ - abilitatea de a dezvolta idei originale și soluții inovatoare

Abordează probleme și soluții într-un mod flexibil - construiește conexiuni între elemente

Dezvoltă capacitatea de a improviza repede și de a găsi soluții la situații de opresiune

Dezvolta capacitate de adaptare și flexibilitate

Ia decizii - abilitatea de a aduna informații, de a evalua opinii în scopul de a lua decizii

Gândește critic și are o abordare pozitivă în rezolvarea problemelor

Subactivitatea 3.2. Activități de dezvoltare personală a avut drept obiectiv desfășurarea de acțiuni, activități de tip atelier de literație și atelier de dezvoltare personală („7 pași spre succes”), ce se adresează elevilor din ciclul primar și gimnazial, având ca scopuri, dezvoltarea capacității de a relaționa cu un text, din perspectiva tuturor aspectelor relevante: înțelegere, selectare, interpretare și utilizare; reducerea analfabetismului funcțional la elevi, formarea unei atitudini și conduite favorizante învățării, stimularea potențialului intelectual, artistic al elevilor implicați, creșterea stimei de sine și a încrederii în forțele proprii, autocunoaștere, dorința de afirmare și promovare a virtuților morale, a valorilor cetățenești în rândul tinerilor ce aparțin unor grupuri dezavantajate.

Prin intermediul subactivității 4.1. -Activități științifice- elevii au experimentat conținutul actului educativ folosind metode experimentale, practice, aspect care adaugă valoare actului de învățare. Au fost propuse activități tematice săptămânale cu un grup țintă de elevi, inclusiv proveniți din mediul rural sau comunități dezavantajate.

În cadrul acestei acțiuni au fost realizate intervenții de tipul: crearea unui spațiu potrivit, familiarizare cu diferite fenomene fizice, incursiune în studiul fenomenelor fizice – de la nivel macroscopic la cel microscopic, crearea de resurse educaționale - aplicații, imagini, abordare de teme experimentale. În lumea supertehnologizată de astăzi, profesorii se străduiesc să





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

găsească noi modalități de implicare a elevilor. Producerea energiei prin metode mai puțin convenționale reprezintă o inovație și a devenit o modalitate de predare care să îi ajute pe elevi să se simtă implicați activ, stimulându-le imaginația și creativitatea. Este un demers curajos și inovator al cadrelor didactice implicate, care oferă resurse practice și educaționale și lecții experimentale concepute pentru a crește gradul de implicare al elevilor.

Proiectul a avut în vedere și o serie de activități outdoor, desfășurate în cadrul subactivității 5.1. – Activități educație nonformală în sistem outdoor. Activitățile outdoor au fost pregătite în detaliu de către instructorii implicați în proiect. Școala și curtea școlii au fost „terenul de instrucție” unde elevii au fost instruiți, în detaliu, cu privire la ceea ce vor pune în practică în natură, la modul cum vor interacționa cu mediul natural, la respectul cu care trebuie să trateze natura și vietățile din natură. Această activitate a fost concepută pornind de la ideea că mediul înconjurător are nevoie de educarea noastră pentru protecția naturii, iar lumea a ajuns la un punct în care este vital să conștientizeze importanța protecției acestei planete de către cei 8 miliarde de „rezidenți permanenți”. Dacă în viitorul apropiat nu se va ajunge la conștientizarea pericolului în care se află umanitatea, din cauza propriilor greșeli, situația se va agrava iar umanitatea se va afla în pericol de extincție. Nu avem la dispoziție altă planetă „de rezervă”, așa că trebuie să o protejăm pe aceasta prin toate acțiunile noastre. Cum lumea asta nu este a noastră, ci a „urmașilor urmașilor noștri”, trebuie să ne gândim ce moștenire le vom lăsa acestora pentru a fi noi cu inima împăcată că am făcut totul pentru ca și ei să se bucure de un mediu curat și sustenabil.

Sportul ca stil de viață sănătos a fost deviza care a stat la baza subactivității 6.1. – Activități sportive în sistem outdoor. Sportul reprezintă o activitate de natură fizică ce poate implica și competiția. Totodată, sportul este o activitate care influențează stilul de viață, sănătatea sau personalitatea unui om. Activitatea s-a realizat prin jocuri de echipa sau individuale, jocuri de îndemănare, jocuri de leadership. Activitățile au atins o serie de obiective specifice precum: menținerea unei stări optime de sănătate; favorizarea dezvoltării fizice armonioase; dezvoltarea capacității motrice generale (educarea calităților motrice și formarea unui sistem de deprinderi și priceperi motrice de bază, utilitar-aplicative și specifice unor





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

ramuri de sport); formarea capacității de practicare sistematică și independentă a exercițiilor fizice; dezvoltarea armonioasă a personalității; soluționarea unor probleme sociale, personale prin eliminarea/diminuarea delincvenței, violenței, și toxicomaniei; contribuție la integrarea socială, etnică, profesională, etc; contribuție la sporirea eficienței în procesul educativ prin îmbunătățirea formei fizice și a sănătății.

Subactivitatea 6.1. –Activități artistice și meșteșugărești : Ateliere de olărit și Ateliere muzicale– a urmărit dezvoltarea de competențe din sfera creativității, și nu în cele din urmă din sfera lucrului în echipă. u a fi arse. Vasele scoase din cuptor se lustruiesc și vasul este finalizat.

În cadrul Atelierului de olărit, s-au desfășurat acțiuni, activități de tip atelier, ce s-au adresat elevilor din ciclurile gimnazial și liceal, având ca scopuri, dezvoltarea creativității, a abilității de a manevra formele și volumele prin tehnici specifice modelajului, spontaneității, atenției, empatiei, favorizând exprimarea artistică.

Fiecare atelier muzical a fost axat pe o familie de instrumente, cu tematica sa , iar elevii au valorificat cele învățate prin pregătirea și susținerea unor concerte și serate muzicale.

O reușită totală! Iată și imagini:





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



Coordonator HCC, Alexe Simona Teodora





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

13. O mare provocare

Proiectul extrașcolar ” You can do it ” - educație nonformală în sistem outdoor, desfășurat sub coordonarea Liceului teoretic ” Avram Iancu ” Brad, în parteneriat cu Școala Gimnazială ” Horea, Cloșca și Crișan ” Brad și Școala Gimnazială ” Ion Buteanu ” Buceș, demarat în toamna anului trecut 2022, a fost pentru mine o mare provocare.

Ca educator al activității de dezvoltare personală pentru o grupă de gimnaziu, de 20 de elevi, ai Școlii Gimnaziale ” Horea, Cloșca și Crișan” , sunt onorată și recunoscătoare că am fost parte activă din acest proiect, derulat pe parcursul a zece luni : martie - decembrie 2023.

În primele luni de implementare a acestui proiect, am realizat împreună cu colegile mele de la S.A. 3.2 HCC o metodologie, iar în cadrul activităților s-au desfășurat o serie de miniateliere de dezvoltare personală ” 7 pași spre succes” - ca alternativă la formarea unei atitudini și conduite adecvate învățării, stimulării potențialului intelectual, creșterea stimei de sine și încrederea în forțele proprii, dorința de afirmare în rândul elevilor.

Activitatea a presupus 7 miniateliere : 1. RĂBDARE; 2. ORGANIZARE ; 3. GRIJA; 4. VOINȚA; 5. ATENȚIE; 6. IUBIREA; 7. VICTORIA și alte 7 miniateliere focusate pe dezvoltarea competențelor din sfera leadership-ului, autoevaluarea, lucrul în echipă, pe diferite teme. Prin desfășurarea acestor miniateliere în cadrul S.A. 3.2 HCC P1 - efectele educației nonformale cuprind creșterea actului educațional, proiectarea activităților educative școlare și extrașcolare ca aplicații concrete a cunoștințelor și competențelor formate, reducerea procentului fenomenelor antisociale, a abandonului școlar, creșterea și stimularea lucrului în echipă, transformarea educației ca sursă de dezvoltare continuă.

Modelul acestor miniateliere, aplicate grupei HCC 5 - P1, din cadrul S.A 3.2 consider că a fost un real succes în rândul elevilor, demonstrând că rolul proiectului nostru de educație nonformală de tip outdoor, este unul extrem de eficient, de productiv, elevii fiind atrași de temele propuse, de experiențele noi, de metodele aplicate, care dau o nouă deschidere procesului de învățare pe tot parcursul vieții.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

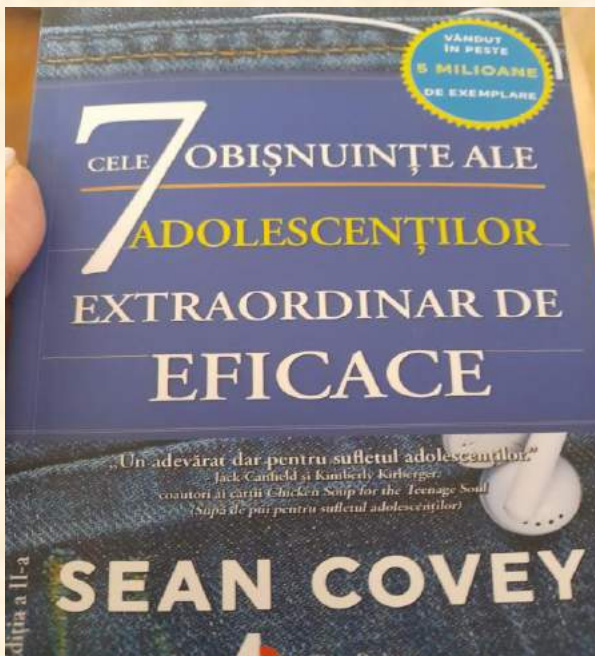




UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020



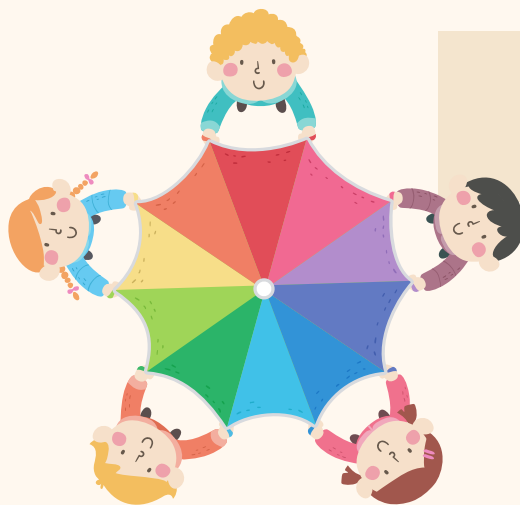
Tace Daniela Simona





YOU CAN DO IT

EDUCAȚIE NONFORMALĂ OUTDOOR



ISSN 3008 – 5942 ISSN-L 3008 – 5942

Program Operațional Capital Uman

Autoritatea de Management pentru Programul Operațional Capital Uman

Titlul proiectului: You can do it - Educație nonformală în sistem outdoor

Codul Proiectului SMIS 2014+: 153439

