



PROGRAMUL DE COOPERARE ELVEȚIANO-ROMÂN
SWISS-ROMANIAN COOPERATION PROGRAMME

Noi  rizonturi
pentru tineri și comunitate

CETĂȚENIE ACTIVĂ

CURRICULUM IMPACT

Ediția a III-a, revizuită și adăugită

noi-orizonturi.ro

Acest material educațional a fost realizat în cadrul proiectului „Profesori motivați, tineri pregătiți pentru viață!”
PROIECT COFINANȚAT PRINTR-UN GRANT DIN PARTEA ELVEȚIEI PRIN INTERMEDIUL CONTRIBUȚIEI
ELVEȚIENE PENTRU UNIUNEA EUROPEANĂ EXTINSĂ.

Echipa de realizare a prezentului curriculum:

Coordonator: Tiberiu Culidiuc

Autori: Maria Butyka, Kelly Organ, Laura Borbe, Tiberiu Culidiuc, Jeff Lampen, Ramona Cîmpean

Corectura ediția română: Amalia Barba

Prima ediție a curriculumului IMPACT a fost realizată de:

Coordonator: Maria Neagu

Autori: Maria Neagu, Tiberiu Culidiuc, Mihaela Todoca, Ramona Ursu, Ioana Sîrbu, Tudor Marciu, Bianca Crețu, Irina Roncea, Oana Vieru, Alexandra Ioan

Septembrie 2016, Fundația Noi Orizonturi

Bulevardul Păcii, bl. 5, ap. 9, 335600, Lupeni, Hunedoara, România

www.noi-orizonturi.ro

Cuprins

INTRODUCERE ÎN CURRICULUM IMPACT.....	5
A. CURRICULUM OBLIGATORIU.....	16
MODULUL EU ȘI IMPACT.....	16
1. Introducere în modulul Eu și IMPACT.....	17
2. Descoperă IMPACT.....	19
3. Agenți ai schimbării.....	30
4. Echipa noastră	37
5. Implicarea mea contează.....	42
6. Iubire și învățare prin proiectele de serviciu în folosul comunității.....	47
7. Ținta mea în IMPACT	53
MODULUL EU ȘI COMUNITATEA.....	62
1. Introducere în modulul Eu și comunitatea.....	63
2. Perspective cu privire la comunitate.....	66
3. Proiectele de învățare prin serviciul în folosul comunității – introducere.....	73
4. În papucii comunității.....	79
5. Analiza comunității.....	85
6. Pașii unui proiect.....	95
7. Scopul proiectului.....	108
8. Planificarea detaliilor.....	114
9. Implicarea comunității.....	120
10. Proiectul IMPACT de succes.....	127
MODULUL REFLECȚIE ȘI EVALUARE.....	136
1. Introducere în modulul Reflecție și evaluare.....	137
2. Evaluarea proiectului.....	139
3. Evaluarea învățării	144
4. Sărbătorirea.....	149

INTRODUCERE

STRUCTURA CURRICULARĂ A MODELULUI

IMPACT

CURRICULUM IMPACT

Curriculum IMPACT reprezintă un set de experiențe planificate de învățare, adresate liderilor IMPACT, cu scopul de a le oferi suport în lucrarea lor de facilitare a procesului de învățare din cadrul întâlnirilor IMPACT, folosind metodologia specifică educației prin experiență și a învățării prin serviciul în folosul comunității. Curriculum este structurat în arii de învățare: cetățenie activă, angajabilitate, antreprenoriat social, leadership și dezvoltarea caracterului ce contribuie la împlinirea misiunii IMPACT, aceea de ***a sprijini tinerii de a deveni agenți ai schimbării, competenți, integri și atenți la cei din jur.***

Prin aria de învățare **Cetățenie activă**, IMPACT sprijină tinerii să-și dezvolte, prin intermediul proiectelor de serviciu în folosul comunității, acele competențe necesare pentru a deveni cetățeni responsabili, de încredere, integri și plini de compasiune, capabili să contribuie la bunăstarea și binele comunității.

Prin aria de învățare **Angajabilitate**, IMPACT sprijină tinerii să-și dezvolte competențe sociale, organizaționale și tehnice pentru a le crește șansele de succes într-o piață a muncii competitivă.

Prin aria de învățare **Antreprenoriat social**, IMPACT sprijină tinerii să devină antreprenori creativi și curajoși care să aibă în vedere, dincolo de dobândirea profitului, atingerea unor scopuri sociale și de mediu.

Prin aria de învățare **Leadership**, IMPACT oferă tinerilor oportunități de implicare în activități de facilitare și/sau coordonare în cadrul programelor Fundației Noi Orizonturi sau a altor organizații, care să dezvolte competențele specifice unor lideri capabili să urmărească pe termen lung binele și bunăstarea comunității.

Prin **Dezvoltarea caracterului**, IMPACT sprijină tinerii să-și dezvolte acele calități și trăsături care, prin contribuții aduse cu ajutorul proiectelor de învățare prin serviciul în folosul comunității, contribuie la formarea caracterului.

CE ÎȘI PROPUNE CURRICULUM IMPACT?

Curriculum IMPACT urmărește să:

- ofere experiențe de învățare potrivite categoriilor de vârstă 12-14 și 14-19 ani (ținând cont de caracteristicile vârstelor acestora);
- ofere un context flexibil, ușor de folosit și bine structurat care să-i ajute pe lideri în implementarea activităților de învățare săptămânale;
- ofere tinerilor ocazia de a fi angajați activ în propriul proces de învățare;
- prezinte o varietate largă de activități astfel încât să ofere oportunități de învățare participanților cu diferite stiluri de învățare;
- să folosească resursele cele mai potrivite pentru a satisface nevoile beneficiarilor
- contribuie la atingerea obiectivelor de învățare ale programului IMPACT;
- stimuleze învățarea de profunzime și dezvoltarea competențelor cheie specifice modelului IMPACT;
- contribuie la dezvoltarea caracterului participanților la program;
- să fie un instrument de lucru calitativ, nu cantitativ, bazat pe ceea ce tinerii dobândesc în materie de competențe și caracter, nu pe cât de mult este livrat către ei;
- stimuleze tinerii în a utiliza ceea ce au învățat prin implicarea în activități specifice proiectelor de învățare prin serviciul în folosul comunității;

- METODE UTILIZATE ÎN IMPACT

La baza modelului IMPACT sunt două mari metode educaționale: *învățarea prin serviciul în folosul comunității (service-learning)* și *învățarea prin experiență*.

Învățarea prin serviciul în folosul comunității combină implicarea civică a tinerilor cu învățarea cognitivă și are întotdeauna două componente majore: (1) serviciul în folosul altor membri ai comunității, prin care tinerii acoperă nevoi reale ale comunității și (2) învățarea prin care angajamentul civic este conectat cu dobândirea de noi cunoștințe, abilități și valori. Această învățare are loc atât de-a lungul implementării proiectului cât și prin procesul de reflecție de după încheierea proiectului.

Învățarea prin experiență este un proces prin care participanții învață prin implicarea în acțiuni concrete și reflecție structurată.

Învățarea prin experiență presupune trecerea participanților prin Cicluul învățării prin experiență:

- Experiența propriu-zisă
- Reflecția cu privire la experiența avută
- Generalizarea sau extragerea sensului și a concluziilor a ceea ce a fost experimentat
- Transferul sau aplicarea activă a ceea ce a fost învățat

STRUCTURA CURRICULUMULUI

Fiecare din ariile de învățare este structurată în module și întâlniri tematice. Tabelul de mai jos ne prezintă care este această structură pentru întâlnirile obligatorii. Acestea se regăsesc în „Curriculum IMPACT - Cetățenie activă” și cuprind primele trei module IMPACT (18 întâlniri IMPACT). Orice club IMPACT trebuie să parcurgă aceste module. Modulul **Eu și IMPACT** oferă potențialilor membri IMPACT o imagine de ansamblu cuprindere la programul IMPACT, ajutându-i să înțeleagă structura, beneficiile și rezultatele implicării în IMPACT. Modulul **Eu și comunitatea** le oferă posibilitatea de a înțelege modul în care clubul poate contribui la rezolvarea și ameliorarea problemelor comunității și instrumentele pe care le pot folosi în cadrul proiectelor de învățare prin serviciul în folosul comunității iar modulul **Reflecție și evaluare** le oferă membrilor posibilitatea de a reflecta cu privire la modul în care are loc învățarea în IMPACT și competențele pe care și le pot dezvolta prin această implicare.

CETĂȚENIE ACTIVĂ	
Module	Întâlniri
Eu și IMPACT	Descoperă IMPACT
	Agenți ai schimbării
	Echipa noastră
	Implicarea mea contează
	Iubirea și învățarea
	Ținta mea în IMPACT
Eu și comunitatea	Perspective cu privire la comunitate
	Proiectele de învățare prin serviciul în folosul comunității - Introducere
	În papucii comunității
	Analiza comunității
	Pașii unui proiect
	Care este scopul
	Planificarea detaliilor
	Implicarea comunității
Reflecție și evaluare	Proiectul IMPACT de succes
	Evaluarea proiectului
	Evaluarea învățării
	Sărbătorirea

CUM CITIM ÎNTÂLNIRILE DIN CADRUL CURRICULUMULUI

Fiecare întâlnire este concepută astfel încât să puteți trece ușor în revistă activitățile și metodele propuse și să decideți care dintre activități sunt relevante pentru clubul vostru IMPACT. Deși activitățile din fiecare întâlnire au fost selectate cu atenție, fiecare club IMPACT este diferit și voi puteți, în calitate de lideri de club, să adaptați întâlnirile ținând cont de următoarele aspecte:

- Vârsta și nivelul de maturitate al membrilor clubului IMPACT
- Obiectivele de învățare așteptate
- Starea formării grupului și dinamica interpersonală
- Preferințele membrilor
- Stilul vostru personal ca facilitatori
- Succesiunea (trecerea de la o activitate la alta și de la o întâlnire la alta)
- Spațiul de desfășurare a întâlnirilor;
- Resursele materiale de care dispune clubul
- Constrângerile legate de timp

Durata întâlnirii este în medie de 2 ore (incluzând lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității). Odată cu finalizarea întâlnirilor obligatorii, aveți posibilitatea de a fi flexibili în alegerea activităților din interiorul modului. Și a întâlnirii. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil, dar respectând standardele de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte precum: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an etc.

Alegerea metodelor pentru fiecare întâlnire este flexibilă. Apreciem creativitatea liderilor facilitatori în alegerea metodelor și chiar adaptarea obiectivelor de învățare astfel încât să fie atins scopul general al modului.

OBIECTIVE DE ÎNVĂȚARE URMĂRITE ÎN CURRICULUMULUI IMPACT – MODULELE OBLIGATORII

Cetățenie activă		
Modul	Întâlnire	Obiective de învățare
Eu și IMPACT	Descoperă IMPACT	(C) Descrie ce este clubul IMPACT. (C) Explică beneficiile implicării în IMPACT. (A) Identifică diferite modalități de implicare în comunitate, prin intermediul clubului IMPACT. (V) Demonstrează curiozitate față de oportunitățile de dezvoltare oferite de programul IMPACT.
	Agenți ai schimbării	(C) Descrie conceptele de compasiune și competențe. (C) Explică ce înseamnă agent al schimbării. (A) Identifică diferite forme prin care se pot implica în comunitatea lor prin IMPACT (V) Explorează compasiunea și bunătatea prin IMPACT.
	Echipa noastră	(C) Explică ce este un Contract de Valori și de ce este important în IMPACT. (A) Dezvoltă, ca grup, o strategie pentru a lucra în echipă. (V) Demonstrează angajamentul de a fi un membru implicat al clubului IMPACT. (V) Recunoaște importanța includerii fiecărui

		membru în echipă. (V) Continuă să lucreze la o provocare, chiar dacă este una dificilă.
	Implicarea mea contează	(C) Recunoaște importanța propriei contribuții, atât la nivelul comunității cât și în clubul din care face parte. (A) Lucrează împreună, ca o echipă, în vederea îndeplinirii unei sarcini. (V) Recunoaște importanța implicării în comunitate și a ajutorului oferit celor din jur
	Iubirea și învățarea	(V) Înțelege modul în care învățarea prin serviciul în folosul comunității aduce beneficii atât pentru comunitatea vizată cât și pentru ei înșiși. (V) Recunoaște importanța și beneficiile prioritizării nevoilor și dorințelor altora. (A) Identifică modalitățile prin care implicarea în IMPACT aduce beneficii atât pentru comunitate cât și la nivel individual. (C) Descrie modelul 3C al IMPACT: <i>contribuție, competență, caracter</i> .
	Ținta mea în IMPACT	(C) Definește cunoașterea de sine și explică importanța acesteia în contextul învățării. (A) Dezvoltă un plan personal de învățare pentru propriile competențe și trăsături de caracter. (V) Împărtășește onest punctele forte, dar și slăbiciunile. (V) Exprimă deschidere față de posibilitatea de a-și dezvolta noi cunoștințe, abilități și atitudini prin IMPACT.
Eu și comunitatea	Perspective cu privire la comunitate	(C) Definește ce este o comunitate. (C) Descrie principalele caracteristici ale unei comunități. (A) Identifică diferite modalități de colectare a informațiilor despre propria comunitate. (V) Privește la propria comunitate ca un întreg, într-un mod care are sens atât pentru propria persoană cât și pentru alți oameni. (V) manifestă un sens al apartinerii ca membru al comunității în care trăiește.
	Proiectele de învățare prin serviciul în folosul comunității - Introducere	(C) Descrie ce este un proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității. (C) Definește pașii unui proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității. (A) Face diferența între proiectele de serviciu în folosul comunității și proiectele de învățare prin serviciul în folosul comunității. (V) Manifestă interes față de comunitate și nevoile/ problemele acesteia și găsește modalități practice de a răspunde acestor nevoi prin proiectele de învățare prin serviciul în folosul comunității.
	În papucii comunității	(C) Descrie importanța comunității pentru succesul unui proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității. (C) Definește învățarea prin serviciul în folosul

		comunității. (A) Face distincția între învățarea prin serviciul în folosul comunității și serviciul în folosul comunității. (V) Manifestă empatie și respect față de diferite grupuri din comunitate. (V) Demonstrează deschidere pentru implicarea în comunitate cu ajutorul proiectelor de învățare prin serviciul în folosul comunității.
	Analiza comunității	(C) Descrie diferitele modalități pentru identificarea problemelor, nevoilor și resurselor comunității. (C) Explică 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) Crează o hartă a nevoilor și resurselor comunității. (V) Identifică punctele forte pozitive ale comunității lor fără a-i minimaliza nevoile. (V) Descrie punctele forte și bunurile pe care le oferă comunitatea lor.
	Pașii unui proiect	(C) Descrie pașii unui proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității. (A) Selectează o problemă adecvată ce va fi abordată prin intermediul unui proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității. (A) Formulează într-un mod clar și concis problema pe care o va aborda un anumit proiect. (V) Recunoaște importanța planificării și a rigurozității proiectelor de învățare prin serviciul în folosul comunității.
	Scopul proiectului	(C) Explică diferența dintre un scop și obiective în cadrul unui proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității. (C) Înțelege importanța tratării cauzei de fond a problemelor pentru a crea soluții viabile pe termen lung. (V) Manifestă optimism și speranță cu privire la viitorul comunității lor. (A) Utilizează copacul soluției pentru a planifica scopul central și obiectivele unui proiect.
	Planificarea detaliilor	(C) Explică scopul diagramei Gantt. (C) Descrie modul în care diferitele sarcini din cadrul proiectului contribuie la împlinirea scopului. (A) Planifică și organizează resursele avute la dispoziție, inclusiv cele de timp. (A) Folosește o diagramă Gantt pentru a planifica activități și sarcini. (V) Iese în afara zonei de confort pentru împlinirea activităților necesare în proiectul de învățare prin serviciul în folosul comunității.
	Implicarea comunității	(C) Explică ce este un buget și ce rol joacă în proiect. (A) Face un buget pentru un proiect concret.

		(A) Dezvoltă un plan de strângere de fonduri. (V) Identifică motivația oamenilor pentru implicarea în proiecte de serviciu în folosul comunității și reacția potrivită la aceste motivații.
	Proiectul IMPACT de succes	(C) Definiște și face distincția între conceptele „monitorizare” și „evaluare”. (C) Enumeră standardele de calitate pentru un proiect de învățare prin serviciul comunității. (A) Planifică și implementează activități specifice de monitorizare. (V) Ia decizii înțelepte în legătură cu activitățile proiectului, astfel încât să contribuie la rezultatele așteptate.
Reflecție și evaluare	Evaluarea proiectului	(C) Explică importanța reflecției și a evaluării pentru îmbunătățirea ulterioară. (V) Demonstrează interes pentru procesul de reflecție cu privire la impactul proiectului asupra lor și asupra comunității. (V) Recunoaște și apreciază munca în echipă și dezvoltarea în cadrul clubului. (A) Reflectează asupra calității activităților implementate de către club.
	Evaluarea învățării	(C) Descrie avantajele Pașaportului IMPACT. (V) Manifestă dorința de auto-evaluare, necesară dezvoltării personale. (A) Identifică cunoștințele, valorile și atitudinile dobândite și exersate în IMPACT. (A) Crează un plan personal de dezvoltare în cadrul clubului IMPACT. (A) Identifică modalități de a transfera în viața reală cunoștințele dobândite în IMPACT.
	Sărbătorirea	(C) Identifice cele 24 de valori ale programului IMPACT. (V) Sărbătorește și se bucură de ceea ce a realizat împreună cu colegii de club. (A) Compară valorile programului IMPACT cu cele din viața reală și găsește modalități de a le aplica în viața de zi cu zi.

DESIGN-UL UNEI ÎNTÂLNIRI IMPACT

Presupune următoarele componente:

Aria de învățare: Reprezintă unul din domeniile de învățare care fac obiectul curriculumului IMPACT: Cetățenie activă, Angajabilitate, Antreprenoriat, Leadership, Dezvoltarea caracterului.

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, Mediu înconjurător, Violență, Advocacy, etc.

Numele întâlnirii: reprezintă tema dintr-un anumit modul, ce este abordată în cadrul întâlnirii IMPACT.

Scopul întâlnirii: este formulat pe scurt, în termeni generali și reprezintă finalitatea urmărită în cadrul respectivei întâlniri.

Obiective specifice de învățare: această secțiune reprezintă finalitățile educaționale specifice ale întâlnirii, 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 membru IMPACT: să știe, să facă și să fie, după parcurgerea activităților întâlnirii). 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.
- **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.

Exemple formulări obiective specifice preluate din întâlnirea „A învăța să înveți”.

La sfârșitul întâlnirii, 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 întâlnirii. Cuvintele cheie sunt definite/descrie din perspectiva obiectivelor educaționale urmărite, foarte pe scurt.

Planul întâlnirii. Reprezintă o imagine de ansamblu a întâlnirii IMPACT, 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 metode specifice IMPACT, în special jocuri și povestiri, dar și alte metode specifice educației non-formale/experiențiale, care pot ajuta la atingerea obiectivelor educaționale propuse în întâlnire.
- **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 activitățile IMPACT, așa cum sunt propuse în design-ul întâlnirii.
- **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 întâlnirii IMPACT. 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 liderului IMPACT 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 liderul IMPACT.

- 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 facilitator. Acestea pot ține de cursivitatea activităților sau concluzii pe care trebuie să le menționeze facilitatorul pentru a scoate în evidență importanța conceptului/ideii respective.
- *Întrebările de procesare/ debriefing* – această secțiune prezintă sugestii de întrebări de procesare pe care liderul IMPACT le-ar putea adresa după activitate; aceste întrebări sunt foarte importante pentru că stimulează procesul de învățare în IMPACT; 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.

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.

Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității. Cu excepția întâlnirilor obligatorii, care au ca scop familiarizarea membrilor IMPACT cu specificul programului și inițierea în proiectele de învățare prin serviciul în folosul comunității, orice întâlnire IMPACT include această componentă, în care tinerii lucrează la planificarea sau implementarea proiectului de serviciu în folosul comunității. Timpul alocat pentru această activitate este de obicei de 20 – 30 minute dar poate varia funcție de specificul sau prioritățile clubului.

Chestiuni administrative și încheiere. Întâlnirea IMPACT se încheie de obicei cu o scurtă discuție/ informare legată de aspectele administrative și de organizarea ale clubului precum completarea listei de prezență sau anunțarea următoarei întâlniri.

Referințele bibliografice: includ toate referințele la care face trimitere în design-ul întâlnirii, 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 ale membrilor IMPACT pot fi întâlnite și fișe de tip suport informațional, o scurtă descriere teoretică a tematicii respective.

1

Numele întâlnirii:

Modulul:

Aria de învățare:

Scopul întâlnirii:

Obiectivele de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) ...
- (A) ...
- (V) ...

Concepte cheie

- ...
- ...
- ...

Planul întâlnirii

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Activitatea 1- Introducere	icebreaker	10 min.	
2. Activitatea 2	joc de rol	25 min.	
3. Activitatea 3			
4. Activitatea 4			
5. Lucrul la proiectul în folosul comunității			
6. Evaluare și încheiere			

Timpul total estimat: 1 oră 15 minute

Descrierea activităților

1. Denumirea activității - Introducere (10 minute)

Scopul activității: ...

Pregătirea și facilitarea activității: ...

Recomandări (dacă este cazul): ...

Nota facilitatorului (dacă este cazul): ...

Întrebări de procesare/debriefing: ...

2. ...

3. ...

4. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității. (25 minute)

5. Evaluarea întâlnirii și încheiere (10 minute)

Scopul activității: ...

Pregătirea și facilitarea activității: ...

Recomandări (dacă este cazul): ...

Bibliografie

[1]...

[2]...

[3]...

Anexe

Anexa 1 – denumirea anexei

Anexa 2 – denumirea anexei



PROGRAMUL DE COOPERARE ELVEȚIANO-ROMÂN
SWISS-ROMANIAN COOPERATION PROGRAMME

Noi  **orizonturi**
pentru tineri și comunitate

MODULUL I EU ȘI IMPACT

noi-orizonturi.ro

Acest material educațional a fost realizat în cadrul proiectului „Profesori motivați, tineri pregătiți pentru viață!”
PROIECT COFINANȚAT PRINTR-UN GRANT DIN PARTEA ELVEȚIEI PRIN INTERMEDIUL CONTRIBUȚIEI
ELVEȚIENE PENTRU UNIUNEA EUROPEANĂ EXTINSĂ.

MODULUL EU ȘI IMPACT

INTRODUCERE

Scopul modulului

Scopul acestui modul este să introducă membrii clubului în Programul IMPACT, ajutându-i să înțeleagă structura, beneficiile și rezultatele implicării în clubul IMPACT.

***Acesta este un modul esențial de parcurs în cadrul programului IMPACT.**

Obiective generale ale modulului:

După parcurgerea acestui modul, membrii IMPACT vor putea:

- Explica programul IMPACT și beneficiile implicării în program.
- Demonstra o dorință puternică de implicare pentru a-i ajuta pe cei din jurul lor.
- Să fie mai încrezători în capacitatea lor de a contribui la binele comunității prin clubul IMPACT.
- Demonstra un sentiment de apartenență și un angajament clar de implicare în clubul lor IMPACT.
- Explica modul în care serviciul în folosul comunității este o formă de manifestare a iubirii.
- Construi un contract de valori al clubului IMPACT.
- Realiza un plan personal de învățare pentru dezvoltarea caracterului și a competențelor.

Structura modulului pe întâlniri:

Întâlnirea 1: Descoperă IMPACT

Întâlnirea 2: Agenți ai schimbării

Întâlnirea 3: Echipa noastră

Întâlnirea 4: Implicarea mea contează

Întâlnirea 5: Iubire și învățare prin serviciul în folosul comunității

Întâlnirea 6: Ținta mea în IMPACT

Cum citim acest curriculum

Fiecare întâlnire este construită astfel încât facilitatorul să poată alege acele activități și metode pe care le consideră cele mai relevante pentru clubul IMPACT pe care îl conduce, ținând cont de:

- vârsta participanților/membrilor IMPACT;
- obiectivele de învățare așteptate;
- preferințele membrilor;
- stilul propriu de facilitare;
- secvența activităților;
- spațiul de desfășurare;
- materialele necesare etc.

Durata întâlnirii este de maxim 2 ore (incluzând și lucrul la Proiectul de Serviciu în Folosul Comunității). Facilitatorul are posibilitatea să manifeste flexibilitate în alegerea activităților din cadrul modulului și al întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este, de asemenea, flexibil, dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte precum vârsta participanților, stilul lor de învățare, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an etc.

Materialele necesare pentru întâlniri pot fi fie anumite consumabile, fie anumite anexe ce trebuie printate sau coli de flipchart necesare pentru scrierea unor informații în cadrul activităților întâlnirii. Este important ca facilitatorii să verifice din timp lista materialelor necesare pentru desfășurarea activităților. Astfel, vor avea posibilitatea de a se adapta mai ușor și mai bine la nevoile întâlnirii, ținând cont atât de nevoile participanților, cât și de resursele avute la dispoziție.

1

Numele întâlnirii: **DESCOPERĂ IMPACT (prima întâlnire IMPACT)**

Modul: **EU ȘI IMPACT**

Aria de învățare: **Cetățenie Activă**

Scopul întâlnirii: Membrii IMPACT vor pleca de la această întâlnire înțelegând ce este IMPACT, modul în care pot fi implicați în activitățile de club și beneficiile acestei implicări.

Obiectivele de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să:

- (C) Descrie ce este clubul IMPACT.
- (C) Explice beneficiile implicării în IMPACT.
- (A) Identifice diferite modalități de implicare în comunitatea lor, prin intermediul clubului IMPACT.
- (V) Manifeste curiozitate față de oportunitățile de dezvoltare oferite de programul IMPACT. (*curiozitate*)

Concepte-cheie

- **IMPACT:** Un acronim pentru Implicare, Motivare, Participare, Acțiune, Comunitate, Tineri (vezi mai multe în Anexa - Programul IMPACT).
- **Curiozitate¹:** interesul, căutarea noului, deschiderea de a experimenta; a fi interesat de experiența în sine; a găsi fascinante diverse subiecte și teme; a explora și a descoperi.

Planul întâlnirii

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bine ați venit și introducere	Joc de spargere a gheții	10 minute	Variază: PowerPoint, flipchart și markere, fotografii listate etc.
2. Structura întâlnirii IMPACT	Prezentare	5 minute	Flipchart sau whiteboard, markere
3. Să ne cunoaștem	Joc de spargere a gheții	20 de minute	Anexă – Human Bingo (tipărită), stilouri/creioane, hârtie A4
4. Ce este IMPACT?	Discuție facilitată	30 de minute	Anexă – Programul IMPACT (tipărită)
5. Evaluare și încheiere		15 minute	Foaie de prezență

Timpul total estimat: 1 oră 15 minute

Nota facilitatorului

La prima întâlnire este foarte important să se creeze o atmosferă relaxată și nonformală. Se atrage atenția că participanții nu vor fi notați pentru ceea ce fac în cadrul întâlnirii. Fiecare facilitator IMPACT are propria personalitate și propriul stil de lucru. Pentru prima întâlnire, vă recomandăm, pe cât posibil, să fiți calzi, optimiști și primitivi.

Cu toate că la prima întâlnire e important să creați o atmosferă plăcută și primitoare, este extrem de necesar și să stabiliți mai ales o atitudine de respect prin ascultare activă. Nu vă fie teamă să stabiliți așteptări pentru un comportament respectuos în cadrul întâlnirilor de club. Este important să se întâmple acest fapt încă de la bun început, pentru ca participanții să știe că IMPACT este locul unde trebuie să se comporte respectuos.

Dacă grupul este prea mare – mai mult de 20 de participanți – este recomandat să alegeți câteva jocuri de cunoaștere, care nu necesită mult timp. Puteți să alegeți orice joc potrivit.

Rețineți că este foarte important ca întreaga întâlnire să fie activă și nonformală, iar participanții să aibă timp să pună întrebări și să-și manifeste curiozitatea în legătură cu întâlnirile de club.

Este recomandat să aveți un biblioraft sau un dosar, încă de la prima întâlnire, în care vor fi incluse diferite tipuri de documente administrative: fișa de înscriere, acordul părinților, designul întâlnirii și diferite anexe, alte documente ale clubului.

Descrierea activităților

1. Bine ați venit și introducere (10 minute)

Scopul activității. Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil și pregătiți pentru întâlnire, dar și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătirea activității: Aranjează scaunele într-un cerc. Înainte ca membrii clubului să ajungă pregătește o prezentare scurtă și distractivă despre liderii clubului. Pentru această prezentare puteți folosi: o prezentare verbală simplă, un PowerPoint cu fotografii din viața voastră, un desen pe coală de flipchart cu un autoportret sau orice alte mijloace creative care scot în evidență personalitatea voastră. Prezentarea ar trebui să includă câteva elemente, cum ar fi: numele și prenumele, ocupația, scopul pentru care te afli la întâlnirea respectivă, caracteristici personale, experiența în educația nonformală sau în voluntariat (dacă este cazul), precum și un mesaj de încurajare pentru potențialii membri IMPACT.

Facilitarea activității: Odată ce membrii IMPACT au sosit, invitați-i să se așeze. Împreună cu ceilalți lideri/facilitatori IMPACT, prezentați-vă folosind mijloacele menționate anterior. Bucurați-vă de șansa de a fi împreună și încercați să faceți în așa fel încât membrii să se simtă confortabil. Pentru cei care sunt profesori, recomandăm să clarificați participanților faptul că, în cadrul întâlnirilor de club, nu mai aveți rol de profesor, ci de facilitator.

2. Structura întâlnirii IMPACT (5 minute)

Scopul activității este de a-i ajuta pe potențialii membri IMPACT să înțeleagă structura unei întâlniri de club.

Facilitarea activității: Spuneți-le participanților că aveți de gând să prezentați pe scurt structura acestei întâlniri, astfel încât ei să știe la ce să se aștepte de la timpul petrecut împreună. Spuneți-le participanților ceva simplu, cum ar fi „Azi vom ajunge să ne cunoaștem mai bine. Veți

primi, de asemenea, multe informații despre programul IMPACT, despre ce este un club IMPACT și cum sunt structurate întâlnirile de club, despre ce veți învăța într-un club IMPACT, despre modul în care ne vom distra împreună și cum puteți să vă dezvoltați anumite abilități și trăsături de caracter”.

Asigurați-vă că pe instrumentul vizual folosit informațiile sunt trecute așa cum le explicați în cadrul întâlnirii. Ulterior, spuneți-le participanților că aproape toate întâlnirile vor include următoarele elemente:

- distracție (prin jocuri și prin proiecte);
- învățare (prin jocuri, prin povești, prin lucru la proiecte și prin alte tipuri de activități);
- discuții și lucru la Proiecte de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității.

Asigurați-vă că lăsați timp pentru întrebări, în cazul în care participanții le formulează, după care treceți la următoarea activitate distractivă și de cunoaștere.

3. Să ne cunoaștem (20 de minute)

Scopul activității: Este foarte important să ne distrăm împreună și să construim încredere și afecțiune în clubul IMPACT. Folosiți una din activitățile de mai jos sau utilizați un alt joc care să le permită participanților să interacționeze și să se cunoască mai bine.

Pregătirea activității: Alegeți una dintre opțiunile ulterioare de activități și pregătiți materialele. Înainte să explicați activitățile, înmânați-le participanților hârtia și instrumente de scris.

Facilitarea activității:

Opțiunea 1: Reprezentare simbolică. Fiecare participant primește un pix și o foaie de hârtie și este invitat să deseneze ceva reprezentativ despre propria persoană. Poate fi un simbol, un desen sau orice altceva. De asemenea, cereți-le să-și treacă pe hârtie numele complet și datele de contact (adresă, număr de telefon, email). Dați-le participanților câteva minute. După ce toți au terminat, invitați-i să se prezinte și să explice, pentru grupul mare, desenul făcut. Încurajați cu aplauze fiecare prezentare. La sfârșit, desenele pot rămâne afișate pe pereții sălii de întâlnire.

Opțiunea 2: Bingo Uman. Facilitatorul va tipări fișele pentru joc (vezi și Anexa 1- Bingo Uman). Pe fișă sunt trecute diverse declarații personale. Scopul jocului este de a-i stimula pe participanți să interacționeze, pentru a descoperi persoanele care corespund diverselor declarații de pe fișă. Pentru a face acest lucru, participanții trebuie să se plimbe prin sală și să discute între ei (în șoaptă, astfel încât ceilalți să nu audă răspunsurile). Când vor găsi pe cineva care îndeplinește criteriile menționate pe fișă, acea persoană este rugată să semneze în căsuța desemnată, după care fiecare își va continua căutarea. Un participant nu poate semna decât o singură dată pe o fișă. Scopul jocului este ca participanții să fie nevoiți să vorbească cu cât mai mulți oameni posibil și să completeze toată fișa. Când cineva a completat toată fișa va striga „Bingo!”, pentru a semnaliza că a finalizat și se așază pe scaun, așteptând să finalizeze și ceilalți.

Câteva idei de declarații ce pot fi incluse pe fișe: are părul vopsit, a decorat recent casa, îi place să gătească, a călătorit în țări din afara Europei, locuiește cu alți membri ai familiei, citește ziarul în mod regulat, are propria spălătorie, are mai mult de două animale, cântă la un instrument muzical, părinții sau bunicii s-au născut într-o altă țară, poate să vorbească în mai multe limbi străine etc. Unele criterii sunt distractive, astfel încât să încurajeze participanții să discute deschis și să se bucure, făcând cunoștință unii cu ceilalți.

4. Familiarizarea cu IMPACT (25 de minute)

Scopul activității: Această parte a întâlnirii este concepută pentru a-i ajuta pe participanți să cunoască modelul IMPACT și beneficiile implicării în IMPACT.

Notă pentru facilitator: această activitate poate fi plictisitoare, dacă nu este facilitată cu dinamism. Asigurați-vă că tinerii sunt implicați și interesați; opriți-vă des din prezentare pentru a-i lăsa să adreseze întrebări, în caz că există neclarități.

Pregătirea activității: Dacă aveți acces la videoproiector, la calculator și la boxe, vă recomandăm să le folosiți ca să arătați participanților un filmuleț scurt despre programul IMPACT. Ca alternativă, puteți să-i cereți unui membru cu experiență sau unui alumni al clubului IMPACT să vină la întâlnire să vorbească despre programul IMPACT. În orice caz, asigurați-vă că ați făcut toate pregătirile necesare înainte de întâlnire (întrebările ce trebuie adresate, echipamentul funcțional etc).

Facilitarea activității:

Opțiunea 1: Întrebați-i pe participanți dacă știu ce este un club de inițiativă comunitară IMPACT. Acordați câteva minute pentru exprimarea părerilor, notați cele mai relevante gânduri pe coala de flipchart, după care prezentați, fie pe flipchart, fie utilizând PowerPoint, cele mai importante informații despre clubul IMPACT. Distribuți-le tinerilor Anexa 2 – Programul IMPACT.

Vă recomandăm ca în prezentare să răspundeți la următoarele întrebări:

- Ce este programul IMPACT? Ce este un club de inițiativă comunitară IMPACT?
- Ce înseamnă inițialele IMPACT?
- Cine poate face parte din club? Câți membri pot fi într-un club? Cine poate deveni membru al clubului?
- Cât de des au loc întâlnirile clubului?
- Cine conduce acest club?
- Cine decide regulile grupului?
- Cum se pot dezvolta tinerii în IMPACT?
- Ce competențe sau trăsături de caracter sunt dezvoltate prin implicarea în IMPACT?
- Ce documente sunt necesare ca să fii membru oficial al clubului? (Fișa de înscriere și Acordul parental)
- Care este structura clubului IMPACT?
- Care sunt efectele/beneficiile clubului IMPACT asupra comunității?

La final, întrebați-i pe participanți ce au reținut din prezentare și ce le-a atras cel mai mult atenția. Simțiți-vă liber să discutați despre lucrurile pe care le-ați învățat la trainingul de formare pentru Lideri IMPACT. Menționați ce vi s-a părut vouă motivant sau ce v-a trezit interesul pentru IMPACT, astfel încât participanții să înțeleagă de ce acest program este unic și cum este structurat.

Opțiunea 2: Prezentare video

Explicați grupului că vor avea ocazia de a învăța mai multe despre IMPACT - ce este acest program, ce beneficii pot avea tinerii în urma implicării, cum îi va ajuta să se dezvolte ca agenți ai schimbării în comunitatea lor. Puteți să folosiți orice filmuleț găsiți pe canalul Youtube al Fundației Noi Orizonturi sau îl puteți contacta pe coordonatorul/mentorul vostru. Dacă nu aveți acces la acestea, puteți face o prezentare scurtă care să răspundă la întrebarea: de ce IMPACT este grozav și semnificativ? - trebuie doar să vă asigurați că prezentarea este energică și stârnește curiozitatea!

Iată câteva elemente pe care să le punctați despre IMPACT (le puteți pune pe un flipchart):

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• <i>IMPACT oferă cadrul în care fiecare tânăr să se simtă bine, în siguranță și de care să se simtă atașat.</i>• <i>IMPACT dezvoltă caracterul și abilități de viață, prin participarea la întâlnirile de club și mai ales prin implicare în realizarea de Proiecte de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.</i>• <i>IMPACT oferă tinerilor șansa să devină agenți ai schimbării în comunitatea lor.</i>• <i>IMPACT dă tinerilor șansa să se implice în comunitate alături de membrii comunității, pentru a face din comunitatea lor un loc mai bun.</i>• <i>IMPACT este distractiv și provocator, experiențele de aici îi ajută pe membrii clubului să fie</i> |
|---|

mai buni vecini, rude, prieteni, colegi, și, în viitor, angajați bine pregătiți.

- *IMPACT îi ajută pe tineri să-și dezvolte un set puternic de valori/aspecte morale pe care să le pună în practică în viața lor.*

Opțiunea 3: Interviu cu un membru IMPACT

Invită-l pe un membru IMPACT din alt club sau pe un IMPACT alumni la întâlnirea de club. Roagă-l să se așeze într-un loc unde poate fi văzut de toți și explică-i grupului că această persoană deosebită a venit să împărtășească experiențele personale din IMPACT. Puteți să ajutați prin a pune următoarele întrebări:

- Cât timp ai făcut parte din IMPACT?
- De ce te-ai alăturat clubului IMPACT? De ce ai rămas implicat?
- Care este activitatea ta preferată la IMPACT?
- Care este proiectul cel mai interesant la care ai participat cu colegii tăi?
- Care este provocarea din care ai învățat cel mai mult în IMPACT?
- Cum crezi că te-ai schimbat din cauza implicării în programul IMPACT?
- Cum crezi că ai reușit să influențezi viața celor din jurul tău, implicându-te în IMPACT?
- Care este cea mai mare satisfacție pe care o ai în IMPACT?
- Ce recomanzi cuiva care acum intră în IMPACT?

Nota facilitatorului: Simțiți-vă liberi să-i lăsați pe tineri să pună întrebări (după filmuleț sau după interviu). Asigurați-vă că le dați suficient timp să se gândească la întrebări și, dacă grupul pare timid, rugați-i pe participanți să-și scrie întrebările pe foi, după care citiți-le în mod aleator.

6. Evaluarea întâlnirii și încheiere (15 minute)

Notă: Încercați să încheiați întâlnirea astfel încât să creați o atmosferă pozitivă și entuziastă, iar tinerii să se simtă îndemnați să participe la întâlnirea următoare!

Pregătirea activității: Aranjați pe jos o scală de la 1 la 10. Puteți scrie numerele pe câte o foaie de hârtie.

Facilitarea activității: Înainte să se termine întâlnirea, rugați-i pe participanți să se așeze pe această scală ca răspuns personal la câteva întrebări. Citiți întrebările una după cealaltă și dați-le timp să se poziționeze pe scală. 1 înseamnă - *foarte puțin* și 10 - *foarte mult*.

Întrebările sunt:

1. Cât de motivat ai fost să vii să afli ce este IMPACT?
2. Cât de motivat ești acum să participi și la următoarea întâlnire IMPACT? *Anunțați acum când, unde și la ce oră are loc următoarea întâlnire IMPACT!*
3. În ce măsură crezi că IMPACT este locul unde îți dezvolti caracterul și abilitățile, contribuind la bunăstarea comunității tale?
4. Cât de curioși sunteți să faceți împreună proiecte cu și pentru comunitate?
5. Crezi că părinții tăi te vor încuraja să vii la IMPACT?

Mențiunea facilitatorului: unul din facilitatori ar trebui să-și noteze răspunsurile participanților pentru a evalua ulterior, împreună cu ceilalți facilitatori, reacția participanților la întâlnire.

Mulțumește-le participanților pentru răspunsuri și mai verifică încă o dată cu ei:

1. Când va fi următoarea întâlnire IMPACT?
2. Ce înseamnă inițialele IMPACT?
3. Cine urmează să vină la următoarea întâlnire? Să ridice o mână în sus!

4. Ce documente trebuie să aducă pentru înscrierea oficială în club data viitoare? (Fișa de înscriere și Acordul părinților!)

Încheiere: Înainte ca participanții să plece, asigurați-vă că toți se trec pe lista de prezență. În cazul în care nu aveți deja datele de contact de la participanți, asigurați-vă că le trec acum pe listă. Puteți să decideți dacă îi informați prin email sau prin telefon înainte de următoarea activitate sau îi lăsați să-și amintească singuri. Mulțumiți-le participanților pentru prezența la această întâlnire și asigurați-vă că vă luați rămas bun de la toată lumea într-un mod călduros.

Bibliografie:

[1] Neagu, Maria (coord.). 2011. *Curriculum Cetățenie activă*. Fundația Noi Orizonturi.

Anexe

1. Anexa_Bingo Uman
2. Anexa_Programul IMPACT
3. Anexa_Lista de prezență
4. Anexa_Fișa de înscriere în IMPACT
5. Anexa_Consimțământul părinților

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Bingo Uman	Descoperă IMPACT	Eu și IMPACT

Instrucțiuni

Ideea jocului este de a-i stimula pe membrii grupului să interacționeze pentru a descoperi mai multe unul despre celălalt. În tabelul de mai jos sunt trecute o serie de afirmații. Participanții trebuie să se plimbe prin sală și, comunicând în șoaptă cu ceilalți participanți, trebuie să găsească persoana căreia i se potrivește afirmația respectivă. În momentul în care a fost găsită, persoana care corespunde descrierii este invitată să semneze în căsuța respectivă. Într-o căsuță poate exista doar o singură semnătură. În momentul în care cineva a completat toate căsuțele, strigă „Bingo!” și așteaptă în liniște finalizarea jocului.

Bunicii mei sunt din altă țară.	Eu vorbesc două limbi străine.	Locuiesc cu părinții mei.	Am activat ca voluntar.
Sunt singurul copil din familie.	Știu să cânt la un instrument muzical.	Numele meu se găsește în Biblie.	Am mai mult de două animale.
Am părul vopsit.	Îmi place mandarina.	Am o soră mai mică.	Sunt vegetarian.
Știu multe bancuri.	Îmi place să gătesc.	Nu știu să înot.	Îmi place să fac sport.
Am decorat casa recent.	Nu am călătorit niciodată în afara țării.	Citesc știrile în mod regulat.	Am călătorit în afara Europei.

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Programul IMPACT	Descoperă IMPACT	Eu și IMPACT

IMPACT pe scurt

Programul IMPACT inițiat de Fundația Noi Orizonturi (acronim pentru Implicare, Motivație, Participare, Acțiune, Comunitate, Tineri) constă într-o rețea internațională de Cluburi de Inițiativă Comunitară pentru Tineri.

Un club IMPACT este compus din 10-20 de copii/tineri, cu vârsta între 11 și 19 ani, care se întâlnesc săptămânal sau de minim 2-3 ori pe lună, timp de o oră și jumătate – maxim două ore. Ghidați de unu până la trei facilitatori (lideri IMPACT), membrii clubului trec printr-un proces structurat de învățare, în urma căruia își dezvoltă competențele, caracterul și aduc o contribuție pozitivă comunității lor. Participând la întâlnirile săptămânale ale clubului, tinerii învață să identifice probleme din comunitate, să scrie și să implementeze împreună cu membrii comunității minim două Proiecte de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității în cursul unui an școlar. Aceste proiecte sunt instrumentele principale de învățare în program și aduc o schimbare atât la nivelul comunității, cât și la nivelul membrilor IMPACT, dezvoltându-le caracterul și abilitățile de viață.

Misiunea IMPACT!

IMPACT sprijină tinerii să devină niște agenți ai schimbării competenți, integri și atenți la nevoile celor din jurul lor.

Modelul IMPACT este bazat pe ideea că scopul final – al umanității – este să învățăm să fim atenți la nevoile celor din jur, să ne pese unul de celălalt, în mod special de cei ce sunt în suferință. Aceasta este, în sine, **abilitatea de a iubi**, care ar trebui să se manifeste dincolo de cuvinte și de declarații, fiind transpusă în acțiuni și în fapte concrete.

Obiectivul de bază al programului IMPACT este să ofere tinerilor posibilitatea de a se pune în serviciul celorlalți, dezvoltându-și, astfel, atât un caracter puternic, cât și competențe-cheie de viață.

Rezultatele IMPACT (Cei 3 C - Caracter, Contribuție, Competențe)

- **Dezvoltarea Caracterului membrilor:** prin implicarea constantă în activitățile clubului, IMPACT dezvoltă trăsături de caracter cum ar fi *iubirea, respectul, responsabilitatea, bunătatea, recunoștința, perseverența, înțelepciunea* etc. IMPACT nu face acest lucru prin predarea acestora, ci prin acțiune, prin contribuție.
- **Contribuția în comunitate** se întâmplă prin implicarea în Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității. Fiecare club identifică o problemă/nevoie în comunitate și lucrează împreună să construiască și să implementeze un proiect pentru rezolvarea acestei probleme/nevoi. În acest proces, tinerii își exersează și își dezvoltă competențele necesare pentru implementarea proiectului, dar și pentru viața de zi cu zi.
- **Competențele-cheie** dezvoltate în IMPACT sunt în număr de cinci: competențe de management de proiect; competențe de comunicare; inovație și creativitate, managementul personal și de grup; competențe tehnice.

Cum se produce învățarea în IMPACT?

- ❖ **Jocurile**
- ❖ **Poveștile**
- ❖ **Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității**, în care valorile și competențele sunt puse în acțiune;
- ❖ **Liderii IMPACT** ca facilitatori și ca modele care inspiră;

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Listă de prezență	Descoperă IMPACT	Eu și IMPACT

Descrierea anexei

Acest document este disponibil pentru a ajuta liderii/facilitatorii IMPACT să observe participarea în clubul IMPACT și să aibă un istoric de participare la întâlnirile clubului. Puteți să-l folosiți la sfârșitul fiecărei întâlniri de club.

Atenție: Această listă de prezență este un exemplu. Puteți să folosiți acest document sau să faceți unul nou. Întrebați-l pe mentor care este ultimul model de listă de prezență agreat.

LUNA: _____

Clubul IMPACT: _____

Membru sau lider IMPACT	Data întâlnirii:	Data întâlnirii:	Data întâlnirii:	Data întâlnirii:	Data întâlnirii:

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Fișa de înscriere în IMPACT	Descoperă IMPACT	Eu și IMPACT

Fișă de înscriere în IMPACT	
Clubul IMPACT din care vrei să faci parte (școala și numele clubului):	
Nume și prenume elev:	
Sex: F/M	
Clasa:	
Data nașterii:	
Adresa (adresă, oraș, județ, cod poștal):	
Date de contact (adresă e-mail și telefon):	
Numele părintelui/tutorelui care semnează fișa de înscriere:	
Date de contact părinte/ tutore (adresă de e-mail și telefon):	
Data intrării în club:	

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Consimțământul părintelui	Descoperă IMPACT	Eu și IMPACT

Alături de această declarație, părintelui îi va fi înmănată Anexa_Programul IMPACT, în care este prezentat pe scurt programul IMPACT.

Declarație privind consimțământul părintelui/tutorelui

Subsemnatul(a), _____, posesor al actului de identitate seria____, numărul____, în calitate de părinte/tutore al elevului/eleveii _____, după ce am luat la cunoștință despre activitățile prevăzute în Programul IMPACT, derulat de către Fundația Noi Orizonturi, în parteneriat cu Inspectoratul Școlar Județean _____ și cu Școala/Liceul/Colegiul _____, îmi dau întregul consimțământ pentru ca fiul/fiica meu(a) să participe la întâlnirile săptămânale, la proiectele și la activitățile clubului IMPACT, precum și ca materialele vizuale realizate sub egida IMPACT să poată fi utilizate în scopuri publice de către Fundația Noi Orizonturi și de partenerii săi.

Semnătura: _____

Data: _____

(Numele întreg și semnătura părintelui/tutorelui)

Pentru mai multe informații despre programele noastre, vizitați: www.noi-orizonturi.ro, www.tabara-viata.ro și pagina oficială Fundația Noi Orizonturi de pe Facebook.

Scopul întâlnirii: Membrii vor pleca de la această întâlnire înțelegând concepte precum competențe, compasiune, bunătate și agenți ai schimbării în context IMPACT.

Obiective de învățare (Cunoștințe, Abilități, Atitudini și Valori)

La finalul acestei întâlniri, membrii vor fi capabili să:

- (C) Descrie conceptele de compasiune și competențe.
- (C) Explice ce înseamnă agent al schimbării.
- (A) Identifice diferite forme prin care se pot implica în comunitatea lor prin IMPACT.
- (V) Exploreze compasiunea și bunătatea prin IMPACT. (*bunătate*)

Concepte-cheie

- **Bunătate:** a face fapte bune pentru alții fără să aștepti ca ei să facă același lucru pentru tine.
- **Competent:** înseamnă că știi ce să faci, cum și când și să faci acel lucru cu atitudinea potrivită (*ai cunoștințe despre un domeniu, poți să pui aceste cunoștințe în practică în viața de zi cu zi cu atitudinea potrivită*).
- **Compasiune:** un sentiment de profundă simpatie și de grijă pentru altă persoană care se confruntă cu o situație negativă, însoțit de dorința puternică de a contribui la atenuarea suferinței.

Planul întâlnirii

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bine ați venit și introducere		10 minute	
2. Toți vecinii mei	Joc de spargere a gheții	10 minute	
3. Cetățenii de pe malul râului	Joc de grup & Poveste	70 minute	Scotch, hârtie, pixuri, spațiu mare
4. Agenți ai schimbării	Lucru în grup	20 minute	Hârtie de flipchart, markere, coli A4, pixuri
5. Evaluare și încheiere		10 minute	

Timpul total estimat: 2 ore

Nota facilitatorului:

În cazul în care clubul tău este implicat în orice fel de cercetare de lungă durată despre efectele IMPACT asupra vieților membrilor, a doua întâlnire ar fi o ocazie bună de a aplica chestionarul IMPACT. Vorbește cu coordonatorul/mentorul pentru a vedea dacă se aplică această situație clubului tău; în caz afirmativ, e important să te asiguri că aloci timp și pentru aceasta.

Descrierea activităților

1. Bine ați venit și introducere (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil și pregătiți pentru întâlnire precum și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătirea activității: Aranjează scaunele într-un cerc. În timp ce tinerii sosesc unul câte unul, roagă-i să se așeze și să povestească despre întâmplările din săptămâna trecută. Savurați acest timp în care aveți ocazia să vă cunoașteți mai bine.

Facilitarea activității: După ce au sosit toți membrii IMPACT, oferiți-vă câteva minute pentru a face o introducere a întâlnirii „Agenți ai schimbării”. Spune-le că azi vor descoperi care este misiunea programului IMPACT și modul în care pot contribui la ea.

2. Toți vecinii mei (10 minute)

Scopul activității: Aceasta este o activitate de cunoaștere distractivă ce poate fi folosită de mai multe ori ca joc de spargere a gheții și în întâlnirile viitoare. O puteți introduce acum ca o modalitate de a ajuta participanții să învețe lucruri noi despre ei și puteți finaliza întâlnirea într-o notă distractivă.

Pregătirea activității: Aranjează scaunele într-un cerc (cu fața spre interior). Asigură-te că fiecare participant va avea un scaun, iar tu (liderul/facilitatorul) nu ai scaun. (Similar cu scaunele muzicale, acest joc presupune ca o persoană să fie lăsată mereu fără un scaun pe care să se așeze!)

Facilitarea activității: ca lider/facilitator, tu trebuie să faci prima demonstrație. Stai în cerc și explică faptul că sunteți toți vecini într-o comunitate și că vreți să vă cunoașteți mai bine prin a identifica ce aveți în comun. Tu te așezi în mijloc și vei spune fraza „Toți vecinii mei care...”, urmată de o descriere care este valabilă și pentru tine. Toți cei pentru care se potrivește descrierea trebuie să se ridice și să alerge să își caute un nou loc înainte de a se ocupa scaunele. (Spre exemplu, dacă porți ochelari, poți spune : „Toți vecinii mei care poartă ochelari”, iar toți cei care poartă ochelari trebuie să se ridice și să se grăbească să ocupe un loc). Este recomandat să subliniezi să se așeze și pe alte caracteristici, nu doar cele fizice : „Toți vecinii mei cărora le place să cânte în duș”. Ultima persoană rămasă în picioare se plasează în mijlocul cercului și se repetă procesul. Jocul continuă la fel până expiră timpul sau până când cel puțin jumătate dintre participanți au fost în mijlocul cercului. Ulterior, puteți face conexiunea cu următoarea activitate, care este tot despre cetățeni ai unor comunități.

3. Cetățenii de pe malul râului (70 minute)

Scopul activității: Scopul acestei activități este de a-i ajuta pe participanți să înțeleagă importanța compasiunii pentru cei aflați în dificultate și modul în care aceasta poate fi exersată pentru cei aflați în nevoie.

Pregătire: Folosiți cretă, sfoară sau bandă scotch pentru a desena pe podea o matrice de 5 metri pe 5 metri așa cum este prezentată în Anexa 1. Fiecare pătrat ar trebui să aibă latura de aproximativ 20 de centimetri. Nu includeți în schema de pe podea și numerele. Acestea sunt doar pentru facilitator.

Facilitare: Condu-I pe membrii grupului până la marginea matricii făcute pe podea și prezintă-le următoarea poveste: o parte dintre voi locuiesc pe malul drept al unui râu puternic care este plin de crocodili sau de alte animale periculoase. Nimeni din comunitatea voastră nu a înțeles pentru a ajunge pe partea cealaltă a râului fără să fi fost prins de curentul puternic sau fără să fi fost atacat de animalele sălbatice. De aceea, membrii comunității nu se apropie de ani de zile de malul râului pentru a evita evenimentele nefericite. De foarte mulți ani, membrii comunității voastre știu că pe partea cealaltă a râului mai trăiesc niște familii, pentru că se văd de la distanță acoperișurile caselor și fumul care iese de la focul făcut, dar nu ați comunicat, pentru că râul este foarte lat și periculos.

În acest moment, cereți din grup 3-4 voluntari care să reprezinte familiile de pe celălalt mal al râului și rugați-i să se așeze corespunzător.

Ieri, însă, ați primit un mesaj de la ei printr-o pasăre antrenată să ducă mesaje legate de picior. Mesajul spunea că satul lor este în pericol să fie atacat de niște războinici care se apropie cu repeziciune de localitate. Prin mesaj, ei vă imploră să-i ajutați să treacă de cealaltă parte a râului și să locuiască în siguranță în comunitatea voastră. V-ați adunat cu toții pe malul râului să decideți dacă vreți să faceți ceva și ce este de făcut. Cu mulți ani în urmă, locuitorii din comunitatea voastră au construit 5 pietre magice în râu, care sunt deasupra apei, dar sunt invizibile. Le-au construit în așa fel încât, atunci când calci pe ele, nu se scufundă și nici animalele nu pot să se apropie de ele. Pietrele sunt dispuse la suprafața apei, dar doar cei care știu unde sunt poziționate pot trece. Din păcate, harta cu modul de poziționare a pietrelor a fost pierdută și nimeni din comunitatea voastră nu mai știe cum au fost poziționate. Pentru a putea să-i ajutați pe cei din comunitatea vecină trebuie să descoperiți modul de poziționare a pietrelor. Ce veți face? Lăsați-i 2-3 minute să decidă dacă vor să-i ajute, după care prezentați regulile.

Dacă decideți să treceți râul să-i ajutați, sunt niște reguli care trebuie urmate de cei din dreapta râului:

- Toți membrii comunității voastre trebuie să treacă de cealaltă parte a râului pentru a-i ajuta pe ceilalți locuitori să vină pe această parte a râului;
- Puteți să înaintați doar pe pietrele plutitoare identificate în ordine crescătoare (de la 1 la 5);
- Fiecare piatră plutitoare are un număr de la 1 la 5;
- Nu aveți voie să lăsați obiecte sau alte semne pe pătratele descoperite pentru a le vizualiza;
- Nu știți ce pătrat este bun de folosit; doar liderul știe și vă va confirma atunci când l-ați descoperit;
- Dacă pășiți pe pătratul greșit, liderul vă va informa și trebuie începeți din nou, iar toate persoanele care au trecut pe partea cealaltă trebuie să se întoarcă la mal;
- Dacă pășiți pe pătratul corect, dar nu în ordinea crescătoare (de la 1 la 5), începeți din nou și toate persoanele care au trecut pe partea cealaltă trebuie să se întoarcă la mal;
- Puteți să treceți în orice ordine doriți, dar misiunea se consideră îndeplinită doar dacă fiecare membru trece;
- Aveți 7 minute să vă pregătiți o strategie.

Reguli pentru cei 3-4 din stânga râului:

- Nu aveți voie să depășiți malul râului sau să stați pe lateralele acestuia;
- Puteți comunica, dar numai de la distanță;
- Trebuie să așteptați să fiți ajutați, dar puteți să contribuiți la sosirea celor de pe insula vecină;
- Nu puteți comunica decât în altă limbă străină inventată;
- Când toți de pe insula vecină sosesc, vă porniți cu toții pe insula din dreapta tot pe pietrele plutitoare;
- Nu aveți voie să lăsați obiecte sau alte semne pe pătratele descoperite pentru a le vizualiza;

După ce timpul de pregătire a expirat, invitați-i pe participanți să înceapă jocul. Participanții ar putea deveni frustrați din când în când; așadar, permiteți-le să ia pauze de replanificare. Dacă observați că sunt participanți care domină discuția, puteți să le dați brusc rol de muți pentru a stimula creativitatea și implicarea celorlalți.

După ce au ajuns cu toții pe malul stâng al râului, membrii comunității care au cerut ajutor trebuie să se întoarcă în comunitatea lor. E important să vă asigurați că măcar jumătate din grup se întoarce în comunitate înainte de a opri jocul (în cazul în care a durat prea mult). Provocarea vine din faptul că pietrele plutitoare se văd altfel când trebuie să le folosească în direcția inversă de la 5 la 1. Exersarea întoarcerii este importantă pentru a reține că, atunci când îți pasă de aproapele tău și îți manifesti compasiunea, cel față de care îți manifesti compasiunea este implicat în procesul de ajutorare - este un schimb reciproc sau un ajutor reciproc.

După ce jocul s-a finalizat, invită-i să se așeze în cerc pentru a începe o discuție și urmează întrebările de procesare. Reține că dacă, după multiple încercări, membrii comunității vor să abandoneze salvarea, ei pot alege și această variantă. De obicei, nu se prea întâmplă, dar poate apărea și această situație. Întrebările ulterioare sunt potrivite pentru situația în care duc sarcina la bun sfârșit, indiferent cât de greu sau de ușor a fost.

Întrebări de procesare/debriefing - partea I (despre atenție, despre grijă, despre compasiune):

- Care a fost sarcina voastră? Ați putea să prezentați pe scurt ce trebuia să faceți în acest joc?
- Cum v-ați simțit pe parcursul acestei activități: la început, pe parcurs? Ce tip de emoții ați experimentat?
- Ați fost obligați să faceți ceva sau ați decis de comun acord să vă pese de cei de lângă voi și să vă oferiți ajutorul? *(Punctați faptul că puteau și să decidă să rămână în siguranță pe partea lor de râu).*
- De ce ați decis să treceți râul, mai ales că nu aveți nimic de câștigat? *(Punctați faptul că, dacă îți pasă de cel de lângă tine, chiar dacă pare că nu câștigă nimic, acesta este un mod de a-ți arăta grija și compasiunea. Ce știți despre compasiune? Ce înseamnă compasiunea? Dacă este nevoie, acum e momentul să le împărtășiți definiția compasiunii – inclusă la concepte-cheie.)*
- Chiar dacă a fost o poveste fictivă, cum v-ați simțit la sfârșit, când ați reușit să descoperiți pietrele și să-i treceți pe cei în nevoie de partea cealaltă a râului?
- Ce a adus cu sine, pentru voi și pentru echipă, punerea în acțiune a compasiunii? Ce stări, sentimente, gânduri? *(un sentiment de bucurie, de recunoștință, faptul că acum știți care sunt pietrele plutitoare etc.)*
- Vă puteți gândi la exemple reale din viața voastră, când ați ajutat pe altcineva? Ce sentimente ați avut? Puteți să împărtășiți cu noi niște exemple?
- Ce s-ar fi întâmplat dacă, pur și simplu, v-ați fi aruncat în râu să mergeți să-i salvați pe ceilalți?
- Vă amintiți vreun moment din viața voastră, când ați fi vrut să-i ajutați pe ceilalți și nu ați reușit să o faceți sau ați făcut mai rău?
- A meritat să folosiți până la urmă pietrele plutitoare? *(Chiar dacă a luat mai mult timp planificarea și lucrul în echipă, până la urmă ați găsit o soluție bună să îi ajutați și pe vecini, dar și pe voi, pentru că acum aveți și voi un sistem pe care să-l folosiți pe râu.)*
- Ce lecție am putea lua din acest exercițiu despre grija față de cei de lângă noi?

Întrebări de procesare/debriefing – partea a II-a:

Până acum, am discutat despre importanța deciziei de a-i ajuta pe cei de lângă noi. Dar să discutăm și despre cum am reușit să trecem de la dorința de a-i ajuta pe cei de lângă noi la acțiune, respectiv despre ce am învățat în timpul acțiunii în sine:

- Ce strategie ați folosit? Ce soluții ați găsit?
- Ce a fost cel mai provocator moment? Ce a fost cel mai ușor?
- Ce abilități a trebuit să folosiți pe parcursul activității? *(atenția unul la celălalt, ascultarea activă, testarea soluțiilor, memorarea vizuală, comunicarea structurată, planificarea fiecărui pas etc. Puteți nota pe flipchart abilitățile pe care le enumerați).*
- Ce s-ar întâmpla dacă am face încă o dată exercițiul? Ne-am descurca mai repede? De ce credeți că ne-am descurca mai repede?

Mențiunea facilitatorului: Menționați faptul că s-ar descurca mai repede și mai bine; aceasta este dovada câștigării unor noi abilități sau competențe. Acest aspect dovedește că, pe lângă faptul că au exersat grija, bunătatea, compasiunea (ca trăsături de caracter), și-au îmbunătățit și abilitățile, iar acest element îi face mai competenți ca echipă pentru a sări cuiva în ajutor.

ESENȚIAL! În IMPACT ne dorim ca tinerii să devină mai deschiși în a-i sprijini pe cei din jurul lor, dedicându-și timp și energie – în acest caz, pentru a trece râul. Aceasta este în sine compasiunea. În același timp, ne dorim ca voi, tinerii, să vreți să-i ajutați pe cei din jur într-un mod folositor, eficient și durabil - așa cum ați făcut-o folosind pietrele – un plan, comunicând și nu aruncându-vă în râu fără să reflectați la modul cum să procedați. Acest fapt înseamnă să fii competent. Când grija față de aproape și competența sunt combinate într-un mod echilibrat, orice tânăr devine agent al schimbării în comunitatea sa și chiar în lume! Schimbarea se produce prin fiecare dintre noi - trebuie doar să pornim cu dorința de a ajuta (compasiunea) și împreună să ne punem abilitățile în practică pentru a avea o contribuție în comunitate. Aceasta înseamnă IMPACT! Aici ne dezvoltăm atât caracterul, cât și competențele - în felul acesta, putem avea o contribuție reală în comunitate! Astfel, devenim agenți ai schimbării.

3. Agenți ai schimbării (20 minute)

Scopul activității: Prin intermediul acestei discuții facilitate, urmărim să facem conexiunea între activitatea precedentă și misiunea IMPACT.

Facilitarea activității:

Împarte-i pe participanți în trei grupuri, dă-le câte o foaie A4 și invită-i să scrie în cuvinte simple ce au înțeles ei prin „agenți ai schimbării”. După ce finalizează, invită-i să își prezinte explicațiile, sumarizează elementele relevante din definițiile lor. Ulterior, prezintă pe o coală mare misiunea IMPACT și cele trei dimensiuni ale sale: **IMPACT sprijină tinerii să devină agenți ai schimbării competenți, integri și atenți la cei din jurul lor.**

- **Compasiune:** un sentiment de profundă simpatie și de grijă pentru altă persoană care se confruntă cu o situație negativă, însoțit de dorința puternică de a contribui la atenuarea suferinței.
- **Competent:** înseamnă că știi ce să faci, cum și când și să faci acel lucru cu atitudinea potrivită (ai cunoștințe dintr-un domeniu, poți să pui aceste cunoștințe în practică în viața de zi cu zi cu atitudinea adecvată).
- **Agenți ai schimbării:** tinerii nu sunt pasivi sau captivi în propriile lor circumstanțe, ci iau atitudine/acționează pentru a se îmbunătăți pe sine și, implicit, lumea din jurul lor.

După prezentarea misiunii IMPACT, întreabă-i : Câți dintre voi credeți că puteți deveni agenți ai schimbării în viața voastră și a celor din jur?

Mențiunea facilitatorului: Credeți-mă, oricine poate, dacă există dorință și motivație! Și poate mulți dintre voi deja sunteți agenți ai schimbării! Dar vom înțelege mai multe despre acest concept după câteva luni de IMPACT; deci, vă invităm să veniți la întâlnirile viitoare și să vă implicați în proiectele IMPACT.

4. Evaluare și încheiere (10 minute)

Facilitarea activității: Roagă-i pe participanți să stea în picioare într-un cerc. Roagă-i să se gândească și să menționeze care va fi primul lucru pe care îl vor face săptămâna viitoare, pentru a arăta compasiune față de cineva din grupul lor de prieteni, din familie, din comunitate. Poți da câteva exemple: să zâmbești oamenilor pe stradă, să îi ajuți familia să rezolve o problemă, să ajuți un prieten să înțeleagă tema la matematica mai bine, să îi ajuți vecinii să construiască un gard etc. După aceasta,

roagă-i pe participanți să menționeze care este cel mai relevant cuvânt/concept care le-a rămas în minte după această întâlnire IMPACT.

Completați lista de participare, rezolvați eventualele detalii administrative și anunța-i pe participanți când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le participanților pentru prezența lor la această întâlnire și asigurați-vă că transmiteți un călduros „La revedere!” fiecăruia dintre ei atunci când pleacă.

Bibliografie:

- [1] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths”. *Values in Action*. Retrieved June 3, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).

Anexe

1. Anexa_Cetățenii de pe malul râului

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Cetățenii de pe malul râului	Agenți ai schimbării	Eu și IMPACT

INSTRUCȚIUNI:

Folosește harta de mai jos pentru a putea ști unde se află pietrele plutitoare, atunci când jucătorii vor traversa râul. Puteți să realizați propria hartă, cu mai multe pietre așezate într-o altă ordine. Dacă participanții calcă pe un pătrat care nu este piatră plutitoare, toată lumea trebuie să se întoarcă la malul râului.

Malul râului (punct de pornire)

1				
		2		
	3		5	4
		6		
7				

Celălalt mal (punctul final)

Scopul întâlnirii: membrii IMPACT vor explora și exersa valori și competențe necesare lucrului în echipă.

Obiectivele de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini și valori)

La finalul acestei întâlniri, membrii vor fi capabili să:

- (C) Explice ce este un Contract de Valori și de ce este important în IMPACT.
- (A) Dezvolte ca grup o strategie pentru a lucra în echipă.
- (V) Demonstreze angajamentul de a fi un membru implicat al clubului IMPACT. (*speranță*)
- (V) Recunoască importanța includerii fiecărui membru în echipă. (*inteligență socială*)
- (V) Continue să lucreze la o provocare, chiar dacă este una dificilă. (*perseverență*)

Concepte-cheie

- **Speranță**¹: a te aștepta la ce e mai bun și a munci pentru a obține acest element.
- **Inteligență socială**²: a fi conștient de motivațiile și sentimentele proprii și ale altor persoane; a ști ce să faci pentru a te adapta unor situații sociale diferite; a ști ce îi motivează pe alții.
- **Perseverență**³: a duce lucrurile la bun sfârșit în ciuda dificultăților.
- **Contractul de Valori**: un document dezvoltat de membrii clubului, în care este stipulat un set de valori și de așteptări și care explică cum vor lucra ei împreună.

Planul întâlnirii

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere		5 minute	
2. Flower Power	Joc de spargere a gheții	15 minute	
3. Provocare pentru echipă	Joc de team-building	60 de minute	Opțiunea 1: inel mic, sfoară, rolă hârtie igienică, minge Opțiunea 2: sfoară sau panglică
4. Contractul de Valori	Lucru în echipă	30 de minute	Coală flipchart, stilouri, markere, hârtie colorată, alte materiale de artă
5. Reciful de Corali	Poveste	15 minute	
6. Încheiere		5 minute	Listă de prezență
Timpul total estimat: 2 ore și 10 minute			

Nota facilitatorului

Această întâlnire este despre dezvoltarea încrederii, a spiritului de echipă și a coeziunii. Scopul vostru ca lideri/facilitatori de club este de a ajuta tinerii să se simtă recunoscuți, valorizați și conectați la club.

Unele dintre activitățile din cadrul acestei întâlniri (în special „Gardul electric”) necesită efort fizic din partea participanților și pot deveni periculoase, dacă nu sunt facilitate cu grijă. Înainte de această activitate, asigurați-vă că participanții sunt pregătiți să fie responsabili, calmi și grijulii. Fiți fermi în ceea ce privește regulile jocului și regulile de siguranță; opriți activitatea dacă participanții nu se comportă responsabil sau dacă există pericol de accidentare. Dacă considerați că participanții nu sunt încă pregătiți pentru această provocare, atunci alegeți alt exercițiu de team-building, care să-i ajute pe tineri să-și dezvolte încrederea unii în ceilalți și care să nu implice riscuri mari de accidentare.

Descrierea activităților

1. Bun venit și introducere (5 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil și pregătiți pentru întâlnire, dar și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătirea activității: Aranjați scaunele în cerc. După ce s-au așezat, participanții sunt invitați să povestească despre săptămâna care a trecut. Asigurați-vă că își amintesc angajamentul luat în întâlnirea precedentă: de a explora compasiunea – întrebați-i cum a mers explorarea!

Facilitare: după ce au ajuns toți membrii, introduceți în câteva minute întâlnirea „Echipa noastră”. Explicați-le că, la această întâlnire, veți discuta despre clubul vostru IMPACT și despre cum puteți deveni o echipă/familie mai încheagată. După această etapă, faceți transferul către un joc amuzant de spargere a gheții și ajutați grupul să se cunoască mai bine!

2. Flower Power⁴ (15 minute)

Scopul activității: Acesta este un joc amuzant care implică mișcarea și munca în comun a tinerilor – o modalitate excelentă de a începe o întâlnire despre munca în echipă și încredere! Acordați atenție deosebită pregătirii cadrului pentru această activitate, prin explicarea clară a regulilor. Chiar dacă se distrează în această provocare, încurajați-i pe tineri să fie responsabili și atenți. Asigurați-vă de siguranța participanților pe întreaga durată a activității.

Pregătire și facilitare: Rugați-i pe membrii IMPACT să găsească câte un partener care să aibă aproximativ aceeași înălțime și greutate. După ce s-au format perechile, rugați-i ca fiecare pereche să stea față în față (astfel încât să se atingă degetele de la picioare) și să se țină de mâini. Când sunt gata, fiecare participant trebuie să se lase pe spate, cu spatele drept și să întindă mâinile, până când ambii parteneri se lasă la distanța dorită. Este important ca mâinile să fie întinse și ambii parteneri să-și mențină echilibrul, fără să îndoie mijlocul sau să se clatine.

Dacă au reușit, încurajați-i pe parteneri să găsească o altă pereche și să stea în grupuri de câte patru persoane, față în față, cu atingerea vârfurilor degetelor de la picioare. Acum ar trebui să repete cu grijă ce au exersat mai înainte: să se țină de mâini, să se lase pe spate fără să îndoie spatele, să întindă mâinile până când toți patru s-au lăsat pe spate și se țin în echilibru.

Dacă reușesc, puteți încuraja grupul să încerce și în opt persoane aceeași activitate. Încheiați activitatea prin a aplauda lucrul în echipă și menționați că urmează să construiți pe acest sentiment de încredere și de cooperare o activitate mai avansată!

3. Provocare pentru echipă⁵ (60 de minute)

Scopul acestei activități este de a-i provoca pe membrii IMPACT să lucreze împreună, să-l includă pe fiecare membru al clubului în activitatea lor și să rezolve o problemă dificilă, utilizând gândirea critică, creativitatea și cooperarea. Sunt două opțiuni de activități, dintre care una presupune efort fizic și poate fi mai periculoasă (Gardul electric). Alegeți activitatea ale cărei provocări credeți că sunt potrivite pentru grupul vostru.

Opțiunea 1: Bull Ring.

Pregătirea activității: Luați un inel cu diametrul unei mingi de tenis și legați de el 10-20 de sfori lungi de maxim 5-7 metri (să fie câte o sfoară pentru fiecare membru). Puneți elementul asamblat pe jos, cu sforile întinse în cerc și așezați o minge pe inel (de exemplu, o minge de tenis sau un grapefruit). Amplasați ținte în diferite părți în sală - ideală ar fi o rolă de hârtie igienică sau de șervețele de bucătărie sau un turn, pe care mingea să poată fi așezată.

Facilitare: În cadrul acestei activități, grupul trebuie să ridice mingea, folosind numai sforile și să o transporte în partea cealaltă a sălii unde să poată fi așezată ușor pe țintă. Dacă ținta se dărâmă sau mingea cade, grupul trebuie să înceapă din nou activitatea. Nicio sfoară nu poate atinge solul.

În vederea facilitării exercițiului, rugați-l pe fiecare participant să țină în mână capătul unei sfori atașate de inel și explicați regulile pentru fiecare. Puteți dezvolta și o poveste amuzantă pentru a face exercițiul mai interesant - de exemplu, puteți să le spuneți că mingea este toxică și rolul lor este să mute acest deșeu periculos la un centru de colectare specializat, dar fără să-l scape pe jos! Pe lângă caracterul distractiv al activității, accentuați importanța muncii în echipă și a comunicării.

Dacă au reușit să ducă la capăt exercițiul, există câteva modalități de a ridica miza:

- Fiecare participant să țină două sfori și nu doar una.
- Introduceți încă un bull ring și creați contextul ca aceste două bull ring-uri să se intersecteze.
- Legați la ochi câțiva participanți.

După finalizarea activității, puteți începe procesarea cu ajutorul întrebărilor de la sfârșitul acestei secțiuni.

Opțiunea 2: Gardul electric

Pregătirea activității: Legați o sfoară/coardă între două obiecte (două scaune, de exemplu), la o înălțime care să nu permită membrilor să sară peste ea.

Notă de siguranță: Asigurați condițiile optime pentru această activitate – adică, stați destul de aproape pentru a preveni eventualele căzături.

Facilitare: În cadrul acestei activități, tiți membrii grupului, ținându-se de mâini, trebuie să treacă peste sfoară/coardă fără să o atingă și fără să-și dea drumul la mâini. Dacă un membru atinge coarda sau nu mai este în contact cu grupul, tot grupul trebuie să înceapă din nou traversarea. Nu au voie să treacă pe sub sfoară/coardă (și nici picioarele nu au voie să stea sub gard – imaginați-vă că gardul este solid până la sol).

Puteți dezvolta și o poveste amuzantă, pentru a face exercițiul mai interesant - de exemplu, spuneți-le participanților că ei încearcă să scape de la o fermă, în care un taur furios îi urmărește. Ferma este înconjurată de un gard electric și, dacă este atins, atunci grupul ajunge înapoi la start. Încercați să adăgați și alte elemente distractive, dar nu uitați să accentuați importanța lucrului în echipă și a comunicării. Acest aspect este cel de care ei trebuie să-și dea seama.

Pentru îndeplinirea sarcinii, participanții vor trebui să găsească o modalitate sigură de a trece toți pe deasupra gardului – de obicei, prin ridicarea unui participant sau folosind genunchii sau umărul ca scară. Fiți atenți să vă asigurați împotriva eventualelor accidente, atunci când participanții urcă și

fiți aproape pentru prevenirea eventualelor căderi/accidente. Încercați să nu interveniți în procesul natural de învățare a jocului.

Câteva variațiuni:

- Dacă sarcina este prea grea, puteți să-i lăsați să treacă peste gard fără să se țină de mâini.
- Dacă sarcina este prea ușoară, puteți lega la ochi câțiva participanți.

Încheiați activitatea prin folosirea următoarelor întrebări de procesare pentru a începe discuția. (Adaptați întrebările în funcție de cursul natural al conversației!).

Întrebări de procesare/debriefing:

- Care era sarcina pe care trebuia să o realizați? Ați reușit să realizați sarcina cu succes?
- Cum v-ați simțit în timpul acestei activități? Ce v-a plăcut? Ce nu v-a plăcut?
- V-ați simțit ca o echipă? Argumentați!
- Puteați să realizați sarcina fără vreun membru din echipă?
- De ce era nevoie să vă atingeți scopul?
- Ce ai învățat sau observat despre tine în această activitate?
- Ce ai învățat sau observat despre alții în această activitate? Cum ați lucrat împreună?
- Ce a fost provocator? Cum ați respectat, inclus și ați încurajat membrii echipei să participe?
- Ce ai schimba dacă ai avea ocazia să repeți această activitate?
- Care crezi că sunt principiile care ghidează acest club IMPACT care pot fi luate din această activitate și folosite în viitor în cadrul clubului?

Notați răspunsurile importante ale participanților în vederea corelării cu următoarea activitate.

4. Contractul de Valori⁶ (30 de minute)

Scopul activității: Prin această activitate, membrii clubului vor înțelege însemnătatea Contractului de Valori și importanța acestuia în contextul activităților de club.

Mențione facilitatori: Contractul de Valori este un set de așteptări definite și scrise de către membrii clubului, cu privire la standardele aferente statutului de membru al clubului, precum și cele aferente comportamentului în cadrul clubului. Un Contract de Valori poate să îmbrace diferite forme - poate fi o listă cu ceea ce este permis și ce este interzis în club, precum principii, norme sau valori; o prezentare grafică a unui club de succes etc. Este important ca membrii să înțeleagă că acest contract reprezintă un angajament luat de către ei în fața celorlalți membri și nu un set de reguli impuse de către liderul clubului. Pe termen lung, acest contract va fi atât o metodă de responsabilizare pentru manifestarea unui comportament adecvat în club, cât și un element de identitate a membrilor.

Pregătirea activității: Pregătiți coala de flipchart, foi colorate, markere, pixuri. Explicați membrilor ce este un Contract de Valori, folosind informațiile anterioare și definiția de la începutul acestei întâlniri. Mai multe informații despre Contractul de Valori puteți găsi și în Manualul IMPACT la secțiunea „Facilitarea Învățării – Stadiile grupului (Formarea/Normarea)”.

Facilitare: Formulați câteva întrebări de ghidare pentru a stimula gândirea în grup și notați răspunsurile pe o coală de hârtie. Exemple de întrebări:

- Cum credeți că ar trebui să ne comportăm în IMPACT?
- Ce te va face să te simți confortabil/în siguranță aici? Ce te-ar incomoda?
- Ce așteptări ai de la tine și de la ceilalți membri ai clubului?
- Care ar trebui să fie consecințele dacă un membru nu respectă Contractul de Valori?

După ce membrii au formulat ideile lor și le-ați notat, rugați-i pe participanți să ia lista, să analizeze dacă sunt de acord cu ele și să le pună într-o formă vizuală atractivă. După ce toți membrii au agreat lista, rugați-l pe fiecare membru să semneze Contractul de Valori. Puneți contractul pe perete într-un loc în care să fie vizibil la fiecare întâlnire!

Mențiune facilitatori: Asigurați-vă că membrii au înțeles importanța acestui document, precum și faptul că încă nu este finalizat. Membrii vor putea să revină la acest document și să-l modifice sau să mai adauge conținuturi noi.

5. Reciful de corali⁷ (15 minute)

Această poveste ajută la înțelegerea rolului jucat de Contractul de Valori prin încurajarea membrilor. Chiar dacă în activitatea clubului apar obstacole și provocări – și vor apărea! – acestea contribuie la întărirea echipei.

Pregătirea activității și facilitarea: Citiți cu voce tare povestea ulterioară și continuați cu o discuție de procesare, folosind întrebările date.

Un ghid turistic conducea un grup de turiști cu barca, prin Marea Barieră de Corali de la malul nordic al Australiei. Unul dintre turiști a observat că partea dinspre mare a recifului de corali era colorată, vibrând de viață și că a crescut mai mare. În schimb, partea dinspre plajă era decolorată și pe moarte. Turistul a întrebat ghidul care este explicația acestui fenomen. Ghidul a explicat că reciful de corali dinspre plajă creștea în apă limpede, netulburată. În schimb, reciful de corali dinspre mare era în mod constant lovit de valuri, făcând față dificultăților și provocărilor. Astfel, a învățat cum să se dezvolte și în condiții mai dificile.

Întrebări de procesare/ debriefing:

- Ce se întâmplă în poveste?
- De ce credeți că reciful de corali de pe partea dinspre plajă nu se dezvoltă?
- De ce credeți că reciful de corali dinspre mare se dezvoltă?
- Ce ne învață această poveste?
- Cum poate fi corelată această poveste cu activitatea de la clubul nostru IMPACT?
- Credeți că vom avea de înfruntat provocări ca echipă?
- Ce tipuri de provocări credeți că vom avea?
- Cum putem reacționa ca o echipă la aceste provocări, în așa fel încât să devenim mai puternici și mai frumoși (ca reciful de corali dinspre mare)?

6. Încheiere (5 minute)

Completați lista de participare, rezolvați eventualele detalii administrative și anunțați-i pe participanți când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le pentru prezența lor la această întâlnire și asigurați-vă că-i transmiteți un călduros „La revedere!” fiecăruia dintre ei atunci când pleacă.

Bibliografie

- [1] & [2] & [3] Rashid, Tayyab, and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths”. *Values in Action*. Retrieved June 3, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [4] Anon. n.d. “Flower Power.” *Project Adventure*. Retrieved June 27, 2016 (www.thenewpe.com/lessons-act/adventure%20activities%20in%20PE.doc).
- [5] Anon. n.d. “Bull Ring.” *Project Adventure*. Retrieved June 27, 2016 (www.thenewpe.com/lessons-act/adventure%20activities%20in%20PE.doc).
- [6] Anon. n.d. “Electric Fence.” *Project Adventure*. Retrieved June 27, 2016 (www.thenewpe.com/lessons-act/adventure%20activities%20in%20PE.doc).
- [7] Anon. 2015. “Algele.” *IMPACT Jocuri și Povestiri: Metode de Educație Nonformală*. New Horizons Foundation: Lupeni, România.

4

Numele întâlnirii: Implicarea mea contează

Modul: Eu și IMPACT

Aria de învățare: Cetățenie Activă

Scopul întâlnirii: În urma acestei întâlniri, membrii IMPACT vor fi mai conștienți de faptul că fiecare dintre ei poate avea o contribuție valoroasă atât la comunitatea din care provine, cât și la nivel de club IMPACT.

Obiective de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să:

- (C) Recunoască importanța propriei contribuții atât la nivelul comunității, cât și în clubul din care face parte.
- (A) Lucreze împreună, ca o echipă, în vederea îndeplinirii unei sarcini.
- (V) Recunoască importanța implicării în comunitate și a ajutorului oferit celor din jur (*bunătate, spirit cetățenesc*)

Concepte cheie

- **Bunătate**¹ : a face fapte bune pentru alții fără să aștepti ca ei să facă același gest pentru tine.
- **Spirit cetățenesc**: A fi responsabil și loial în cadrul unui grup.

Planul întâlnirii

Activități	Metode Utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Introducere	Prezentare	10 minute	
2. Joc de cunoaștere	Joc de spargere a gheții	20 minute	Opțiunea 2: pixuri, foi goale de hârtie. Opțiunea 3: o rolă de hârtie igienică.
3. Ce legătură au copacii cu pacea	Povestire	20 de minute	
4. Farfuria zburătoare	Joc de consolidare a echipei	30 de minute	4-6 farfurii de unică folosință, bomboane mici împachetate, bandă scotch sau sfoară pentru a marca zonele pe podea
5. Implicarea mea contează	Reflecție personală	20 de minute	Foi goale de hârtie, pixuri.
6. Încheiere		5 minute	Listă de prezență.
Timpul total estimat: 1 oră și 50 minute			

Descrierea activităților

1. Introducere (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil și pregătiți pentru întâlnire, dar și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătirea activității: Aranjează scaunele într-un cerc. În timp ce tinerii sosesc unul câte unul, roagă-i să se așeze și să povestească despre întâmplările din săptămâna trecută. Savurați acest timp în care aveți ocazia să vă cunoașteți ca persoane.

Facilitarea activității: După ce au sosit toți membrii **IMPACT**, oferiți-vă câteva minute pentru a face o introducere a întâlnirii „Implicarea mea contează”. Explică-le că azi veți discuta despre importanța și despre valoarea implicării în comunitate, chiar și atunci când serviciul făcut comunității poate trece neobservat. Ulterior, faceți trecerea la un joc de energizare, care are ca scop sprijinirea grupului în procesul de cunoaștere reciprocă.

2. Joc de cunoaștere³ (20 de minute)

Scopul activității. Această activitate îi va ajuta pe membrii **IMPACT** să se cunoască mai bine.

Facilitarea activității: Este indicat să alegi un joc care să se potrivească vârstei și nivelului de maturitate al participanților și care să fie adecvat dinamicii actuale a grupului. Mai jos sunt trei opțiuni diferite de joc, dar poți să înlocuiești aceste alternative cu alte jocuri de cunoaștere, dacă le consideri mai potrivite. Asigură-te că vei alege un joc de spargere a gheții care va accentua unicitatea și valoarea fiecărui participant, contribuția personală, punctele forte și experiența individuală a participanților, raportată la echipa din care face parte.

Pregătirea și facilitarea activității:

Opțiunea 1¹: Eu niciodată. Participanții se așază într-un cerc și ridică mâinile cu degetele orientate în sus. Fiecare va face un tur de cerc și va face o afirmație despre ceva ce el *n-a făcut* sau *n-a fost* vreodată, începând cu expresia „Eu niciodată...!”. De exemplu: „Eu niciodată nu am fost în străinătate”; „Eu niciodată nu am făcut clătite”. Cei care au făcut sau au fost ceea ce spune persoana respectivă îndoiește câte un deget spre palmă. Câștigător va fi cel care rămâne cu mai multe degete ridicate. Prezentul joc te poate ajuta la cunoașterea tinerilor din club prin intermediul experiențelor acestora, dar poate fi destul de amuzant, dacă participanții își aleg exemple comice de experiențe trăite.

Opțiunea 2: Povești interconectate. Pentru acest joc, vei avea nevoie de următoarele materiale: pixuri și bucăți mici de hârtie sau post-ituri. Scopul jocului este acela de a corela povești scurte într-o modalitate cât mai interesantă. Fiecare participant ar trebui să-i împărtășească grupului cel puțin o poveste/experiență. Cu cât este mai lung șirul poveștilor conectate, cu atât impactul jocului va fi mai mare. Folosiți bucățile de hârtie/post-it-urile pentru a urmări conexiunile realizate între povești.

Primul jucător va începe prin împărtășirea pe scurt a unei experiențe/povești trăite (de exemplu:

Într-o zi, am încuiat din exterior, accidental, ușa casei și am fost nevoit să îmi petrec întreaga zi în parc. Următoarea persoană poate relata o întâmplare care are o acțiune comună sau legată cu povestea jucătorului anterior (de exemplu, a doua persoană poate spune: Îmi place să mă joc în parc cu prietenii mei. De obicei jucăm fotbal). Următoarea persoană va lega povestea sa de întâmplarea celui de-al doilea jucător (de exemplu: Iubesc fotbalul și odată am reușit să particip la un meci din finala echipei naționale) și tot așa mai departe. La finalul jocului, după ce toată lumea a relatat o scurtă poveste/întâmplare, folosește notițele pe care ți le-ai luat pentru a expune povestea ca un întreg.

Opțiunea 3: Ce descoperă hârtia igienică? Pentru a putea juca acest joc, ai nevoie de o rolă de hârtie igienică (care are marcate bucățile și acestea se desprind ușor). Începe prin a transmite rola

de la un participant la altul și spune: „Să ne imaginăm că mergem să ne petrecem o zi pe munte, cu cortul. Cât de multă hârtie igienică vei lua cu tine?” Dă-i rola primului membru IMPACT și urmărește fiecare participant pentru a observa cât de multă sau de puțină hârtie își păstrează (câte bucăți). După ce toți și-au luat hârtie, roagă-i să numere câte bucăți a luat fiecare (puteți râde!) și explică-le că, pentru fiecare bucată oprită, trebuie să spună ceva interesant despre ei. Plimbă-te în interiorul cercului și ascultă relatările puține sau multe ale fiecărui participant, care vă permit să vă cunoașteți reciproc.

3. Ce legătură au copacii cu pacea⁴ (20 de minute)

Scopul activității: Aceasta este povestea unei femei din Kenia, Wangari Maathai, o femeie ce a primit Premiul Nobel pentru Pace. Povestea oferă membrilor IMPACT ocazia de a reflecta la modul în care fiecare, în parte, poate influența comunitatea în care trăiește.

Pregătire și facilitare: Citiți cu voce tare povestirea, după care realizați procesarea/debriefingul.

În anii 1970, 90% din pădurile din Kenia au fost defrișate. Fără copacii care să susțină solul, pământul a devenit ca un deșert. Când femeile și fetele mergeau după lemne pentru foc, pentru a putea pregăti masa, ele căutau ore în șir ca să găsească crenguțe rămase.

O femeie pe nume Wangari Maathai a văzut toate acestea întâmplându-se. Ea a decis că trebuie să existe o metodă mai bună de a avea grijă de pământ, dar și de femeile și fetele din această țară. Atunci, ea a plantat un copac. După aceea, a mai plantat unul... Își dorea să planteze mii de copaci, dar a realizat că i-ar lua mult prea mult timp, dacă ar face acest lucru singură. Așa că le-a învățat pe femeile care căutau crengi să planteze copaci și le-a plătit o mică sumă de bani pentru fiecare puiet crescut. În curând a mobilizat femeile din toată țara să planteze copaci, iar mișcarea a luat amploare. Mișcarea s-a numit „Mișcarea Centurii Verzi”: cu fiecare an care trecea, tot mai mulți copaci acopereau pământul.

Dar s-a mai întâmplat ceva, în timp ce femeile plantau copaci. Alceva, în afară de copaci, prindea rădăcini. Femeile începeau să aibă încredere în ele însele. Au început să vadă că ele pot face diferența. Au realizat că sunt capabile de foarte multe lucruri și că pot fi egale cu un bărbat. Au realizat că trebuie să fie tratate drept persoane care merită tot respectul și demnitatea. Astfel de schimbări erau amenințătoare pentru unii. Președintele țării nu era bucuros pentru astfel de fapte. Astfel, poliția a fost trimisă să o intimideze și să o bată pe Wangari, pentru că a plantat copaci și pentru că a susținut ideea egalității și a democrației în mințile oamenilor, în special în rândul femeilor. Ea a fost acuzată de subversiune și a fost arestată de multe ori. O dată, în timp ce Wangari încerca să planteze copaci, a fost bătută de paznicii angajați la firmele care doreau să păstreze pământul curățat și a fost internată în spital cu leziuni la cap. A supraviețuit, iar acest fapt a făcut-o să înțeleagă că era pe calea cea dreaptă. Timp de aproape treizeci de ani, ea a fost amenințată fizic și, de multe ori, a fost făcută de râs în presă. Dar nu a cedat. A trebuit doar să se uite în ochii celor trei copii ai ei și în ochii fetelor și ai femeilor care înfloreau alături de copaci și așa a găsit puterea de a continua. Și astfel s-a ajuns la 30 de milioane de copaci plantați în Africa, unul după celălalt. Peisajul - atât cel exterior, al pământului, cât și cel interior, al oamenilor - a fost schimbat. În 2002, oamenii din Kenia au organizat alegeri democratice, iar președintele care s-a opus lui Wangari și Mișcării Centurii Verzi nu mai are funcție publică.

Wangari a fost numită Asistentul Ministrului Mediului Înconjurător. În 2004, ea a mai plantat încă un copac ca recunoștință pentru onoarea care i-a fost făcută: a fost laureată cu Premiul Nobel pentru Pace, fiind prima femeie din Africa care primește acest premiu. După ce a fost anunțată despre premiu, a scris un discurs intitulat „Ce legătură au copacii cu pacea?”, în care a evidențiat faptul că multe războaie sunt purtate din cauza mai multor resurse naturale, precum țițeiul, pământul, cărbunele sau diamantele. Ea a militat pentru stoparea lăcomiei marilor corporații, iar pe lideri i-a îndemnat să construiască o societate cât mai dreaptă. Ea a adăugat: „Experiențele noastre din Kenia le dau speranță tuturor celor care luptă pentru un viitor mai bun. Ne arată că este posibil să aducem schimbări pozitive și asta în mod pașnic. Este nevoie doar de curaj, de perseverență și de credința că schimbările pozitive sunt posibile...”

Întrebări de procesare/debriefing:

- Ce s-a întâmplat în această poveste?
- Ce v-a impresionat cel mai mult?
- Care credeți că a fost motivația lui Wangari pentru ceea ce a făcut?
- Ce efecte a avut dorința ei de a schimba lucrurile?
- Ce ne învață această poveste?
- Cum s-ar putea raporta această istorie la ceea ce facem noi la IMPACT?

4. Farfuriile zburătoare⁵ (30 de minute)

Scopul activității: Acest joc își propune să-i ajute pe participanți să înțeleagă ce înseamnă IMPACT: ideea că noi deținem puterea de a face o schimbare în comunitatea noastră, dacă lucrăm în echipă și dacă învățăm din provocările cu care ne confruntăm. După această activitate, puteți face o trecere ușoară spre discuții referitoare la importanța ajutorării altora, implicarea în comunitatea locală și rolul Proiectelor de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității în IMPACT.

Începe jocul prin a-i întreba pe participanți dacă își mai amintesc ce au învățat în urma jocului din cea de-a doua întâlnire IMPACT. Roagă-i să vă împărtășească ce lecții învățate își amintesc și provoacă-i să le folosească în activitatea ce va urma.

Pregătirea activității: Împarte grupul în echipe mai mici (aproximativ 4 participanți pe echipă). Pe podea, trasează, cu ajutorul sforii sau al bandei adezive, granițele mai multor țări. Fiecare echipă va locui în una din țări („țara-mamă”) și va avea ca țintă o altă țară, marcată pe podea cu X. În fiecare țară-mamă se plasează o farfurie de plastic sau de hârtie.

Facilitarea activității: Explică-le participanților faptul că granițele trasate pe podea reprezintă două tipuri diferite de țări: una este țara-mamă și cealaltă este o altă țară, devastată recent de un dezastru natural (puteți da exemplu legat de un dezastru natural recent întâmplat în realitate, pentru a face povestea mai relevantă). Spune-le că, în urma dezastrului, mii de oameni au rămas fără mâncare, dar grupul lor din țara-mamă deține resursele necesare pentru a trimite provizii, folosind o inedită farfurie zburătoare. Grupurile trebuie să ridice farfuriile de pe podea, atingând marginile acestora doar cu vârfurile degetelor arătătoare, și să le transporte ușor spre țara care are nevoie de alimente.

Regulile: Fiecare membru al echipei mici va trebui să aibă ambele degete arătătoare sub marginea farfuriei, dar nu mai mult de 1 cm din deget sub farfurie. Cele două degete arătătoare trebuie să fie în permanență în contact cu farfuria pe durata parcurgerii traseului până în țara cealaltă, unde vor așeza farfuria pe locul marcat pe podea cu X, fără a scăpa farfuria. Cele două locuri - de plecare și de sosire - trebuie să fie diferite în cazul ambelor echipe, pentru a nu se suprapune pe același traseu. Ambele echipe (sau cele trei echipe) pornesc în același timp și au la dispoziție maxim 10 minute să ducă sarcina la îndeplinire. Dacă farfuria a căzut pe podea, echipa va porni de la început jocul. După finalizarea exercițiului, se realizează debriefingul, folosindu-te de întrebările de mai jos (adaptează-le la context pentru ca discuția să decurgă firesc).

Întrebări de procesare/debriefing:

- Cum v-ați simțit în timpul activității?
- Care au fost sarcinile echipelor? Ați reușit să finalizați sarcina voastră? Cum și ce soluție ați găsit? Ce fel de dificultăți ați întâmpinat? Ce va determinat să finalizați sarcina echipei?
- Credeți că ați fi putut duce singur această sarcină la bun sfârșit? De ce da și de ce nu?
- Ați fi putut finaliza această sarcină dacă o persoană din grupul vostru nu v-ar fi ajutat?
- Cum vă simțiți când ajutați pe cineva de unul singur? Dar atunci când ajutați pe cineva ca o echipă? Puteți exemplifica?
- Credeți că este mai ușor să ajutați pe cineva atunci când lucrați individual sau în echipă?

- Credeți că este important ca fiecare membru al echipei să conștientizeze faptul că implicarea sa contează?
- Credeți că fiecare dintre voi are un rol de jucat în comunitatea voastră? Care este acest rol?
- Ce învățătura ați lua cu voi din această activitate și ați transpune-o în viața voastră de zi cu zi?

5. Implicarea mea contează (20 de minute)

Scopul activității: Această activitate este menită să-i ajute pe participanți să asimileze ceea ce au învățat în cadrul întâlnirii și să aplice aceste învățături în viața lor reală, în afara întâlnirilor clubului IMPACT.

Pregătirea activității: Oferă-i fiecărui participant câte o jumătate de coală A4 și un pix.

Facilitarea activității: Roagă-i pe participanți să reflecteze asupra comunității lor - pot alege cartierul în care trăiesc, școala în care învață sau chiar întregul oraș. Spune-le să scrie pe foaia de hârtie primită numele comunității alese. După ce fiecare a notat ce a avut în minte, roagă-i să noteze modalitățile prin care au fost implicați în comunitate, atât în mod pozitiv, cât și în mod negativ. Ce fel de influență au avut în acel context asupra celorlalți? Oferă-le 5 minute pentru a se gândi la aceste aspecte și pentru a scrie cum consideră ei că au contribuit până acum în comunitatea în care trăiesc.

Ulterior, în partea de jos a hârtiei, spune-le să noteze cel puțin două modalități prin care, în viitor, se pot implica și pot influența în mod pozitiv comunitatea. Încurajează-i să fie cât mai specifici și să noteze acțiuni concrete pe care le pot face pentru comunitate. După această etapă, invită-i să împărtășească tuturor ce au notat pe hârtie. Încheie activitatea cu un scurt discurs de încurajare, sfătuiește-i să meargă acasă și să trateze cu seriozitate acest angajament, astfel încât să puteți dezvolta subiectul și săptămâna viitoare.

6. Încheiere (5 minute)

Completați lista de participare, rezolvați eventualele detalii administrative și anunțați-i pe participanți când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le pentru prezența lor la această întâlnire și asigurați-vă că transmiteți un călduros „La revedere!” fiecăruia dintre ei atunci când pleacă.

Bibliografie:

- [1] & [2] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths.” *Values in Action*. Retrieved June 30, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [3] Anon. n.d. “Icebreakers.” Retrieved June 30, 2016 (<http://www.icebreakers.ws/category/get-to-know-you>).
- [4] Adegbalola, Gaye. 2005. “What Do Trees Have to Do with Peace?”. Retrieved June 30, 2016 (<http://www.adegbalola.com/article26.html>).
- [5] Neagu, Maria (coordonator). 2010. *Curriculum IMPACT- Cetățenie activă*, Miercurea-Ciuc, Romania: Fundația Noi Orizonturi

Scopul întâlnirii: În cadrul întâlnirii, membrii vor înțelege că serviciul în folosul comunității este o expresie a iubirii și a bunătății, iar de rezultatele manifestării lor beneficiază și persoana care prestează serviciul în folosul celorlalți.

Obiective de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini / valori):

La finalul acestei întâlniri, membrii IMPACT vor fi capabili să:

- (V) Înțelege modul în care învățarea prin serviciul în folosul comunității aduce beneficii atât pentru comunitatea vizată, cât și pentru ei înșiși. **(iubire)**
- (V) Recunoască importanța și beneficiile prioritizării nevoilor și a dorințelor altora. **(bunătate)**
- (A) Identifice modalitățile prin care implicarea în IMPACT aduce beneficii atât pentru comunitate, cât și la nivel individual.
- (C) Descrie modelul 3 C al IMPACT: *Contribuție, Competență, Caracter*.

Concepte-cheie

- **Câștig-Câștig (win-win):** o abordare de viață conform căreia părțile pot coopera și ajunge la o finalitate, în așa fel încât soluția identificată să fie reciproc avantajoasă.
- **Iubire¹:** a valoriza relațiile cu ceilalți, a-ți păsa și a ține la ceilalți.
- **Bunătate²:** a face fapte bune pentru alții fără să aștepti ca ei să facă același lucru pentru tine.

Planul întâlnirii

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Bandane ucigașe	Joc	35 de minute	Bandane, șervețele din material, din hârtie, sau ceva asemănător
3. Bunul samaritean	Poveste	15 minute	
4. Win-Win (Câștig-Câștig)	Discuție facilitată	25 de minute	Flipchart, markere, foi de hârtie, stilouri/creioane
5. Încheiere		10 minute	Listă de participare

Timpul total estimat: 1 oră 35 minute

Nota facilitatorului

Această întâlnire a fost dezvoltată pentru a răspunde unei întrebări comune a tinerilor despre IMPACT: Sunt voluntariatul și serviciul în folosul comunității o risipă de timp? Nu suntem de acord! Astfel, în această întâlnire, ne vom concentra pe trei idei principale:

- Grijă pentru alții poate face o diferență reală în viața altora, iar această implicare este valoroasă, chiar dacă nu va fi niciodată răsplătită în mod direct sau foarte vizibil (vezi Povestea bunului samaritean);*
- Lipsa implicării în crearea unei lumi mai bune este la fel de dăunătoare ca actele rău-intenționate (vezi jocul Bandana Ucigătoare);*
- Serviciul în folosul comunității nu este numai un act de bunătate în sine, ci aduce și beneficii personale (idee ilustrată prin discuția despre situația win-win/câștig-câștig).*

Scopul acestei întâlniri este ca tinerii implicați să plece de la această întâlnire convinși că învățarea prin serviciul în folosul comunității este importantă și valoroasă, mai ales că, după două întâlniri, vor începe deja să lucreze la planificarea primului lor Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.

Descrierea activităților

1. Bun venit și introducere (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil și pregătiți pentru întâlnire, dar și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătirea activității: Aranjează scaunele într-un cerc. În timp ce tinerii sosesc unul câte unul, roagă-i să se așeze și să povestească despre întâmplările din săptămâna trecută. Savurați acest timp în care aveți ocazia să vă cunoașteți mai bine.

Facilitare: După ce au sosit toți participanții, introduceți în câteva minute întâlnirea „Iubirea și învățarea prin serviciu în folosul comunității”. Explicați-le că, la întâlnirea precedentă, au avut posibilitatea să formeze echipa, iar în cadrul acestei întâlniri vor învăța ce presupune o echipă care își propune să-i ajute pe oamenii din jur.

2. Bandane ucigăse³ (35 de minute)

Notă pentru facilitator: Această activitate poate fi destul de intensă, atât fizic, cât și emoțional, în funcție de comportamentul participanților. Acordați atenție deosebită siguranței și confortului fizic - jocul presupune a alerga pentru a prinde un obiect aflat în buzunarul din spate al celorlalți participanți. Activitatea poate fi adaptată în funcție de gradul de risc și de confort al participanților.

Pregătirea activității: Fiecare participant primește o bandană/batistă/servețel de hârtie sau ceva asemănător. Rugați-i pe participanți să introducă bandana în buzunarul din spate al pantalonilor sau în pantaloni în așa fel încât partea mai lungă a bandanei să fie vizibilă. Asigurați-vă că bandana de la fiecare participant este la fel de vizibilă. După ce bandanele au fost introduse (în buzunar sau în pantaloni), participanții nu mai au voie să le atingă.

Facilitare: Explicați-le participanților că bandana reprezintă tot ceea ce au ei nevoie pentru a supraviețui în viață: mâncare, casă, bani, iubire etc. Dacă altcineva îi fură bandana, participantul „moare” și iese din joc. După această afirmație, strigați „Start!” fără să oferiți mai multe explicații.

Cel mai probabil, participanții vor începe să alerge prin în sală, încercând să fure bandana celorlalți - chiar dacă voi nu ați menționat în reguli că așa trebuie să procedeze. Când unui participant i se fură bandana, va fi rugat să se așeze pentru a ști cine a ieșit din joc. Continuați până când unul sau doi participanți rămân în joc, opriți jocul și întrebați-i pe participanți ce s-a întâmplat, repetați regulile și începeți din nou. Este posibil ca, în runda a doua, cineva să sesizeze faptul că regulile nu se referă și la scopul jocului - adică nu este necesar să se fure bandana colegilor! Pe parcurs, participanții vor înțelege ideea de bază al jocului și unii probabil vor forma grupuri mai mici pentru a se proteja. Lăsați jocul să continue și observați dinamica de grup. Când considerați că jocul poate fi oprit, anunțați grupul și rugați-i pe jucători să se așeze în cerc pentru discuții. Puteți începe discuția cu următoarele întrebări de procesare:

Întrebări de procesare/debriefing:

- Care au fost regulile jocului?
- Care credeți că a fost scopul jocului? Să furați bandana? În reguli nu s-a specificat acest aspect. Atunci de ce credeți că ați început să furați bandana unul celuilalt?
- Ce alte alternative/soluții mai puteți identifica? (*de exemplu: nimeni nu fură eșarfele sau, dacă vedem că un jucător vrea să fure eșarfa cuiva, atunci vom încerca să-l oprim etc.*)
- Care era soluția corectă? De ce?
- Ce semnificație avea bandana? Ce reprezenta?
- De ce credeți că, instinctual, mergem să luăm de la altcineva ce are pentru a avea noi mai mult?
- Credeți că reacția grupului reflectă realitatea din lumea noastră? Dacă da, cum?
- Puteți identifica situații similare în lumea reală/în viața voastră?
- Este de ajuns să stai și să privești cum alții fac lucruri rele, dacă tu nu participi la acestea? Această atitudine te face o persoană bună sau nu?
- Ce credeți că ar trebui să facem când vedem fapte rele în lumea din jur?
- Cum am putea noi, ca membri IMPACT, să oprim „hoții de eșarfe” din comunitatea noastră? Care ar fi modalități practice de implicare și de schimbare?
- Care sunt riscurile implicării în comunitate?
- Care sunt beneficiile implicării în comunitate?
- Cine are de câștigat dacă vă implicați în comunitate? Credeți că poate câștiga și cel care se implică, dar și cel care este ajutat? Cum?

3. Bunul samaritean⁴ (15 minute)

Scopul activității: Aceasta este o parabolă biblică adaptată și reinterpretată. Parabola este o poveste folosită pentru a exemplifica un adevăr adânc într-o formă simplă și ușor de înțeles. Această poveste este despre a acorda întâietate nevoilor altora și despre a-i servi, chiar dacă nu este ușor.

Pregătirea activității și facilitare: Citiți povestea cu voce tare, după care inițiați o discuție cu ajutorul întrebărilor de debriefing.

A fost odată un om care era foarte preocupat să facă ceea ce este corect. L-a întrebat pe Iisus ce este cel mai important și cum să facem ceea ce este corect și Iisus i-a răspuns: Să-i iubești pe Dumnezeu și pe aproapele tău. Omul nu era sigur dacă dorea să facă asta și a încercat să-l pună la încercare pe Iisus, întrebându-l cine este aproapele său. În loc să spună nume, Iisus a început să-i spună o poveste...

„A fost odată un om (evreu) care mergea pe drum. Venea din Ierusalim și mergea spre Ierihon, care era la o zi sau două distanță de mers pe jos. Drumul era anevoios și mărginit de mici dealuri. Omul mergea în liniște și se bucura de vremea bună când, brusc, mai mulți bărbați au apărut în spatele lui. Au furat tot ce avea la el și i-au rupt și hainele. Nu voiau să fie urmăriți, așa că l-au bătut și l-

au lăsat la marginea drumului, sângerând. Peste câteva minute, un preot care cobora pe același drum l-a observat pe om zăcând în șanț. Știi ce a făcut? Ați crede că ar fi alergat la om să-l ajute. În schimb, a trecut pe partea cealaltă a drumului și a plecat, prefăcându-se că nu l-a observat pe omul rănit. Cam peste o oră, un alt om, un levit, a trecut tot pe acolo. Leviții îi ajutau pe preoții în munca lor. Poate el îl va ajuta pe om. Dar știi ce a făcut? A încetinit, s-a apropiat de om, dar - într-un final - și-a continuat drumul fără să ofere niciun fel de ajutor.

Poate vă gândiți că omul de pe marginea drumului arăta ca o persoană care se odihnește și, din acest motiv nu a oprit nici preotul, nici levitul să-l ajute. Dar nu, se vedea clar că era rănit și suferea. Omul sângera, hainele îi erau rupte, el era bătut și de-abia respira. Peste câteva minute, a trecut încă un bărbat. Era un samaritean. Ce trebuie să știi despre samariteni este că nu erau pe placul evreilor. În general, evreii și samaritenii se disprețuiau reciproc. Omul rănit de pe marginea drumului era evreu. Ce credeți că a făcut samariteanul? Ați crede că ar trece nederanjat sau chiar ar râde de evreul rănit de pe marginea drumului. În schimb, din momentul în care l-a zărit, s-a dus repede la el cu compasiune. I-a bandajat rănilor, a pus ulei și vin (care erau destul de scumpe) pe ele pentru prevenirea infectării. După aceasta, l-a ridicat pe om, l-a pus pe măgarul său și l-a dus la un adăpost să aibă grijă de el.

În ziua următoare, samariteanul a lăsat destui bani ca omul rănit să poată sta la adăpost până își revine. I-a plătit proprietarului adăpostului și l-a rugat să aibă grijă de evreul rănit”.

După ce Iisus a terminat povestea, a întrebat: „Care dintre aceștia trei, după părerea ta, s-a dovedit a fi aproapele omului care a fost bătut și lăsat pe marginea drumului”. Omul care l-a întrebat la început, a răspuns: „Cel care a avut milă și l-a ajutat”. Iisus i-a spus: „Du-te și fă și tu la fel!”

Întrebări de procesare/debriefing:

- Ce se întâmplă în poveste? Cine sunt personajele?
- Cum te-ai simțit în timp ce ascultai povestea?
- De ce crezi că primele două persoane nu s-au oprit să-l ajute pe omul rănit?
- De ce credeți că s-a oprit samariteanul, chiar dacă omul rănit provenea dintr-un grup de oameni care disprețuiau samaritenii?
- Credeți că cineva i-a mulțumit/l-a răsplătit pe samaritean?
- Ce credeți că l-a motivat pe samaritean? (*Iubirea ca bunătate*)
- Cum ați defini IUBIREA?
 - *Iubire: aprecierea relațiilor strânse cu ceilalți, în special a relațiilor care au la bază împărtășirea și grija reciprocă; a fi apropiat de oameni.*
- Ce tipuri de iubire cunoașteți?
 - *Iubire ca atașament: părinte pentru copil, copil pentru părinte.*
 - *Iubire ca grijă și compasiune/iubire altruistă: bunătate.*
 - *Iubire ca prietenie: prietenie.*
 - *Iubire romantică: soț/soție, prieten/prietenă.*
- Ce tip de iubire a oferit bunul samaritean? (*Iubire ca grijă, compasiune/iubire altruistă*)
- Ce te motivează pe tine să-i ajuți pe oamenii din jurul tău, chiar dacă fapta ta nu va fi niciodată recunoscută sau apreciată?
- Ce tipuri de „câștiguri” ne oferă iubirea exprimată prin serviciul în folosul comunității (chiar dacă nu este vorba despre bani, despre mulțumiri sau despre recunoaștere directă)?
- Ce poți să obții din oferirea de iubire ca act de bunătate?
- Care sunt câștigurile pe care le obții, totuși, făcând un serviciu celorlalți? (*Învățarea! Dezvoltarea personală – a caracterului și a competențelor noastre!*)

Mențiunea facilitatorilor: Fiind o procesare complexă, recomandăm să notați ce spun participanții în cadrul discuțiilor despre iubire și despre modalitățile de manifestare a iubirii. Asigurați-vă că, la sfârșit, faceți o trecere în revistă a ideilor principale din procesare.

4. Win-Win (Câștig-Câștig) (25 de minute)

Scopul activității: Procesarea activității „Bunul samaritean” poate duce, în mod firesc, la o discuție despre conceptul de win-win (câștig-câștig) și despre diferitele motivații aferente manifestării grijii/responsabilității pentru oamenii din jurul nostru.

Pregătirea activității: Pregătiți o coală de flipchart (sau o tablă) și câteva markere, în așa fel încât toți participanții să vadă ceea ce se scrie. Dați-le o coală de hârtie curată membrilor IMPACT împreună cu un stilou sau un creion.

Facilitare: Întrebați-i pe participanți dacă au auzit de conceptul „win-win” („câștig-câștig”). Dacă sunt participanți care cunosc conceptul, rugați-i să prezinte o definiție a conceptului pentru grup. Dacă participanții nu cunosc conceptul, explicați-le că teoria win-win (câștig-câștig) afirmă că, inclusiv în situații dificile, două persoane pot „câștiga” (pot găsi o soluție care să fie pe placul lor), folosind cooperarea și acceptând compromisul. Această abordare de viață diferă de ideea „câștig-pierdere” în care o persoană primește ceea ce își dorește, iar cealaltă persoană pierde. Scrieți pe coala de flipchart definiția agreeată, în așa fel încât să fie vizibilă pentru tot grupul.

Întrebați-i pe membrii IMPACT dacă situația din cadrul jocului „Bandanele ucigăse” a fost unul de tip reacție „win-win” („câștig-câștig”) sau „win-lose” („câștig-pierdere”) și cereți să ofere și argumente aferente răspunsurilor. Dacă observați că se blochează și nu reușesc să ofere un răspuns, atunci explicați-le că, în cadrul jocului, unii au furat eșarfele altora pentru a câștiga, dar, în același timp, cei care au rămas fără eșarfe au avut de pierdut. Este vorba de o abordare „câștig-pierdere”. Însă a conlucra sau a-l lăsa pe fiecare să trăiască în pace cu o eșarfă permite tuturor să poată supraviețui - o atitudine „câștig-câștig”.

Explicați-le faptul că IMPACT are la bază atitudinea de „câștig-câștig”, atât în cadrul, cât și în afara clubului. Așadar, în cadrul clubului, suntem deschiși compromisului și lucrăm împreună pentru respectarea valorilor din Contractul nostru de Valori și ne asigurăm că toți participanții se simt confortabil – chiar dacă, ocazional, trebuie să renunțăm la ceva la care ținem. De asemenea, în afara clubului, facem tot ce putem pentru a-i servi pe alți membri ai comunității, fiind conștienți de faptul că, ajutându-i pe ei, noi înșine avem de beneficiat!

Invitați-i pe membrii IMPACT să formeze grupuri mai mici (aproximativ 4 persoane) și să reflecteze 5 minute la întrebările următoare, notându-și ideile pe coala de hârtie:

- Care sunt motivațiile voastre de a ajuta comunitatea prin bunătate și oferind iubire?
- Care considerați că sunt beneficiile de care o să vă bucurați prin oferirea de bunătate și de iubire în IMPACT?

După cinci minute de lucru în grupuri mici, invitați fiecare grup să-și prezinte ideile. Scrieți ideile pe coala de flipchart ca să le vadă toți participanții. După ce fiecare grup mic și-a prezentat ideile, discutați despre faptul că, într-adevăr, a-i ajuta pe alții este un lucru bun, dar nu este singura motivație pentru implicarea în comunitate. A-i ajuta pe alții este o situație de „câștig-câștig” – oferă suport pentru alții, dar, în același timp, aduce și beneficii pentru membrii IMPACT! CUM?

Prin serviciul în folosul comunității, membrii IMPACT:

- **Contribuie la/sprijină** comunitatea locală – oferă grijă și iubire!
- Acumulează experiențe practice, noi abilități sau **competențe**. Așadar, IMPACT îi ajută pe membri pentru a deveni mai competenți – adică **mai bine pregătiți pentru viață**.

- Își șlefuiesc **caracterul**. Așadar, IMPACT îi ajută pe membri să devină **persoane mai bune în viață**.

Notă pentru facilitator: Încheiați această discuție prin accentuarea faptului că iubirea pentru semenii este cel mai important factor motivațional pentru a ajuta comunitatea (**Contribuție**). Accentuați faptul că învățarea prin serviciu în folosul comunității este o situație „câștig-câștig” și că, prin ajutorul oferit semenilor, membrii IMPACT vor beneficia atât de dezvoltarea de competențe, cât și de dezvoltarea caracterului.

Așadar, prin IMPACT, tinerii:

- Devin mai pregătiți pentru viață (prin dezvoltarea de competențe)
- Devin mai buni în viață (prin dezvoltarea caracterului)

5. Încheiere (10 minute)

Completați lista de participare, rezolvați eventualele detalii administrative și anunțați-i pe participanții când și unde va avea loc următoarea întâlnire IMPACT. Mulțumiți-le pentru prezența lor la această întâlnire și asigurați-vă că-i transmiteți un călduros „La revedere!” fiecăruia dintre ei atunci când pleacă.

Bibliografie:

- [1] & [2] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths.” *Values in Action*. Retrieved June 30, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [3] Neagu, Maria (coordinator). 2010. *Active Citizenship IMPACT Curriculum*. Miercurea-Ciuc, Romania: New Horizons Foundation.
- [4] Guenther, Sharla. n.d. “The Good Samaritan”. Retrieved June 30, 2016 (http://www.dltk-bible.com/cv/good_samaritan.htm).
- [5] Anon. n.d. “What is a Win-Win Situation?”. Retrieved June 30, 2016 (<http://www.wisegeek.com/what-is-a-win-win-situation.htm>).

Scopul întâlnirii: Membrii IMPACT vor pleca de la această întâlnire cu obiective personale de învățare despre modul în care își vor dezvolta în IMPACT competențele și caracterul.

Obiectivele de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să:

- (C) Definească cunoașterea de sine și să explice importanța acesteia în contextul învățării.
- (A) Dezvolte un plan personal de învățare pentru propriile competențe și trăsături de caracter.
- (V) Împărtășească onest punctele lor forte, dar și slăbiciunile lor. (*discernământ, integritate*)
- (V) Exprime dorința de a-și dezvolta cunoștințe/abilități/atitudini prin IMPACT. (*dragostea de a învăța*)

Concepte-cheie:

- **Plăcerea de a învăța**¹: a ajunge să stăpânești noi competențe, subiecte și domenii profesionale, fie pe cont propriu, fie prin studiu formal;
- **Discernământ**²: a privi situațiile în mod obiectiv și corect, din mai multe perspective.
- **Integritate**³: a spune adevărul; în sens larg, a te prezenta în mod autentic și a acționa în mod sincer; a nu fi fals; a-ți asuma responsabilitatea pentru sentimentele și acțiunile proprii;
- **Cunoaștere de sine**: o percepție și o înțelegere clară cu privire la propria personalitate, puncte tari, slăbiciuni, gânduri, convingeri, motivații și emoții.
- **Competențe**: a avea cunoștințe despre un domeniu, cunoștințe care se pun în practică în viața de zi cu zi cu atitudinea potrivită; a combina practic cunoștințele, abilitățile și atitudinile/valorile.
- **Caracter**: Suma caracteristicilor deținute de o persoană; mai ales, trăsăturile morale ale persoanei, standardele ei etice, principiile și valorile puse în practică în viața de zi cu zi.

Planul întâlnirii:

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bine ați venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Ținta	Joc de energizare	20 de minute	3 găleți, 15 mingi mici, hârtie, creioane, cronometru
3. Cunoașterea de sine	Discuție facilitată	5 minute	Foi de flipchart, markere
4. Competențele mele	Reflecție individual	15 minute	Anexa_Competențe IMPACT, plicuri, pixuri
5. Caracterul meu	Reflecție individual	65 minute	Anexa_Clasificare VIA, post-ituri, foi de flipchart, pixuri
6. Salut, numele meu e Joe!	Joc de energizare	10 minute	
7. Evaluarea și încheiere		5 minute	Lista de prezență

Timul total estimat: 2 ore 10 minute

Descrierea activităților:

1. Bine ați venit și introducere (5 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil și pregătiți pentru întâlnire, dar și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătirea activității: Aranjează scaunele într-un cerc. În timp ce tinerii sosesc unul câte unul, roagă-i să se așeze și să povestească despre întâmplările din săptămâna trecută. Savurați acest timp în care aveți ocazia să vă cunoașteți mai bine.

După ce toți membrii au sosit, alocă-ți câteva minute pentru a introduce tematica întâlnirii „Ținta mea în IMPACT”. Explică-le că, în cadrul întâlnirii de astăzi, vor avea ocazia să își propună obiective clare despre cum ar vrea să își dezvolte caracterul și competențele prin implicarea în programul IMPACT.

2. Ținta (20 de minute)

Scopul activității: de a începe întâlnirea într-un mod distractiv, în timp ce introducem tematica stabilirii de ținte/obiective.

Pregătire: Găsește 3 găleți, cutii de carton sau ceva similar și 15 mingi de mărimea unei mingi de tenis. Dacă nu aveți mingi, puteți să le improvizați, făcând ghemotoace din hârtie. Plasează gălețile în trei locuri diferite din cameră și trage linii pe podea la 4 metri distanță față de fiecare găleată sau la o distanță pe care o considerați suficient de provocatoare pentru tipul de mingi pe care îl aveți. Solicită ajutorul a trei voluntari pentru a se poziționa în dreptul fiecărei găleți, pentru a colecta mingile și pentru a ține scorul.

Facilitare: Împarte participanții în trei grupe și cere fiecărui grup să stea în dreptul unei linii marcate, cu fața la găleată/coș. Explică-le că scopul jocului este ca fiecare echipă să facă un scor cât mai mare în maxim 4 minute. Fiecare minge care ajunge cu succes în găleată va primi un punct și va fi notată de voluntarul care ține scorul. Fiecare grup va primi cinci mingi. Dacă toate cele cinci mingi au ajuns în găleată, voluntarul fiecărui grup va aduce mingile înapoi pentru a putea continua să arunce.

Dar, înainte de a începe, fiecare grup va fi rugat să se gândească și să estimeze câte puncte va obține fiecare grup în cele 4 minute. Explică-le că, în timpul jocului, fiecare membru al echipei va trebui să fie implicat - nu au voie să dea toate mingile celui care aruncă cel mai bine. Fiecare jucător va trebui să arunce pe rând. Dă fiecărui grup o hârtie și un pix pe care să scrie numărul estimat/anticipat, dar la final - numărul de puncte atins în mod real.

Explică-le că echipa câștigătoare va fi cea care va face cele mai multe puncte, dar și care este cea mai apropiată de scorul propus. Pentru a calcula acest aspect, voluntarul de la fiecare grup va calcula diferența dintre numărul estimat și numărul obținut de puncte. De exemplu, dacă o echipă a atins 100 de puncte, dar a estimat că va avea 130, diferența dintre numărul estimat și numărul realizat este de 30 de puncte. Deci, în final, scorul este 100-30 de puncte, adică 70 de puncte.

După ce fiecare grup a înțeles regulile și și-a făcut estimările, jocul începe! După expirarea celor patru minute se strigă STOP și se oferă voluntarilor timp să facă calcule. Anunțați rezultatele. Încheiați activitatea cu o discuție, folosind următoarele întrebări de procesare.

Întrebări de procesare:

- Cum v-ați simțit în timpul activității?
- Care a fost sarcina? Ce trebuia să faceți?
- Cum ați stabilit ținta de puncte pentru echipa voastră?
- Care a fost partea cea mai provocatoare a jocului? Ce a fost mai ușor?
- Rezultatele au fost diferite față de ceea ce ați estimat inițial?
- De ce credeți că s-a întâmplat acest lucru?
- Vi s-a întâmplat vreodată, în viața de zi cu zi, să vă propuneți niște obiective/ținte și să nu fi reușit să le atingeți? Cum v-ați simțit în acea situație?

- De ce credeți că este important să ne stabilim obiective sau ținte în viață?
- Ce obiective sau ținte v-ați stabilit pentru voi în trecut? Ați reușit să le atingeți?
- Ce v-a ajutat să vă atingeți obiectivele? De ce este important ca ele să fie realiste?
- Ce lecții învățate puteți să extrageți din acest joc cu privire la stabilirea de obiective?
- Ce ați putea să puneți în practică în viața de zi cu zi referitor la stabilirea de obiective/ținte?

Vă propunem ca, în această întâlnire, să vă propuneți niște obiective de învățare în IMPACT!

3. Cunoașterea de sine (25 minute)

Scopul activității: de a-i ajuta pe membrii IMPACT să conștientizeze importanța cunoașterii de sine.

Pregătire și facilitare: Întreabă-i pe participanți dacă știu ce înseamnă *cunoașterea de sine*. Dacă nu știu, împărtășește cu ei definiția inclusă la concepte-cheie sau această definiție - *o percepție și o înțelegere clară cu privire la propria personalitate: puncte tari, slăbiciuni, gânduri, convingeri, motivații și emoții*. Scrie câteva din răspunsurile lor inițiale pe o foaie de flipchart sau pe tablă. Este important să menționezi faptul că a ști cine suntem și cât de mult putem crește sau învăța este una din cele mai importante condiții pentru succes în viață! Să începem să explorăm împreună cine suntem acum și cum am vrea să devenim.

Dă-le participanților câte o foaie de hârtie și un pix și roagă-i să o împartă în două. În partea de sus să scrie câteva gânduri despre cine și cum se văd ei acum, cu punctele lor tari, cu punctele lor slabe, motivații, emoții. În partea de jos a paginii vor scrie cum ar vrea ei să fie peste 6 luni sau 1 an: ce puncte tari să aibă, cum să fie, ce să gândească, ce să simtă etc. Oferă-le participanților 10 minute de gândire și încă 10 minute să împărtășească unui coleg ceea ce au scris.

Pornind de la această activitate, menționează faptul că următorul exercițiu îi va ajuta să-și structureze mai clar niște obiective de învățare care sunt legate strict de IMPACT și care pot fi dezvoltate prin IMPACT.

4. Competențele mele⁴ (15 minute)

Scopul activității: În programul IMPACT vrem să-i sprijinim pe tineri să-și dezvolte abilitatea de a se cunoaște mai bine și de-a le crește responsabilitatea cu privire la propriul proces de învățare. Scopul acestei activități și al următoarei este de a-i ajuta pe membrii IMPACT să-și dezvolte un plan de învățare pe două arii specifice IMPACT: dezvoltare de competențe (Cunoștințe, Abilități, Atitudini pe anumite domenii specifice) și dezvoltarea caracterului (bazată pe un set de 24 de valori). Este important ca, pentru ambele exerciții, să punctați faptul că fiecare are puncte tari în care excelează, dar și slăbiciuni (puncte slabe) în anumite domenii, care se pot îmbunătăți, dacă ne propunem acest lucru. Recunoașterea slăbiciunilor este un semn că există dorința de îmbunătățire. Asigurați-vă că reușiți să facilitați aceste două activități într-o manieră pozitivă și antrenantă.

Mențiunea facilitatorului: Amintiți-vă că acum este doar primul pas în introducerea tematicii dezvoltării caracterului și a competențelor. Membrii IMPACT se vor întoarce și vor reflecta mai profund asupra acestor elemente propuse în cadrul întâlnirilor de Reflecție și de Evaluare la fiecare 6 luni. Nu vă așteptați ca membrii IMPACT să înțeleagă fiecare competență IMPACT sau fiecare trăsătură de caracter din cele 24 în acest moment. Pentru a le înțelege în detaliu, este nevoie ca ei să exploreze și să experimenteze întâlniri tematice la club și implementarea mai multor proiecte.

Pregătire: Printați copii ale primei pagini din Anexa_Competențele IMPACT și dați-i fiecărui membru IMPACT un exemplar, împreună cu un pix și cu un plic.

Facilitare: Întrebați dacă își amintește cineva ce înseamnă termenul de *competență*? Dacă un membru își amintește, rugați-l să-l explice. Dacă nu, sumarizați spunând: *Competențele sunt o combinație de cunoștințe, de abilități și de atitudini într-un anumit domeniu - ce știu, ce pot să fac cu ceea ce știu și ce atitudine am față de ceea ce știu și pot într-un anumit domeniu.*

Puteți să oferiți un exemplu pentru a fi mai ușor: un șofer competent este cel care știe regulile de conducere a mașinii (cunoștințe), care le aplică când conduce mașina (abilități) și care are atitudinea potrivită la volan - este atent, responsabil, precaut.

Pentru a vă asigura că au înțeles, îi puteți ruga să mai dea un exemplu pentru ce înseamnă un vânzător competent, un elev competent etc.

Mai departe, rugați-i pe membrii clubului să se uite la anexa pe care au primit-o și să citească lista celor cinci competențe IMPACT - acestea fiind competențele pe care le-ar putea atinge oricare membru IMPACT într-o măsură mai mare sau mai mică. Dacă membrii au întrebări cu privire la ce ar putea să însemne aceste competențe, dați-le câteva exemple de pe pagina doi a anexei (pe care nu o veți da participanților).

Rugați-i să încercuiască maxim două din cele cinci categorii de competențe pe care și-ar dori să se concentreze în IMPACT în următoarele 6 luni. Menționați-le faptul că una de cele două s-ar putea să fie management de proiect, pentru că, în următoarele șase întâlniri, vor începe să lucreze intens pe aceste competențe care, de la un proiect la altul, se vor dezvolta prin exercițiu.

În partea de jos a paginii, rugați-i să detalieze pentru una din cele două categorii de competențe ce obiective de învățare își propun.

- Ce informații /cunoștințe aș vrea să am cu privire la competența x...?/*Îmi propun să știu mai mult despre...*
- Ce abilități aș vrea să-mi dezvolt în relație cu această competență x?/*Îmi propun să pot să...*
- Ce atitudine aș vrea să-mi cultiv în relație cu această competență x/*Îmi propun să fiu mai...*

Lăsați-i să lucreze individual 5-10 minute. După aceea, rugați 4-5 participanți să le împărtășească și celorlalți ce au scris. Fiecare își pune hârtia în plic (se va folosi și la următoarele activități).

5. Caracterul meu⁵ (65 de minute)

Scopul acestui exercițiu este ca membrii IMPACT să-și evalueze la nivel de percepție subiectivă propriul lor caracter (pe baza celor 24 de trăsături de caracter - Valori în Acțiune). Este important să subliniați încă o dată faptul că fiecare are puncte tari și puncte slabe și în domeniul trăsăturilor de caracter. Sunt valori pe care le punem în acțiune sub forma trăsăturilor de caracter la care excelăm și altele la care nu suntem foarte buni.

Pregătire: Printați copii ale Anexei Valori în Acțiune și oferiți-le membrilor clubului împreună cu un pix și 4 post-ituri. Pregătiți două foi de flipchart. Pe o foaie va scrie *Pot să ofer inspirație și suport pentru...* și pe cealaltă - *Am nevoie de inspirație și suport pentru...* și puneți-le deoparte.

Facilitare: Înainte de a trece la activitate, încercați să identificați împreună cu participanții ce înseamnă „caracter”. Scrieți pe o foaie de flipchart ideile lor, după care prezentați pe flipchart o definiție a caracterului.

Explicați participanților faptul că lista de trăsături de caracter pe care ei o țin în mână este o listă grozavă - pentru că ea a fost dezvoltată pe durata a 30 de ani de către diferiți psihologi din toată lumea, cu scopul de a identifica acele trăsături de caracter pentru ca un om să ducă o viață mai bună. Această clasificare este organizată pe șase categorii mari care se numesc „virtuți”. Aceste virtuți sunt apreciate la nivel universal, iar aplicarea lor în viața de zi produce efecte pozitive atât în viața noastră, cât și în viața celor din jurul nostru. Fiecare persoană are și manifestă aceste valori în viața sa la intensități diferite - unele sunt dezvoltate firesc în viața noastră, dar pe altele le putem dezvolta. Dar ca să putem evalua la ce trăsături de caracter am mai putea lucra este nevoie de primul pas - cunoașterea de sine, și de al doilea pas - crearea unui plan de îmbunătățire sau a unui plan de învățare.

Pasul 1 (10 minute): Lăsați-l pe fiecare participant să citească lista cu cele 24 de trăsături de caracter și definiția lor. Oferiți-le participanților și o bucată de hârtie pe care, după ce citesc, vor trebui să scrie răspunsul la două întrebări:

- Care din cele 24 de valori îmi sunt clare și le înțeleg semnificația?
- Care din cele 24 nu îmi sunt clare - adică nu știu ce înseamnă?

Pasul 2 (20 de minute): După ce suntem siguri că majoritatea a terminat de reflectat la pasul 1, împărțiți grupul în șase grupe mai mici. Fiecare grup va fi responsabil pentru o categorie de valori: o grupă pentru Înțelepciune, alta - pentru Curaj, alta - pentru Umanitate, alta - pentru Dreptate, alta - pentru Cumpătare și alta - pentru Transcendență. Scopul fiecărui grup este să ia fiecare trăsătură de caracter în parte și să-și explice în propriile cuvinte ce înseamnă fiecare, dar mai ales să dea un exemplu din viața lor cu privire la modul în care se manifestă acea trăsătură în viața de zi cu zi. Exemplu: *Ana a fost curajoasă când s-a cățărât pe stâncă!*, *Mihai a avut speranță atunci când s-a pregătit pentru concursul de matematică!* etc.

După ce au terminat de găsit un exemplu pentru fiecare trăsătură de caracter, participanții se vor întoarce în grupul mare și vor prezenta tuturor exemplele. Dacă apar înțelegeri greșite ale valorilor, facilitatorii vor veni cu exemple mai clare.

Pasul 3 (15 minute): După ce fiecare membru al grupului a înțeles la nivel de bază ce înseamnă fiecare trăsătură de caracter, invitați-i să-și găsească un loc în sală și să selecteze două trăsături de caracter pe care le consideră puncte forte (le manifestă foarte bine în viața lor prin comportamente evidente) și alte două trăsături de caracter pe care ar vrea să le îmbunătățească sau să le vadă manifestate mai des în viața lor. Cele patru trăsături de caracter le vor scrie clar, fiecare pe câte un post-it, și, de asemenea, vor scrie vizibil și numele lor. Pe măsură ce fiecare se gândește, plasați pe podea cele două foi de flipchart și invitați pe participanți să lipească cele patru bilețele pe flipchart, explicând în același timp, cu argumente, de ce au ales aceste patru trăsături. Explicați-le pe scurt că acele două trăsături de caracter pe care le consideră puncte forte se lipesc pe foaia *Pot să ofer inspirație și suport pentru...*, iar cele pe care doresc să le îmbunătățească le așeze pe foaia *Am nevoie de inspirație și suport pentru...*. Asigurați-vă că încurajați o atmosferă de deschidere, de căldură și, mai ales, de onestitate pentru acest exercițiu. Amintește-le că acesta este un moment de cunoaștere de sine și de autoevaluare, nu este un moment în care ceilalți să facă comentarii sau glume.

Pasul 4 (5 minute): După ce fiecare a prezentat și a împărtășit clubului cele patru trăsături de caracter, va începe „o piață deschisă”, pentru a face schimb de trăsături de caracter. Vor putea veni să se uite cu toții pe bilețelele lipite și să găsească 1-2 persoane de la care pot să învețe sau să se inspire pentru a dezvolta o anumită trăsătură de caracter (cea pentru care au nevoie ei să lucreze). De exemplu, dacă Maria a spus că un punct slab pentru ea este lucrul în echipă, pentru că preferă să lucreze mai degrabă singură, decât să riște să colaboreze cu ceilalți, iar Toni a spus că lui îi place să lucreze bine în echipă, tocmai din cauza diferențelor, atunci Maria poate decide să discute cu Toni, iar acesta îi povestește cum a ajuns el să-și dezvolte această trăsătură de caracter. Fiecare ar trebui să-și găsească cel puțin o persoană cu care să vorbească până la următoarea întâlnire și să-și stabilească când se întâlnesc să discute.

Pasul 5 (10 minute): Pentru a încheia activitatea, invitați-i pe participanți să-și împăturească anexele și să le pună în plicul de la activitatea anterioară în care vor scrie și cele două trăsături de caracter la care vor să lucreze/vor să le îmbunătățească în următoarele 6 luni. Apoi, roagă-i să se ridice în picioare, să-și mai amintească încă o dată ce competențe și ce trăsături de caracter vor să-și dezvolte și să se gândească și la două-trei metode/activități prin care ar putea să-și dezvolte aceste nevoie de învățare prin IMPACT. Se va face o tură de cerc prin care fiecare va împărtăși celorlalți cel puțin o metodă prin care se provoacă să-și îmbunătățească competențele sau trăsăturile de caracter. Rugați-i să lipească plicurile și să le ducă acasă sau să le lase la club într-un loc sigur. Spune-le că vor reveni la acest plic la Întâlnirea de Reflecție și de Autoevaluare, atunci când va fi momentul potrivit.

6. Salut, numele meu e Joe! (5 minute)

Scopul activității: Acesta este un joc simplu și energizant care se poate face cu grupul după o activitate mai solicitantă sau care a presupus mai multă reflecție. Puteți să o înlocuiți cu oricare activitate.

Pregătire și facilitare: Invită-i pe membrii clubului să stea într-un cerc și să repete după facilitator următoarele versuri:

Hi, my name is Joe and I work in a button factory.

I've got a wife and two kids and I work in a button factory.

One day, my boss came to me and said: Are you busy, Joe?

I said: No...

He said: Then, push the button with your right hand!

Repetă cântecul de mai multe ori. La fiecare repetare, înlocuiește partea din corp cu care se apasă butonul, dar nu te opri din a apăsa butonul și cu părțile precedente ale corpului. Până la sfârșitul jocului, s-ar putea să apăsați butonul invizibil (imaginar) cu toate părțile corpului în același timp: cu degetele, cu picioarele, cu capul, cu limba etc.! Când râd prea tare pentru a mai continua, puteți opri jocul!

7. Încheiere (10 minute)

Pregătire și facilitare: Completați lista de participare, rezolvați eventualele detalii administrative și anunțați-i pe participanți când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le pentru prezența lor la această întâlnire și asigurați-vă că îi transmiteți un călduros „La revedere!” fiecăruia dintre ei atunci când pleacă.

Bibliografie:

- [1], [2] & [3] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths.” *Values in Action*. Retrieved June 30, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [4] Neagu, Maria (coordinator). 2010. *Active Citizenship IMPACT Curriculum*. Miercurea-Ciuc, Romania: New Horizons Foundation.
- [5] Anon. 2016. “The VIA Classification of Strengths.” *Values in Action*. Retrieved June 30, 2016 (<https://www.viacharacter.org/www/Character-Strengths/Science-Of-Character>).

Anexe:

1. Anexa _Competențele IMPACT
2. Anexa _Clasificare VIA

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Competențe IMPACT	Ținta mea în IMPACT	Eu și IMPACT

INSTRUCȚIUNI:

Citește cele cinci competențe-cheie IMPACT de pe foaie. Încercuiește competența pe care ți-ai dori să o dezvolti cel mai mult în lunile în care urmează să te implici în IMPACT. Apoi, în partea de jos a paginii, scrie mai detaliat ce cunoștințe specifice ai vrea să ai în cadrul competenței alese, ce noi abilități sau atitudini ai dori să-ți dezvolti.

Management de proiect: Acest tip de competențe îmi indică faptul că, în IMPACT, aş putea dobândi cunoștințele, abilitățile și atitudinile necesare să identific și să împlinesc nevoi specifice ale comunității mele, prin implicare și prin realizarea de Proiecte de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.

Comunicare: Acest tip de competențe îmi indică faptul că, în IMPACT, aş putea dobândi cunoștințele, abilitățile și atitudinile necesare să pot comunica mai eficient cu cei din jurul meu și să mă adaptez cu ușurință la situații care necesită abilități de comunicare.

Tehnice: Acest tip de competențe îmi indică faptul că, în IMPACT, aş putea dobândi cunoștințele, abilitățile și atitudinile necesare să utilizez diferite metode și instrumente tehnice (digitale, electronice, online etc.) în comunicare și în implementarea de Proiecte de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.

Management personal și de grup: Aceste tip de competențe îmi indică faptul că, în IMPACT, aş putea dobândi cunoștințele, abilitățile și atitudinile necesare pentru a mă autoevalua, pentru a-mi realiza un plan personal de învățare sau pentru a lucra bine în echipă.

Inovație și creativitate: Acest tip de competențe îmi indică faptul că, în IMPACT, aş putea dobândi cunoștințele, abilitățile și atitudinile necesare pentru a putea identifica idei creative în realizarea de proiecte IMPACT sau în alte activități în cadrul clubului.

Cunoștințe (a ști...) <i>Îmi propun să știu mai multe despre...</i>	Abilități (a putea să...) <i>Îmi propun să pot să fac...</i>	Atitudini (a fi...) <i>Îmi propun să fiu mai...</i>

Exemple de competențe specifice din fiecare categorie (doar pentru facilitatori)

a. Competențe de management de proiect

- Analiza comunității,
- Rezolvarea problemelor (la nivel de comunitate),
- Luarea deciziilor în proiecte,
- Planificarea și scrierea proiectului,
- Administrarea resurselor financiare și de timp,
- Monitorizarea și evaluarea proiectului.

b. Competențe de management personal și de grup

b.1. Competențe de management personal

- Reflecția și autoevaluarea,
- Stabilirea de scopuri și de obiective personale,
- Monitorizarea și evaluarea progresului personal.

b.2. Competențe de management de grup

- Muncă în echipă,
- Facilitare (a grupului, a învățării, a proiectului),
- Leadership.

c. Competențe de comunicare

- Ascultarea activă,
- Comunicarea asertivă,
- Comunicarea empatică,
- Dezbateră și negocierea,
- Prezentarea și argumentarea.

d. Competențe din sfera creativității și a inovației

- Gândirea critică,
- Rezolvarea de probleme (la nivel personal),
- Luarea de deciziilor (la nivel personal).

e. Competențe din sfera tehnică

- Folosirea instrumentelor de bugetare, de monitorizare și de planificare,
- Utilizarea tehnologiilor digitale în comunicare, în autoevaluare etc.,
- Căutarea de resurse în mediul online,
- Alte abilități de tip *hard skills*.

Denumire anexă
Clasificare VIA

Denumire întâlnire
Ținta mea în IMPACT

Denumire modul
Eu și IMPACT



24 de Valori în Acțiune CLASIFICARE

ViaCharacter.org

ÎNȚELEPCIUNEA	CREATIVITATE • originalitate • adaptabilitate • ingeniozitate	CURIOZITATE • interes • căutarea noului • deschiderea de a experimenta	DISCERNĂMÂNT • gândire critică • a gândi lucrurile deschis și în profunzime	PLĂCEREA DE A ÎNVĂȚA • plăcerea de a dobândi noi competențe • completarea bagajului de cunoștințe, abilități și valori	PERSPECTIVĂ • înțelepciune în a oferi sfaturi potrivite • capacitatea de a privi lumea în ansamblu
CURAJUL	CURAJ • a nu te feri de amenințări, dificultăți, durere • a acționa conform propriilor convingeri	PERSEVERENȚĂ • persistență într-un curs de acțiune început • a simți plăcerea de ați finaliza sarcinile începute	INTEGRITATE • onestitate • autenticitate	TENACITATE & VITALITATE • entuziasm • ardoare • energie • a te simți viu, stimulat	
UMANITATEA	IUBIRE • a oferi și a primi iubire din partea aproapelui • valorizarea relațiilor strânse cu alte persoane	BUNĂTATE • generozitate • protejare • grijă&compasiune • iubire altruistă • amabilitate			INTELIGENȚĂ SOCIALĂ • a fi conștient de motivele/sentimentele tale și ale altor persoane • a ști ce îi motivează pe ceilalți
DREPTATEA	SPIRIT CETĂȚENESC • lucru în echipă • cetățenie activă • responsabilitate socială • loialitate			ECHITATE • dreptate • a nu lăsa sentimentele personale să-ți influențeze deciziile	LEADERSHIP • a organiza activități de grup • a încuraja un grup să ducă sarcinile la bun sfârșit
CUMPĂTAREA		IERTARE • a ierta pe cei din jur • a acorda oamenilor o a doua șansă	MODESTIE • ați lăsa realizările să vorbească pentru tine • a nu te considera mai special decât ești	PRUDENȚĂ • atenție, grijă în decizii și acțiuni • a nu-ți asuma riscuri nejustificate	AUTOCONTROL • autocontrol • disciplină • gestionarea emoțiilor
TRANSCENDENȚĂ	APRECIEREA FRUMUSEȚII ȘI MĂIESTRIEI • uimire • elevare • admirație	RECUNOȘȚINȚĂ • a te simți binecuvântat • a fi recunoscător pentru tot ce trăiești sau ai	SPERANȚĂ • optimism • orientare pozitivă către viitor • a crede într-un viitor bun	UMOR • spirit ludic • a-i face pe alții să zâmbească	SPIRITUALITATE • credință în ceva superior • practică religioasă • încredere • existența unui sens în tot ceea ce trăim

©Copyright 2004-2014, VIA Institute on Character



PROGRAMUL DE COOPERARE ELVEȚIANO-ROMÂN
SWISS-ROMANIAN COOPERATION PROGRAMME

Noi  **orizonturi**
pentru tineri și comunitate

MODULUL II

EU ȘI COMUNITATEA MEA

noi-orizonturi.ro

Acest material educațional a fost realizat în cadrul proiectului „Profesori motivați, tineri pregătiți pentru viață!”
PROIECT COFINANȚAT PRINTR-UN GRANT DIN PARTEA ELVEȚIEI PRIN INTERMEDIUL CONTRIBUȚIEI
ELVEȚIENE PENTRU UNIUNEA EUROPEANĂ EXTINSĂ.

MODULUL EU ȘI COMUNITATEA

INTRODUCERE

Scopul modului: este de a stimula interesul membrilor IMPACT pentru identificarea unor soluții practice la problemele comunității și pentru căutarea unor soluții practice de a reduce sau de a rezolva aceste probleme în cadrul Proiectelor de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.

Obiective generale de învățare:

După încheierea acestui modul, membrii clubului IMPACT vor putea să:

- Explice conceptele de bază în ce privește analiza comunității și Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității;
- Dezvolte competențele necesare pentru a planifica și pentru a implementa proiecte IMPACT ce îi angrenează pe diferiți membri ai comunității.
- Identifice opțiuni practice de strângere de fonduri pentru Proiectul lor de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.
- Descrie elementele-cheie ale unui proiect IMPACT de succes.

Structura modului

Întâlnirea 1: Perspective cu privire la comunitate

Întâlnirea 2: Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității - Introducere

Întâlnirea 3: În papucii comunității

Întâlnirea 4: Analiza comunității

Întâlnirea 5: Pașii proiectului de învățare prin serviciu în folosul comunității

Întâlnirea 6: Scopul proiectului

Întâlnirea 7: Planificarea detaliilor

Întâlnirea 8: Implicarea comunității

Întâlnirea 9: Proiectul IMPACT de succes

Utilizarea modului

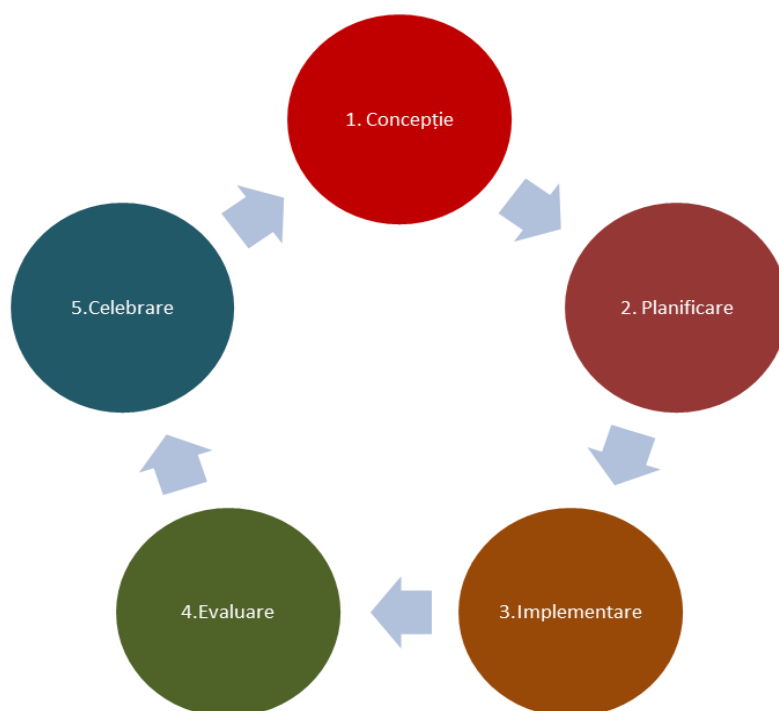
Fiecare întâlnire este concepută astfel încât să puteți trece ușor în revistă activitățile și metodele propuse și să decideți care dintre activități sunt cele mai relevante pentru clubul vostru IMPACT. Deși activitățile din fiecare întâlnire au fost selectate cu atenție, fiecare club IMPACT este diferit și voi puteți, în calitate de lideri de club, să adaptați întâlnirile, ținând cont de următoarele aspecte:

- Vârsta și nivelul de maturitate a membrilor clubului IMPACT,
- Starea formării grupului și dinamica interpersonal,
- Preferințele membrilor,
- Stilul vostru personal ca facilitatori,
- Succesiunea (trecerea de la o activitate la alta și de la o întâlnire la alta),
- Spațiul și materialele de care dispune clubul,
- Constrângerile de timp,
- Materialele necesare.

Durata întâlnirilor este de maxim 2 ore (timp care include și lucrul la Proiectul de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității). Ca facilitatori, puteți da dovadă de flexibilitate în alegerea activităților prezentate în modul, însă asigurați-vă că respectați standardele calității IMPACT atunci când aduceți modificări curriculumului.

Materialele necesare fiecărei întâlniri pot include resurse materiale diverse, dar și anexe, care trebuie tipărite dinainte. Este important ca voi, în calitate de facilitatori, să vă asigurați că aveți pregătite toate materialele necesare activităților (sau că găsiți cu ce să le înlocuiți, pe baza nevoilor participanților și a resurselor de care dispuneți).

Pașii Proiectului de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității



- **Concepția:** în această etapă...
 - analizăm comunitatea,
 - identificăm problema - cauze și efecte,
 - scriem SCOPUL proiectului,
 - scriem obiectivele SMART ale proiectului,
 - identificăm rezultatele și impactul dorit prin proiect,
 - identificăm grupul-țintă și estimăm numărul beneficiarilor direcți și indirecți.
- **Planificarea:** în etapa planificării...
 - scriem activitățile, sarcinile, metodele/pașii pentru a atinge fiecare obiectiv,
 - stabilim responsabili și termenele-limită,
 - calculăm bugetul,
 - căutăm parteneri, sponsori și donator,
 - analizăm eventualele riscuri și contruim planuri de rezervă,
 - alegem cele mai bune metode și mijloace de promovare,
 - stabilim modalitățile de monitorizare și responsabili.
- **Implementarea:** este etapa în care...
 - se desfășoară activitățile propuse în proiect,

- monitorizăm resursele, activitățile și reacțiile,
- adoptăm schimbări,
- colectăm informații.
- **Evaluarea:** are loc la finalul proiectului și urmărește...
 - aprecierea sistematică a progresului înregistrat în atingerea obiectivelor,
 - analiza rezultatelor cantitative și calitative ale proiectului,
 - modul de relaționare a echipei pe tot parcursul proiectului,
 - analizarea competențelor (cunoștințe, valori, abilități) individuale dezvoltate pe parcurs,
 - crearea unui plan personal de dezvoltare în cadrul clubului IMPACT
- **Sărbătorirea:** este ultima etapă, în care echipa de proiect/membrii clubului...
 - se felicită pentru rezultatele obținute,
 - se bucură prin sărbătorire de succesul proiectului.

Vă dorim succes în explorarea Modulului „Eu și comunitatea”!

Scopul întâlnirii: este de a-i ajuta pe membrii IMPACT să-și înțeleagă și să-și descrie propria comunitate

Obiectivele de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) Definească ce este o comunitate.
- (C) Descrie principalele caracteristici ale unei comunități.
- (A) Identifice diferite modalități de colectare a informațiilor despre propria comunitate.
- (V) Privească propria comunitate ca un întreg, într-un mod care are sens atât pentru ei, cât și pentru alți oameni. (*perspectivă*)
- (V) manifeste un sens al apartenenței ca membri ai comunității în care trăiesc. (*spirit cetățenesc*)

Concepte-cheie:

- **Comunitate**¹: O unitate socială, de orice mărime, care împărtășește valori comune sau care este situată într-o zonă geografică dată (sat sau oraș). Este o grupare de oameni conectați prin relații durabile care se extind dincolo de legăturile genealogice imediate și care, de obicei, își definesc acele relații ca fiind importante pentru identitatea lor socială. Deși comunitățile sunt, de obicei, mici, comunitatea se poate referi, de asemenea, și la grupări mari, cum ar fi comunitățile naționale, internaționale și virtuale.
- **Perspectivă**²: a privi lumea într-un mod care are relevanță atât pentru propria persoană, cât și pentru alții.
- **Spirit cetățenesc**: a fi loial și responsabil social.

Planul întâlnirii:

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Ubuntu	Poveste	20 de minute	
3. Ce este o comunitate?	Joc, lucru în echipă	20 de minute	Minge moale, coli de flipchart, markere
4. Discuția mută	Lucru în echipă	60 de minute	Coli de flipchart, markere
5. Evaluare și încheiere	Discuție în grup	10 minute	Lista de prezență

Timp total estimat: 2 ore

Descrierea activităților:

1. Bun venit și introducere (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil și pregătiți pentru întâlnire, dar și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătire: Aranjați scaunele în cerc. Pe măsură ce ajung tinerii, invitați-i să ocupe loc și să-și împărtășească din experiențele ultimei săptămâni.

Facilitare: Odată ce membrii IMPACT au ajuns, prezentați în câteva minute titlul întâlnirii de azi: „Perspective asupra comunității”. Explicați-le faptul că vor descoperi aspecte interesante despre ce înseamnă să fii o comunitate. Asigurați-i că întâlnirea va fi interesantă și amuzantă și, în același timp, solicitați-le cooperarea pentru a crea un mediu serios și plin de respect.

2. Ubuntu⁴ (20 de minute)

Scopul întâlnirii: Această povestire are scopul de a introduce membrii IMPACT în subiectul întâlnirii de astăzi.

Pregătire și facilitare: Citiți cu voce tare povestirea. După ce ați terminat, încheiați cu o discuție de procesare/debriefing, folosind întrebările sugerate.

„Un antropolog care studia obiceiurile și tradițiile unui trib african era înconjurat de copii aproape în fiecare zi. Așa că s-a hotărât să joace un joc cu ei. A reușit să cumpere dulciuri din orașul cel mai apropiat și le-a așezat într-un coș frumos decorat, lângă trunchiul unui copac. Apoi, i-a chemat pe copii și le-a sugerat să joace un joc. Când antropologul dădea startul, copiii aveau de alergat până la copac; primul care ajungea acolo primea toate dulciurile din coș.

Așa că toți copiii s-au aliniat, așteptând semnalul. Când antropologul a dat startul, toți s-au prins de mâini și au alergat împreună înspre copac. Toți au ajuns în același timp, au împărțit dulciurile, s-au așezat pe jos și au început să mănânce bucuroși.

Antropologul a mers la ei și i-a întrebat de ce au alergat toți împreună, când oricare dintre ei ar fi putut să primească dulciurile doar pentru el. Atunci, copiii au răspuns: „Ubuntu. Cum ar fi putut oricare dintre noi să fie fericit dacă toți ceilalți ar fi fost triști?”

Ubuntu este filosofia unor triburi africane care poate fi rezumată astfel: „eu sunt ceea ce sunt datorită a ceea ce suntem noi toți.” Epicopul Desmond Tutu dădea următoarea explicație în 2008: „Una din expresiile din țara noastră este Ubuntu – esența de a fi uman. Ubuntu se referă în special la faptul că nu putem exista ca ființe umane izolate. Se referă la interconectivitatea noastră. Nu poți fi uman de unul singur și când ai această calitate – Ubuntu – ești cunoscut pentru generozitatea ta. Ne gândim prea des la noi înșine ca la indivizi separați unul de celălalt, cu toate că suntem conectați și faptele fiecăruia dintre noi afectează lumea întreagă. Când faci bine, acesta se răspândește și este pentru toată umanitatea”.

Întrebări de procesare/debriefing:

- Despre ce a fost vorba în poveste?
- Ce vi s-a părut cel mai interesant în această poveste?
- Ce v-a impresionat cel mai mult?
- Ce înseamnă „Ubuntu”?
- Care este legătura dintre această poveste și subiectul întâlnirii de azi – să fii o comunitate?
- Care dintre caracteristicile unei comunități se regăsesc în poveste?
- Ce înseamnă să împarți?
- Ce înseamnă să împarți cu comunitatea sau în cadrul unei comunități?
- Cum exprimă „a fi împreună” înțelesul de comunitate?
- Unde poți întâlni principiul „Ubuntu” în viața ta? Puteți da exemple?

3. Ce este o comunitate? (20 de minute)

Scopul activității este de a-i ajuta pe participanți să identifice noi înțelesuri și definiții pentru conceptul de „comunitate”.

Pregătire și facilitare: Solicitați-le membrilor IMPACT să formeze un cerc. Explicați-le că vor juca un joc pentru a identifica ce este o comunitate. Începeți prin a pune întrebarea: „Ce este o comunitate?” și rugați-i pe participanți să-și împărtășească ideile. Faceți o minge, mototolind o foaie de hârtie. Fiecare persoană care primește mingea trebuie să spună, fără a sta prea mult pe gânduri, un cuvânt care are legătură cu termenul „comunitate”. Spuneți-i grupului că sunt doar două reguli: (1) mingea nu trebuie să fie aruncată de două ori aceleiași persoane și (2) odată ce o idee a fost exprimată, ea nu ar trebui să se mai repete. Notați ideile principale pe o tablă sau pe o coală de flipchart. Rugați-l pe un voluntar să definească comunitatea pe baza răspunsurilor enunțate. Dacă este nevoie, completați definiția cu cel puțin următoarele caracteristici:

- Grup de oameni
- Care trăiesc într-o anumită zonă geografică,
- Care au un sentiment de apartenență la acel spațiu,
- Care relaționează unii cu alții și împărtășesc credințe, valori și norme de viață comune,
- Care participă la viața comunității.

În cazul în care participanții au nevoie de mai mult ajutor pentru a ajunge la elementele definiției menționate, puteți pune întrebări mult mai specifice:

- Cine se include în comunitate? Oameni? Clădiri?
- Sunt oameni asemănători sau diferiți?
- Au ceva în comun? Ce?
- Contează unde locuiesc?
- Pot oamenii care nu locuiesc aproape unul de celălalt să formeze o comunitate?

4. Discuția mută (60 de minute)

Această activitate își propune să-i încurajeze pe participanți să gândească și să lucreze în grupe pentru a identifica diferite aspecte ale comunității.

Pregătire: Întindeți patru coli de flipchart pe podea, fiecare dintre ele având scrisă una din întrebările:

1. Care sunt cele mai importante caracteristici ale comunității? *(Notă: participanții ar trebui să scrie în special despre aspecte economice, geografice, economice, culturale sau demografice.)*
2. Cum poate fi comunitatea implicată în activitățile noastre de club?
3. Cum putem învăța mai multe despre comunitatea în care trăim?
4. Care sunt cele mai importante resurse ale comunității noastre? *(Notă: participanții pot lista cele mai importante resurse fizice, umane sau alte tipuri de resurse pe care ei le consideră de valoare).*

Plasați markere lângă fiecare coală de flipchart.

Facilitare: Explicați-i grupului faptul că, în următoarea activitate, nu au voie să vorbească, ci doar să își exprime în scris gândurile și ideile. Formați patru grupe mai mici și invitați-le să se poziționeze în jurul uneia dintre cele patru coli de flipchart. Tinerii vor avea la dispoziție 10 minute pentru a-și scrie ideile, gândurile și răspunsurile la întrebarea de pe coala de flipchart – însă trebuie să rămână tăcuți. Pot scrie în același timp mai mulți membri din grup. Dacă cineva are vreo întrebare sau vreo neînțelegere, spuneți-i să ridice mâna și îi veți oferi o scurtă lămurire, vorbind în șoaptă.

După expirarea celor 10 minute, rugați grupurile să se mute la o altă coală de flipchart; vor repeta exercițiul, studiind răspunsurile deja oferite și completând în scris cu alte idei sau gânduri. Continuați până toate cele patru grupe vor trece pe la fiecare foaie.

După ce grupele au trecut pe la toate colile de flipchart, discuția mută încetează, iar grupurile se întorc la foaia lor inițială. De această dată, ei pot vorbi și analiza informațiile scrise pe coala de hârtie, pregătind o scurtă prezentare (2-5 minute) pentru restul participanților, subliniind cele mai importante aspecte. Activitatea se va încheia după prezentarea fiecărui grup. Păstrați aceste coli de flipchart pentru referințe în cadrul următoarelor întâlniri IMPACT.

5. Evaluare și încheiere (10 minute)

Notă: Încercați să creați o atmosferă pozitivă și entuziastă pentru întâlnirea următoare!

Pregătire și facilitare: Pentru a evalua întâlnirea de azi, citiți unul câte unul obiectivele de învățare. Invitați-i pe membrii clubului să arate „degetul mare în sus” sau „degetul mare în jos” după fiecare dintre obiectivele de învățare, indicând - astfel - dacă ei cred că au fost atinse sau nu aceste obiective. Pentru obiectivele care nu au fost atinse, asigurați-vă de faptul că veți reveni asupra lor într-o întâlnire ulterioară.

Completați lista de participare, rezolvați eventualele detalii administrative și anunțați-i pe participanți când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le pentru prezența lor la această întâlnire și asigurați-vă că îi transmiteți un călduros „La revedere!” fiecăruia dintre ei atunci când pleacă.

Bibliografie:

- [1] Anon. n.d. “Community.” *Oxford Dictionaries*. Retrieved April 26, 2016 (<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/community>).
- [2] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths.” *Values in Action*. Retrieved April 26, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [3] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths.” *Values in Action*. Retrieved April 26, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [4] Anon. “A Story of Ubuntu.” *Support Sages*. Retrieved April 26, 2016 (<https://www.supportsages.com/blog/2012/05/a-story-of-ubuntu-i-am-what-i-am-because-of-who-we-all-are/>).
- Bopp, Michael and Bopp, Judie. 2006. *Recreating the World – A Practical Guide to Building Sustainable Communities*. Calgary: Four World Press.
- Neagu, Maria (coordonator). 2010. Curriculum IMPACT – Cetățenie activă, Miercurea-Ciuc, România, Fundația Noi Orizonturi.

Anexe:

1. Anexa_Caracteristici ale comunității

Denumirea anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Caracteristicile unei comunități: Informații-suport pentru lider	Perspective asupra comunității	Eu și comunitatea

Notă: Această anexă are scopul de a te ajuta în activitatea de lider de club IMPACT prin furnizarea unor informații de bază cu privire la subiectele discutate în întâlnirea „Perspective asupra comunității”.

Adevărata unitate într-o comunitate² Termenul „comunitate” provine din două cuvinte, „comun” și „unitate,” care semnifică „a fi împreună, uniți”. Mai mult, adevărata comunitate constă din oameni care trăiesc împreună într-un mod care recunoaște și susține această unitate comună.

Scott Peck a identificat opt caracteristici ale adevăratelor comunități, pe baza anilor de experiență petrecuți pentru a ajuta comunitățile deteriorate să se vindece. Când toate cele opt caracteristici sunt prezente, spune el, acel grup de oameni trăiesc cu adevărat într-o „unitate comună” sau comunitate.

- **Toată lumea este inclusă.** Într-o comunitate adevărată, oamenii nu sunt excluși din cauza rasei, a naționalității, a sexului, a vârstei sau a credințelor. O astfel de comunitate încurajează, de asemenea, multiplele forme ale expresiei umane – râsul și lacrimile, teama și credința, visurile și planurile practice.
- **Angajament față de oameni și față de muncă.** Într-o comunitate adevărată, oamenii rămân împreună, chiar și atunci când dau de greu. Când există neînțelegeri sau obstacole în activitățile comunității, oamenii se străduiesc să rezolve problemele și să se sprijine unul pe celălalt.
- **Luarea deciziilor prin consens.** O comunitate adevărată nu funcționează pe principiul că majoritatea câștigă. Oamenii continuă să discute până când se ajunge la un consens, adică până când cad cu toții de acord asupra modului în care trebuie acționat, mod pe care îl vor sprijini cu toții.
- **Trece dincolo de diferențe.** În comunitate, în loc să fie ignorate, negate, ascunse sau schimbate, diferențele sunt considerate daruri. Pentru a învăța acest lucru este nevoie de mult timp și de angajament.
- **Realist cu privire la punctele forte și la slăbiciuni.** O comunitate poate face planuri mai realiste dacă ia în considerare punctul de vedere al fiecăruia. O comunitate adevărată este, de asemenea, realistă, pentru că își evaluează în permanență condiția și este dispusă să se dezvolte și să se schimbe mereu.
- **Un spațiu sigur în care oamenii pot fi ei înșiși.** Într-o comunitate adevărată, oamenii se simt liberi să crească și să se dezvolte ca indivizi, dar și să dea dovadă de afecțiune și de suport unul față de celălalt. Niciunul nu încearcă să-l „repare” pe celălalt, fiecare persoană depune eforturi pentru propria-i dezvoltare.
- **Un cerc nu are laturi.** Spiritul de conducere trece de la o persoană la alta. Nimeni nu este mereu șeful. Fiecare este, câteodată, conducător și este respectat pentru contribuția adusă. Fiecare este, câteodată, un învățăcel ce poate dobândi cunoștințe și abilități de la altcineva din grup.
- **Atmosferă de pace și de iubire.** Adevărata comunitate manifestă un spirit de unitate și de colegialitate. Oamenii se simt bine, pentru că se află acolo. De asemenea, se recunoaște rolul unei Forțe Superioare.

Alte modalități de a privi comunitatea

- **Aspecte fizice.** Fiecare comunitate are o prezență fizică, chiar dacă este vorba doar despre o clădire. Majoritatea sunt definite de o zonă geografică. Este important să cunoști mărimea comunității, aspectul și senzația pe care ți le dau clădirile, topografia și fiecare dintre vecinătățile sale. La fel de important este și felul în care diferite zone ale comunității se deosebesc între ele și dacă impresia pe care ți-o lasă casele și străzile este una de curățenie și de îngrijire sau una de mizerie și de neglijență. Dacă o comunitate este definită prin populația sa, atunci și proprietățile sale fizice sunt definite prin populație: unde locuiesc, unde se adună, care sunt locurile importante pentru ei. Caracteristicile acelor locuri sunt foarte grăitoare cu privire la oamenii care formează acea comunitate. Imaginea lor de sine, multe dintre atitudinile și aspirațiile lor se regăsesc în locurile pe care le aleg pentru a trăi, pentru a munci, pentru a se întâlni, pentru a se juca sau în locurile impuse de către circumstanțe sau de discriminare.
- **Infrastructură.** Drumurile, podurile, transportul, electricitatea, serviciul de telefonie și alte servicii similare de bază formează infrastructura comunității, fără de care aceasta nu ar putea funcționa.
- **Tipare de clădiri, comerț și industrie.** Comunitățile își descoperă caracterul după cum și unde își creează spațiile în care trăiesc și muncesc. Acolo unde găsim mahalale (locuințe săracăcioase, în zone unde nu există servicii - care sunt singura opțiune pentru oamenii cu venituri reduse) este clară valoarea pe care comunitatea mai mare o acordă acelor rezidenți. Există zone industriale, localizate aproape de zonele rezidențiale? Dacă da, cine locuiește în acele case? Sunt unele părți ale comunități periculoase din cauza criminalității ridicate sau din cauza condițiilor nesigure?
- **Date demografice.** Este vital să înțelegem din cine este formată comunitatea. Vârsta, sexul, rasa și etnia, starea civilă, educația, numărul membrilor unei familii, limba maternă – toate acestea și alte statistici formează profilul demografic al unei populații.
- **Istoria.** Istoria pe termen lung a comunității ne poate spune despre tradițiile comunității, cu ce se mândrește comunitatea și despre ce nu ar prefera să vorbească locuitorii săi. Istoria recentă ar putea să ne vorbească despre conflictele și despre facțiunile din comunitate.
- **Liderii comunității, formali și informal.** Unii lideri ai comunității sunt aleși sau numiți, cum ar fi primarii, consilierii locali etc. Alții sunt considerați lideri din cauza activităților sau a poziției lor în cadrul comunității, cum ar fi activiști, directori în consiliile de administrație, medici, clerici. Totuși, alții sunt recunoscuți ca lideri datorită integrității și curajului lor dovedit și/sau datorită grijii pe care o manifestă față de ceilalți și față de binele comunității.
- **Cultura comunității, formală și informală.** Aceasta se referă la regulile și la tradițiile scrise și nescrise după care trăiește comunitatea. Poate include totul, de la evenimentele și sloganurile comunității până la reguli de comportament (cum ar fi să ignori abuzul de alcool sau violența domestică), la tipare de discriminare și la exersarea puterii. Înțelegerea culturii și cum s-a dezvoltat aceasta pot fi cruciale, mai ales dacă ți-ai propus să schimbi aceste aspecte.
- **Grupurile existente.** Cele mai multe comunități au grupuri și organizații de cele mai diverse tipuri – cluburi de sprijin comunitar, grupări religioase, organizații de tineret, echipe și cluburi de sport, grupări formate pe baza intereselor comune, consilii de conducere a unor organizații, grupuri de înțajutorare, grupuri de advocacy sau activism. Cunoașterea existenței și a importanței fiecăreia dintre aceste grupări poate ajuta la formarea alianțelor și la înțelegerea opoziției.

- **Instituțiile existente.** Fiecare comunitate are instituții care sunt importante și care au mai multă sau mai puțină credibilitate în rândul rezidenților. Școlile, bibliotecile, instituțiile religioase, spitalele și multe altele - toate acestea pot ocupa locuri importante în comunitate. Este important să le cunoști, să afli cine le reprezintă și ce influență au în cadrul comunității.
- **Economia.** Cine sunt principalii angajatori în comunitate? Ce afacere sau industrie stă la baza comunității? Cine exercită puterea economică? Cum este distribuită bogăția? Ai caracteriza comunitatea ca fiind mai degrabă săracă, muncitoare, influentă etc.? Care sunt perspectivele economice ale populației în general sau ale populației care te interesează?
- **Guvern/Politică.** Înțelegerea structurii conducerii comunității este, desigur, importantă. Unele comunități pot avea primari puternici și consilii locale slabe, iar altele - exact invers. Indiferent de structura conducerii, trebuie să afli cine deține puterea politică.
- **Structura socială.** Multe aspecte ale structurii sociale se află în alte zone. Relații, politică, economie – dar mai există și alte întrebări: cum relaționează oamenii comunității unul cu celălalt zi de zi? cum rezolvă problemele? cum socializează? cum fac afaceri împreună?. Aceasta include percepții și simboluri ale statutului și ale respectului și dacă statutul aduce cu sine titlul sau responsabilitatea (sau ambele).
- **Atitudini și valori.** O parte din această zonă o putem descoperi, investigând alte aspecte, cum ar fi cultura. De ce îi pasă comunității și ce ignoră? Cum cred rezidenții că ar trebui să se comporte, să se îmbrace, să facă afaceri, să-l trateze pe celălalt? Este discriminarea împotriva uneia sau împotriva mai multor grupări acceptată pe scară largă sau de către cei aflați la putere? Care sunt regulile de interacțiune între cei cu opinii sau cu trecuturi diferite?

Bibliografie

- [1] Peck, Scott M. 1987. *The Different Drum: Community Making and Peace*. New York: Simon & Schuster.
- [2] Bopp, Michael and Bopp, Judie. 2006. *Recreating the World – A Practical Guide to Building Sustainable Communities*. Calgary: Four World Press.
- [3] Anon. 2015. "Understanding and Describing the Community." *Community Tool Box*. Retrieved April 26, 2016 (<http://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/assessment/assessing-community-needs-and-resources/describe-the-community/main>).

Scopul întâlnirii: este de a-i ajuta pe membrii IMPACT să înțeleagă ce sunt Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității și de ce este unică această abordare.

Obiectivele de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) Descrie ce este un Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.
- (C) Definiască pașii unui Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.
- (A) Facă diferența între proiectele de serviciu în folosul comunității și Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.
- (V) Manifeste interes față de comunitate și față de nevoile/problemele acesteia, precum și să găsească modalități practice de a răspunde acestor nevoi prin Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității. (*curiozitate*)

Concepte-cheie:

- **Proiectul de serviciu în folosul comunității**¹: o activitate neplătită a unui individ sau a unui grup de indivizi, făcută în interes public sau în interesul unor instituții ale comunității.
- **Proiectul de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității**: este un proiect de serviciu în folosul comunității care include și prioritizează învățarea cu și de la comunitate.
- **Învățarea prin serviciu în folosul comunității**²: o metodă de învățare care combină angajamentul civic al tinerilor cu învățarea cognitivă. Învățarea prin serviciu în folosul comunității are întotdeauna două componente majore: (1) serviciul în folosul altor membri ai comunității, prin care tinerii acoperă nevoi reale ale comunității și (2) învățarea, prin care angajamentul civic este corelat cu dobândirea de noi cunoștințe, abilități și valori. Această învățare are loc prin implementarea proiectului și, de asemenea, prin procesul de reflecție de după încheierea proiectului.
- **Curiozitate**³: manifestare a interesului față de orice experiență nouă, fascinație față de anumite subiecte.

Planul activității:

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Transformări	Energizer	10 minute	
3. Ce este un proiect?	Discuție facilitată	35 de minute	Coli de flipchart, markere
4. Nu toți avem...?	Poveste	25 de minute	
5. Pătratul orb	Joc	30 de minute	Sfoară, eșarfe pentru legat la ochi
6. Evaluare și încheiere		10 minute	Lista de prezență
Timp total estimat: 2 ore			

Descrierea activităților

1. Bun venit și introducere (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil și pregătiți pentru întâlnire, dar și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătire: Aranjați scaunele în cerc. Pe măsură ce ajung tinerii, invitați-i să ocupe loc și să-și împărtășească din experiențele ultimei săptămâni.

Facilitare: Odată ce membrii IMPACT au ajuns, prezentați în câteva minute titlul întâlnirii de azi: „Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității”. Explicați faptul că vor avea ocazia de a învăța despre Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității – unul din principalele instrumente ce vor fi folosite în cadrul IMPACT. Asigurați-i că întâlnirea va fi interesantă și amuzantă și, în același timp, solicitați-le cooperarea pentru a crea un mediu serios și plin de respect.

2. Transformări⁴ (10 minute)

Scopul acestui energizer este să deschidă întâlnirea într-un mod amuzant.

Pregătire și facilitare: Împărțiți-i pe participanți în grupe mai mici, formând două-trei echipe. Obiectivul jocului este ca echipele să formeze cât mai repede posibil o reprezentare umană a ceea ce tu descrii. Numește un obiect. Membrii echipei trebuie să se aranjeze într-o formație care să corespundă formei respective. De exemplu, dacă spui elicopter, jucătorii trebuie să decidă cum vor lega una de alta elicea, cabina, trenul de aterizare sau orice alte părți ale unui elicopter. Alte idei de transformări: vapor, catedrală, copac, cascadă, camion, autobuz, zgârie-nori, delfin etc. Cu cât va fi mai scurtă limita de timp, cu atât jocul va fi mai distractiv.

3. Ce este un proiect? (35 de minute)

Scopul activității: Această activitate prezintă mai în detaliu Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității și la ce se referă acestea.

Pregătire și facilitare: Scrieți întrebarea „Ce este un proiect?” pe o foaie de flipchart și invitați-i pe membrii IMPACT să-și împărtășească ideile cu grupul. Notați răspunsurile lor pe flipchart. După ce toate ideile au fost notate, sintetizați-le, astfel încât să ajungeți la o definiție organizată cum ar fi: „O muncă planificată sau o activitate care este finalizată într-o perioadă de timp dată și care își propune să atingă un scop anume”. Asigurați-vă că accentuați următoarele aspecte ale proiectului⁵:

- Proiectele au scopul de a face ceva sau de a produce o schimbare.
- Proiectele au un punct de început și unul de final.
- Proiectele pot să dureze ore, luni sau ani.
- Proiectele nu înseamnă rutină, ele sunt speciale și unice.

După ce ați obținut definiția unui proiect, întrebați-i pe participanți dacă pot să dea exemple/situații practice ale unor proiecte din viața lor de zi cu zi. După ce membrii au împărtășit câteva idei, împărțiți-i în patru grupe. Dați-i fiecărui grup o foaie de flipchart și markere. Fiecare grup va primi una din cele patru situații de mai jos și i se va cere să analizeze fiecare dintre pașii practici care trebuie parcurși pentru a atinge scopul proiectului:

1. Organizarea unei petreceri
2. Pregătirea cinei
3. Organizarea unei excursii
4. Construirea unui dulap

Lăsați grupele să lucreze timp de 10 minute, apoi invitați-le să-și prezinte rezultatele tuturor. După ce fiecare grup și-a ținut prezentarea, sumarizați principalii pași ai unui proiect:

1. Concepție (când vizualizați cum va arăta proiectul și ce nevoie acoperă)
2. Planificare (când se stabilesc detaliile despre cum, când și cine va executa proiectul)
3. Implementare (când faci proiectul efectiv)
4. Evaluare (când termini proiectul și încerci să vezi dacă ai făcut ce ți-ai planificat)
5. Sărbătorire (când te bucuri de realizarea ta)

Nota facilitatorului: membrii clubului IMPACT vor avea ocazia să meargă mai departe și să analizeze în detaliu fiecare dintre acești pași pe parcursul următoarelor întâlniri.

Explicați faptul că în IMPACT există mai multe tipuri de Proiecte de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității:

- **Proiecte directe** - care vizează o nevoie în mod direct; acestea sunt palpabile, nu se repetă, iar serviciul este făcut direct de către membrii clubului IMPACT. (de exemplu: O zi de curățare a parcului)
- **Proiecte indirecte** - găsesc o soluție indirectă la o nevoie; membrii clubului IMPACT servesc ca intermediar pentru un alt actor care va fi direct implicat pentru rezolvarea problemei. (de exemplu: Clubul IMPACT plătește pe cineva să curețe parcul în fiecare lună)
- **Proiectele de advocacy** - rezolvă o nevoie prin schimbarea politicii și/sau a legilor care să determine sistemul să adopte schimbări sustenabile de lungă durată. (de exemplu: Înaintarea unei petiții către Primărie pentru instituirea unei amenzi pentru cei care nu păstrează curățenia parcului)

Puteți menționa, de asemenea, faptul că domeniile în care se pot aplica proiectele IMPACT pot fi foarte variate: mediul înconjurător, educație, cultură, relaxare și distracție, advocacy etc.

Odată ce s-a încheiat această parte a discuției, explicați-le membrilor IMPACT faptul că proiectele nu sunt doar proiecte în folosul comunității, ci sunt Proiecte de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității. Cereți-le unor voluntari să citească definițiile de la începutul acestei întâlniri pentru proiectele de serviciu în folosul comunității și pentru Proiectul de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității. Apoi, puneți-le următoarele întrebări pentru a deschide o nouă discuție:

- Care credeți că sunt diferențele dintre învățarea prin serviciu în folosul comunității și serviciul în folosul comunității sau voluntariat?
- De ce credeți că IMPACT dorește ca voi să obțineți valori și abilități prin proiectele pe care le facem?

După o scurtă discuție, explicați-le următoarele informații membrilor IMPACT: ambele tipuri de proiecte sunt create cu intenția de a face bine comunității, dar există trei componente principale care le deosebesc, vitale pentru abordarea IMPACT. Ele sunt următoarele:

1. Includerea obiectivelor de învățare în fiecare proiect – adică membrii clubului pot identifica ce anume vor să învețe în fiecare proiect.
2. Reflecția structurată pe parcursul proiectului – adică ne vom opri pe parcursul proiectului pentru a evalua cât de bine am lucrat împreună, ce-am învățat și dacă ne-am atins scopul.
3. O atitudine modestă și dorința de a învăța DE LA comunitate, nu doar să faci un serviciu – aceasta înseamnă că vom solicita ajutorul comunității pe parcursul desfășurării proiectului.

Întrebați-i pe tineri dacă au întrebări despre Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității și răspundeți la aceste întrebări înainte să continuați.

4. Nu toți avem...? ⁶ (25 de minute)

Scopul activității: Această poveste îi va ajuta pe membrii IMPACT să înțeleagă că serviciul este ceva ce dă o semnificație vieților noastre și că toți avem nevoie să ne ajutăm unul pe celălalt, indiferent de cât de mult avem sau de cât de multe am realizat.

Pregătire și facilitare: Citiți povestea cu voce tare. După ce ați citit-o, porniți o discuție de procesare/debriefing, folosind întrebările sugerate.

„Parcasem în fața unei clădiri și îmi ștergeam mașina. Tocmai o spălasem și o așteptam pe soția mea să iasă de la muncă. De pe partea cealaltă a străzii, se îndrepta spre mine cineva pe care societatea l-ar considera un cerșetor. După cum arăta, nu avea nici mașină, nici casă, nici haine curate, nici bani.

Există momente când te simți generos, dar există momente când - pur și simplu - nu vrei să fii deranjat. Acesta era unul din momentele când nu voiam să fiu deranjat.

„Sper să nu-mi ceară bani”, mi-am zis.

Nu mi-a cerut. S-a așezat pe bordura din fața stației de autobuz, deși nu părea să aibă destui bani ca să meargă cu autobuzul. După câteva minute, mi-a vorbit: „Aveți o mașină frumoasă!”, a spus el. Era un zdrențăros, dar avea un aer demn. I-am spus „Mulțumesc!” și am continuat să-mi lustruiesc mașina. Mă așteptam să-mi ceară bani, însă nu a făcut-o.

A continuat să stea acolo liniștit, în timp ce eu lucram. Pe măsură ce liniștea dintre noi se mărea, ceva în sinea mea îmi spunea: „Întreabă-l dacă are nevoie de ajutor”. Eram sigur că va spune DA, însă am ascultat de vocea mea interioară: „Ai nevoie de ajutor?” l-am întrebat.

El a răspuns cu trei cuvinte simple, dar profunde, pe care nu le voi uita niciodată: „Nu avem toți nevoie...?”

Adesea, căutăm înțelepciunea la oamenii învățați sau cu realizări mărețe. De la el nu mă așteptasem decât la o mână întinsă. În schimb, el a rostit aceste vorbe care m-au cutremurat: „Nu toți avem...?”

Mă simțisem superior și puternic, plin de succes și important, cu mult deasupra unui cerșetor, până când aceste vorbe m-au lovit ca un glonte: „Nu toți avem...?”

Și eu aveam nevoie de ajutor. Poate nu de un bilet de autobuz sau de un loc unde să dorm, dar aveam nevoie de ajutor. Mi-am scos portmoneul și i-am dat bani nu doar să-i ajungă pentru un bilet de autobuz, ci destul să-și plătească o masă caldă și un adăpost pentru o zi. Cuvintele acelea îmi sună și azi la fel de adevărat.

Indiferent cât de mult ai, indiferent de cât de mult ai realizat, și tu ai nevoie de ajutor. Și, indiferent de cât de puțin ai, indiferent de cât de multe probleme ai, chiar dacă nu ai bani sau un loc unde să dormi, poți ajuta la rândul tău.

Nu știi niciodată când întâlnești pe cineva care pare să aibă totul. Ceilalți așteaptă de la tine ceea ce lor le lipsește: o perspectivă diferită asupra vieții, un crâmpoi din ceva frumos, un moment de respiro în haosul zilei.

Poate că acel om era doar un cerșetor care rătăcea pe străzi. Dar poate că fusese mai mult de-atât. Poate fusese trimis de o forță superioară, mare și înțeleaptă să ajute un suflet ce trăia prea confortabil ca să-și vadă problemele. Poate Dumnezeu s-a uitat în jos, a chemat un înger, l-a îmbrăcat în cerșetor și i-a spus: „Du-te și ajută-l pe omul acela care-și curăță mașina: omul acela are nevoie de ajutor”.

„Nu toți avem...?”

Întrebări de procesare/debriefing:

- Ce s-a întâmplat în această povestire?
- Ce ți-a plăcut și ce nu ți-a plăcut în această povestire?
- Care sunt lecțiile pe care le putem învăța din această povestire?
- Care este semnificația răspunsului „Nu toți avem...”?
- Ce înseamnă să ajuți și ce înseamnă să servești? Credeți că înseamnă același lucru?
- Ce înseamnă să ai compasiune?
- Care este motivația voastră personală de a servi comunitatea?
- Prin ce modalități ați vrea să serviți comunitatea prin Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității ale clubului vostru IMPACT?

5. Pătratul orb⁷ (30 de minute)

Scopul activității: Acest joc este menit să ilustreze felul în care, câteodată, persoanele sau grupurile devin atât de absorbite de sarcina lor pentru comunitate, încât tind să uite tocmai de comunitate. Are scopul de a le reaminti și de a-i preveni că trebuie mereu să se străduiască să aibă relații bune în cadrul clubului și cu comunitatea din jurul lor, chiar și atunci când lucrează la un proiect. Puteți aminti de acest joc dacă vor apărea tensiuni în lunile care urmează.

Pregătire: Așezați pe podea o frânghie în formă de cerc. Asigurați-vă că jocul se desfășoară într-un spațiu larg și deschis, fără obstacole. Invitați-i pe participanți să stea în jurul cercului, legați la ochi. Cereți câtorva participanți să stea deoparte, ca observatori.

Facilitare: Dați-le membrilor IMPACT următoarele instrucțiuni: „Sarcina voastră este să faceți un pătrat perfect. Aveți 15 minute să o duceți la îndeplinire. Aveți voie să vorbiți, dar să țineți în permanență ambele mâini pe sfoară. Când credeți că ați îndeplinit sarcina, așezați cu grijă funia pe podea, astfel încât să nu se modifice forma pe care ați obținut-o. Abia după aceea, vă puteți dezlega la ochi. Începeți acum!”

Din momentul în care grupul legat la ochi a început să lucreze, încurajați-i pe observatori să analizeze procesul și să vadă ce pot învăța din această situație. După ce au trecut cele 15 minute, opriți grupul, indiferent de rezultat, și discutați despre joc, folosind întrebările sugerate:

Întrebări de procesare/debriefing pentru participanții legați la ochi:

- Cum v-ați simțit pe parcursul jocului?
- Care a fost sarcina voastră?
- V-ați îndeplinit sarcina? Dacă nu, ce v-a împiedicat?
- Ce puteți îmbunătăți data viitoare?

Întrebări pentru observatori:

- Cum v-ați simțit ca observatori?
- Ce ați observat pe parcursul jocului?
- Ce aspect a fost cel mai interesant?
- Ce provocări a avut grupul?
- Ce ar fi putut să facă mai bine?

Întrebări de procesare/debriefing atât pentru participanții legați la ochi, cât și pentru observatori:

- Care este semnificația acestui joc?
- Ce putem învăța despre clubul nostru din acest joc?
- Suntem dispuși să cerem ajutorul?
- Vi s-a întâmplat să fiți atât de absorbiți în încercarea de a îndeplini o sarcină, încât să uitați să fiți amabili cu cei din jur?
- Ce s-a întâmplat atunci? Cum v-ați simțit?

- Cum credeți că ne va ajuta acest joc când vom începe primul Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității?
- Cum putem cere ajutorul în timpul proiectelor pe care le facem?
- Cum putem să ne amintim să lucrăm împreună, să ne sprijinim unul pe celălalt și să comunicăm bine, în timp ce lucrăm la un proiect?

Nota facilitatorului: Majoritatea grupurilor care fac acest exercițiu nu cer ajutorul observatorilor și, adeseori, devin frustrați și nerăbdători unul cu celălalt, pe măsură ce trece timpul. Aceste tendințe ne spun ceva important despre cluburile noastre. Adesea, grupurile devin atât de absorbite de ceea ce fac, încât uită să implice comunitatea în proiect, chiar dacă sarcina ar fi mult mai ușor de îndeplinit cu ajutorul comunității. Astfel, dacă nu se face din relaționare o prioritate pe parcursul perioadei de implementare, proiectele pot deveni o sursă de divizare și de tensiune în cadrul clubului. Pe măsură ce încep călătoria numită Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității, amintiți-le în permanență de aceste două aspecte!

6. Evaluare și încheiere (10 minute)

Notă: Încercați să creați o atmosferă pozitivă și entuziastă pentru întâlnirea următoare!

Pregătire și facilitare: Pentru a evalua întâlnirea de azi, cereți-le câtorva voluntari să împărtășească tuturor perspective lor cu privire la cel mai interesant element pe care l-au învățat astăzi și cum îl vor aplica în viața lor de zi cu zi.

Completați lista de participare, rezolvați eventualele detalii administrative și anunțați-i pe participanți când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le pentru prezența lor la această întâlnire și asigurați-vă că îi transmiteți un călduros „La revedere!” fiecăruia dintre ei atunci când pleacă.

Bibliografie:

- [1] Anon. 2011. “Community service.” *American Heritage Dictionary of the English Language*. Retrieved April 26, 2016. (<http://www.thefreedictionary.com/community+service>).
- [2] Zentner, Sandra. 2011. “Service-learning in German schools. A promising way to get youth involved in active learning and civic engagement.” *Lernen Durch Engagement*. Weinheim: Freudenberg Foundation.
- [3] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths.” *Values in Action*. Retrieved April 26, 2016. (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [4] Gregson, Bob. 1982. *The Incredible Indoor Games Book*. Torrance, California: Fearon Teacher Aids.
- [5] Anon. n.d. *European Schools for a Living Planet Manual*. WWF. Retrieved April 26, 2016. (http://www.wwf.ro/ce_facem/educatie_pentru_dezvoltare_durabila/resurse_educatie_pentru_dezvoltare_durabil/).
- [6] Riaz, Sahid. n.d. “Don’t We All?” *Wisdom Pearls*. Retrieved April 26, 2016. (<http://www.citehr.com/175001-wisdom-pearls-pdf-download.html>).
- [7] Bopp, Michael and Bopp, Judie. 2006. “The Blind Square Game.” *Recreating the World – A Practical Guide to Building Sustainable Communities*. Calgary: Four World Press.

Scopul întâlnirii: este de a dezvolta respectul tinerilor față de comunitate și dorința de a învăța de la cei pentru care își doresc să facă un Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.

Obiectivele de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) Descrie importanța comunității pentru succesul unui Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.
- (C) Definească învățarea prin serviciu în folosul comunității.
- (A) Facă distincția între învățarea prin serviciu în folosul comunității și serviciul în folosul comunității.
- (V) Manifeste empatie și respect față de diferite grupuri din comunitate. (*inteligență socială*)
- (V) Demonstreze deschidere față de implicarea în comunitate prin Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității. (*muncă în echipă*)

Concepte-cheie:

- **Inteligență socială**¹: a ști ce te motivează pe tine și pe ceilalți și a acționa în consecință.
- **Spirit cetățenesc**²: a fi loial și responsabil social.
- **Învățarea prin serviciu în folosul comunității**³: o metodă de învățare care combină angajamentul civic al tinerilor cu învățarea cognitivă. Învățarea prin serviciu în folosul comunității are întotdeauna două componente majore: (1) serviciul în folosul altor membri ai comunității, prin care tinerii acoperă nevoi reale ale comunității și (2) învățarea, prin care angajamentul civic este corelat cu dobândirea de noi cunoștințe, abilități și valori. Această învățare are loc prin implementarea proiectului și, de asemenea, prin procesul de reflecție de după încheierea proiectului.

Planul activității:

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Derrdienii	Joc de rol	90 de minute	Anexa <i>Derrdienii</i> , cartonașe de hârtie (40 bucăți), lipici (4), rigle, foarfece (4), creioane (6), acces în două camere separate
3. Învățarea prin serviciu în folosul comunității – fixare	Discuție	10 minute	
4. Evaluare și încheiere		10 minute	Lista de prezență
Timp total estimat: 2 ore			

Nota facilitatorului

Această întâlnire îi familiarizează pe membrii IMPACT cu o temă foarte importantă: respectul și prețuirea comunității. Deoarece IMPACT este un program în care membrii IMPACT sunt învățați să preia inițiativa, să facă schimbări și să rezolve probleme ale comunității, tinerii pot ajunge să creadă că membrii comunității nu au făcut nimic pentru a rezolva o problemă din comunitate, că sunt incompetenți, leneși, corupți sau - pur și simplu - nepăsători cu privire la ce se întâmplă. Prin intermediul acestei întâlniri, membrii IMPACT vor sesiza că o problemă din comunitate poate fi judecată din mai multe perspective și că este de o importanță vitală să caute într-un mod respectuos înțelepciunea altor membri din comunitatea în care își doresc să aibă un impact. Chiar dacă vor exista momente când clubul IMPACT va trebui să confrunte cu curaj opoziția sau corupția, este vital ca atitudinea clubului să fie în permanență una de căutare a valorilor comunității, solicitând ajutor și prețuind resursele comunității.

Descrierea activităților:

1. Bun venit și introducere (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil, pregătiți pentru întâlnire și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătire: Aranjați scaunele în cerc. Pe măsură ce ajung tinerii, invitați-i să ocupe loc și să-și împărtășească din experiențele ultimei săptămâni. Odată ce membrii IMPACT au ajuns, prezentați în câteva minute titlul întâlnirii de azi: „În papucii comunității”.

Dacă pentru membrii IMPACT nu este clar din întâlnirea anterioară, explicați-le încă o dată că, prin IMPACT, ei vor fi implicați în dezvoltarea unor Proiecte de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității pentru a rezolva niște probleme comunitare reale, căutând soluții creative. Ei vor dezvolta competențele necesare pentru a face schimbări importante în lumea din jurul lor. În următoarele câteva întâlniri vor începe să lucreze la primul lor Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, dar, anterior, mai trebuie să învețe ceva foarte important despre modul IMPACT de abordare a învățării serviciului în folosul comunității. Acesta este motivul întâlnirii de astăzi!

2. Derdienii⁴ (90 de minute)

Notă: 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 Derdia 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 menit 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.

Pregătire și facilitare: 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 Derdia) cu scopul de a-i învăța pe derdieni cum să construiască

poduri. Derdia este o țară săracă, cu multe probleme în comunitate, și inginerii percep acțiunea lor ca pe o șansă să ajute și să își folosească expertiza 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-i 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 participe la debriefingul final. Observatorii nu ar trebui să afle instrucțiunile derdienilor înaintea inginerilor, așa că spuneți-le să părăsească încăperea principală deodată cu grupul inginerilor.

Ca facilitator, trebuie să fiți strict cu timpul, pentru a vă asigura că jocul decurge eficient și se termină prompt. Timpul recomandat, alocat fiecărei etape a jocului, este:

- Pentru explicații și pentru formarea grupelor: 5 minute
- Pentru pregătirea individuală a grupelor: 10 minute
- Prima călătorie în Derdia a unei echipe de doi ingineri (prima interacțiune): 5 minute
- Timp suplimentar de pregătire pentru grupe: 10 minute
- Călătoria în Derdia a întregului grup de ingineri, în cadrul căreia îi învață pe derdieni cum să construiască podul: 15 minute

După încheierea activității, purtați o discuție de procesare/debriefing cu întregul grup de participanți, focalizați-vă pe învățarea prin serviciu în folosul comunității. Puteți să utilizați pentru aceasta întrebările ulterioare.

Întrebări de procesare/ debriefing:

- Care a fost sarcina fiecărei grupe?
- Ce fel de emoții ați încercat pe parcursul jocului?
- Ați reușit să vă duceți la bun sfârșit misiunea? Dacă nu, de ce nu?
- Credeți că, pe viitor, derdienii vor fi capabili să-și contruiască singuri un pod? Dacă nu, de ce nu?
- Care a fost răspunsul derdienilor la planul inițial al inginerilor?
- Ce adaptări au făcut inginerii la planul lor, pe baza răspunsului derdienilor?
- Ce a fost frustrant la această activitate?
- Care ar fi fost cheile succesului pentru această activitate?
- Ce lecții putem învăța din acest joc?
- Ce ne învață acest joc despre serviciul în folosul comunității?
- Ce rol credeți că joacă comunitatea în Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității?
- Cum credeți că acest mod de a aborda comunitatea afectează comunitatea? Cum credeți că îi va afecta pe membrii IMPACT?
- Ce efect credeți că va avea această activitate asupra modului în care conduceți clubul vostru IMPACT?

3. Învățarea prin serviciul în folosul comunității - fixare (10 minute)

Scopul acestei activități este de a-i ajuta pe participanți să-și întărească înțelegerea cu privire la Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității pe care le vor face în IMPACT.

Pregătire și facilitare: Formați un cerc cu toți participanții pentru o scurtă discuție despre învățarea prin serviciul în folosul comunității. Reamintiți-le definiția învățării prin serviciul în folosul comunității (aflată la începutul acestei întâlniri). Apoi, adresați-le următoarele întrebări:

- De ce credeți că este așa de important să fii dispus să înveți de la comunitatea pe care dorești s-o servești?
- Cum se manifestă respect printr-o atitudine de învățăcel?
- În mod specific, ce fel de elemente practice pot fi învățate prin intermediul Proiectelor de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității?

Oferiți-le timp pentru răspunsuri și ridicați nivelul de entuziasm al participanților prin a le menționa că vor începe în curând activitatea de serviciu și învățare odată cu primul lor proiect!

4. Evaluare și încheiere (10 minute)

Notă: Încercați să creați o atmosferă pozitivă și entuziastă pentru întâlnirea următoare!

Pregătire și facilitare: Pentru a evalua întâlnirea de azi, rugați-i pe participanți să se grupeze în perechi și să discute pe scurt unul-două lucruri care le-au plăcut la întâlnirea de astăzi.

Completați lista de participare, rezolvați eventualele detalii administrative și anunțați-i pe participanți când și unde va avea loc următoarea întâlnire IMPACT. Mulțumiți-le pentru prezența lor la această întâlnire și asigurați-vă că îi transmiteți un călduros „La revedere!” fiecăruia dintre ei atunci când pleacă.

Bibliografie:

- [1] & [2] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths”. *Values in Action*. Retrieved April 26, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [3] Zentner, Sandra. 2011. “Service-learning in German schools. A promising way to get youth involved in active learning and civic engagement”. *Lernen Durch Engagement*. Weinheim: Freudenberg Foundation.
- [4] Mogensen, Lene. 2006. “The Derdians”. *Intercultural Learning T-Kit*. Retrieved April 26, 2016 (<http://www.nonformality.org/wp-content/uploads/2006/03/deridans.pdf>).
- Bopp, Michael and Bopp, Judie. 2006. *Recreating the World – A Practical Guide to Building Sustainable Communities*. Calgary: Four World Press.
- Neagu, Maria (coordinator). 2010. *Active Citizenship IMPACT Curriculum*. Miercurea Ciuc, Romania: New Horizons Foundation.

Anexe:

1.Anexa_Derdienii

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Derdienii	În papucii comunității	Eu și comunitatea

Instrucțiuni pentru derdienii

Voi locuiți într-un sat dintr-o țară numită Derdia. Această localitate se află într-o zonă muntoasă, cu multe văi, astfel încât pentru a ajunge într-un alt sat e nevoie de minim 2-3 zile de mers pe jos. Un sistem de poduri ar reduce acest timp la 5-6 ore. Consiliul local din Derdia a hotărât realizarea unui contract cu o firmă din străinătate, care să vină în satul vostru și să vă învețe cum să construiți poduri, urmând ca apoi să construiți altele în toată regiunea fără niciun ajutor. Pentru a putea învăța tehnologia de construcție, inginerii străini vă vor da doar indicații verbale, neavând voie să pună mâna pe niciun material.

Podul va fi construit din hârtie și se vor folosi pixuri, rigle, foarfece și lipici. Voi aveți la îndemână toate materialele și uneltele, dar nu știți cum să le folosiți.

Comportamentul social

Derdienii sunt cunoscuți pentru faptul că se ating unul pe celălalt de fiecare dată când vorbesc. Dacă le vorbește cineva fără să îi atingă, ei efectiv nu aud ce li se spune. Totuși, nu este necesar să fie un contact direct unilateral. Adică, dacă intri într-un grup, este suficient să te agăți de un membru și ești inclus automat în discuție cu toți cei din grup. Este, de asemenea, foarte important să vă salutați când vă întâlniți, chiar și atunci când se întâmplă doar în trecere. Nerespectarea acestor reguli se manifestă prin mânie.

Salutul traditional se face cu umărul. Persoana care salută prima ridică umărul drept, iar cealaltă persoană ridică umărul stâng. Orice alt fel de salut este considerat o insultă. Strângerea de mână este considerată drept una din cele mai mari ofense în Derdia. Dacă un derdian nu este salutat în mod corespunzător sau i se vorbește fără să fie atins, el/ea va începe să țipe, până când ofensa este corectată.

Derdienii nu folosesc cuvântul NU. Ei vorbesc normal din toate punctele de vedere, însă, când vor să spună NU, spun întotdeauna DA. Singura diferență dintre un DA adevărat și unul care înseamnă NU o reprezintă o mișcare empatică din cap care indică faptul că DA - de fapt - înseamnă NU. (Exersați acest gest cât mai mult înainte de a începe jocul!)

În timp ce lucrează, derdienii se ating unul pe celălalt. Uneltele sunt utilizate specific genului: foarfecele sunt folosite doar de către bărbați, creioanele și riglele de către femei. Lipiciul este neutru. Bărbații nu ating niciodată o riglă sau un creion, iar femeile - niciodată - un foarfece. Aceste roluri sunt foarte stricte, în acord cu tradițiile religioase. De asemenea, un bărbat derdian nu se va relaționa niciodată cu un alt bărbat, dacă nu i-a fost mai întâi prezentat de către o femeie. Nu este important dacă femeia este derdiană sau nu.

Derdienilor le place să aibă musafiri, dar sunt, de asemenea, foarte mândri de cultura lor. Ei știu că nu sunt în stare să construiască un pod singuri, acesta fiind doar un element pe care ei nu îl știu acum, dar vor să îl învețe. Ei nu consideră cultura și educația străinilor ca fiind una superioară lor, așteptându-se ca străinii să se adapteze culturii lor. Derdienii se comportă foarte natural, așa că nu pot să explice altora de ce se comportă cum se comportă ei. (Foarte important!)

Instrucțiuni pentru ingineri

Situația:

Sunteți un grup de ingineri care lucrează pentru o companie multinațională de construcții, foarte interesată în servirea comunității. Compania voastră tocmai a semnat un contract important cu consiliul din Derdia, prin care se obligă să îi învețe pe localnici să construiască un pod. Este foarte important să vă încadrați în termenii contractului; altfel, contractul va fi anulat, iar voi veți fi concediați. Voi sunteți motivați să faceți o treabă bună și vă doriți foarte mult să-i ajutați pe alții.

Trebuie știut faptul că satul din Derdia se află într-o zonă montană, cu multe văi, însă fără poduri, astfel că un drum pe jos până la un alt sat durează 2-3 zile. S-a estimat că, odată cu realizarea unui sistem de poduri, aceste drumuri vor dura doar 5-6 ore. Sarcina voastră este să îi instruiți pe derdieni cum să își construiască singuri podurile, oferindu-le acum doar instrucțiuni verbale.

Este foarte important să citiți instrucțiunile cu grijă și să decideți împreună asupra modului în care urmează să se construiască podul. După 10 minute, doi ingineri din echipa voastră vor putea să meargă să ia contact - pe o durată de 5 minute - cu localitatea din Derdia în care va fi construit podul, pentru a verifica condițiile naturale și materiale, pentru a se familiariza cu derdienii, cu cultura lor etc. Apoi, veți mai avea încă 10 minute pentru a analiza din nou planul de construcție și pentru a completa pregătirile. După aceasta, întreaga echipă de ingineri va merge în Derdia să îi învețe pe derdieni cum să construiască podul.

Podul:

Podul va fi simbolizat de o construcție din hârtie. Podul va fi legat de două scaune sau mese aflate la o distanță de aproximativ 100 cm și trebuie să fie suficient de stabil și rezistent, încât, la sfârșitul procesului de construcție, să fie în stare să suporte greutatea lipiciului și a foarfecelor folosite în construcție. După cum vi s-a mai spus, componentele podului pot fi realizate și asamblate doar în Derdia, deoarece, astfel, derdienii vor putea învăța cum să construiască alte poduri, după ce voi veți pleca.

Materialele:

40 cartonașe de hârtie, 4 tuburi de lipici, 4 foarfece, riglă, 6 creioane

4

Numele întâlnirii: Analiza comunității

Modul: Eu și comunitatea

Aria de învățare: Cetățenie Activă

Scopul întâlnirii: Membrii ar trebui să plece de la această întâlnire cu o înțelegere clară a punctelor forte, a resurselor și a nevoilor comunității, care să-i anime în servirea comunității.

Obiective de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) Descrie diferitele modalități pentru identificarea problemelor, a nevoilor și a resurselor comunității.
- (C) 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) Creeze o hartă a nevoilor și a resurselor comunității.
- (V) Identifice punctele forte pozitive ale comunității lor fără a-i minimaliza nevoile. (*discernământ*)
- (V) Descrie punctele forte și bunurile pe care le oferă comunitatea lor. (*recunoștință*)

Concepte-cheie:

- **Turul comunității**¹: O metodă participativă, de teren, folosită pentru colectarea informațiilor despre resursele și despre dinamica zonei.
- **Problemele comunității**: Realitățile din comunitate care au un impact negativ asupra oamenilor sau asupra mediului, fie ele materiale sau imateriale.
- **Harta comunității**: Reprezentare vizuală folosită pentru identificarea resurselor și a bunurilor disponibile într-o anumită comunitate.
- **Discernământ**²: A privi orice aspect în mod obiectiv și corect, din mai multe perspective.
- **Recunoștință**³: A ști, a simți și a fi recunoscător pentru toate lucrurile bune din viață.

Planul întâlnirii:

Activități	Metode nonformale	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentare	5 minute	
2. Încălzirea atmosferei!	Energizer	10 minute	
3. Învățând despre comunitatea noastră	Brainstorming	15 minute	Foi de flipchart, markere, Anexa <i>Metode de analiză a comunității</i>
4. Turul comunității	Turul comunității	60 de minute	Broșura <i>Ghid de observare</i> , camere foto/mobile, hartă itinerar, creioane
5. Harta comunității	Grup de lucru	25 de minute	Hârtie flipchart, markere, creioane colorate
6. Evaluare și încheiere		5 minute	Lista participanților
Total timp estimat: 2 ore			

Nota facilitatorului

Această întâlnire este catalizatorul pentru primul Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității: îi ajută pe tineri să deprindă pașii de început ai oricărui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității (faza de concepere) într-un mod distractiv și temeinic. De-a lungul timpului, vă veți întoarce adesea la acest proces. Vă recomandăm ca, de fiecare dată când începeți un nou Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, să efectuați analiza comunității, chiar dacă nu veți utiliza timpul alocat unei întâlniri în mod exclusiv pentru analiza comunității. Astfel, această întâlnire este incredibil de importantă pentru fixarea standardelor pentru „cum începe un Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității”, un standard la care membrii clubului vostru IMPACT se vor raporta mereu.

Descrierea activităților:

1. Bun venit și introducere (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil, pregătiți pentru întâlnire și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătire: Aranjați scaunele în cerc. Pe măsură ce ajung tinerii, invitați-i să ocupe loc și să-și împărtășească din experiențele ultimei săptămâni.

Facilitare: Odată ce toți membrii au sosit, prezintă în câteva minute tematica întâlnirii: „Analiza comunității”. Spune-le că, de azi, vor începe să lucreze la primul Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității! Reamintește-le că procesul de planificare și de dezvoltare a proiectului va fi un minunat catalizator pentru creșterea și pentru dezvoltarea la care speră, atât personal, cât și în comunitate.

2. Încălzirea atmosferei! (10 minute)

Scopul activității: Includem un joc energizant la începutul întâlnirii pentru a-i ajuta pe tineri să se „încălzească”, să se simtă entuziasmați de întâlnire și gata de lucru. Oricum, în unele cluburi poate fi mai bine „să lucrezi mai întâi și te joci mai târziu” - așa că simte-te liber să păstrezi acest joc pentru un moment ulterior al întâlnirii, atunci când tinerii au nevoie de o pauză.

Pregătire și facilitare: Cere-le participanților să se ridice și să se grupeze în cerc, lăsând puțin spațiu între ei. Vă propunem două jocuri energizante, însă puteți juca la fel de bine un joc cu care sunteți obișnuiți.

Opțiunea 1: Dă mai departe! Alege o persoană care să înceapă jocul. Această persoană trebuie să se întoarcă spre dreapta sa, să se uite în ochii celui de lângă el și să bată din palme o dată - simultan cu vecinul. Când perechea reușește să aplaude exact în același moment (făcând un singur sunet), a doua persoană trebuie să se întoarcă spre dreapta sa, să se uite în ochii celui de lângă el și să facă același lucru. În acest fel, grupul va da mai departe bătaia din palme în jurul cercului, fiecare persoană bătând din palme de două ori, o dată cu persoana din stânga lor și o dată cu persoana din dreapta lor.

Dacă nu reușesc să-și coordoneze bătaia din palme de prima dată, lasă-i să încerce de mai multe ori. Dacă vrei ca jocul să aibă mai mult haz, pe măsură ce perechile reușesc să bată din palme la unison, poți să provoci grupul să preia bătaia din palme în tot cercul fără greșală, la fiecare tură, din ce în ce mai repede.

Opțiunea 2: Ninja. Alege o persoană care să înceapă jocul. Această persoană trebuie să-și înclăsteze degetele, ridicând mâinile deasupra capului, după care să facă o mișcare de tăiere verticală - „tăiere tip karate” - îndreptată către altcineva din cerc (fără să se miște din locul său) în timp ce țipă puternic „Haaa!”. Persoana care „primește” mișcarea de tăiere trebuie să răspundă la rândul ei, țipând

„Haaa!”, împreunându-și mâinile și ridicându-le deasupra capului cât mai rapid posibil. Imediat după ce a făcut acest gest, cei de lângă el (cel care stă în dreapta și cel care stă în stânga lui) trebuie să-și împreuneze mâinile și să facă o singură mișcare de tăiere la nivelul stomacului său în timp ce strigă „Haaa!”. Strigătele și acțiunile lor trebuie să fie sincronizate.

Odată ce această serie de trei mișcări a fost realizată cu succes, persoana ale cărei mâini sunt încă deasupra capului transmite mișcarea de tăiere altcuiva, trecând prin aceleași mișcări asemenea primei persoane. În timp, transmiterea loviturii de tăiere trebuie să se facă tot mai rapid. Dacă grupul o execută bine, puteți face jocul și mai provocator prin eliminarea jucătorilor care fac greșeli. Pe măsură ce se micșorează cercul, jucătorii trebuie să strige și să taie mult mai des, de obicei jocul terminându-se în hohote de râs.

3. Învățând despre comunitatea noastră (15 minute)

Scopul activității: În faza de concepție a unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, unul dintre cei mai importanți pași este analiza comunității. Sunt numeroase metodele de a face o analiză a comunității; multe dintre ele se fac pornind de la resursele comunității. Prin această activitate, participanții se vor familiariza cu diferitele modalități de analiză a comunității.

Pregătire și facilitare: Pe o foaie de flipchart, scrieți întrebarea: „Care sunt căile prin care putem învăța despre nevoile comunității noastre?” și invitați-i pe participanții la o sesiune de brainstorming. Scrieți contribuțiile lor pe flipchart.

După câteva minute, faceți un sumar al ideilor și adăugați și următoarele variante (dacă nu au fost deja menționate de către participanți):

- Reflecții și discuții la nivel de club în care participanții pot să-și împărtășească gândurile,
- Observări directe în comunitate,
- Sondaje, chestionare, întrebări,
- Analiza articolelor din mass-media despre diferitele probleme ale comunității,
- Analiza Proiectelor de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității făcute de alte organizații,
- Invitarea membrilor comunității pentru a-și expune părerile despre diferitele probleme în timpul unei întâlniri de club,
- Intervievarea oamenilor din comunitate.

Explicați-le că acestea sunt câteva moduri practice de a colecta informații despre comunitate. Pentru azi, grupul va avea ocazia de a practica una din aceste metode: un tur al comunității. În Anexa *Metode de analiză a comunității*, sunt descrise două metode diferite care pot fi folosite de membrii IMPACT. Pentru acest prim proiect, vă recomandăm folosirea turului comunității, însă pentru proiectele viitoare vă sugerăm folosirea altor metode.

4. Turul comunității (60 de minute)

Notă: Depinzând de anotimp, de vreme sau de amplasarea clubului vostru pentru întâlniri IMPACT, această activitate poate fi dificil de realizat. Oricum, efectuând un tur al comunității, îi puteți ajuta în mod practic și distractiv pe membrii clubului să „vadă” cu adevărat actual comunitatea lor. Vă recomandăm să o faceți, dacă este posibil! Totuși, într-un oraș mare, această activitate trebuie făcută într-o zonă selectată sau într-un cartier – nu e nevoie să acoperiți tot orașul! Încercați să alegeți o zonă cu care tinerii sunt familiarizați, cum ar fi cartierul de lângă școala lor sau zona în care locuiesc cei mai mulți dintre ei. Dacă nu puteți ieși pentru un tur, atunci invitați-i pe câțiva membri ai comunității pentru a împărtăși experiențele lor din cadrul comunității și pentru a-și exprima diferite puncte de vedere sau, pur și simplu, extindeți următoarea activitate, astfel încât să permiteți membrilor mai mult timp pentru trasarea hărții comunității lor.

Pregătire: Înainte de întâlnire, trasați câteva rute pentru turul comunității, rute ce pot fi parcurse în aproximativ 45 de minute de la clubul vostru. Trasați direcțiile pentru acele rute. Încercați să creați o rută care trece prin zonele rezidențiale, prin cartierele de afaceri, prin spațiile de agrement

sau prin zonele industriale – incluzând zone în care, poate, tinerii voștri nu au fost încă. Creați doar atâtea rute câți lideri aveți, un lider va însoți fiecare grup.

Dacă aveți acces la camere digitale (sau dacă membrii au telefoane mobile care pot face fotografii), le puteți cere să aducă dovezi foto pentru aspectele pe care le văd în cadrul turului. Dacă alegeți această opțiune, asigurați-vă că ați lămurit cu membrii grupului importanța faptului de a fi respectuoși cu oamenii din jur atunci când fac fotografii.

Facilitare: Explicați-le membrilor grupului că, și dacă au trăit toată viața în comunitățile respective, astăzi sunt invitați să le vadă cu alți ochi: cu ochii cuiva venit să servească!

Reamintește-le că fiecare comunitate are deja multe atribute minunate (chiar dacă, adeseori, ei nu realizează acest aspect) și că membrii comunității - și resursele disponibile - pot fi cel mai mare ajutor pentru clubul IMPACT care încearcă să realizeze un Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. În turul lor, încurajați-i să urmărească și resursele/bunurile comunității, pentru a avea și o listă a lucrurilor pozitive pe care ei le-au remarcat în comunitate.

Este, de asemenea, adevărat că fiecare comunitate are probleme – unele care sunt ușor de sesizat, altele care se văd greu la suprafață. Spuneți-le membrilor clubului să caute atât problemele evidente, cât și cele mai puțin evidente în turul lor și păstrați o listă a zonelor ce necesită îmbunătățiri.

Încurajați-i pe membri să vorbească cu oamenii în turul lor – pentru a le explica că ei sunt de la un club IMPACT care dorește să realizeze un Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității și că ei caută idei sau căi pentru a sluji și resurse care să-i ajute. Cu această ocazie, ar putea fi surprinși de viziunea asupra comunității prin ochii unui copil din parc, ai unei bătrâne ce stă pe o bancă ori ai unui taximetrist care așteaptă un client!

Sincronizați-vă ceasurile sau celularele și stabiliți un anume timp pentru întoarcerea la locul întâlnirii. Acordați grupului 45 de minute pentru tur. Asigurați-vă că fiecare are Anexa *Ghidul Observării* pentru notițe, un instrument de scris și o cameră foto pentru a immortaliza ceea ce văd (dacă este posibil). Apoi, împărțiți-i în grupuri mici, trasați-i fiecărui grup câte o rută, și (împreună cu liderii) începeți turul.

Notă de siguranță: Aveți grijă să planificați o rută care nu este prea periculoasă și amintiți-le tinerilor să vegheze și să fie atenți când traversează drumuri aglomerate etc. Un lider de club trebuie să însoțească fiecare grup. Încercați să creați un echilibru între expunerea tinerilor la noi zone (și, probabil, mai puțin sigure sau curate!) ale comunității și nevoia evidentă de prevenție și de siguranță.

La întoarcere, conduceți o discuție lămuritoare, folosind câteva întrebări.

Întrebări de procesare/debriefing:

- V-a plăcut această activitate?
- Care par să fie cele mai mari provocări ale comunității/nevoi/probleme? (Evident că nu vor avea întregul tablou, de vreme ce s-au plimbat doar într-o mică parte a orașului într-un timp foarte scurt, însă, pe baza observațiilor făcute, ei pot alcătui o listă.)
- Care sunt cele mai evidente bunuri ale comunității?
- Care este cel mai evident aspect în privința comunității?
- Care este cel mai neașteptat?
- Sunteți mișcați de estetica comunității, fie pozitiv, fie negativ?
- Ce ar transforma comunitatea voastră într-un loc mai bun?
- Sunt acolo aspecte pe care v-ar plăcea să le schimbați sau să le îmbunătățiți?
- Ce idei aveți acum pentru Proiectul clubului de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității?

5. Harta comunității⁵ (25 de minute)

Scopul activității: Acest exercițiu este un instrument de planificare care îi va ajuta pe membrii IMPACT 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. Oricum, pentru cluburile începătoare, vă recomandăm această abordare simplă.

Pregătire: Cereți-le membrilor clubului să se separe din nou în grupurile din timpul turului. Dați-i 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 pe care tocmai au vizitat-o. Dacă membrii clubului nu sunt familiarizați suficient cu zona și ar desena mai degrabă o hartă a unei părți diferite a comunității, e destul de satisfăcător. 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.

Facilitare: Odată ce grupurile au identificat pentru ce comunitate geografică vor face harta, 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. 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.

Odată harta 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 anumite 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.

În final, 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 ca club IMPACT?
- 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?

Nota facilitatorului: 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 clubului. Totuși, reamintește-le membrilor 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.

(Notă: Asigură-te 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 nou club IMPACT).

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

5. Evaluare și încheiere (10 minutes)

Notă: Încercați să creați o atmosferă pozitivă și entuziastă pentru întâlnirea următoare!

Pregătire și facilitare: Cu scopul de a încuraja reflecția asupra întâlnirii de astăzi, cereți-le participanților să se gândească în liniște la o persoană căreia îi vor povesti despre aspectele pe care le-au învățat astăzi – un părinte, un prieten care nu este în IMPACT, chiar și unui animal de pluș. Încurajați-i să-i spună acelei persoane despre întâlnirea de astăzi înainte de a merge la culcare ca astfel să nu uite!

Completați lista de prezență, discutați detaliile administrative și anunțați când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le participanților pentru prezența la această întâlnire și salutați-l călduros pe fiecare membru IMPACT la despărțire.

Bibliografie:

- [1] Burns, Janice C., Pudrzynska, Dagmar Paul and Paz, Silvia R. 2012. *Participatory Asset Mapping: A Community Research Lab Toolkit*. Advancement Project. Retrieved April 27, 2016 (<http://www.communityscience.com/knowledge4equity/AssetMappingToolkit.pdf>).
- [2] & [3] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. "Ways to Use VIA Character Strengths". *Values în Action*. Retrieved April 27, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [4] Rabinowitz, Phil. 2015. "Windshield and Walking Surveys". *Community Tool Box*. Retrieved April 27, 2016 (<http://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/assessment/assessing-community-needs-and-resources/windshield-walking-surveys/main>).
- [5] Dorfman, Diane. 1998. *Mapping Community Assets Workbook*. Asset-Based Community Development Institute. Retrieved April 27, 2016 ([http://www.abcdinstitute.org/docs/Diane%20Dorfman-Mapping-Community-Assets-Workbook\(1\)-1.pdf](http://www.abcdinstitute.org/docs/Diane%20Dorfman-Mapping-Community-Assets-Workbook(1)-1.pdf)).

Anexe:

1. Anexa_Metode de analiză a comunității
2. Anexa_Ghid de observare

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Metode de analiză a comunității	Analiza comunității	Eu și comunitatea

Introducere

Această anexă conține două metode alternative care pot fi folosite pentru a învăța despre comunitate în timpul fazei de concepție a unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. Folosiți aceste metode pe parcursul viitoarelor proiectelor IMPACT! Pentru alte metode de analiză a comunității puteți consulta Ghidul facilitatorului IMPACT.

Metoda 1: Interviu de grup

Pentru a folosi această metodă, membrii clubului trebuie să facă următoarele:

- Să scrie o listă a persoanelor pe care vor să le intervieze (reprezentanți ai primăriei, experți locali în probleme de mediu, oameni de afaceri, cetățeni obișnuiți, profesori etc.).
- Scrieți o listă a întrebărilor ce vor fi adresate oamenilor (maxim 5 întrebări de persoană).
- Dacă oamenii pe care vor să-i intervieze sunt figuri publice importante, membrii clubului trebuie să-i contacteze în prealabil pentru a primi acordul și programarea interviului. Dacă nu, pot fi intervievați oamenii de pe stradă.
- Conduceți interviurile! Aceasta se poate petrece și unu la unu, însă sunt mult mai eficiente în grupuri mici, cu un membru IMPACT servind ca „interogator” și cu ceilalți sprijinindu-l și luând notițe.
- După ce interviurile sunt finalizate, centralizați răspunsurile. Dacă încercați să identificați o nevoie a comunității pe care să vă focalizați, clasificați răspunsurile pe baza numărului de oameni care consideră chestiunea o problemă.

Lucruri de ținut minte:

- Lămuțiți-i pe oamenii intervievați de ce vreți să le luați un interviu și cum veți folosi informațiile pe care vi le împărtășesc.
- Reasigurați persoana intervievată că numele ei/lui și răspunsurile nu vor fi făcute publice.
- Încercați să țineți interviurile în aproximativ 15-20 minute.
- Puneți doar întrebări care au un scop justificat, nu deviați de la subiect.
- Mulțumiți-i fiecărei persoane intervievată!

Metoda 2: Analiza presei

Pentru această metodă, veți avea nevoie de acces la presa locală, la publicațiile online sau la panourile informative ori la emisiunile radio/TV. Citiți-le sau ascultați-le împreună la club și apoi reflectați asupra următoarelor întrebări:

- Care sunt cele mai mediatizate probleme din comunitatea noastră?
- Care au fost știrile zilnice sau săptămânale?
- Ce inițiative locale sau soluții sunt propuse/implementate?
- Ce are de spus opinia publică despre problemele prezentate în cadrul știrilor?
- Există vreo propunere legislativă sau vreo mișcare politică orientată spre rezolvarea chestiunii?
- Există vreun articol cu idei bune pentru proiecte sau cu exemple/situații practice din care ne-ar plăcea să învățăm?

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Ghid pentru observare	Analiza comunității	Eu și comunitatea

Instrucțiuni

În timp ce vă plimbați prin comunitate, observați și luați notițe cu privire la următoarele aspecte (sau orice altceva ce vi se pare interesant). Cu toate că nu puteți dezvolta o cunoaștere în profunzime a comunității doar prin simpla observare într-un timp scurt, puteți face câteva observații folositoare care vă vor ajuta în dezvoltarea Proiectului de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității! Notați atât punctele forte, cât și punctele slabe în aceste categorii și orice altceva descoperiți interesant..

- *Locuințele* Care este vârsta și starea locuințelor din vecinătatea pe care o observați? Sunt aceste clădiri, case și apartamente întreținute sau sunt degradate și necesită reparații? Alte observații?
- *Alte clădiri.* Sunt clădirile ocupate în cea mai mare parte sau în întregime? Sunt clădirile publice și comerciale accesibile oamenilor cu dizabilități - rampe, intrări aduse la nivel etc.? Observații?
- *Spații publice.* Există spații publice unde oamenii se pot aduna? Sunt ele bine întreținute? Sunt ele dotate cu zone pentru odihnă, cu plante și cu arbori, au design atractiv, există distribuitori de cafea și alimente ori alte caracteristici menite să încurajeze oamenii să folosească acel spațiu? Cine folosește aceste spații? Există diversitate? Alte observații?
- *Parcuri.* Sunt parcurile folosite de o varietate de oameni? Sunt ele bine întreținute? Există facilități pentru sport? Sunt locuri de joacă pentru copii?

- *Cultură și divertisment.* Există muzee, biblioteci, teatre, restaurante, cluburi, stadioane sportive, sit-uri istorice etc.? Sunt ele accesibile tuturor părților comunității (localizate central, accesibile transportului public)? Reflectă acestea cultura membrilor comunității?
- *Peisajul stradal.* Peisajul stradal este mediul creat de străzi și trotuare, de clădiri, de copaci etc., care le mărginesc. Există arbori și/sau plante? Există trotuare? Sunt fațadele clădirilor și firmele magazinelor atractive și primitoare? Sunt străzile și trotuarele relativ curate? Există coșuri de gunoi? Există bănci?
- *Activități comerciale.* Ce tip de afaceri sunt aici? Sunt ele active sau doar vitrine goale? Există un amestec de afaceri mari și mici? Există magazine și supermarketuri, farmacii și alte magazine care asigură cele necesare în toate părțile comunității?
- *Trafic.* Cât de aglomerat este traficul în comunitate? Este în cea mai mare parte comercial și industrial - microbuze, camioane etc., - sau este mai mult format din mașini private? Se formează vreodată ambuteiaje? Există multe biciclete în trafic? Există piste pentru biciclete?
- *Calitatea mediului.* Cât de multe spații verzi utilizabile există? Sunt ele răspândite în întreaga comunitate? Există smog sau ceață? Există miros de fum, de gunoi, de gaze de eșapament, de chimicale, de reziduuri industriale etc., în aer?
- *Comunitatea și serviciile publice.* Există organizații și furnizori de servicii comunitare în comunitate – centre de sănătate mentală, cantine, adăposturi pentru cei fără locuințe, birouri de ajutor social etc.? Sunt ele concentrate într-o zonă anume? Sunt ele accesibile prin mijloacele de transport public?

- *Activitatea politică.* Există semne sau alte indicii ale activității politice? Este activitatea politică permisă sau încurajată în mod explicit? Există proteste și demonstrații?
- *Organizațiile comunitare.* Ce dovezi ale prezenței unor astfel de organizații există în comunitate? Există cluburi pentru servicii? Există și alte organizații centrate în jurul problemelor comunității, (mediu, sport sau activități recreative, de socializare etc.)?
- *„Simțul” comunității.* Care este percepția voastră globală asupra comunității? Este un loc pe care îl găsiți atractiv?
- Alte observații, puncte forte sau vulnerabilități?

Denumirea întâlnirii: Pașii Proiectului de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității

Modul: Eu și comunitatea mea

Aria de învățare: Cetățenie Activă

Scopul întâlnirii: este de a-i ajuta pe tineri să înțeleagă etapele unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității.

Obiective de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) Descrie pașii unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității.
- (A) Selecteze o problemă adecvată ce va fi abordată prin intermediul Proiectului lor de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității.
- (A) Formuleze într-un mod clar și concis problema pe care o va aborda proiectul lor.
- (V) Recunoască importanța planificării și a rigurozității Proiectelor de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. (*prudență, perspectivă*)

Concepte-cheie:

- **Prudență**¹: a nu-ți asuma riscuri nejustificate, a nu face ceva ce vei regreta.
- **Perspectivă**²: a privi lumea într-un mod care are relevanță atât pentru tine, cât și pentru alții.
- **Etape ale unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității**: Procesul pas cu pas de conceptualizare, de planificare, de implementare, de monitorizare, de evaluare și de celebrare a unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul comunității.

Planul întâlnirii:

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Căsuța piticilor	Joc	45 de minute	Cutii de chibrituri (20 cutii pe grup), cărți de joc (10 cărți pe grup), hârtie de flipchart, hârtie A4, markere, cronometru, Anexa <i>Căsuța piticilor</i>
3. Pașii proiectului	Prezentare	15 minute	Flipchart, markere, Anexa <i>Pașii unui proiect</i>
4. Selectarea unei probleme	Lucru pe grupe mici	40 de minute	Hârtie albă, flipchart, markere, pixuri, Anexa <i>Copacul problemei</i>
5. Evaluare și încheiere		10 minute	Lista participanților

Timp total estimat: 2 ore

Nota facilitatorului

Această întâlnire IMPACT e destinată să realizeze două aspecte:

- 1) *să le dea membrilor IMPACT o viziune, o privire de ansamblu asupra procesului de învățare, utilizând o analogie bazată pe jocul „Casa piticilor”*
- 2) *să îi inițieze în primul lor Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității prin selectarea prin și analizarea oficială a unei probleme (un proces pe care l-au început în întâlnirea anterioară).*

Descrierea activităților:

1. Bun venit și introducere (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil, pregătiți pentru întâlnire și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătire: Aranjați scaunele în cerc. Pe măsură ce ajung tinerii, invitați-i să ocupe loc și să-și împărtășească din experiențele ultimei săptămâni.

Facilitare: Când au venit toți membrii, acordă câteva minute pentru prezentarea tematicii de astăzi: „Pașii unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității”. Explică faptul că, în această lecție, veți explora „imaginea de ansamblu” a unui Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității și veți afla despre toți pașii care trebuie parcurși, de la început până la sfârșit. Apoi, veți începe efectiv chiar să lucrați la un proiect, bazat pe analiza comunității, analiză pe care ați făcut-o la ultima întâlnire!

2. Căsuța piticilor (45 de minute)

Notă: Acest joc e menit să-i ajute pe membrii IMPACT 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.

Organizare: 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.

Reguli: Fiecare pitic trebuie să aibă o camera separată. (Vor fi acordate puncte pentru numărul de pitici pe care îi poate găzdui casa). Fiecare cameră trebuie să aibă patru pereți. Casa trebuie să aibă podea și tavan, care trebuie, de asemenea, construite din materialele disponibile (fără fundația din foaie de flipchart). Casa trebuie să reziste unei zguduirii ușoare a hârtiei sau a mesei pe care este construită – dacă se dărâmă, piticii nu se află în siguranță!

Criterii de evaluare:

- Trăinicia casei – 10 puncte (Testul de rezistență va fi făcut prin clătinarea mesei sau a foii de flipchart. Punctele sunt acordate dacă locuința rezistă testului.)
- Număr de camere – 2 puncte pe cameră.
- Număr de nivele/etaje – 10 puncte pentru fiecare etaj.
- Creativitate – 20 puncte (Bazate atât pe aparență/estetică, cât și pe folosirea creativă a materialelor.)

Facilitare: Prezintă jocul, spunând o poveste despre un grup de pitici care și-au pierdut casa din cauza unei vrăjitoare malefice (sau născocеște-ți propria poveste, bazându-te pe basme cunoscute). Asigură-te că explici clar problema - că acum piticii nu mai au adăpost. Apoi cere grupului să dea o posibilă soluție. Când unul dintre ei spune ceva despre „construirea unei case noi”, fii de acord cu ideea și explică-le faptul că exact asta e ceea ce vor face ei în continuare!

Apoi, asigură-te că le explici clar regulile și criteriile de evaluare și accentuează foarte ferm că nu sunt permise prelungiri ale timpului acordat. După ce s-a răspuns întrebărilor, pornește cronometrul și spune: „Start!” Anunță cât timp a trecut la fiecare cinci minute, pentru a le permite să-și calculeze progresul. Când cele 20 de minute s-au terminat, fă o tură pentru a evalua fiecare echipă, verificând trănicia casei și acordând puncte corespunzător criteriilor anunțate. După evaluarea caselor, anunță grupul câștigător și aplaudați-l împreună.

Adună-i pe toți participanții împreună pentru o sesiune de debriefing și utilizează întrebările sugerate ca să începi. Scopul debriefingului este de a ajuta echipele să recunoască că, în timpul activității, toate casele lor au trecut prin aceleași faze: concepere (identificarea unei probleme și stabilirea unui scop), planificare, implementare, evaluare și celebrare. Acestea sunt fazele unui Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității. Urmărirea acestor pași va ajuta la asigurarea unui proiect bine făcut și la creșterea competenței membrilor cu privire la proiect. Pe baza răspunsurilor clubului la întrebările tale, ajută-i să recunoască fiecare fază.

Întrebări de procesare/debriefing:

- Care a fost problema pe care ați abordat-o?
- De ce au fost construite case pentru pitici? Cum i-a ajutat acest fapt să-și rezolve problema?
- Ați planificat ceea ce veți face și de ce anume veți avea nevoie înainte de a începe să construiți? De ce sau de ce nu? Cum v-ați descurcat?
- De ce a fost important să planificați dinainte?
- V-ați modificat planul pe parcurs? De ce a fost important să vă ajustați planul pe parcurs?
- Ce ați făcut pentru a vă asigura că tot ceea ce ați construit va rămâne în picioare?
- Acum, că ați văzut rezultatele testului, ați face ceva diferit, dacă ar trebui să reluați activitatea?
- Cum v-ați simțit când am anunțat câștigătorii?

3. Pașii unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității (15 minute)

Notă: Trece direct la această activitate după discuția anterioară, pentru a-i ajuta pe membri să lege experiența lor din joc de stadiile unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității.

Pregătire și facilitare: Scrie următoarea listă pe o foaie de flipchart/tablă cu litere mari:

- Identificarea problemei,
- Clarificarea scopului,
- Planificare,
- Implementare,
- Monitorizare,
- Evaluare,
- Celebrare.

Aceste faze au fost pe scurt prezentate în întâlnirea „Introducere în Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității” din acest modul. Totuși, acum e timpul ca tinerii IMPACT să primească mai multe detalii. Explică-le membrilor că acestea sunt etape ale unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității și accentuează faptul că ei tocmai au trecut prin aceleași etape când au construit căsuțele pentru pitici! Pentru a le întări înțelegerea, parcurge lista pas cu pas și asigură-te că toți pricep la ce se referă fiecare etapă. Lista ulterioară îți va da un punct de pornire, dar poți face referire și la Anexa *Etape ale Proiectului de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității*.

Identificarea problemei: Acesta este primul pas în orice Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. În jocul „Căsuța piticilor”, acest aspect s-a întâmplat când grupurile și-au dat seama că piticii nu mai au un loc în care să locuiască. A identifica problema înseamnă a hotărî cu exactitate ce anume va rezolva proiectul vostru – chiar dacă nu știți încă ce anume. Acest stadiu al Proiectului de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității se bazează pe analiza comunității, pe care grupul deja a efectuat-o, precum și pe informații provenite de la alți membri ai comunității, cu scopul de a-i ajuta pe tinerii IMPACT să identifice probleme reale în comunitate și să aleagă problema pe care o va adresa clubul lor.

Clarificarea scopului: Acesta este al doilea pas al oricărui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. În exemplul cu căsuța piticilor, acest fapt se întâmplă când grupurile hotărăsc să construiască piticilor o căsuță, ca modalitate de a le rezolva problema că piticii nu au un loc în care să locuiască. (Să se clarifice faptul că ar fi putut fi și alte soluții la problema piticilor fără adăpost, cum ar fi să le dăm corturi sau să-i mutăm într-un hotel – dar, în schimb, ei le construiesc o casă.) Există întotdeauna mai multe soluții la problemele comunității. Clarificarea scopului înseamnă să hotărâști ce drum spre o soluție va urma grupul tău în proiect și să scrii o declarație clară care să explice scopul.

Planificare: După ce scopul sau „ținta” este stabilită, următoarea etapă a unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității este să hotărâști cum să și ajungi acolo. Acest fapt înseamnă planificarea activităților și a pașilor concreți pe care grupul îi va face pentru a-și atinge scopul. În exemplul cu căsuța piticilor, acest fapt se întâmplă când grupurile își acordă timp pentru a face un plan, pentru a decide ce materiale vor folosi pentru construcție etc. Această etapă a unui proiect poate să ia ceva timp, deoarece sunt multe amănunte de care trebuie să se țină cont!

Implementare: Aceasta este, probabil, cea mai amuzantă etapă a oricărui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității: timpul când planul e gata să fie aplicat! În exemplul cu căsuța piticilor, acest fapt se întâmplă când grupurile lucrează efectiv la construirea caselor.

Monitorizare: Această etapă ar trebui să aibă loc odată cu etapa de implementare. Monitorizarea este, pur și simplu, o modalitate mai deosebită de a spune că întotdeauna ar trebui să verifici ca să-ți dai seama dacă planul evoluează așa cum te aștepti. În exemplul cu căsuța piticilor, acest fapt se întâmplă când grupurile își acordă timp pentru a vedea dacă planul lor nu merge și dacă îl schimbă în timpul construirii. În Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, aceasta înseamnă că tinerii din IMPACT ar trebui să urmărească reacțiile pe care membrii comunității le au la proiectul lor, să fie atenți la evenimentele care n-au decurs așa cum se așteptau și să ajusteze planul în mod corespunzător, pentru a-și putea atinge scopul.

Evaluare: Această etapă se petrece atunci când proiectul este terminat. Este momentul când un club IMPACT reflectează la ceea ce s-a întâmplat în timpul proiectului lor și dacă și-au atins sau nu cu succes scopul dorit. În exemplul cu căsuța piticilor, acest fapt se întâmplă atunci când grupurile primesc pentru căsuța construită un punctaj, în funcție de anumite criterii!

Celebrare: Aceasta este etapa finală a oricărui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. În activitatea „Căsuța piticilor”, acest fapt s-a întâmplat atunci când grupul învingător a fost aplaudat pentru proiectul lor de construcție și a primit premiile. În IMPACT, după finalizarea proiectului, clubul ar trebui să-și sărbătorească în cadrul comunității munca depusă (chiar dacă își dau seama că ar fi putut să se descurce mult mai bine) și să fie entuziasmați cu privire la următorul lor proiect!

Asigură-te că membrii IMPACT înțeleg aceste etape din analogia cu jocul pe care l-au jucat mai devreme. Lipește foaia de flipchart pe un perete și las-o acolo, pe durata următoarelor câteva săptămâni, pentru a ajuta grupul să înțeleagă în care etapă a Proiectului de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității se află la un moment dat, cu propriul lor proiect!

4. Selecția problemei (40 de minute)

Notă: Asigură-te că specifice clar faptul că urmează să treceți de la „teorie” la „practică”. Acum, că tinerii înțeleg direcția pe care trebuie s-o urmeze, pentru a finaliza cu succes un Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității, e timpul să plecați la drum! „Munca de fundal” a analizei comunității a fost făcută la ultima întâlnire. Acum e momentul să completați prima etapă a proiectului: identificarea problemei.

Pasul 1: Formularea problemei. Formularea unei probleme în mod clar (un singur enunț care ghidează, care sumarizează „inima” problemei) este unul dintre cei mai delicți pași ai unui Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității, dar este deosebit de important, deoarece ghidează toată munca clubului vostru în cadrul proiectului. În această activitate, veți clarifica „ce trebuie făcut și ce nu trebuie făcut”, atunci când formulezi problema. Acordă-le timp tinerilor pentru a lucra la formularea problemei pe care au selectat-o.

Pregătire și facilitare: Scoate hărțile comunității de la întâlnirea anterioară și cere-le membrilor să revadă pe ce problemă au ales să se concentreze pentru proiectul lor. (Dacă nu au selectat o problemă la ultima întâlnire, dă-le timp să discute și să aleagă una acum).

Odată ce au ales problema pe care ar dori s-o abordeze, cum ar fi „Vrem să facem ceva în legătură cu gunoaiile din parc”, explică-le că este timpul să formuleze acea problemă într-un mod cât mai clar! O problemă bine definită presupune o propoziție scurtă, concisă, clară, care descrie problema în termeni specifici. În tabelul ulterior sunt câteva exemple. Scrie-le pe acestea sau citește-le cu voce tare pentru a-i ajuta pe membrii IMPACT să înțeleagă cum să fie specifici când formulează o problemă. Câteva caracteristici special necesare de a fi luate în calcul atunci când formulăm problema sunt:

- Reflectă o situație reală – clar observabilă și bazată pe dovezi.
- Nu presupune o anumită soluție.
- Lasă loc pentru cunoașterea cauzelor care au produs-o.
- Se axează pe o problemă centrală și nu deviază de la aceasta.

Problema descrisă la modul general	Problema formulată greșit	Problemă formulată corect
Nu ne place că orașul nostru este murdar și urât, că există gunoi peste tot, iar câinii mănâncă din gunoi.	Orașul este mizerabil.	Cartierul X în care se află clubul nostru IMPACT are foarte multe gunoaie pe străzi.
Pentru că nu există în comunitatea noastră spații pentru activități recreative pentru tineret, tinerii se plictisesc și consumă droguri.	Nu avem un centru pentru tineret.	Tinerii din comunitatea noastră nu au alternative de petrecere a timpului liber.

Pe baza acestor exemple și caracteristici, invită-i pe membrii să se gândească la problema pe care au ales-o și să o formuleze în acord cu criteriile precizate anterior. Ca facilitator, ar trebui să-i asculți în timp ce discută și să-i ghidezi atunci când se blochează, dar să nu domini procesul. Asigură-te că au ales o problemă care este realistă și cu care se pot descurca. Încurajează-i să se gândească la ceva ce ei pot aborda realist la nivel de club într-o perioadă relativ scurtă de timp. (Pe măsură ce clubul va dobândi mai multă experiență, membrii vor fi capabili să aleagă proiecte mai avansate, dar - pentru moment - ar trebui să înceapă cu ceva relativ simplu). Înainte de a trece la următorul pas, clubul ar trebui să ajungă la un consens în ce privește formularea problemei pe care vor s-o rezolve prin proiectul lor. Odată ce s-au hotărât asupra formulării problemei, scrie-o cu litere mari pe o foaie de flipchart și afișează-o pe perete, unde ar trebui să rămână pe toată durata proiectului.

Pasul 2: Identificarea cauzelor și a efectelor problemei. Odată ce problema centrală a fost identificată și formulată, este timpul să trecem la identificarea cauzelor și a efectelor acesteia. Pentru a face acest pas, un instrument simplu și folositor este Arborele problemei. Identificarea cauzelor și a efectelor problemei îi va ajuta pe membrii clubului IMPACT să-și identifice cu ușurință obiectivele și rezultatele dorite mai târziu, în etapa conceperii.

Pregătire și facilitare: Împarte clubul în grupe mici (3-5 participanți pe grup). Dă-i fiecărui grup o copie a Anexei Copacul problemei și/sau hârtie de flipchart și markere. Arborele este o reprezentare a problemei selectate de ei și a cauzelor/efectelor acesteia. În dreptul trunchiului copacului, spune-le participanților să scrie declarația de problemă pe care tocmai au completat-o – „inima” problemei pe care ei vor s-o abordeze în calitate de club IMPACT. (Verifică dacă problema este ceva ce poate fi abordat realist de către club în această etapă a experienței lor, înainte de a trece mai departe).

Apoi, invită-i pe participanți să se gândească la multiplele cauze care contribuie la acea problemă: Ce stă la baza problemei? De unde a apărut aceasta? Ce factori îi permit să se manifeste în continuare? Ei vor trebui să scrie toate aceste cauze în dreptul rădăcinilor arborelui.

În plus, cere-le să reflecteze asupra efectelor problemei: Spre ce conduce această problemă? Ce alte probleme sau fenomene creează ea dacă rămâne nerezolvată? Spune-le participanților să scrie acele efecte în dreptul crengilor.

După ce grupul a avut 10-15 minute de lucru, adună-i pe toți împreună și cere-le să-și împărtășească rezultatele între ei. Rezervați-vă timp să discutați cauzele și efectele, permițându-le membrilor să-și exprime opiniile – acesta poate fi un timp foarte valoros pentru a afla părerile lor despre comunitate, precum și stereotipiile sau prejudecățile pe care le pot avea, și poate, de asemenea, să îi ajute în dezvoltarea unei înțelegeri mai mature a problemei. Scrie cele mai importante opinii și idei pe aceeași foaie de flipchart pe care ai scris și declarația de problemă și las-o pe perete pentru următoarea întâlnire.

5. Evaluare și încheiere (10 minute)

Notă: Încercați să creați o atmosferă pozitivă și entuziastă pentru întâlnirea următoare!

Facilitare: Faceți o scurtă trecere în revistă a întâlnirii, cerându-le unor voluntari să rezume fazele unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității.

Completați lista de prezență, discutați detaliile administrative și anunțați-i când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le participanților pentru prezența la această întâlnire și salutați-l călduros pe fiecare membru IMPACT la despărțire.

Bibliografie:

- [1] & [2] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths”. *Values in Action*. Retrieved April 27, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- Neagu, Maria (coordinator). 2010. *Active Citizenship IMPACT Curriculum*. Miercurea-Ciuc, Romania: New Horizons Foundation.

Anexe:

1. Anexa_Instrucțiuni Căsuța piticilor
2. Anexa_Copacul problemei
3. Anexa_Pășii proiectului

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Căsuța piticilor	Pașii proiectului	Eu și comunitatea

Instrucțiuni:

Sarcina voastră este să construiți o căsuță pentru piticii străzii în mai puțin de 20 de minute. Pentru aceasta aveți la dispoziție 20 cutii de chibrituri, 10 cărți de joc, 3 coli de hârtie A4 și 5 markere. Căsuța trebuie să fie construită pe o fundație – fie pe o masa fie pe o coală de flipchart dar nu direct pe jos – astfel încât, după ce este finalizată, să-i poată fi evaluate trăinicia.

Reguli: Fiecare pitic trebuie să aibă o cameră separată. (Vor fi acordate puncte pentru numărul de camere!). Fiecare camera trebuie să aibă patru pereți, podea și tavan (care vor fi construite folosind materialele oferite, fără a coala de flipchart). Căsuța trebuie să reziste la o ușoară scuturătură a colii de flipchart sau a mesei – dacă se prăbușește piticii nu au condiții care să le asigure siguranța!

Criterii de evaluare:

- Trăinicia casei – 10 puncte (rezistența este testată prin a scutura puțin coala de flipchart sau masa pe care este construită căsuța.) Punctajul se acordă numai în cazul în care casa rezistă scuturăturii.
- Numărul de camere – 2 puncte pentru fiecare cameră
- Numărul de etaje – 10 puncte pentru fiecare etaj
- Creativitate – 20 puncte (se va lua în considerare dimensiunea estetică și utilizarea creativă a materialelor.)

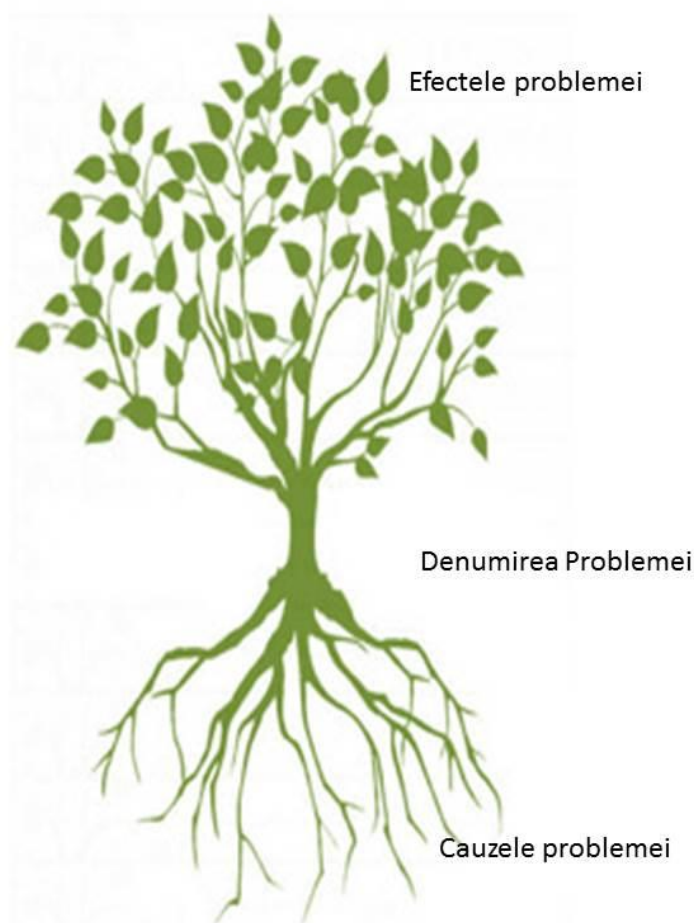
Spor!

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Copacul problemei	Pașii proiectului	Eu și Comunitatea

Copacul de mai jos este o reprezentare a cauzelor și a efectelor problemei pe care tu ai selectat-o. În dreptul trunchiului copacului, scrie care este problema - „inima” situației pe care o vei aborda.

Apoi, acordă-ți ceva timp pentru a reflecta asupra multiplelor **cauze provocatoare** ce contribuie la problema centrală: Ce stă la baza acestei probleme? De unde provine ea? Ce factori îi permit să continue să se manifeste? Scrie fiecare dintre aceste cauze printre rădăcinile copacului.

De asemenea, acordă-ți timp pentru a reflecta asupra **efectelor** problemei centrale: La ce conduce această problemă? Ce alte probleme sau fenomene creează ea? Scrieți aceste efecte printre frunze.



Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Pașii proiectului	Pașii proiectului	Eu și comunitatea

Această anexă își propune să ofere lideror de club IMPACT o imagine de ansamblu, cu toți pașii unui Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității.

Concepere: Etapele inițiale de identificare și de prefigurare a unui proiect.	
Identificarea problemei	De ce este importantă problema? • Problema este motivul pentru care se scrie proiectul! • Desigur că identificarea problemei pe care vrei s-o abordezi îi ajută pe alții care sunt, de asemenea, preocupați de problemă să-ți înțeleagă și să-ți sprijine proiectul. • Pentru a te ajuta în desfășurarea proiectului, problema trebuie formulate pe scurt, logic și clar. Exemple de formulări de problemă: • Nivelul absenteismului școlar printre adolescenți a crescut cu 30%. • Tinerii din comunitatea noastră au un nivel scăzut de informare despre subiecte ca drogurile și alcoolul. O formulare bună a problemei... • Reflectă o problemă reală – una care este clar observabilă și bazată pe probe. • Nu presupune o anumită soluție. • Lasă loc pentru cunoașterea cauzelor de bază. • Se concentrează pe o problemă centrală și nu se abate de la aceasta. • Furnizează un rezumat/un enunț pentru ceea ce îți motivează proiectul. Formularea problemei corect și incorect: • <i>Incorect:</i> Nu avem un centru pentru tineret. <i>Corect:</i> Tinerii din comunitatea noastră nu au un loc unde să participe la activități recreative și educative în condiții de siguranță. • <i>Incorect:</i> Orașului nostru îi lipsește un centru pentru conștientizarea abuzului de droguri. <i>Corect:</i> Există un nivel scăzut de informații disponibile pentru tinerii din orașul nostru despre subiecte ca drogurile și alcoolul.
Clarificarea scopului proiectului	Care este scopul proiectului? • Scopul este acela de a rezolva problema identificată! • Prin urmare, pentru a scrie scopul modifici declarația de problemă și o transformi într-o formulare pozitivă. • Scop este cel care conduce și motivează proiectul. Exemple de scop: • <i>Problema:</i> Tinerii din comunitatea noastră nu au un loc unde să participe la activități recreative și educative în condiții de siguranță. <i>Scop:</i> Crearea unui loc unde tinerii din comunitatea noastră pot participa la activități recreative și educative în condiții de siguranță. • <i>Problema:</i> Creștere în absenteismul școlar al adolescenților cu 30%. <i>Scop:</i> Descreșterea ratei de absenteism școlar al adolescenților. Ce anume face să fie formulat corect scopul?

	• Clar și concis, • Țintește spre un rezultat pe termen lung, • Nu conține cuvântul „și” (acesta ar indica scopuri multiple), • Nu conține cuvântul „prin” (indicând soluția!), • Nu presupune o singură soluție, • Realizabilă și măsurabilă
Obiectivele proiectului	Ce sunt obiectivele proiectului? • Dacă îți imaginezi scopul ca fiind destinația finală a proiectului, atunci obiectivele reprezintă pașii ce trebuie parcurși pentru a ajunge acolo! • Obiectivele ar trebui să te ajute în abordarea câtorva dintre cauzele care provoacă problema. Cum scriu un obiectiv bun? • Un obiectiv bine scris ar trebui să fie SMART: ○ Specific: Răspunzând întrebărilor „Ce?”, „Când?”, „Unde?”, „Pentru cine?” ○ Măsurabil: Ce rezultate va produce acesta? Cât de multe/mult? ○ Realizabil: Avem resursele necesare pentru a-l realiza? ○ Realistic: Cât de reală este posibilitatea de a obține acest rezultat? ○ Încadrat în timp: Poate fi făcut într-o perioadă determinată de timp?
Grupul-țintă și beneficiarii	Cine sunt grupul-țintă și beneficiarii? • Grup-țintă: grupul de oameni asupra cărora proiectul este <i>proiectat</i> să aibă impact. • Beneficiarii direcți: oamenii din grupul țintă care vor fi <i>direct afectați</i> de proiect. • Beneficiarii indirecți: toți ceilalți oameni care vor fi afectați de proiect. Cum îi identific? • Pe baza obiectivelor proiectului și a declarației de scop. • Beneficiarii pot fi doar estimați în această etapă a proiectului. Exemplu: • Scop: Crearea unui loc unde tinerii din comunitatea noastră pot participa la activități recreative și educative în condiții de siguranță. • Obiectiv 1: Crearea unui centru pentru tineret într-o școală din comunitatea noastră pentru 120 de tineri pe perioada unui an școlar. • Grup-țintă: tineri din comunitatea noastră • Beneficiari direcți: 120 de tineri dintr-o anumită școală unde noi vom construi un centru pentru tineret (unul dintre obiective). • Beneficiari indirecți: 20 de profesori de la acea școală, 200 de rude ale tinerilor și 300 de membri ai comunității din cartier.
PLANIFICARE: Defalcarea pas cu pas a ceea ce trebuie făcut pentru a atinge scopul.	
	Ce sunt activitățile? • Activitățile sunt acțiunile specifice necesare pentru a realiza fiecare obiectiv. • Activitățile sunt în continuare împărțite într-o serie de sarcini care sunt îndeplinite într-o anumită perioadă de timp și de metode care explică cum să realizezi sarcina. O activitate are șase caracteristici: • Sfârșitul unei activități este măsurabil. • Evenimentele sunt clar definite, cu început și sfârșit. • Fiecare activitate are un rezultat. • Timpul necesar pentru fiecare activitate este limitat și poate fi estimat.

Activități	- Fiecare activitate ar trebui să fie divizată în sarcini, care vor trebui asumate de către anumite persoane. - Fiecare sarcină va trebui însoțită de metode specifice sau de modalități de a o realiza. Exemplu: - Obiectiv: Crearea unui centru pentru tineret într-o școală din comunitatea noastră pentru 120 de tineri pe perioada unui an școlar. - Activitatea A: Găsirea unui spațiu destinat centrului pentru tineret. - Sarcina A1: Contactarea de diferite instituții pentru identificarea spațiului. - Metode: Citirea anunțurilor publicitare pentru a identifica posibile spații, înaintarea de cereri pentru întâlniri cu instituțiile. - Activitatea B: Curățarea și aranjarea spațiului. - Sarcina B1: Constituirea unei echipe de voluntari pentru curățenie. - Metodă: Cere membrilor IMPACT să se angajeze pentru o zi de muncă. - Sarcina B2: Procură materialele pentru curățenie. - Metode: Fă o listă de materiale necesare, cere afaceriștilor locali donații în bani și/sau materiale.																														
Buget	De ce avem nevoie să scriem un buget pentru proiectul nostru? - Bugetele identifică ce resurse (umane, materiale și financiare) sunt necesare, când e nevoie de ele și te ajută să planifici cum aduni toate resursele cerute. - Bugetele îți permit să evaluezi cât de realist(ă) și de prioritar(ă) este fiecare dintre obiectivele și activitățile proiectului, prin măsurarea costurilor lor reale. Ce ar trebui să includem atunci când planificăm un buget? - Resursele umane necesare pentru fiecare activitate, - Materialele necesare pentru fiecare activitate, - Alte costuri asociate cu fiecare activitate (transport, asigurare, promovare etc.). Bugetele nu sunt doar numere: - Analizând resursele necesare, ține cont de care dintre itemi vor costa bani și cât anume. Dintre materialele care costă bani, gândește-te dacă poți să le obții din donații sau dacă vei avea nevoie să apelezi la o strângere de fonduri pentru a le obține. - Bugetele te ajută să împarți banii pe care i-ai primit pentru a acoperi nevoile prioritare pentru proiectul tău. Mostră de formular buget: <table><tr><th>Categorii de cost</th><th>Activitatea 1</th><th>Activitatea 2</th><th>Activitatea 3</th><th>Total pe categorie</th></tr><tr><td>Resurse umane</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Materiale necesare</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Costuri promoție</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Alte costuri</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Total pe activitate</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Categorii de cost	Activitatea 1	Activitatea 2	Activitatea 3	Total pe categorie	Resurse umane					Materiale necesare					Costuri promoție					Alte costuri					Total pe activitate				
Categorii de cost	Activitatea 1	Activitatea 2	Activitatea 3	Total pe categorie																											
Resurse umane																															
Materiale necesare																															
Costuri promoție																															
Alte costuri																															
Total pe activitate																															
	De ce managementul riscului este parte a unui proces de planificare a procesului? În timpul proiectului, pot apărea evenimente care să-l afecteze pozitiv sau negativ. Există întotdeauna un anumit nivel de incertitudine, dar, gândindu-te de dinainte la																														

Managementul riscului	managementul riscului, ajuți la reducerea rezultatelor negative. ○ Riscuri cunoscute: Pot fi identificate și poți planifica din timp cum să le gestionezi. ○ Riscuri necunoscute: Nu pot fi identificate și nu poți planifica în avans combaterea lor. Depășirea gândirii negative • Gândește ca și cum ai fi cel mai mare competitor al tău: „Cum aş putea eu să sabotez, să blochez sau să împiedic proiectul ca să nu se desfășoare așa cum a fost planificat?” . Apoi ia măsuri pentru a te asigura că aceste situații nu se pot întâmpla. • Nu te gândi că proiectul va eșua! Gândirea negativă asigură rezultate negative, pe când gândirea pozitivă ajută la încurajarea rezultatelor pozitive. Pentru scrierea unui plan alternative bun, meditează cu atenție la următoarele întrebări: • Ce posibile probleme pot apărea cu privire la... ○ Activitățile pe care le-am planificat? ○ Oamenii care sunt implicați? ○ Locul și materialele pe care le folosim? • La ce alternative ne putem gândi pentru a depăși posibilele probleme? • Ce resurse sunt necesare pentru această alternativă? • Cum putem măsura rezultatele proiectului nostru, chiar dacă e necesar ca aceste măsuri alternative să fie luate?
Strângerea de fonduri	Ce resurse sunt disponibile pentru a ne ajuta cu finanțarea proiectului nostru? • Surse de finanțare publică ○ Proiecte și granturi guvernamentale (locale sau naționale) • Surse de finanțare private ○ Fundații comunitare, fundații private, companii ○ Sponsori și parteneri din comunitatea ta locală Ce face să fie bună o propunere de finanțare? • Ar trebui să afli următoarele informații înainte de a aborda un posibil finanțator: ○ Care sunt ariile de interes ale finanțatorului? ○ Ce criterii de eligibilitate are finanțatorul? ○ Ce tip de proiecte a mai finanțat înainte? ○ Care a fost suma dată? Pentru ce perioadă de timp? ○ Cât timp acordă pentru evaluarea propunerii de finanțare? (Când vom primi un răspuns?) ○ Care sunt termenii pentru depunerea cererilor? ○ Care sunt modalitățile de depunere a cererilor? • Cunoașterea acestor informații te va ajuta să scrii o propunere personalizată care să fie atrăgătoare pentru finanțator și care îți ajută proiectul în modul cel mai potrivit.
IMPLEMENTARE: Aplicarea proiectului.	
Monitorizare	Ce este monitorizarea? • Monitorizarea este procesul de a colecta și de a analiza în mod sistematic informații în timpul derulării proiectului cu scopul de a-ți evalua progresul și de a te schimba/adapta corespunzător. • Monitorizarea înseamnă studierea a ceea ce se întâmplă chiar în timp ce se întâmplă. Ce trebuie monitorizat? • Resursele investite în proiect: Ai tot ce-ți trebuie? Folosești resursele în mod eficient?

	• Activitățile: Se derulează acestea conform planului? Trebuie să faci alte schimbări? • Reacțiile: Cum este motivația clubului tău? Cum reacționează comunitatea la proiect?
Colectarea datelor	Ce date trebuie să adunăm în timpul proiectului nostru? • Informații cantitative: număr de persoane, bani etc. (statistici) • Informații calitative: mărturii ale beneficiarilor, povești împărtășite ce provin din implementarea proiectului, sfaturi primite etc. (povești) Cum putem aduna aceste informații? • Jurnale/reviste, • Observații, • Interviu și chestionare.
EVALUARE: <i>Aprecierea sistematică și obiectivă a progresului realizat în atingerea obiectivelor și a scopurilor stabilite.</i>	
Evaluare finală	Pe ce ar trebui să se concentreze evaluarea noastră post-proiect? • Resursele investite, • Activitățile desfășurate, • Rezultatele obținute, • Impactul avut.
Raport	La ce întrebări ar trebui să răspundă raportul nostru post-proiect? • În ce măsură proiectul și-a îndeplinit obiectivele? Dacă nu, de ce nu? • Cât de folositoare a fost fiecare activitate pentru îndeplinirea obiectivelor? • Cât de bine am făcut proiectul? Cât de implicată a fost comunitatea? • Resursele au fost utilizate în mod eficient? • Ce probleme rămân încă nerezolvate? De ce ar trebui să scriem un raport? • Pentru a te ajuta să reflectezi asupra/să evaluezi impactul și succesul proiectului. • Pentru a împărtăși rezultatele proiectului cu alte persoane din comunitate. • Pentru a asigura contabilizarea pentru comunitate sau pentru sponsorii, pentru partenerii și pentru donatorii tăi.
Sustenabilitate	De ce trebuie să reflectăm asupra sustenabilității la finalul unui proiect? • Este important să-ți dai seama dacă beneficiile proiectului vor continua sau nu, după ce implicarea ta va lua sfârșit și să te gândești cum poți ajuta în susținerea acelor beneficii. Dar dacă dorim să rămânem în continuare implicați? Ce întrebări ar trebui să adresăm? • Care este următorul pas în rezolvarea problemelor acestui grup-țintă? • Ce pot face eu în mod concret? Ce poate face clubul nostru? • Ce resurse vor fi necesare (umane, materiale, financiare)? • Unde, când și cum pot obține finanțare sau sprijin?
CELEBRARE: <i>Celebrarea rezultatelor, a ceea ce s-a învățat și concluzia proiectului.</i>	

6

Numele întâlnirii: Scopul proiectului

Modulul: Eu și comunitatea

Aria de învățare: Cetățenie Activă

Scopul întâlnirii: este de a-i ajuta pe membrii IMPACT să își stabilească un scop și obiectivele pentru Proiectul de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității

Obiectivele de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) Explice diferența dintre scop și obiective în cadrul unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității.
- (C) Înțelege importanța tratării cauzei de fond a problemelor pentru a crea soluții viabile pe termen lung.
- (V) Demonstreze optimism și speranță cu privire la viitorul comunității lor. (*speranță*)
- (A) Utilizeze copacul soluției pentru a planifica scopul central și obiectivele unui proiect.

Concepte-cheie:

- **Speranță**¹: a te aștepta la ce e mai bun și a munci pentru a obține asta.
- **Scop**: reprezintă „înta” centrală sau țelul unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității; este opusul problemei.
- **Obiective**: reprezintă pașii specifici și măsurabili care vor fi făcuți în Proiectul de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, pentru a atinge scopul final. Obiectivele bune sunt o inversare a cauzelor de fond ale problemei.

Planul activității:

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Ghicește liderul	Energizer	15 minute	
3. Recapitularea întâlnirii anterioare	Discuție facilitată	10 minute	Coli de flipchart și alte resurse din întâlnirea anterioară
4. Parabola persoanelor în pericol de înec	Poveste	30 de minute	
5. Definirea scopului și a obiectivelor	Lucru în grupuri mici	45 de minute	Coli de flipchart, markere, anexa <i>Copacul soluției</i> , pixuri/creioane
6. Încheiere		10 minute	Lista de prezență
Timp total estimat: 2 ore			

Nota facilitatorului

Această întâlnire are rolul de a-i ghida pe tineri în procesul de alegere a scopului central și de stabilire a obiectivelor pentru Proiectul lor de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. De asemenea, le prezintă o parte importantă a filozofiei IMPACT și o paradigmă a dezvoltării comunității și anume, aceea că schimbarea adevărată și de durată vine din tratarea cauzelor de fond ale problemelor și nu doar a efectelor vizibile.

Descrierea activităților:

1. Bun venit și introducere (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil, pregătiți pentru întâlnire și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătire și facilitare: Aranjați scaunele în cerc. Când tinerii ajung, invitați-i să ia loc și să vorbească despre săptămâna care a trecut. Bucurați-vă de timpul petrecut împreună. După ce sosesc toți, prezentați în câteva minute tematica de azi: „Care este scopul?” Această activitate este despre al doilea pas din Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității: clarificarea scopului. Pe parcursul acestei întâlniri, membrii clubului vor stabili scopul Proiectului lor de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității și vor nota principalele obiective.

2. Ghicește liderul (15 minute)

Scopul activității: Acesta este un joc cu rol de energizare care va face ca întâlnirea să înceapă într-o notă pozitivă.

Pregătire și facilitare: Spuneți-le membrilor să stea în picioare și să formeze un cerc, cu fața orientată înspre interiorul cercului. Explicați-le că, în acest joc, un lider ce va fi numit va face anumite acțiuni, iar restul grupului îl va imita. Exemplele pot include: bătaie din palme, un pas de dans amuzant etc. - liderul va începe acțiunea și o va repeta cât de mult dorește, în timp ce restul grupului îi repetă mișcările. Când liderul schimbă mișcarea, restul grupului face același gest. Exersați mai întâi de câteva ori, pozând voi înșivă în acel lider.

De îndată ce membrii clubului au înțeles ce au de făcut, cereți unui voluntar să părăsească încăperea. Restul participanților formează un cerc și aleg un voluntar care începe să facă mișcările, după care ceilalți îl imită. Apoi, voluntarul care a ieșit este chemat să intre în încăperea. I se spune să stea în mijlocul cercului și să încerce să ghicească liderul care inițiază schimbarea mișcărilor. Dați-i voluntarului trei șanse de a ghici, iar apoi schimbați rolurile - cereți-i unui nou voluntar să ghicească și unui alt membru să fie lider. Continuați jocul până când grupul s-a energizat!

3. Recapitularea întâlnirii anterioare (10 minutes)

Scopul activității: Această activitate are rolul de a le reaminti membrilor IMPACT cele două idei principale ale întâlnirii anterioare. Prima idee este lista etapelor unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, pentru a-i ajuta pe tineri să conștientizeze ce au realizat până acum și ce vor face în această întâlnire. Cea de a doua idee este copacul problemei și discuția pe care au avut-o despre problema pe care încearcă să o rezolve, dar și despre cauzele și efectele ei.

Pregătire: Asigurați-vă că aveți pregătite lista etapelor unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității și anexele copacului problemei, de la întâlnirea anterioară.

Facilitare: Începeți cu lista etapelor unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității și solicitați-le unor voluntari să explice ce include fiecare etapă. Apoi, cereți-i grupului să explice ce a făcut la întâlnirea anterioară și la care etapă crede că se va lucra în întâlnirea de azi. (Răspunsul este etapa „Clarificarea scopului”!) Apoi, priviți copacii-problemă de săptămâna trecută și solicitați-l pe un membru să citească problema selectată. Cereți-i unui voluntar să summarizeze discuția

avută cu privire la cauzele care stau la baza problemei, fără a intra în prea multe detalii și fără a începe o nouă dezbatere pe această temă. Treceți apoi la următoarea activitate.

4. Parabola persoanelor în pericol de înec² (30 de minute)

Scopul activității: Această poveste ilustrează unul din principiile fundamentale ale IMPACT: acela că, pentru a contribui cu adevărat la soluționarea oricărei probleme, trebuie să privești „în amonte” la cauzele ei. Această poveste îi ajută pe membrii clubului să înțeleagă importanța stabilirii obiectivelor pe baza cauzelor problemei, ceea ce va ajuta la crearea unei soluții pe termen lung.

Pregătire și facilitare: Citiți-le participanților povestea de mai jos. După ce ați terminat-o, conduceți o discuție de debriefing/procesare cu grupul, folosindu-vă pentru început de întrebările date.

Într-o zi, un grup de săteni munea pe câmpul de lângă malul unui râu. Deodată, unul dintre ei a zărit un copil care plutea pe apă. O femeie s-a repezit și a salvat copilul, l-a adus la mal și l-a îngrijit. În zilele următoare, tot mai mulți copii erau aduși de apă, iar sătenii îi salvau.

Dar, în scurt timp, s-a creat un flux constant de copii care erau aduși de apă. În curând, întregul sat era implicat în numeroasele sarcini ale operațiunii de salvare: copiii erau scoși la mal, erau hrăniți, îmbrăcați, li se găsea o locuință și erau integrați în viața satului. Deși nu toți copiii erau salvați, sătenii credeau că se descurcă destul de bine.

După un timp, sătenii au devenit epuizați de această muncă de salvare a copiilor. Unii dintre ei au sugerat să meargă în amonte pentru a afla de ce ajung atât de mulți copii să fie luați de apă. Era oare vorba de o boală misterioasă sau se surpase malul în urma unui cutremur? Sau poate cineva rău intenționat îi arunca în apă? Poate era un sat în care sătenii erau atât de lipsiți de speranță, încât își abandonau copiii?

A început o controversă uriașă în sat. Un grup susținea că era nevoie de toată lumea în operațiunea de salvare, pentru că, și așa, de abia făceau față să-i salveze pe toți copiii care erau aduși de apă. Celălalt grup susținea că, dacă ar afla cum ajung copiii în apă, ar putea rezolva situația și copiii ar fi salvați chiar de acolo, eliminându-se astfel operațiunile costisitoare de salvare.

„Nu înțegeți”, strigau unii, „că, dacă am afla de ce ajung în râu, am putea rezolva problema și nu s-ar mai îneca nici un copil? Dacă mergem în amonte, putem elimina cauza problemei!”

„Dar este prea riscant”, au spus bătrânii satului. „Am putea eșua. Nu e treaba noastră să schimbăm sistemul. Și apoi, cu ce ne-am mai ocupa timpul dacă nu am mai avea de făcut asta?”

Întrebări de debriefing/procesare:

- Ce s-a întâmplat în această poveste?
- Care a fost prima soluție pe care au găsit-o sătenii? A fost o soluție bună? De ce sau de ce nu?
- De ce credeți că a sugerat cineva să meargă în amonte?
- Credeți că aceasta ar fi fost o soluție mai bună? De ce sau de ce nu?
- Ce părere aveți despre opinia bătrânilor satului? Sunteți de acord cu ei? De ce sau de ce nu?
- Ce credeți că înseamnă „să mergi în amonte?” Care este morala poveștii?
- Ce legătură credeți că este între această poveste, clubul nostru și Proiectul nostru de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității?
- Puteți să găsiți și alte situații din viața reală în care se poate aplica această poveste?

5. Definirea scopului și a obiectivelor (45 de minute)

Scopul activității: Deși există mai multe abordări în managementul proiectului, în IMPACT folosim adesea metoda următoare, care este una simplă și care-i ajută pe tineri să clarifice și să înțeleagă relația dintre problema centrală a unui proiect și scopul său (precum și diferența dintre scopul central al proiectului și obiectivele sale).

Pasul 1: Clarificarea scopului proiectului. *Așa cum, în întâlnirea anterioară s-a stabilit enunțul problemei, fiecare proiect trebuie să aibă un enunț al scopului. Acesta este opusul enunțului problemei – mai exact, cum ar arăta lumea dacă problema aceea nu ar exista.*

Pregătire și facilitare: În tabelul ulterior, găsiți câteva exemple de scopuri. Scrieți-le separat sau citiți-le cu voce tare, pentru a-i ajuta pe membrii IMPACT să înțeleagă cum să se exprime exact atunci când scriu un enunț al scopului. Explicați-le că, în enunțarea scopului, trebuie să țină cont de următoarele:

- Inversează problema – prezintă scopul ca o eradicare sau ca o micșorare a problemei.
- Nu presupune o soluție sau o cale unică pentru atingerea scopului.
- Se axează pe un singur scop central și nu deviază de la acesta.
- Este un sumar a ceea ce vrei să faci prin proiectul tău, exprimat într-o singură propoziție.

Formularea problemei	Formularea scopului
Cartierul în care au loc întâlnirile clubului IMPACT are străzile pline de gunoaie.	Cartierul în care au loc întâlnirile clubului IMPACT are străzile curate.
Tinerii din comunitatea noastră nu au un loc destinat relaxării și agrementului.	Tinerii din comunitatea noastră au un loc destinat relaxării și agrementului.

După ce membrii au înțeles aceste exemple, invitați-i să lucreze împreună și să transforme enunțul problemei de săptămâna trecută (vezi coala respectivă de flipchart) într-un enunț al scopului. În calitate de facilitator, ar trebui să ascultați discuția grupului și să îi ajutați să iasă din impas, dacă e cazul, fără a domina acest proces.

După ce grupul a ajuns la un consens privind enunțul scopului, scrieți-l cu litere mari pe Copacul Soluției, care ar trebui să se afle într-un loc vizibil.

Pasul 2: Identificarea obiectivelor proiectului. *După identificarea scopului central, este timpul pentru identificarea pașilor principali pe care trebuie să-i facă pentru îndeplinirea scopului respectiv. Aceștia reprezintă obiectivele proiectului. O soluție simplă și utilă în identificarea obiectivelor este Copacul Soluției.*

Pregătire și facilitare: Solicitați-le participanților să formeze din nou grupurile în care au lucrat la întâlnirea anterioară (grupurile în care au lucrat la Copacul Problemei). După ce s-au format din nou grupurile, dați-le înapoi foile pe care au lucrat în întâlnirea anterioară. Apoi, dați-i fiecărui grup câte un exemplar din anexa *Copacul Soluției* și/sau o coală de flipchart și markere. Explicați-le că acest copac este o reprezentare a scopului ales de ei și a pașilor necesari pentru a-l atinge (obiective), precum și a efectelor anticipate (rezultate/consecințe). Practic, este o variantă pozitivă a Copacului Problemei!

Invitați-i pe participanți să reflecteze câteva minute asupra cauzelor problemei, pe care le-au notat pe Copacul Problemei. Care dintre acestea pot fi rezolvate prin acțiuni concrete, îi pot ajuta să-și atingă scopul? În mod similar felului în care au creat enunțul scopului ca o versiune „pozitivă” a enunțului problemei, invitați-i să ia cauzele problemei și să le „inverseze”, astfel încât să obțină descrierea obiectivelor proiectului. De exemplu, dacă una dintre cauzele problemei gunoiului din cartier ar fi „Nu există suficiente coșuri de gunoi,” opusul acesteia ar fi, „Există suficiente coșuri de gunoi”.

Solicitați-i fiecărui grup să aleagă doar trei cauze pe care să le „învârtă” și să le facă pozitive. După ce si-au ales cele trei cauze, cereți-i grupului să formuleze cele trei idei sub formă de obiective, folosind formula SMART:

- Specific: Ce? Când? Unde? Pentru cine?
- Măsurabil: Ce rezultate voi obține? Câte persoane vor fi afectate?
- Accesibil: Are clubul nostru resursele necesare pentru îndeplinirea acestui obiectiv?
- Relevant: Ne putem încadra în termenul stabilit? Putem obține resursele necesare?
- Încadrat în Timp: Cât timp ne va lua să realizăm ce ne-am propus? Avem stabilit un termen-limită?

De exemplu, dacă enunțul pozitiv ar fi, „Există suficiente coșuri de gunoi,” un obiectiv SMART bine scris ar fi formulat cam așa: „Vom monta 10 coșuri de gunoi în cele cinci blocuri din jurul clădirii unde se întâlnesc membrii clubului IMPACT, până la 1 noiembrie.” Acest obiectiv este specific și măsurabil (10 coșuri de gunoi într-o zonă precisă), realizabil și relevant (10 este un număr realizabil, în timp ce 1000 ar fi exagerat) și încadrat în timp (data permite clubului o perioadă de timp suficientă pentru atingerea obiectivului).

Aveți grijă să urmăriți progresul grupului și să îi ajutați să depășească obstacolele, dacă e cazul. După ce grupurile și-au scris obiectivele, cereți-le să se întoarcă în grupul mare și să delege un membru care să împărtășească obiectivele cu restul grupului pentru a primi feedback-ul. Clubul ar trebui să cadă de acord asupra a două sau trei obiective, înainte să treacă la pasul următor. Scrieți aceste obiective cu litere mari pe Copacul Soluției. Acesta va rămâne expus pe perete până la terminarea proiectului.

Pasul 3: Identificarea impactului proiectului și a beneficiarilor *Partea finală a Copacului Soluției o reprezintă frunzele –adică impactul. Acest exercițiu îi ajută pe membrii IMPACT la identificarea unor beneficii care vor rezulta de pe urma proiectului.*

Pregătire și facilitare: Invitați fiecare dintre grupurile mici să privească la frunzele din Copacul propriu al Problemei, care reprezintă efectele negative ale problemei. Apoi, solicitați tuturor membrilor să se gândească cum ar arăta comunitatea lor dacă ar reuși să îndeplinească scopul central. Care ar fi efectele pozitive? Cine ar fi beneficiarii? Cereți-le să se gândească repede și să spună care sunt speranțele și așteptările lor legate de acest proiect, pe cine cred ei că va afecta acest proiect, și să scrie aceste idei în mijlocul frunzelor Copacului Soluției. Spuneți-le că acestea sunt efecte la care pot spera, iar dacă vor munci din greu pentru atingerea obiectivelor proiectului, se pot aștepta ca aceste dorințe să devină realitate!

6. Evaluare și încheiere (10 minute)

Notă: Încercați să creați o atmosferă pozitivă și entuziastă pentru întâlnirea următoare!

Pregătire și facilitare: Cereți-le participanților să evalueze întâlnirea astfel: toată lumea închide ochii și ridică mâna ca răspuns la următoarele afirmații. (Fiind cu ochii închiși, participanții vor fi mai onești, fără teama de a fi judecați de ceilalți.)

- Ridică mâna dacă ești entuziasmat de scopul proiectului.
- Ridică mâna dacă ai fi preferat un proiect axat pe o altă problemă.
- Ridică mâna dacă tu crezi că azi am lucrat bine în echipă.
- Ridică mâna dacă mai ai nelămuriri despre scrierea enunțului pentru scopul unui proiect.
- Ridică mâna dacă ești entuziasmat în legătură cu întâlnirea de săptămâna viitoare!

Completați lista de prezență, discutați detaliile administrative și anunțați-i când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le participanților pentru prezența la această întâlnire și salutați-i călduros pe fiecare membru IMPACT la despărțire.

Bibliografie:

- [1] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths”. *Values in Action*. Retrieved April 27, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [2] Mayer, Steven E. 2008. “Saving the Babies: Looking Upstream for Solutions.” Effective Communities LLC. Retrieved April 27, 2016 (http://effectivecommunities.com/pdfs/ECP_SavingBabies.pdf).

Anexe:

1. Anexa_Copacul Soluției

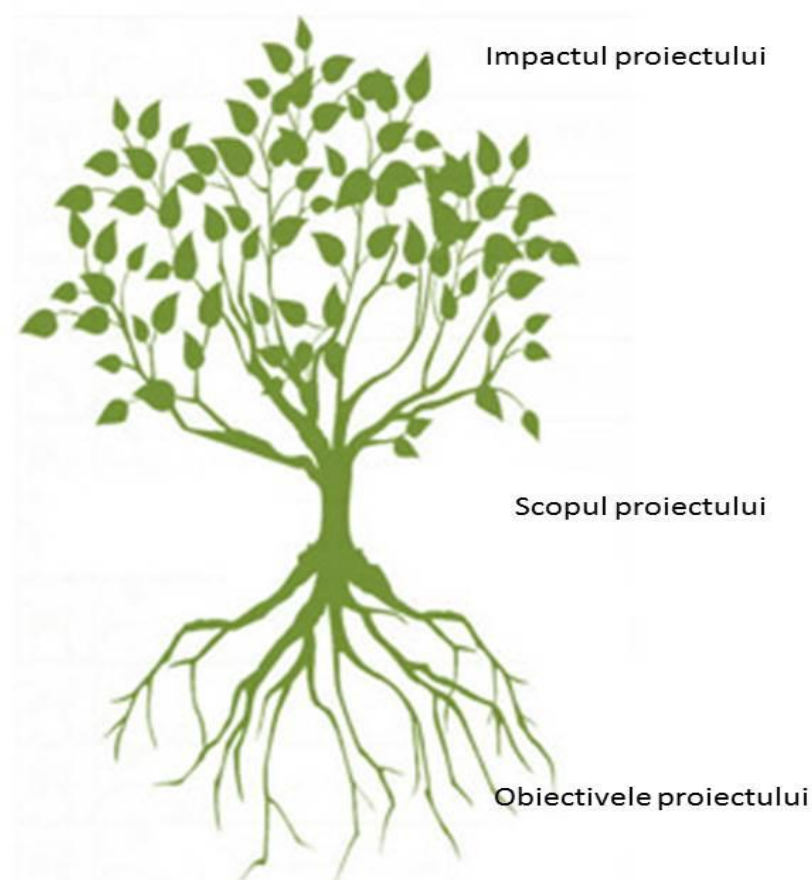
Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Copacul soluției	Care este scopul?	Eu și comunitatea

Instrucțiuni:

Copacul din figură este un copac al soluției. Așa cum prin copacul problemei pot fi reprezentate atât cauzele, cât și efectele problemei centrale, prin copacul soluției putem reprezenta pașii necesari pentru atingerea scopului, precum și rezultatele anticipate ale proiectului vostru. Pe trunchiul copacului scrieți enunțul scopului - „inima” a ceea ce doriți să obțineți prin acest proiect.

Apoi, priviți cauzele problemei de pe copacul problemei. Căror cauze ne putem adresa prin acțiuni concrete, care să ne ajute să ne atingem scopul? Selectați câteva cauze și inversați-le, reformulându-le într-o formă pozitivă. Acestea vor deveni **obiectivele** proiectului vostru. Scrieți-le printre rădăcinile copacului.

Apoi, reflectați câteva momente asupra efectelor din copacul problemei. Gândiți-vă la efectele pe care le va avea, în schimb, proiectul. Ce schimbări veți produce în comunitate, adresându-vă cauzelor identificate în obiectivele voastre? Notă: Puteți începe prin inversarea efectelor problemei. Notați **impactul** anticipat al proiectului (rezultate sau consecințe) între frunzele copacului.



Scopul întâlnirii. În urma acestei întâlniri, membrii clubului ar trebui să finalizeze planul de activități al proiectului.

Obiective de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) Explice scopul diagramei Gantt.
- (C) Descrie modul în care diferitele sarcini din cadrul proiectului contribuie la împlinirea scopului.
- (A) Planifice și să organizeze resursele avute la dispoziție, inclusiv cele de timp.
- (A) Folosească o diagramă Gantt pentru a planifica activități și sarcini.
- (V) Iasă în afara zonei de confort pentru împlinirea activităților necesare în Proiectul de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. (*dragostea de a învăța, curajul*)

Concepte-cheie:

- **Plăcerea de a învăța:** a ajunge să stăpânești noi competențe, subiecte și domenii profesionale, fie pe cont propriu, fie prin studiu formal.
- **Curajul²:** a nu ezita în fața amenințărilor, a provocărilor sau a suferinței; a acționa din convingere, chiar și atunci când aceste convingeri sunt nepopulare.
- **Activitate:** o activitate specifică, necesară pentru a îndeplini un obiectiv.
- **Sarcină:** un mic pas specific, necesar pentru a duce la bun sfârșit o activitate.
- **Diagrama Gantt:** un instrument folosit în planificarea proiectelor.

Planul întâlnirii:

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentare	5 minute	Material vizual de la întâlnirea anterioară, cu pașii proiectului
2. Mașină de spălat, elefant?	Icebreaker	10 minute	
3. Recapitularea întâlnirii anterioare	Prezentare	5 minute	Material vizual de la întâlnirea anterioară, cu Copacul Problemei
4. Planificarea	Grupe de lucru	75 de minute	Foi de flipchart, instrumente descris, Anexa <i>diagram Gantt</i>
5. Cei trei peștișori	Poveste	15 minute	
6. Încheiere		10 minute	Foaia de prezență
Timp total estimat: 2 ore			

Nota facilitatorului:

Această întâlnire implică foarte multă planificare și muncă pe grupe mici. În funcție de vârsta participanților și de nivelul lor de maturitate, este recomandată introducerea câtorva jocuri de energizare sau separarea acestei întâlniri în două întâlniri pentru a nu deveni foarte plictisitoare. Unele cluburi s-ar putea arăta pline de entuziasm în privința progresului cu privire la Proiectul lor de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, așa că această lecție li se va părea foarte scurtă!

Descrierea activităților:

1. Bun venit și introducere (5 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil, pregătiți pentru întâlnire și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătire: Aranjați scaunele în cerc. Pe măsură ce ajung tinerii, invitați-i să ocupe loc și să-și împărtășească din experiențele ultimei săptămâni.

Asigurați-vă că aveți la dispoziție flipchartul și celelalte materiale vizuale cu pașii proiectului și afișați-le pe perete, într-un loc vizibil pentru toți. Odată ce toți membrii au sosit, prezintă în câteva minute tematica zilei: „Planificarea detaliilor”. Explicați-le că ultimele întâlniri s-au concentrat pe primele etape ale proiectului: selectarea problemei și stabilirea scopului. Acum este momentul de a trece la nivelul următor – planificarea!

2. Mașină de spălat, elefant...?³ (10 minute)

Acesta este un icebreaker hazliu care îi va ajuta pe tineri să-și facă încălzirea și să înceapă întâlnirea într-un mod distractiv.

Pregătire și facilitare: În acest joc, tinerii trebuie să execute o serie de comenzi venite din partea unui „boss”. „Boss”-ul (reprezentat de cel care stă în mijlocul cercului) se va învârti ușor și apoi, dintr-odată, va arăta cu degetul către o persoană din cerc și va striga o comandă. Acea persoană, împreună cu persoanele din stânga și din dreapta sa, trebuie să execute comanda imediat. Dacă nu face acest fest, atunci ies din joc sau trebuie să vină în mijlocul cercului pentru a deveni noul „boss”. Iată comenzile ce trebuie executate:

- Mașină de spălat: Persoana către care este îndreptat degetul va trebui să se învârtă în jurul propriei axe (precum rufele în mașină), în timp ce persoanele din stânga și din dreapta se vor ține de mâini, ca un cerc (precum este bazinul de la mașina de spălat).
- Elefant: Persoana către care este îndreptat degetul va reprezenta „trunchiul” elefantului, folosind brațele întinse înaintea pentru a simboliza trompa, în timp ce persoanele din stânga și din dreapta vor trebui să formeze cu brațele lor urechile uriașe ale elefantului.
- Formație rock: Persoana către care este îndreptat degetul va trebui să cânte la un microfon imaginar, agitându-și părul, în timp ce persoanele din stânga și din dreapta cântă la câte o chitară imaginară.
- Prăjitor de pâine: Persoana către care este îndreptat degetul va sări (ca o felie de pâine ce sare din prăjitor), în timp ce persoanele din stânga și din dreapta ridică mâinile în jurul ei.
- Cangur: Persoana către care este îndreptat degetul va trebui să-și pună mâinile în jurul umerilor din stânga și dreapta. Toți trei jucătorii vor sări în sus și jos, ca un cangur.

Înainte de a începe, rugați-i pe trei voluntari să vă ajute pentru a practica fiecare comandă. Apoi, rugați grupul să formeze un cerc și jocul poate începe! Dacă doriți să creșteți nivelul de provocare, puteți spune comenzile într-un ritm mai rapid sau puteți introduce noi elemente. La bibliografie puteți găsi un link către mai multe idei.

3. Recapitularea întâlnirii anterioare (5 minute)

Scopul activității: Această activitate le oferă membrilor care au lipsit de la întâlnirile precedente șansa de a recupera informațiile pierdute, iar celorlalți - ocazia de a-și îmbogăți cunoștințele.

Pregătire și facilitare: Rugați-i pe membrii IMPACT să ia loc. Prezentați Copacul Problemei, Copacul Soluțiilor, scopul și obiectivele pe care grupul le-a decis pe parcursul ultimelor două săptămâni, de pe flipcharturile afișate pe pereți. Rugați-l pe un voluntar să explice în ce etapă se află grupul în cadrul proiectului și care este scopul pe care și l-au propus. Întrebați-l pe un alt voluntar care sunt obiectivele proiectului și cum vor contribui acestea la atingerea scopului pe care și l-au propus. După ce au înțeles cu toții aceste informații, puteți trece mai departe, la activitățile zilei.

4. Etapa de planificare a proiectului (75 de minute)

Notă: Acesta este punctul în care proiectul trece din etapa de Concepție în etapa de Planificare. Între cele două etape nu există o linie de demarcație clară, ci, mai degrabă, pasul de la viziunea proiectului, de la general, către lucrul la detaliile proiectului. Activitățile și sarcinile vor ajuta la completarea imaginii a ceea ce trebuie să fie proiectul.

Pas 1: Activități și sarcini

Pregătire și facilitare: Folosind foaia de flipchart, tabla de scris sau alte mijloace vizuale, prezentați definițiile și exemplele ulterioare:

- Activitățile reprezintă acele acțiuni specifice, necesare pentru a atinge fiecare obiectiv.
- Ele pot fi divizate în sarcini de lucru (ce pot fi efectuate într-o anumită perioadă de timp) și metode (care oferă o idee concretă cu privire la modul în care trebuie îndeplinită sarcina respectivă).

Caracteristici ale activităților:

- sunt încadrate într-o perioadă de timp,
- au un rezultat clar,
- rezultatul este măsurabil,
- au limite acceptabile de timp,
- evenimentele de start și de final sunt clar definite.

Exemplu:

Obiective	Activități	Sarcini	Metode
Crearea unei centru de tineret într-una din școlile comunității, de care să beneficieze cel puțin 120 de tineri pe parcursul unui an școlar.	Găsirea unui spațiu pentru centrul de tineret.	Contactarea diferitelor instituții pentru a identifica un spațiu potrivit.	Citirea anunțurilor locale cu privire la spațiile disponibile de închiriat.
			Stabilirea de întâlniri cu reprezentanții diferitelor instituții din comunitate.
	Curățarea și amenajarea spațiului	Strângerea unei echipe de voluntari pentru curățenie.	Rugăm membrii IMPACT să participe la o zi de muncă pentru curățenie
		Obținem materialele de curățenie	Facem o listă de materiale necesare. Solicităm donații de la oamenii de afaceri locali.

Odată ce ați prezentat informațiile din tabel, invitați-i pe membrii IMPACT să pună teoria în practică. Alcătuiți grupe mai mici de lucru și atribuiți-i fiecărui grup unul din obiectivele proiectului (decise la întâlnirea precedentă). Lăsați-le să lucreze pentru 20 de minute pentru a identifica activitățile, sarcinile și metodele pentru obiectivul lor. Distribuiți-le grupurilor coli de hârtie pentru a-și nota ideile. După expirarea timpului, adunați grupurile și invitați-le să-și prezinte rezultatele muncii. După prezentarea fiecărui grup, alocăți timp pentru a discuta cu întregul club și a cădea de acord cu privire la ideile expuse. Odată ce ați căzut de acord, scrieți activitățile și sarcinile pe o diagramă Gantt (vezi anexa) sau pe o coală de flipchart, pentru a ține evidența a ceea ce trebuie făcut în cadrul proiectului.

Pasul 2: Succesiunea în timp și echipa de lucru

Pregătire și facilitare: Uitați-vă la lista de activități și sarcini pe care clubul a creat-o și întrebați dacă sunt membri IMPACT care se simt entuziaști și și-ar dori să se ocupe de una dintre acestea. Dacă da, scrieți-le numele în coloana „Persoana responsabilă”, din diagrama Gantt.

Notă: Dacă sunt sarcini pe care nimeni din club nu ar vrea să și le asume, ar trebui să discutați acea sarcină cu ei. De ce nimeni nu este dispus să facă aceasta? Este din cauza fricii, a insecurității, a lipsei de informații? Astfel, le puteți oferi sprijinul pentru a-i ajuta să se simtă mai încrezători și să învețe ce trebuie să facă. Dacă este mai degrabă vorba de lipsa de interes, de lipsa de bunăvoință sau de plictiseală, rugați-i pe membri să scoată de pe listă sarcina respectivă și să o înlocuiască cu altceva – în definitiv, este proiectul lor; dacă ei nu-și asumă responsabilitatea pentru fiecare parte, nu va funcționa!

În momentul în care există un responsabil pentru fiecare sarcină, lucrați împreună cu grupul pentru a stabili termene-limită realiste pentru fiecare activitate a proiectului. Asigurați-vă că aflați opinia fiecărei persoane responsabile în fiecare etapă, astfel încât să vă asigurați că își împlinesc în timp sarcinile pe care și le-au asumat. (De exemplu, din moment ce sarcinile vor solicita lucru în afara întâlnirilor de club, asigurați-vă că nu se suprapun programului lor zilnic - orar școlar, exeamene sau alte activități școlare.)

Pasul 3: Resursele

Pregătire și facilitare: Odată ce au fost listate toate activitățile și sarcinile proiectului, iar clubul a căzut de acord cu privire la „planul jocului” și cine, când și ce va face, este timpul pentru a arunca o privire la resursele necesare pentru a duce la bun sfârșit respectivele sarcini!

Rugați-i pe membrii IMPACT să se împartă din nou în grupele lor de lucru. De această dată, invitați-i să facă un brainstorming pentru a identifica resursele de care au nevoie pentru fiecare din sarcinile listate în pasul anterior. Amintiți-le să nu uite să includă resursele umane (timpul pe care îl pun la dispoziție, oamenii, munca lor, expertiza etc.) și resursele materiale. După ce fac aceasta, invitați-i să estimeze, de asemenea, costul pentru fiecare resursă pe care au listat-o.

După aproximativ 10-15 minute de lucru, adunați grupurile și invitați-le să prezinte lista cu resursele necesare. Dacă vreun membru din cadrul clubului consideră că lipsesc anumite resurse, acum este momentul să fie adăugate pe listă. Apoi, este momentul pentru o scurtă discuție de grup:

- Cum vă simțiți, când aveți lista de resurse finalizată?
- Cum credeți că am putea accesa materialele și asistența de care avem nevoie?
- Credeți că există resurse pe lista noastră, pe care le-am putea recicla sau le-am putea împrumuta?

Luați-vă timp pentru a le asculta îngrijorările și încurajați-i să discute optimist (dar și realist) despre resursele de care au nevoie. Scrieți pe flipchart ideile și soluțiile pentru reducerea costurilor sau pentru creșterea impactului ecologic al proiectului (de exemplu, folosirea hârtiei reciclate pentru alcătuirea unui afiș). Apoi, menționați faptul că, la următoarea întâlnire, vor discuta despre strângerea de fonduri și asigurați-i că vor pleca de la întâlnire cu multe idei pentru a găsi materialele și suportul de care au nevoie pentru succesul proiectului lor. Încheiați activitatea, mulțumindu-le pentru munca și pentru efortul lor!

5. Cei trei peștișori (15 minute)

Scopul activității: Această poveste amuzantă le va reaminti membrilor IMPACT de importanța și de beneficiile planificării. Îi va ajuta, de asemenea, să sesizeze faptul că, și dacă vor trebui să facă schimbări în mijlocul proiectului, pot duce la bun sfârșit proiectul pe care l-au început.

Pregătire și facilitare: Citiți povestea și apoi conduceți un scurt debriefing.

Trei peștișori locuiau într-un iaz. Unul dintre ei se numea **Planifică din timp**, al doilea se numea **Gândește rapid**, iar al treilea se numea **Așteaptă și vezi**.

Într-o zi, au auzit un pescar, spunând că va veni în ziua următoare să pescuiască. **Planifică din timp** a spus „O să înot diseară către râu!” **Gândește rapid** a spus: „Sunt sigur că voi avea un plan până vine pescarul.” **Așteaptă și vezi** a căscat și a spus: „Nu am chef să mă gândesc la asta acum”.

În următoarea zi, pescarul a ajuns la iaz așa cum spusese. Când a aruncat năvodul, **Gândește rapid** și **Așteaptă și vezi** au fost prinși, însă **Planifică din timp** a scăpat.

Gândește rapid s-a întors repede cu burta în sus, pretinzând că este mort. „Oh, acest pește nu este bun!”, și-a spus pescarul și l-a aruncat înapoi în apă. Însă **Așteaptă și vezi** a ajuns în piața de pește.

Întrebări de procesare/debriefing:

- Care este mesajul povestirii?
- Cu care dintre peștișori vă identificați în mod personal?
- De ce credeți că am citit această povestire, după ce am petrecut aproape toată întâlnirea planificând?
- Care credeți că sunt șansele de succes ale proiectului nostru?
- Credeți că, pe parcursul proiectului, vom fi în situația lui **Gândește rapid** ? Ce va însemna această situație pentru succesul proiectului nostru?

6. Evaluare și încheiere (10 minute)

Notă: Încercați să creați o atmosferă pozitivă și entuziastă pentru întâlnirea următoare!

Pregătire și facilitare: Pentru a evalua întâlnirea de astăzi, rugați-l pe un voluntar să citească tare obiectivele întâlnirii. După ce fiecare obiectiv este citit, rugați-i pe participanți să stabilească, pe o scală de la 1 la 5, gradul în care obiectivul a fost împlinit (1=deloc; 5=pe deplin). Pentru aceasta, fiecare participant va ridica unul, două până la toate cele cinci degete de la o mână.

Completați lista de prezență, discutați detaliile administrative și anunțați când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le participanților pentru prezența la această întâlnire și salutați-l călduros pe fiecare membru IMPACT la despărțire.

Bibliografie:

- [1] & [2] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths”. *Values in Action*. Retrieved April 28, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [3] Anon. n.d. “Elephant, Palm Tree, Puking Kangaroo, Mixer & Co.”. *Youth Work Practice*. Retrieved April 28, 2016 (<http://www.youthwork-practice.com/games/Elephant-Toaster-Puking-Kangaroo-Game.html>).
- [4] Anon. 2010. “A Short Story on the Importance of Planning Ahead”. *Nature Craft's Blog*. Retrieved April 28, 2016 (<https://naturecrafts.wordpress.com/2010/05/14/a-short-story-on-the-importance-of-planning-ahead/>).

Anexe:

1. Anexa_Diagrama Gantt

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Diagrama Gantt	Planificarea detaliilor	Eu și comunitatea

Instrucțiuni: Folosiți diagrama de mai jos pentru a vă ajuta în organizarea planificării proiectului vostru!

Obiective	Activități	Sarcini	Persoana responsabilă	Termen limită	Resurse necesare

Scopul întâlnirii: În urma întâlnirii, participanții vor înțelege care sunt costurile proiectului și modalitățile prin care comunitatea locală poate sprijini proiectul lor.

Obiective de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) să explice ce este un buget și ce rol joacă în proiect.
- (A) să facă bugetul proiectului lor.
(A) să dezvolte un plan de strângere de fonduri.
- (V) să identifice motivația oamenilor pentru implicarea în serviciul în folosul comunității și reacția potrivită la aceste motivații. (*intelență socială*)

Concepte-cheie:

- **Intelență socială**¹: a ști ce te motivează pe tine și pe ceilalți și a acționa în consecință.
- **Bugetul**: documentul care atribuie valoare financiară activităților din cadrul Proiectului de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității. Pentru a face bugetul, participanții trebuie să-și planifice activitățile și să identifice resursele necesare pentru îndeplinirea fiecărei activități, apoi să estimeze valoarea financiară a acestor resurse.
- **Strângerea de fonduri**: procesul de solicitare și de strângere de contribuții în bani sau de alte resurse prin solicitarea de donații de la persoane individuale/oameni de afaceri, de la fundații caritabile sau de la agenții guvernamentale.

Planul întâlnirii:

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentarea	10 minute	
2. Joc cu cercul	Spargerea gheții	10 minute	Cerc de gimnastică, cronometru
3. Alcătuirea bugetului	Activitate în grup	40 de minute	Anexă_Model pentru Buget, creioane, calculatoare
4. Cu ochii închiși	Joc de echipă	25 de minute	Eșarfe de legat la ochi, diferite obiecte (scaune, mese etc.), flipchart, markere
5. Implicarea comunității prin strângerea de fonduri	Activitate în grupuri mici	30 de minute	Hârtie, creioane/markere, Diagrama Gantt de la întâlnirile precedente
6. Încheierea		5 minute	Foaia de prezență
Timp total estimat : 2 ore			

Nota facilitatorului:

Această întâlnire IMPACT poate părea plictisitoare sau intimidantă, dar - de fapt - nu este prea greu: pur și simplu, tinerii trebuie încurajați să se gândească atent și profund la tot ceea ce au nevoie ca să îndeplinească proiectul și să-i acorde valoare – inclusiv timp din timpul lor!

Descrierea activităților:

1. Bun venit și introducerea (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil, pregătiți pentru întâlnire și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătire și facilitare : Aranjați scaunele în cerc. Când tinerii ajung, invitați-i să ia loc și să vorbească despre săptămâna care a trecut. Bucurați-vă de timpul petrecut împreună. După ce sosesc toți, prezentați în câteva minute tematica de azi: „Implicarea comunității”. Explicați-le că, în ultimele întâlniri, clubul a făcut progrese excelente în planificarea unui Proiect de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității și în tot ceea ce este de făcut. Totuși, mai este de stabilit un aspect înainte de demararea proiectului: găsirea resurselor necesare și a ajutorului din partea comunității. (Pentru a accentua acest punct, puteți să le reamintiți participanților de lecțiile învățate în jocul „Derdienii”, cu câteva întâlniri înainte.) În acest scop, în timpul acestei reuniuni, veți lucra la buget și la planul de strângere de fonduri și de promovare.

2. Jocul cu cercul(10 minute)

Scopul activității: Acest joc este un icebreaker care vă va ajuta să începeți activitățile într-o notă amuzantă.

Pregătire: Pentru acest, joc aveți nevoie de un cerc de gimnastică și de un cronometru, dacă se poate.

Facilitare: Cereți-le participanților să stea în cerc și să se țină de mâini. Puneți cercul pe mâinile prinse a doi participanți. Scopul este să faceți cercul să circule de la o persoană la alta fără să vă desprindeți mâinile, trecându-vă prin cerc capul, corpul, picioarele. Astfel, cercul se mișcă de la o persoană la alta. Cronometrați activitatea și încercați din nou mai repede.

3. Bugetul (40 de minute)

Scopul activității: Alcătuirea bugetului poate fi o sarcină complicată; asigurați-vă, deci, de faptul că alegeți metoda cea mai potrivită nivelului grupului. Pentru cluburi de copii, un buget simplu este suficient. Pentru tinerii mai mari, provocați-i să aleagă un model mai complicat, care să fie mai aproape de un buget din lumea reală. Găsiți ambele modele ca anexe la această lecție. De asemenea, puteți crea propriul model în funcție de nivelul grupului.

Pregătire: Aveți nevoie de diagrama Gantt, de calculatoare și de alte materiale din întâlnirile anterioare.

Facilitare: Explicați-le faptul că alcătuirea bugetului este un proces de estimare a valorii financiare a resurselor de care aveți nevoie în proiect – inclusiv timpul! Construirea bugetului nu e un proces foarte greu - cere doar o gândire atentă, cunoașterea costurilor și puțină matematică. Și, după ce bugetul va fi pregătit, veți putea fi siguri că veți obține ce v-ați propus pentru implementarea cu succes a proiectului.

Luați Diagrama Gantt și revedeți-o rapid cu câțiva membri din club. Apoi, luați formularul de buget (bazat pe nivelul de dificultate pe care clubul îl poate suporta) și cereți-le membrilor IMPACT să spună în ce măsură se potrivește Diagramei Gantt. Așa cum vor descoperi ei înșiși, bugetul este - pur și simplu - o extensie a Diagramei Gantt – preia sarcinile și lista de resurse și adâncește detaliile. Alcătuirea bugetului nu va fi, deci, o sarcină prea grea, deoarece planul a fost deja gândit.

Formați grupuri mai mici și dați-i fiecărui grup câteva sarcini din Diagrama Gantt. Dați-le timp grupurilor să completeze formularul, folosind informații din Diagrama Gantt și adăugând orice altă resursă la care nu s-au gândit încă (cum ar fi timpul – amintiți-le să includă în buget timpul de voluntariat, deoarece - deși este oferit - are totuși valoare și trebuie considerat ca atare în buget!) Iată un exemplu, în caz că aveți nevoie:

Să spunem că una dintre sarcini este crearea unui poster pentru eveniment. Ați stabilit deja că aveți nevoie de un computer pentru conceperea posterului; trebuie să-l imprimați la o tipografie locală și trebuie să cumpărați bandă de lipit ca să îl afișați prin tot orașul. Cum se include acest aspect în buget (folosind forma avansată):

Sarcina	Resurse	Elemente necesare	Cost/unitate	Valoare totală	Sursă alternativă
	Timpul petrecut la crearea posterului	1 persoană, 1 oră	Salariul minim pe oră este 9 lei, aceasta este, deci, valoarea timpului	1persoanăX1orăX9lei = 9 lei	Maria își va folosi timpul în mod voluntar
	Hârtie pentru imprimat	100 foi	0,10 lei/pagină, la un magazin local	100paginiX0,10lei/pagină = 10 lei	Solicitați magazinului să vă imprime gratuit, ca donație
	Bandă de lipit	2 role	5.50 lei/rolă	2roleX5,50lei/rolă = 11 lei	Cereți o donație din partea magazinului local
	Timp pentru afișarea posterelor în oraș	4 persoane, 1.5 ore/persoană	9 lei/oră ca valoare a timpului	4persoaneX1,5ore fiecare X9lei/oră = 54 lei	4 membri IMPACT vor face voluntariat pentru o ră și jumătate
				84 lei valoare totală	

Câteva observații de ținut minte pentru facilitator:

- Membrii IMPACT s-ar putea să nu cunoască valoarea unor resurse de pe listele lor. Încurajați-i să viziteze magazine, să caute online, să-și sune părinții sau să presupună valoarea estimativă a fiecărui articol.
- Măsurarea valorii totale a proiectului – inclusiv donațiile și articolele împrumutate, ca timpul și folosirea telefoanelor și a computerelor personale – poate părea neimportantă sau prostească. Totuși, ea este importantă pentru câteva motive. În primul rând, îi învață pe membrii IMPACT că timpul lor este măsurabil și că au o reală contribuție, lucrând „gratuit” ca voluntari. În al doilea rând, ajută la încurajarea altor membri ai comunității să dăruiască. Dacă un magazin este dispus să doneze doar 10 lei pentru imprimare și 11 lei pentru bandă de lipit, poate ajuta să acopere o parte importantă din costurile proiectului.
- Încurajați-i pe membrii să găsească soluții creative și ecologic favorabile raportat la nevoile de resurse – imprimarea pe spatele unor foi folosite deja; împrumutarea unor unelte în locul cumpărării lor etc. Veți fi surprinși cât de mult se pot reduce cheltuielile cu puțină creativitate!
- Pentru articolele de pe listă care trebuie donate de magazine sau de alți membri ai comunității, amintiți-vă că aceștia pot refuza. În acest caz, veți avea nevoie de o strângere de fonduri pentru a cumpăra resursele rămase.

După ce grupurile mici au terminat de lucrat la buget, puneți-i să schimbe opinii. Păstrați rezultatul muncii fiecărui grup și faceți o listă de resurse care trebuie donate sau cumpărate, fie cerând magazinelor să o facă, fie prin strângere de fonduri.

4. Cu ochii închiși (25 de minute)

Scopul activității: Această activitate le oferă membrilor IMPACT posibilitatea să interacționeze, să se refacă după o activitate mentală dificilă și să lucreze împreună ca o echipă. Vă oferă, de asemenea, posibilitatea să discutați importanța implicării comunității în proiect – nu doar efectuarea activităților planificate fără vreo implicare a comunității (ca și cum ar fi „legați la ochi” și conduși de voi), implicare efectivă care să vă ajute să depășiți obstacolele și să reușiți.

Pregătire: Împrăstiați obstacole în spațiul pe care-l aveți, scaune răsturnate, mese, haine pe podea. Stabiliți un drum clar pe care participanții trebuie să-l parcurgă: provocator, dar nu periculos.

Facilitare: Formați grupe de câte doi participanți și dați fiecărei pereche o eșarfă pentru a-și acoperi ochii. Unul dintre parteneri va fi legat la ochi. Celălalt partener îl învâрте ușor, dezorientându-l și mută unele obstacole. Scopul activității este ca partenerul nelegat la ochi să-l ghideze pe celălalt printre obstacole fără a-l atinge, doar prin comenzi verbale și prin încurajări. După ce fiecare a terminat cursa, se schimbă rolurile și se repetă activitatea. O discuție scurtă va urma curselor.

Întrebări de procesare/debriefing :

- V-a plăcut activitatea? De ce sau de ce nu?
- Ce a fost mai greu, să conduci sau să fii condus?
- Cum v-ați simțit, având încredere în partener?
- Activitatea ar fi fost mai ușoară dacă ați fi cunoscut traseul și locul obstacolelor?
- În ce măsură credeți că această activitate este legată de proiect?
- Credeți că o comunitate s-ar putea simți „legată la ochi”, dacă am vrea, pur și simplu, să ne realizăm proiectul fără să explicăm ce vrem să facem? Credeți că ar avea vreun motiv să aibă încredere în noi, așa cum ați avut încredere în partener? De ce sau de ce nu?
- Cum ne putem asigura că o comunitate se simte parte din proiect și nu un partener „legat la ochi” și condus printr-o cursă?
- Cum ne poate ajuta comunitatea cu proiectul nostru? (*Scrieți trei răspunsuri.*)

5. Implicarea comunității prin strângerea de fonduri (30 de minute)

Scopul activității. Această activitate se construiește pe baza răspunsurilor la întrebările din jocul precedent, încurajându-i pe participanți să se gândească în mod specific la o strategie prin care comunitatea ar putea fi implicată în proiectul lor: prin sprijin financiar și nefinanciar.

Pregătire: Folosiți foaia de flipchart cu întrebările de la jocul precedent. Dacă membrii IMPACT nu au menționat strângerea de fonduri sau donațiile ca o modalitate prin care comunitatea se poate implica în proiect, ajutați-i să se gândească la aceste aspecte. Apoi, explicați-le că veți vorbi mai mult despre strângerea de fonduri.

Desfășurare: Împărțiți-i pe participanți în grupuri mai mici și dați-i fiecărui grup o foaie de hârtie. Întrebați-i dacă știu ce înseamnă „strângere de fonduri”. Dacă nu se cunoaște noțiunea, menționați următoarea definiție: „procesul de solicitare și de primire de contribuții voluntare (bani sau alte resurse), de la diferite persoane/oameni de afaceri, de la organizații caritabile sau de la instituții guvernamentale”. Subliniați faptul că strângerea de fonduri nu înseamnă să cerșești; înseamnă să ceri sprijin pentru a oferi servicii importante comunității atunci când alții nu o fac.

După ce noțiunea a fost înțeleasă, explicați-le faptul că unii vor da bani sau alte resurse, doar pentru că li se cere, pe când alții trebuie convingși sau vor să primească ceva în schimbul donațiilor - fiecare este motivat în mod diferit. Cereți-le unor voluntari să dea exemple despre situații când au dăruit bani sau alte bunuri (de exemplu, mâncare, jucării, alte obiecte). De ce s-au hotărât să

dăruiască? Punctați faptul că, în fiecare caz, au fost motivați de rațiuni diferite – credința, obținerea recunoștinței unora, pentru a scăpa de surplus etc. Toate aceste motivații sunt rațiuni posibile de a dăru și diferiți oameni din comunitate vor fi motivați diferit. Punctați, de asemenea, ideea că și donarea de timp este importantă.

Pe baza acestei discuții, cereți-le membrilor clubului să lucreze în grupe mici și să găsească idei constructive despre cum vor organiza strângerea de fonduri în funcție de motivațiile diferite ale oamenilor. Dați-le 5-7 minute pentru notarea ideilor și uniți apoi grupurile pentru împărtășirea ideilor. Încurajați creativitatea! Dacă activitatea demarează mai greu, dați exemple de situații când se pot strânge fonduri: carnaval, show de talente, seri de film, curse de alergare, când oamenii plătesc pentru a asista; vânzare „la garaj”, de prăjituri de casă sau de obiecte de artizanat; sau oferirea de servicii pentru un cost modic, cum ar fi adunarea sticlelor de plastic pentru reciclarea lor. După ce clubul a ales o activitate de strângere de fonduri, vor trebui să o adauge Diagramei Gantt, ca pe o altă activitate.

6. Evaluare și încheiere (5 minute)

Notă: Nu uitați să creați o atmosferă pozitivă și incitantă pentru săptămâna viitoare!

Pregătire și desfășurare: Pentru a evalua activitatea de azi, cereți-le unor voluntari (doi-trei) să împărtășească tuturor punctul lor de vedere asupra celui mai interesant aspect pe care l-au învățat azi.

Completați lista de prezență, discutați detaliile administrative și anunțați când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le participanților pentru prezența la această întâlnire și salutați-l călduros pe fiecare membru IMPACT la despărțire.

Bibliografie:

- [1] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths”. *Values in Action*. Retrieved April 28, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).

Anexe:

- 1.Anexa_Modelul de buget simplu
- 2.Anexa_Modelul de buget avansat

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Model de buget simplu	Implicarea comunității	Eu și comunitatea

De unde obținem resursele								
Cost estimat sau valoare								
Resurse necesare (materiale, timp etc.)								
Sarcini								

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Model de buget avansat	Implicarea comunității	Eu și comunitatea

Sursă								
Valoare totală								
Elemente necesare								
Cost/element								
Resurse								
Sarcini								

Scopul întâlnirii. Prin participarea la această întâlnire, membrii IMPACT vor înțelege ce reprezintă monitorizarea și evaluarea și de ce sunt acestea atât de importante pentru asigurarea succesului unui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității.

Obiective de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) Definească și să facă distincția între conceptele „monitorizare” și „evaluare”.
- (C) Enumere standardele de calitate pentru un Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității.
- (A) Planifice și să implementeze activități specifice de monitorizare.
- (V) Ia decizii înțelepte în legătură cu activitățile proiectului, astfel încât să contribuie la rezultatele așteptate (*perseverență, prudență*)

Concepte-cheie:

- **Perseverență**¹: a duce lucrurile la bun sfârșit, în ciuda dificultăților.
- **Prudență**²: a nu-ți asuma riscuri sau acțiuni pe care le vei regreta.
- **Evaluare**: procesul de apreciere dacă obiectivele proiectului au fost sau nu îndeplinite. Este focalizat, de obicei, pe resurse, pe activități, pe rezultate și pe impact.
- **Monitorizare**: procesul de colectare și de analiză sistematică a informațiilor legate de activitățile proiectului, pentru a studia ce se întâmplă și pentru a adapta activitățile, dacă este necesar.

Planul întâlnirii:

Activități	Metod utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Ultimul detaliu	Joc de energizare	20 de minute	
3. Monitorizare și Evaluare	Discuție facilitată	25 de minute	Foi de flipchart și markere
4. Catedrala	Poveste	20 de minute	
5. Puncte de atins în realizarea proiectelor	Discuție facilitată	25 de minute	Flipchart, markere, coli de hârtie, creioane/pixuri, Anexa <i>Standardele de calitate ale proiectului</i>
6. Mută-te	Joc de energizare	15 minute	Scaune, set de cărți de joc
7. Evaluare și încheiere		5 minute	Lista de prezență

Timp total estimat: 2 ore

Nota facilitatorului:

Cel mai probabil, atunci când veți ajunge la această tematică, clubul vostru va ajunge deja la implementarea Proiectului de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. Această întâlnire își propune să-i stimuleze pe tineri să reflecteze la modul în care se desfășoară proiectul, cu ajutorul monitorizării și al evaluării. În funcție de cât de avansați sunt membrii IMPACT, este posibil ca ei să se fi gândit deja, în mod firesc, la aspectele prezentate în această întâlnire. Dacă este așa, atunci provocați-i să ducă monitorizarea și evaluarea la următorul nivel. De exemplu, ar putea ei să facă o cercetare care să dovedească rezultatele pe termen lung ale impactului proiectului? Se pot ei gândi la modalități prin care să facă sustenabile rezultatele proiectului pentru următorii doi ani? Astfel de provocări sunt modalități bune pentru tinerii cu experiență în IMPACT să privească monitorizarea și evaluarea într-un mod mai serios.

Descrierea activităților:

1. Bun venit și introducere (10 minute)

Notă: Această etapă îi face pe tineri să se simtă confortabil, pregătiți de întâlnire și îi ajută să știe la ce să se aștepte de la cele două ore petrecute împreună.

Pregătire și facilitare: Aranjați scaunele în cerc. Când tinerii ajung, invitați-i să ia loc și să vorbească despre săptămâna care a trecut. Bucurați-vă de timpul petrecut împreună. După ce sosesc toți, prezentați în câteva minute tematica întâlnirii de azi: „Un proiect IMPACT de succes.” Explicați-le că, și dacă proiectul lor este deja bine planificat, întâlnirea de astăzi îi va ajuta să reflecteze la modul în care ar putea să-și mărească șansele, pentru ca proiectul să ajungă acolo unde și-au propus!

2. Ultimul detaliu (20 de minute)

Scopul activității: Acest joc este un icebreaker care îi va ajuta pe tineri să reflecteze cu privire la tematica și la scopul întâlnirii.

Pregătire și facilitare: Rugați-i pe participanții să-și găsească un partener de joc, cu care vor sta față în față. Invitați-i ca, pentru 90 de secunde, să analizeze modul în care arată partenerul lor: hainele, părul, pantofii etc. După expirarea timpului, rugați-l pe unul din parteneri să părăsească sala, în timp ce partenerul rămas în sală va schimba cinci lucruri la modul cum arată (de exemplu, își dezleagă un șiret, își descheie un nasture la cămașă etc.). Când toate aceste schimbări au fost făcute, invitați-i pe cei care au părăsit sala să revină și să identifice ce schimbări au fost făcute de partenerul lor. Apoi, repetați exercițiul, astfel încât și ceilalți participanți să iasă din sală. După ce ambii parteneri au experimentat ambele roluri, conduceți o scurtă sesiune de debriefing. Asigurați-vă că-i ajutați pe participanți să realizeze conexiunile dintre acest joc și Monitorizarea și Evaluarea proiectului: detaliile sunt importante, chiar dacă sunt mici, iar schimbările în proiect (indiferent că sunt schimbări de plan, noi provocări sau reacții neașteptate din partea comunității) trebuie să fie remarcate, pentru a putea să reacționăm la ele în mod corespunzător.

Întrebări de procesare/debriefing:

- Care a fost cea mai mare schimbare pe care ați remarcat-o la partenerul vostru?
- Care a fost schimbarea cel mai dificil de remarcat?
- Ce credeți că a făcut ca acest exercițiu să fie ușor? Ce l-a făcut să fie greu?
- De ce abilități ați avut nevoie pentru a duce la bun sfârșit sarcina pe care ați avut-o?
- Cum credeți că s-ar aplica acest exercițiu la Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității? Ce fel de schimbări credeți că ați putea identifica pe parcursul proiectului?
- De ce este nevoie pentru a reacționa corespunzător la schimbările care se întâmplă pe parcursul unui proiect?

3. Monitorizarea și evaluarea (25 minute)

Scopul activității: Această activitate își propune să le ofere membrilor IMPACT posibilitatea de a trece prin etapele Monitorizării și a Evaluării. Ar putea fi de mare ajutor dacă, înainte de aceasta, se face o scurtă recapitulare a celorlalte etape ale proiectului.

Pregătire și facilitare: Înainte să înceapă activitatea, pregătiți pe o coală de flipchart (sau alt mijloc vizual) informațiile, însă puneți-le într-un loc în care participanții nu le pot vedea. Pentru a începe, adresați-le membrilor clubului următoarele întrebări:

- Ce credeți că este Monitorizarea? Cine face monitorizarea? Când și cum este făcută?
- Ce credeți că este Evaluarea? De ce trebuie să evaluăm proiectele pe care le facem la clubul IMPACT?
- Care este diferența dintre Monitorizare și Evaluare?

Scrieți pe o coală de flipchart răspunsurile lor. După ce fiecare a avut ocazia de a-și împărtăși opinia, prezentați flipchartul cu informațiile din tabelul următor. Pe măsură ce prezentați, asigurați-vă că faceți legătura între ceea ce participanții au menționat și informațiile prezentate, astfel încât toți participanții să aibă o înțelegere clară a conceptelor.

MONITORIZARE

Ce este monitorizarea?	Procesul de colectare și de analiză sistematică a informațiilor legate de activitățile proiectului pentru a studia ce se întâmplă <i>în timp ce se întâmplă</i> și pentru a adapta, dacă este necesar, activitățile proiectului.
De ce și cum monitorizăm proiectul?	Pentru a face o analiză a situației curente a proiectului; pentru a identifica problemele cu care se confruntă proiectul și pentru a găsi soluții potrivite; pentru a păstra activitățile proiectului în graficul stabilit; pentru a măsura progresul realizat în atingerea obiectivelor; pentru a lua decizii cu privire la resursele materiale, financiare și umane. Instrumente ce pot fi utilizate: observația, interviul, chestionarul, rapoartele de activitate și a bugetului etc.
Cine face monitorizarea? Când este realizată?	Monitorizarea ar trebui făcută de membrii IMPACT, dar pot fi și alte persoane interesate în acest process, cum ar fi partenerii sau donatorii. Clubul IMPACT ar trebui să delege un membru sau doi pentru a urmări și pentru a menține proiectul pe direcția propusă. Aceste verificări trebuie făcute în acord cu orarul propus – cel mai probabil săptămânal.

EVALUAREA

Ce este evaluarea?	Evaluarea este procesul de apreciere dacă obiectivele proiectului au fost sau nu îndeplinite. Evaluarea este focalizată, de obicei, pe resurse, pe activități, pe rezultate și pe impact.
De ce și cum evaluăm proiectul?	Evaluarea ar trebui efectuată la sfârșitul proiectului. Instrumentele ce pot fi utilizate pentru evaluarea proiectului pot include: chestionare, interviuri cu beneficiarii proiectului, evaluare de grup sau individuală, autoevaluarea, rapoarte de proiect, rapoarte financiare etc.
Cine face evaluarea? Ce evaluează?	Membrii IMPACT ar trebui să evalueze punctele tari și slabe ale proiectului, munca în echipă, rolurile individuale pe parcursul și la sfârșitul proiectului. Evaluarea este, de asemenea, foarte importantă pentru donatorii, pentru sponsorii și pentru partenerii proiectului.

DIFERENȚA DINTRE MONITORIZARE ȘI EVALUARE

- Monitorizarea este realizată pe parcursul unui proiect; evaluarea se poate întâmpla periodic, dar, în mod special la sfârșitul unui proiect.
- Monitorizarea implică ajustări – dacă nu se desfășoară ceva conform planului, aceasta lasă loc

pentru schimbare. Evaluarea se întâmplă, de obicei, după ce proiectul s-a încheiat, pregătește reflecția și permite compararea între plan și realitate. Chiar dacă este important să învățăm din evaluare, aceasta are loc după ce s-a întâmplat ceva, nu în timpul desfășurării.

- Monitorizarea se concentrează pe proiectul în sine și pe progresul acestuia. Evaluarea urmărește „imaginea de ansamblu”, incluzând nu doar proiectul, ci și atingerea obiectivelor, utilizarea resurselor, munca în echipă, creșterea și dezvoltarea competențelor participanților, impactul proiectului.

Odată de membrii IMPACT au înțeles cele două concepte, spuneți-le faptul că, după ce vor finaliza Proiectul lor de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, veți avea două întâlniri dedicate Evaluării. Pentru moment însă, grupul trebuie să decidă cum vor face monitorizarea proiectului lor. Discutați diferitele opțiuni. Odată ce o decizie a fost luată, rugați-l pe un voluntar sau un grup de voluntari să își asume responsabilitatea pentru această componentă.

4. Catedrala³ (20 de minute)

Scopul activității: Această poveste le va reaminti participanților importanța de a rămâne focalizați pe „imaginea de ansamblu” a proiectului lor, fără a se împotmoli în mici detalii, încurajați în mod continuu de scopul final!

Pregătire și facilitare: Citiți povestea și continuați cu o mică sesiune de debriefing.

„Odată, un călător a trecut pe lângă trei constructori care lucrau la un zid. S-a apropiat de primul și l-a întrebat ce fac acolo. Omul i-a răspuns că lucrarea lui era foarte grea și neplăcută: „În fiecare zi, trebuie să mut aceste pietre enorme pentru a-mi câștiga existența. Ceea ce câștig abia îmi ajunge de pe azi pe mâine.” Călătorul nostru i-a lăsat o monedă și s-a dus mai departe.

Al doilea constructor era concentrat pe lucrarea lui. Când călătorul nostru l-a întrebat ce face, al doilea constructor a răspuns: „Îmi câștig existența prin a tăia piatra cea mai frumoasă din întreaga împărăție. Este o muncă grea, însă mă bucur de ceea ce fac. Câștig suficient pentru a-mi întreține familia.” Călătorul l-a lăudat, i-a dat și lui o monedă și a pornit mai departe.

Călătorul a ajuns la al treilea constructor. Acest om era plin de transpirație și de praf, însă cânta un cântecel, iar fața lui exprima bucurie. Călătorul a rămas surprins și l-a întrebat: „Ce faci aici?” Bărbatul s-a uitat în sus, cu o sclipire vizionară în ochi și a răspuns: „Nu poți să-ți dai seama? Construiesc o catedrală!”.

Întrebări de procesare/ debriefing:

- Ce s-a întâmplat în această povestire?
- Lucrau acești constructori la același proiect?
- Care a fost atitudinea fiecăruia dintre cei trei constructori?
- Care din acești constructori a făcut o lucrare de calitate?
- V-ați simțit vreodată ca primul constructor din această povestire – obosit și copleșit de micile detalii? Spune-ne ce s-a întâmplat.
- V-ați simțit vreodată ca al doilea constructor din această povestire – concentrat pentru a face o lucrare bună și obținând foloase pentru munca depusă? Puteți să dați un exemplu?
- Cum este să fii ca al treilea constructor din această povestire – concentrat pe „imaginea de ansamblu”, o imagine clară a ceea ce trebuie realizat, chiar dacă munca pe care o faci pare mărunță?
- Care ar fi o modalitate tangibilă care să ne reamintească de „imaginea de ansamblu” a proiectului nostru?
- Cum veți putea să rămâneți motivați, astfel încât să facem proiectul nostru cât mai bine?

5. Puncte de atins în realizarea proiectelor (25 minutes)

Scopul activității: Această activitate este opțională și ar trebui făcută doar cu cluburi mai experimentate, pentru a crește nivelul de provocare în proiectele lor. Cluburile care încă nu au o experiență bogată în implementarea Proiectelor de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, ar

trebuie să sară peste această activitate. Însă, pentru cei care caută un alt nivel de provocare, această activitate îi va ajuta să se gândească critic la proiectul pe care l-au dezvoltat până acum și să se asigure că își fac munca în cel mai bun mod cu putință.

Pregătire și facilitare. Puneți-le participanților următoarea întrebare: Care credeți că sunt elementele definitorii pentru ca un Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității să fie de calitate? Scrieți răspunsurile lor pe foaia de flipchart sau pe tablă. Apoi, împărțiți-i pe participanți în grupe mai mici de lucru (3-4 membri pe grup). Oferiți-le Anexa *Puncte de atins în realizarea proiectelor*, lăsați-i să studieze documentul timp de 10 minute și să-și aprecieze planul proiectului în funcție de aceste criterii date.

După ce au apreciat calitatea proiectelor lor, invitați-i să discute orice schimbare sau îmbunătățire pe care cred că ar putea-o aduce pentru a crește calitatea proiectului. Amintiți-le faptul că niciun proiect nu va fi perfect. Însă scopul este ca fiecare club IMPACT să continue să învețe și să se îmbunătățească prin fiecare proiect pe care îl duce la bun sfârșit.

6. Mișcă-te (15 minute)

Scopul activității: Acesta este un joc amuzant, menit să reenergizeze grupul la sfârșitul acestei întâlniri. Dacă lucrați cu tineri care nu se simt confortabil cu contactul fizic, în special cu partenerii de sexul opus, puteți sta în fața scaunului în loc de a sta pe genunchii celorlalți.

Pregătire: Aranjați scaunele în cerc, câte un scaun pentru fiecare participant și rugați-i să se așeze. Oferiți-le fiecăruia o carte dintr-un pachet de joc de cărți și rugați-i să rețină culoarea cărții lor (romb, inimă, frunză sau treflă). Strângeți apoi cărțile și amestecați-le.

Facilitare: Întoarce-ți prima carte și anunțați culoarea (romb, inimă, frunză sau treflă). Toți participanții care au acea culoare trebuie să se mute un scaun la dreapta. Dacă stă deja pe acel scaun cineva, atunci se va așeza pe genunchii acelei persoane. Dacă este anunțată o culoare, însă pe genunchii participantului respectiv stă deja cineva, jucătorul nu se mai poate muta. După un timp, este posibil să existe „șiruri” lungi de participanți, stând unii pe genunchii celorlalți și împiedicându-i pe cei de dedesubt să se mute pe un alt scaun atunci când culoarea lor este anunțată. Prima persoană care reușește să ajungă la locul inițial este declarată învingătoare și încheie jocul.

7. Evaluare și încheiere (5 minute)

Notă: Nu uitați să creați o atmosferă pozitivă și incitantă pentru săptămâna viitoare!

Pregătire și facilitare: Pentru a realiza evaluarea întâlnirii de astăzi, lăsați-i pe membrii 2 minute pentru a scrie pe o foiță de hârtie gândurile lor cu privire la întâlnire. Colectați bilețelele și citiți-le după întâlnire.

Completați lista de prezență, discutați detaliile administrative și anunțați când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le participanților pentru prezența la această întâlnire și salutați-i călduros pe fiecare membru IMPACT la despărțire.

Bibliografie:

- [1] & [2] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths”. *Values in Action*. Retrieved April 28, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [3] Staroversky, Ivan. 2013. “The Parable of the Three Stonecutters”. Retrieved April 28, 2016 (<http://staroversky.com/blog/the-parable-of-the-three-stonecutters>).

Anexe:

1. Anexa_Puncte de atins în realizarea proiectelor

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Puncte de atins în realizarea proiectelor	Proiectul IMPACT de succes	Eu și comunitatea

Descriere:

Următoarea listă este concepută pentru a vă ajuta să apreciați nivelul de dificultate și calitatea Proiectului vostru de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. O puteți folosi în timpul procesului de planificare, dar și în timpul evaluărilor. În timp, pe măsură ce clubul vostru capătă mai multă experiență și dezvoltă proiecte cu un nivel de complexitate mai ridicat, nivelul calității ar trebui și el să crească.

Indicatori	Începător	Mediu	Avansat
Promovare, Vizibilitate și Implicare comunitară Un aspect esențial al Proiectelor de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității îl reprezintă implicarea comunității. Astfel, în proiectul vostru, trebuie să fiți atenți la modul în care comunitatea este implicată, la elementele de promovare și de vizibilitate. Proiectele le dă tuturor posibilitatea să își ofere contribuția și ajutorul, stimulând comunitatea pentru o preocupare și o responsabilitate socială comună.	Proiectul nostru a fost foarte puțin vizibil în comunitate. Foarte puțini membri au participat/știut de proiectul nostru. ☐ Situația proiectului nostru	Proiectul nostru a fost vizibil în comunitate. Am utilizat însemnele IMPACT (logo IMPACT și numele IMPACT) în promovarea materialelor pentru proiect, iar câțiva membri ai comunității au învățat despre clubul IMPACT și despre proiectul pe care l-am făcut. Alți membri ai comunității au fost conștienți de modul în care ar putea să fie implicați în proiect. ☐ Situația proiectului nostru	Proiectul nostru a fost realizat în parteneriat cu comunitatea. A fost foarte vizibil, mulți oameni au învățat despre IMPACT și despre proiectul implementat. De asemenea, mulți oameni au fost conștienți de modul în care ar putea fi implicați. Mulți s-au și implicat. ☐ Situația proiectului nostru
Construirea relațiilor și a capitalului social Unul din obiectivele Proiectelor de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității este reprezentat de întărirea legăturilor sociale în comunitate. Astfel, de fiecare dată când este posibil, proiectul vostru ar trebui să ofere oportunități de interacțiune și de parteneriat cu diferite grupuri și organizații din comunitate.	Clubul nostru i-a implicat în proiect pe oamenii pe care deja îi știam (de exemplu, prieteni, părinți, colegi etc.). ☐ Situația proiectului nostru	Clubul nostru a lucrat în acest proiect în parteneriat cu cel puțin o altă organizație sau un alt grup, iar membrii clubului au întâlnit oameni noi din comunitate. ☐ Situația proiectului nostru	Clubul nostru a lucrat în acest proiect în parteneriat cu cel puțin alte două organizații sau grupuri și ne așteptăm ca aceste parteneriate să continue la următoarele proiecte. Membrii clubului nostru s-au întâlnit și au facilitat în comunitate întâlniri între oameni noi. ☐ Situația proiectului nostru

Sensibilizarea opiniei publice Proiectele IMPACT, de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, ar trebui să abordeze problemele și cauza lor (nu doar efectele) pentru a produce soluții durabile. Pentru a crea astfel de soluții este important să recunoaștem rolul comunității în crearea și în susținerea acestor schimbări. Astfel, un proiect IMPACT de calitate va acționa într-un mod plin de respect și de înțelegere pentru comunitate și va lua în considerare gradul de sensibilizare a opiniei publice cu privire la problemă, dar și dorința acesteia de a participa la căutarea soluțiilor.	Clubul nostru a identificat diferite probleme în comunitate. Am fost conștienți de cauzele și de efectele acestora și am căutat să abordăm cel puțin o cauză prin proiectul nostru. Comunitatea a fost sensibilizată cu privire la problemă, însă nu a participat în mod activ. ☐ Situația proiectului nostru	Clubul nostru a realizat o evaluare a nevoilor și a fost foarte atent la aportul comunității, atunci când a identificat probleme în comunitate. Proiectul nostru a încercat să abordeze cauzele multiple ale problemei sesizate. Am încercat să obținem feed-back-ul membrilor comunității și implicarea acestora în proiect pentru a ne asigura că proiectul va fi bine primit și sprijinit pe o perioadă mai lungă de timp. ☐ Situația proiectului nostru	Clubul nostru a făcut o evaluare a nevoilor și a fost foarte atent la aportul comunității, atunci când a identificat probleme în comunitate. Clubul nostru a făcut o cercetare despre problemă în comunitate. Proiectul nostru a încercat să abordeze cauzele multiple ale problemei. Ne-am întâlnit cu grupul-țintă și cu alți membri ai comunității pentru a obține feed-back-ul lor și implicarea acestora în proiect, pentru a ne asigura că proiectul va fi bine primit și sprijinit pe o perioadă mai lungă de timp. ☐ Situația proiectului nostru
Distracție IMPACT este un program de învățare prin experiență, unic pentru că acesta combină distracția și aventura în strategia educațională. Este foarte important ca Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității să includă elementul distractiv!	În calitate de membri IMPACT, suntem bucuroși de faptul că suntem parte a acestui program. Ne bucurăm că suntem implicați în Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. ☐ Situația proiectului nostru	Ne place proiectul nostru și simțim că ne-a ajutat să ne dezvoltăm ca un grup puternic. Ne bucurăm de asemenea să participăm în proiecte și învățăm foarte multe din proces și rezultate.. ☐ Situația proiectului nostru	Ne place proiectul nostru și simțim că ne-a ajutat să ne dezvoltăm ca un grup puternic. Ne bucurăm, de asemenea, să participăm în proiecte și învățăm foarte multe din proces și din rezultatele proiectului. După ce proiectul a fost finalizat, am sărbătorit și ne-am stabilit scopuri pentru viitor. ☐ Situația proiectului nostru
Promovarea voluntariatului Unul din scopurile programului IMPACT este să creeze „efectul de undă” prin Proiectele de Învățare prin Serviciu în Folosul Comunității și să sensibilizeze opinia publică cu privire la voluntariatul în beneficiul comunității.	Clubul nostru este conștient de beneficiile implicării în Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității atât pentru comunitate, cât și pentru noi înșine.	Clubul nostru își dorește să învețe mai mult despre voluntariat și despre învățarea prin serviciul în folosul comunității, precum și despre promovarea acestora în toate activitățile noastre. Suntem conștienți de beneficiile implicării în Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, atât pentru comunitate, cât și pentru noi înșine.	Clubul nostru speră să-și mărească vizibilitatea, astfel încât să îi încurajeze și pe alți oameni să se implice în proiecte de serviciu în folosul comunității. Totodată, suntem conștienți de beneficiile implicării în Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, atât pentru comunitate, cât și pentru noi înșine.

	☐ Situația proiectului nostru	☐ Situația proiectului nostru	☐ Situația proiectului nostru
Întâmpinarea unor nevoi reale Un Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității ar trebui să vizeze îmbunătățirea calității vieții beneficiarilor. Proiectul nu trebuie să fie interpretat ca fiind o acțiune realizată în interesul clubului IMPACT, ci făcută împreună cu comunitatea, pentru întâmpinarea unor nevoi reale ale comunității. Ideal, proiectele IMPACT ar trebui să fie concentrate pe a ajuta grupuri-țintă care sunt, în alte privințe, marginalizate social.	Am ales un proiect care reflectă o nevoie reală, identificată de clubul nostru. Proiectul nostru a avut un impact pozitiv în viața unui număr mic de beneficiari. ☐ Situația proiectului nostru	Am ales un proiect care reflectă o nevoie reală, identificată printr-o analiză de nevoi. Nevoia care i-a interesat pe membrii clubului este o nevoie reală a comunității. Proiectul a avut un impact pozitiv asupra vieților beneficiarilor. ☐ Situația proiectului nostru	Am ales un proiect care reflectă o nevoie reală, identificată printr-o analiză de nevoi și raportată la aportul comunității. Proiectul nostru a avut un impact pozitiv asupra vieții beneficiarilor, în special a celor marginalizați social. ☐ Situația proiectului nostru
Consensul grupului Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității ar trebui alese având consensul membrilor clubului. Ele nu ar trebui alese de către liderii IMPACT. Toți membrii clubului ar trebui să fie dedicați și entuziaști cu privire la proiect.	Membrii clubului nostru și-au exprimat opinia cu privire la proiect. Liderii noștri ne-au ajutat să ajungem la un consens, atunci când am ales un proiect.. ☐ Situația proiectului nostru	Membrii clubului nostru sunt implicați în fiecare etapă a proiectului. Liderii doar facilitează - nu influențează în mod direct alegerea proiectului și implementarea lui. ☐ Situația proiectului nostru	Membrii clubului nostru sunt pe deplin responsabili pentru selecția și pentru implementarea proiectului. Noi suntem cei care apreciază calitatea și eficacitatea proiectului nostru. Liderul clubului nostru este un facilitator care ne sprijină, însă noi ghidăm procesul. ☐ Situația proiectului nostru.
Rezultate măsurabile „Cum vom ști că proiectul nostru a fost unul de succes? Cum arată succesul?” Într-un proiect IMPACT de calitate, aceste întrebări ar trebui să aibă răspunsuri clare, concrete, măsurabile.	Proiectul nostru a fost apreciat de către membrii clubului, de către parteneri și de către membrii comunității. Am fost capabili să aproximăm numărul de beneficiari. ☐ Situația proiectului nostru	Proiectul nostru a fost apreciat de către membrii clubului, de către parteneri și de către membrii comunității prin comentariile și prin feed-back-ul lor. Am fost capabili să estimăm corect numărul de beneficiari, precum și numărul de parteneri și de voluntari. ☐ Situația proiectului nostru	Proiectul nostru a fost apreciat de către membrii clubului, de către parteneri, de către membrii comunității și de către media.. Am reușit să măsurăm numărul de beneficiari, impactul activităților noastre și nivelul de implicare a partenerilor și a voluntarilor. ☐ Situația proiectului nostru

Advocacy Chiar dacă nu toate proiectele au nevoie să includă un element de advocacy, fiecare proiect IMPACT ar trebui să fie conștient de structurile sociale și de sistemele care au creat și au întărit problema, precum și de munca ce trebuie depusă pentru a se atenționa, în mod public, asupra cauzelor problemei	Clubul nostru a început să se gândească la structurile sociale și la impactul lor asupra comunității, dar și la felul în care putem influența schimbarea socială prin aceste structuri. ☐ Situația proiectului nostru	Clubul nostru organizează proiecte care fac legătura cu eforturi mai vechi ale noastre sau ale altor organizații pentru a produce momente în comunitate care să conducă la schimbarea în spațiul public. ☐ Situația proiectului nostru	Clubul nostru este în contact cu alte instituții publice și cu alte organizații din comunitate, comunicând și lucrând direct cu ele pentru a face o schimbare. Suntem conștienți în permanență de modul în care acțiunile noastre pot afecta sau sunt afectate de sistemul social. ☐ Situația proiectului nostru
---	---	--	--



PROGRAMUL DE COOPERARE ELVEȚIANO-ROMÂN
SWISS-ROMANIAN COOPERATION PROGRAMME

Noi  **orizonturi**
pentru tineri și comunitate

MODULUL III

REFLECȚIE ȘI EVALUARE

noi-orizonturi.ro

Acest material educațional a fost realizat în cadrul proiectului „Profesori motivați, tineri pregătiți pentru viață!”
PROIECT COFINANȚAT PRINTR-UN GRANT DIN PARTEA ELVEȚIEI PRIN INTERMEDIUL CONTRIBUȚIEI
ELVEȚIENE PENTRU UNIUNEA EUROPEANĂ EXTINSĂ.

MODULUL EVALUARE ȘI REFLECȚIE

INTRODUCERE

Scopul modului: Scopul întâlnirii de evaluare este acela de a stimula interesul membrilor IMPACT față de procesul de autoevaluare, precum și de a evalua rezultatele obținute de clubul IMPACT după implementarea Proiectului de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității.

Obiective generale de învățare:

După încheierea acestui modul, membrii clubului IMPACT vor putea să:

- Recunoască nevoia de învățare necesară atât dezvoltării personale, cât și la nivelul comunității.
- Monitorizeze și să evalueze performanța lor în cadrul clubului IMPACT.
- Identifice noi oportunități de creștere în IMPACT, la nivel personal și la nivel de club.
- Planifice obiective personale și de grup în cadrul IMPACT.
- Își asume responsabilități pentru dezvoltarea personală și să investească timp pentru atingerea obiectivelor personale de învățare.

Vă rugăm rețineți: Calitatea procesului de învățare prin programul IMPACT, precum și a motivației membrilor de a rămâne implicați în club depind, în mod semnificativ, de întâlnirea de evaluare. Este o parte extrem de importantă a modului; de aceea, vă recomandăm să faceți această întâlnire la încheierea fiecărui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. Structura întâlnirii inclusă în curriculum este cea recomandată pentru prima întâlnire, însă poate fi adaptată pentru următoarele întâlniri. Întâlnirile de evaluare ar trebui să includă un timp destinat reflecției în grup asupra lucrului în echipă și asupra proiectului încheiat, un timp destinat reflecției individuale asupra competențelor dezvoltate și unul dedicat stabilirii de obiective pentru viitor.

Structura modului

Întâlnirea 1: Evaluarea proiectului grupului nostru

Întâlnirea 2: Evaluarea învățării

Întâlnirea 3: Sărbătorirea

Utilizarea modului

Fiecare întâlnire este concepută astfel încât să puteți trece ușor în revistă activitățile și metodele propuse și să decideți care dintre activități sunt cele mai relevante pentru clubul vostru IMPACT. Deși activitățile din fiecare întâlnire au fost selectate cu atenție, fiecare club IMPACT este diferit și voi puteți, în calitate de lideri de club, să adaptați întâlnirile, ținând cont de următoarele aspecte:

- Vârsta și nivelul de maturitate a membrilor clubului IMPACT,
- Starea formării grupului și dinamica interpersonal,
- Preferințele membrilor,
- Stilul vostru personal ca facilitatori,
- Succesiunea (trecerea de la o activitate la alta și de la o întâlnire la alta),
- Spațiul și materialele de care dispune clubul,
- Constrângerile de timp,
- Materialele necesare.

Durata întâlnirilor este de maxim 2 ore. Ca facilitatori, puteți da dovadă de flexibilitate în alegerea activităților prezentate în modul, însă asigurați-vă că respectați standardele calității IMPACT atunci când aduceți modificări curriculumului.

Materialele necesare fiecărei întâlniri pot include resurse materiale diverse, dar și anexe, care trebuie tipărite dinainte. Este important ca voi, în calitate de facilitatori, să vă asigurați că aveți pregătite toate materialele necesare activităților (sau că găsiți cu ce să le înlocuiți, pe baza nevoilor participanților și a resurselor de care dispuneți).

Vă dorim succes în explorarea Modulului Reflecție și Evaluare!

Scopul întâlnirii: În urma acestei întâlniri, membrii grupului ar trebui să poată recunoaște punctele forte și punctele slabe ale muncii în echipă, după finalizarea Proiectului de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, precum și punctele forte/punctele slabe ale proiectului în sine.

Obiectivele de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să:

- (C) Explice importanța reflecției și a evaluării pentru îmbunătățirea proiectelor ulterioare.
- (V) Demonstreze interes față de reflectarea la impactul proiectului asupra lor și asupra comunității. (*discernământ*)
- (V) Să recunoască și să aprecieze munca în echipă și dezvoltarea în cadrul clubului. (*recunoștință*)
- (A) Să reflecteze asupra calității activităților implementate de către club.

Concepte-cheie:

- **Evaluare:** analizarea activităților și a realizărilor prin intermediul unui set de standard.
- **Reflecție:** conștientizarea schimbărilor și a experiențelor survenite.
- **Discernământ**¹: a privi lucrurile în mod obiectiv și corect, din toate unghiurile.
- **Recunoștință**²: a ști să simți și a fi recunoscător pentru toate lucrurile bune din viața ta.

Planul întâlnirii

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Introducere	Prezentare	5 minute	
2. Alege o culoare!	Joc de rol	10 minute	Bucăți de hârtie de culori diferite
3. Privește înapoi...	Discuție facilitată	15 minute	Hârtie sau tablă, instrumente de scris
4. Povestea proiectului nostru	Joc de rol	40 de minute	Costume și accesorii pentru jocuri de rol
5. Reflecție asupra proiectului	Reflecție individuală	30 de minute	Jurnal IMPACT, pixuri, Anexa „Utilizarea Jurnalului și a Pașaportului”
6. Pașaportul	Lucru individual	10 minute	Pașaportul IMPACT, pixuri
7. Chestiuni administrative și încheiere		10 minute	Lista de prezență

Timpul total estimat: 2 ore

Nota facilitatorului:

Este necesar să se revină la această întâlnire după încheierea fiecărui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, ca parte dintr-o serie de două întâlniri, al căror scop este Reflecția și Evaluarea grupului și a indivizilor. Aceste întâlniri nu se încadrează în rutina obișnuită și vă încurajăm să le faceți speciale! Puteți lua în considerare un spațiu diferit, gustări, sau orice alt mod de a face aceste întâlniri mai distractive și mai atractive pentru membrii clubului.

Descrierea activităților

1. Introducere (5 minute)

Notă: Această activitate îi face pe tineri să se simtă confortabil, pregătiți de întâlnire și îi ajută să știe la ce să se aștepte de la cele două ore petrecute împreună.

Pregătire și facilitare: Aranjați scaunele în cerc. Când tinerii ajung, invitați-i să ia loc și să vorbească despre săptămâna care a trecut. Bucurați-vă de timpul petrecut împreună. După ce sosesc toți, prezentați în câteva minute tematica de azi: „Evaluarea proiectului grupului nostru”. Explicați că, acum, după ce clubul vostru a încheiat un Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, este timpul să luați o scurtă pauză pentru a reflecta la ceea ce ați realizat ca grup și individual, atât pentru a crește echipa, cât și pentru proiect în sine.

2. Alege o culoare! (10 minute)

Scopul activității: Acest joc își propune să ajute grupul să se încălzească și să prezinte subiectul Evaluării și al Reflecției. Deoarece această întâlnire se va repeta de cel puțin două ori pe an (după fiecare Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității), va fi necesar să aduceți unele modificări la activitățile sugerate, pentru a preveni plictiseala repetiției.

Pregătire și facilitare: Împrăștiati mai multe bucăți de hârtie de culori diferite pe toată suprafața încăperii. Apoi, spuneți-le membrilor IMPACT să se ridice în picioare și, când spuneți „Start”, fiecare să meargă la bucata de hârtie a cărei culoare crede că reprezintă cel mai bine proiectul încheiat. După ce fiecare a ajuns la o culoare, invitați-i să discute în grupuri mici de ce au ales culoarea respectivă. Dacă sunt participanți care sunt singuri la o culoare, invitați-i să se alăture unui grup din apropiere, dar să își mențină culoarea aleasă. După câteva minute, solicitați fiecare grup să-și aleagă un reprezentant care să prezinte tuturor celor prezenți de ce au ales această culoare pentru proiectul încheiat.

3. Privește înapoi (15 minute)

Scopul activității: Această activitate are rolul de a-i ajuta pe participanți să recunoască importanța luării unei „pauze” de la activitățile IMPACT obișnuite, pentru a reflecta asupra experienței avute și pentru a-și evalua munca.

Pregătire: Alegeți unul din citatele ulterioare și notați-l pe o foaie de hârtie sau pe tablă, astfel încât toată lumea să îl poată citi:

- „Dacă nu știi încotro mergi, orice drum este bun.” (Anonim)
- „Fără reflecție, mergem orbește pe drumul nostru, creând consecințe neintenționate și nereușind vreodată să obținem ceva cu adevărat important.” (Anonim)
- „Lucrurile mărețe nu se obțin cu ajutorul mușchilor, al vitezei sau al dexterității fizice, ci prin reflecție, prin tărie de caracter și prin judecată.” (Marcus Tullius Cicero)

Facilitare: Invitați un participant să citească cu voce tare citatele. Apoi, lăsați-I pe membrii clubului să discute între ei câteva minute pentru a extrage ideile principale. Încheiați discuția, întrebându-i:

- De ce credeți că este important să reflectați asupra realizărilor clubului IMPACT din ultimele luni?

- De ce credeți că este important să reflectați asupra proiectului pe care tocmai l-am implementat împreună?
- Cum ne ajută reflecția pe plan personal sau/și în cadrul grupului?

După ce membrii clubului au recunoscut importanța evaluării muncii lor pentru a o putea îmbunătăți în viitor, treceți la următoarea activitate.

4. Povestea proiectului nostru (40 de minute)

Scopul activității: Această activitate își propune să-i ajute pe participanți să revizuiască etapele proiectului lor. Ea poate fi realizată într-un mod foarte distractiv, creativ:

- verbal (concurs de întrebări și răspunsuri, interviu de televiziune sau joc de rol);
- vizual, cu ajutorul unor postere, tablouri sau orare;
- printr-o discuție simplă.

Alegeți metoda care se potrivește cel mai bine nivelului de energie și de creativitate al clubului vostru. Exemplificăm cu o variantă.

Pregătire: Adunați diverse accesorii care pot fi folosite la o scenetă: microfoane false, costume, pălării etc. și asigurați-vă că spațiul pentru activitate e destul de mare pentru a-l împărți în trei zone de planificare.

Facilitare: Invitați-i pe membrii clubului să se împartă în trei grupuri mici. Spuneți-le că vor avea de prezentat câte o scenetă scurtă (2-3 minute) despre o parte din proiect și că, astfel, vor spune povestea întregului proiect, de la cap la coadă. Atribuiți-le o etapă a proiectului (concepție, planificare sau implementare) și lăsați-i 5-7 minute să-și conceapă sceneta prin care să arate ce a făcut clubul în acea etapă a proiectului. Încurajați-i să includă momentele amuzante, greșelile, dificultățile sau surprizele de care au avut parte pe parcursul proiectului!

După ce a expirat timpul, reuniți-i și invitați-i să-și prezinte sceneta, în ordine, astfel încât să „vizioneze” întregul proiect. Ulterior, conduceți discuția, utilizând întrebările de procesare sugerate.

Întrebări de procesare/debriefing:

- Cum a început proiectul? De unde v-a venit ideea?
- Credeți că a fost atins scopul proiectului?
- Ce dificultăți sau greșeli am întâlnit în derularea proiectului?
- Care a fost momentul cel mai dificil? Cum am depășit acel moment?
- Care a fost momentul cel mai amuzant, cel mai bun sau cel mai plin de satisfacții?
- Ce impact credeți că am avut în comunitatea noastră? Cum ne dăm seama de acest aspect?
- E posibil să fi adus unele stricăciuni în comunitatea noastră? Când? Dacă da, cum le putem repara?
- Credeți că proiectul nostru a produs o schimbare sustenabilă și de lungă durată? De ce sau de ce nu? Cum putem face ca impactul să fie sustenabil?
- Care au fost surprizele la care nu ne-am așteptat? Cum le-am făcut față?
- Cum am lucrat împreună, ca echipă, pe parcursul proiectului?
- Ce ați admirat la un alt membru al clubului pe parcursul desfășurării proiectului? (*Invitați-i pe participanți să-și mulțumească unii altora și să numească trăsăturile pozitive de caracter manifestate de fiecare membru pe parcursul proiectului. Este important ca fiecare dintre ei să primească feedback pozitiv.*)
- Ce am putea schimba la următorul proiect?

5. Reflecție asupra proiectului nostru (30 de minute)

Scopul activității: Această activitate le oferă participanților posibilitatea de a reflecta individual asupra proiectului. Dacă aveți vreo întrebare despre cum să facilitați această activitate, citiți anexa „Utilizarea Jurnalului și a Pașaportului IMPACT”.

Pregătire și facilitare: În această activitate, fiecare membru al clubului va avea ocazia de a-și nota impresiile despre proiect și despre modul în care acesta l-a marcat personal, folosind Jurnalul IMPACT. Împărțiți jurnalele și invitați-i pe toți să deschidă la pagina „Proiectele mele IMPACT”. (Dacă această pagină a fost deja completată, distribuiți pagini similare necompletate, ca să și le adauge la jurnal). Explicați-le faptul că, pe acea pagină, ei vor trece de la a se gândi la cum au lucrat ca grup la cum i-a marcat proiectul pe ei, ca indivizi. Dacă au gânduri sau aspecte pe care vor să le noteze și care nu se încadrează în această categorie, o pot face pe pagina „Gândurile mele”, de la finalul jurnalului. După ce membrii au terminat, adunați-i din nou împreună și invitați-i să împărtășească tuturor ce au scris. Apoi, lăsați-i să-și dea jurnalele de la unul la altul și să-și scrie unul altuia notițe pe pagina „Amintiri și notițe” - este un mod distractiv de a nota afirmațiile, de a nu uita amintirile plăcute și experiențele amuzante, de a scrie ceva drăguț unui alt membru etc.

6. Pașaportul IMPACT (10 minute)

Scopul activității: Aceasta este o sarcină simplă, administrativă, care nu ar trebui deloc să dureze mult, dar care îi va ajuta pe participanți să se familiarizeze cu Pașaportul IMPACT, în vederea pregătirii pentru întâlnirea din săptămâna următoare. Pașaportul IMPACT poate fi downloadat de pe Portalul IMPACT www.impact-clubs.org

Pregătire și facilitare: Asigurați-vă că fiecare membru al clubului primește Pașaportul IMPACT. Spuneți-le că îl vor folosi mult mai mult la întâlnirea din săptămâna următoare, dar, deocamdată, trebuie să afle câteva date despre acesta.

Mai întâi, invitați-i să marcheze lunile în care au fost activi în IMPACT, pe pagina „Activitatea mea în IMPACT”. Apoi, pe pagina „Proiectele mele IMPACT”, spuneți-le să noteze numele proiectului pe care tocmai l-au terminat, data la care a fost implementat și ce tip de proiect a fost. Adunați pașapoartele sau amintiți-le membrilor să le aducă cu ei săptămâna viitoare pentru a continua să noteze în ele.

7. Încheiere (10 minute)

Notă: Încercați să creați o atmosferă pozitivă și entuziastă pentru întâlnirea următoare!

Pregătire și facilitare: Înainte de a vă despărți, invitați-i pe participanți să se gândească repede la câteva idei cu privire la modalități de sărbătorire a finalizării proiectului, cum ar fi: invitarea partenerilor, a donatorilor și/sau a beneficiarilor sau, pur și simplu, organizarea unui eveniment distractiv în cadrul clubului.

Completați lista de prezență, discutați detaliile administrative și anunțați când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le participanților pentru prezența la această întâlnire și salutați-l călduros pe fiecare membru IMPACT la despărțire.

Bibliografie

- [1] & [2] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths.” *Values in Action*. Retrieved April 28, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- Neagu, Maria (coordinator). 2010. *Active Citizenship IMPACT Curriculum*. Miercurea-Ciuc, Romania: New Horizons Foundation.

Anexe:

1. Anexa_Utilizarea Jurnalului și a Pașaportului IMPACT

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Utilizarea Jurnalului și a Pașaportului	Evaluarea Proiectului	Evaluare și Reflecție

Instrucțiuni:

Informațiile ulterioare reprezintă un ghid de utilizare a Jurnalului și a Pașaportului IMPACT, care vor fi folosite pe parcursul întâlnirilor de Evaluare și de Reflecție. Pentru orice nelămuriri, adresați-vă liderului.

În cazul în care nu ați primit Jurnalul și Pașaportul în format tipărit, ambele pot fi descărcate de pe Portalul IMPACT www.impact-clubs.org

Jurnalul stă la baza Pașaportului – este „caietul” în care își notează membrii IMPACT gândurile și țin evidența progresului înregistrat. Pașaportul, totodată, este documentul „realizărilor”, în care se marchează doar rezultatele finale. Puteți considera Jurnalul ca fiind caietul de la școală, pe care îl folosiți la teme, în timp ce Pașaportul este carnetul de note, în care regăsiți rezultatele finale.

În curriculumul IMPACT, există două întâlniri de Evaluare și de Reflecție. Prima este axată pe Proiectele de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității și pe dezvoltarea grupului, iar a doua este axată pe învățare și pe dezvoltarea competențelor individuale. În ambele întâlniri, se utilizează atât Jurnalul, cât și Pașaportul, dar în moduri diferite.

În cadrul întâlnirii **„Evaluarea Proiectului realizat de clubul nostru IMPACT”**, veți utiliza următoarele pagini din Jurnal:

- Proiectele mele IMPACT (*notă: puteți lista mai multe exemplare din această pagină pentru a le atașa la Jurnal după ce s-a umplut prima pagină*),
- Gândurile mele,
- Amintiri și notițe.

Veți folosi, de asemenea, următoarele pagini din Pașaportul IMPACT:

- Activitatea mea în IMPACT,
- Proiectele mele IMPACT.

În cadrul întâlnirii **„Evaluarea Învățării”**, veți utiliza următoarele pagini din Jurnal:

- Ce am învățat în IMPACT?,
- Paginile de verificare pentru cele cinci competențe,
- Planul meu personal de învățare (*notă: puteți lista mai multe exemplare din această pagină pentru a le atașa la Jurnal după ce s-a umplut prima pagină*).

Veți folosi, de asemenea, următoarele pagini din Pașaportul IMPACT:

- Ce am învățat în IMPACT: pagina cu autocolante.

Restul Jurnalului (Despre mine, Modelul meu în viață etc.) poate fi folosit oricând în cadrul activităților clubului – depinde de tine și de restul membrilor clubului cum veți încorpora aceste unelte în întâlnirile săptămânale. Distracție plăcută!

Scopul întâlnirii: este de a-i ajuta pe membrii IMPACT să înțeleagă ce au învățat în ultimele săptămâni și luni în IMPACT.

Obiectivele de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) Descrie avantajele Pașaportului IMPACT.
- (V) Manifeste dorința de autoevaluare, necesară dezvoltării personale. (*dragostea de a învăța*)
- (A) Identifice cunoștințele, valorile și atitudinile dobândite și exersate în IMPACT.
- (A) Creeze un plan personal de dezvoltare în cadrul clubului IMPACT.
- (A) Identifice modalități de a transfera în viața reală cunoștințele dobândite în IMPACT.

Concepte-cheie:

- **Competență:** O combinație de cunoștințe (C), valori (V) și abilități (A) care îi permit unei persoane să performeze cu succes într-un anumit domeniu.
- **Autoevaluare:** Procesul prin care îți măsoari, onest și atent, creșterea, dezvoltarea și progresul de învățare.
- **Plan personal de învățare:** Un ghid prin care îți stabilești obiective specifice de învățare și de dezvoltare personală și un plan clar prin care să atingi acele obiective.
- **Plăcerea de a învăța¹:** a ajunge să stăpânești noi competențe, subiecte și domenii profesionale, fie pe cont propriu, fie prin studiu formal.

Planul activității:

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Găsește cotul!	Energizer	10 minute	
3. Ce am învățat din...	Discuție facilitată	20 de minute	Pălărie sau bol, Anexa <i>Situații de învățare</i> sau foi de hârtie
4. Învățarea în IMPACT	Discuție în grupuri mici	15 minute	Coli de flipchart, markere
5. Ce competențe am dobândit până acum	Lucru individual	30 de minute	Pixuri, Jurnalul IMPACT, Pașaportul IMPACT, autocolante pentru Pașaport
6. Planul meu personal de învățare	Lucru individual	30 de minute	Jurnalul IMPACT, pixuri/creioane
7. Încheiere		5 minute	Lista de prezență

Timp total estimat: 2 ore

Nota facilitatorului:

Această întâlnire ar trebui repetată după finalizarea fiecărui Proiect de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității, ca parte dintr-o serie de două întâlniri al căror scop este acela de Reflecție și de Evaluare la nivel individual și de grup. Aceste întâlniri ies din tiparul obișnuit; de aceea, vă invităm să le faceți speciale! Puteți lua în considerare un spațiu diferit, gustări sau orice alt mod de a face aceste întâlniri cât mai distractive și mai atractive pentru membrii clubului.

Descrierea activităților:

1. Bun venit și introducere (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil, pregătiți pentru întâlnire și îi ajută să știe ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătire și facilitare: Aranjați scaunele în cerc. Pe măsură ce ajung tinerii, invitați-i să ocupe loc și să-și împărtășească din experiențele ultimei săptămâni. Odată ce membrii IMPACT au ajuns, prezentați în câteva minute numele întâlnirii de azi: „Evaluarea învățării”. Prezentați obiectivele de învățare ale întâlnirii și explicați-le participanților că azi vor avea ocazia de a evalua impactul pe care clubul IMPACT îl are asupra lor, ca indivizi!

2. Găsește cotul! (10 minute)

Scopul activității: Deoarece această întâlnire va fi una mai liniștită, mai meditativă, vă recomandăm să inserați pe parcursul ei două-trei energizere pentru a-i ajuta pe participanți să rămână activi și implicați. Vă oferim o recomandare, însă puteți „presăra” întâlnirea și cu alte jocuri, la alegere!

Pregătire și facilitare: Explicați grupului că acesta va fi un joc de potrivire, care îi va obliga să-și găsească parteneri și grupuri și să-și atingă părțile corpului! Spre exemplu, dacă vor auzi comanda „4 coate”, patru persoane vor trebui să se grupeze cât mai repede și o persoană să atingă cu cotul celelalte trei persoane sau două persoane să se grupeze și să-și atingă coatele sau trei persoane să se grupeze și să atingă 4 coate etc. Se pot face o mulțime de astfel de combinații, iar participanții se vor amuza copios (păstrând, în același timp, un comportament decent, desigur). Persoanele care nu vor fi cuprinse într-un grup vor fi eliminate, până vor rămâne doar câteva persoane în joc.

3. Ce am învățat din/de la... (20 de minute)

Scopul acestei activități este de a-i ajuta pe membrii clubului să se energizeze și să se pregătească pentru a reflecta asupra procesului propriu de învățare.

Pregătire: Tăiați Anexa Situații de învățare în fâșii sau notați experiențele de viață pe niște bilețele. Amestecați-le într-un bol sau într-o pălărie. Asigurați-vă că aveți bilețele pentru fiecare membru al grupului.

Facilitare: Dați bolul participanților și invitați-l pe fiecare să extragă un bilețel, să-l citească și să împărtășească tuturor ce a învățat el însuși din experiența sau de la persoana notată pe acel bilețel. După ce fiecare participant a avut ocazia să răspundă, concluzionați prin a spune că toți putem învăța de la oricine sau din orice situație – important este să conștientizăm faptul că învățăm!

4. Învățarea în IMPACT (15 minute)

Scopul activității: Această activitate decurge destul de rapid și natural din activitatea precedentă și își propune să-i ajute pe participanți să conștientizeze modul în care se produce învățarea în IMPACT.

Pregătire și facilitare: Scrieți pe o coală de flipchart întrebarea „Ce înseamnă învățarea pentru tine?” și invitați-i pe membrii IMPACT să se gândească foarte repede la niște răspunsuri. Notați-le pe coala de flipchart. Răspunsurile ar putea conține termeni ca: experiență, distracție, plictiseală,

memorare, realizare, descoperire sau alte cuvinte/asocieri pozitive sau negative. Propuneți-le participanților să se gândească la activitatea precedentă și la felul în care s-au simțit în timp ce învățau în fiecare din acele situații de viață.

Nota facilitatorului: pe bazasituațiilor menționate mai sus am văzut că putem învăța orice, oriunde, oricând. Din acest punct de vedere, putem define învățarea ca fiind acel *process prin care dobândim cunoștințe, dezvoltăm abilități și conștientizăm propriile atitudini și valori*. În acest sens, *învățarea are loc atunci când suntem capabili să (1) înțelegem și conferim un sens subiectului pe care îl învățăm, experienței prin care am trecut/trecem sau simțămintelor pe care le avem, prin interpretarea acestora cu propriile noastre cuvinte și acțiuni; (2) devenim conștienți de noile achiziții (cunoștințe, abilități, atitudini) și le folosim în noi context de viață*.

După ce participanții au terminat de reflectat, continuați discuția cu o întrebare și mai specifică: „Cum se produce învățarea în IMPACT?”. Întrebați-i cum și ce au învățat prin implicarea lor în IMPACT. Invitați-i să se gândească singuri la acest aspect timp de 1 minut, apoi să-și împărtășească gândurile cu un alt membru timp de 2 minute, iar apoi - în grupuri de câte patru, timp de alte 2 minute. După ce a expirat timpul, invitați grupurile mici să-și împărtășească gândurile cu restul participanților. Notați cele mai importante puncte pe coala de flipchart. Este important ca grupul să înțeleagă că învățarea se produce atât în cadrul întâlnirilor săptămânale, cât și prin experiențele practice din cadrul Proiectelor de Învățare prin Serviciul în Folosul Comunității. Fără ca măcar să-și dea seama, membrii clubului participă la învățarea experiențială și prin serviciul în folosul comunității, dezvoltându-și un întreg set de noi competențe! Mai precis, membrii clubului IMPACT învață și își dezvoltă o serie de cinci competențe:

- Managementul de proiect
- Managementul personal și de grup
- Competențe tehnice
- Comunicare
- Inovație și creativitate

Explicați-le tinerilor că fiecare din aceste competențe se dezvoltă, trecând de la un nivel la altul, pe măsură ce cluburile continuă să organizeze întâlniri. Chiar dacă ei poate nu realizează că au crescut în aceste domenii în ultimele săptămâni sau luni, acest proces s-a întâmplat și acum este momentul să conștientizeze! De aceea, reflecția este atât de importantă: ea le dă tinerilor ocazia să realizeze exact ce au învățat în tot acest timp.

5. Ce competențe am dobândit până acum (30 de minute)

Scopul activității: Această activitate le dă tinerilor ocazia să reflecteze individual asupra învățării. Dacă autoevaluarea onestă reprezintă o provocare pentru membrii grupului, începeți activitatea cu o discuție despre importanța onestității, cu ajutorul următoarelor întrebări:

- Ce s-ar întâmpla dacă i-ai spune angajatorului tău că vorbești trei limbi străine, dar, după ce te-a angajat, va descoperi că nu știi nici măcar una?
- Ce-ar fi dacă indicatorul de carburant al mașinii ar zice că mai poți parcurge încă 200 km, dar, după 50 km., ți s-ar termina carburantul?

Pregătire: Înmânați-i fiecărui membru de club câte un Jurnal IMPACT și un Pașaport IMPACT (sau, dacă le au deja, rugați-i să le scoată). Dacă e prima oară când folosiți aceste instrumente, recitiți Anexa *Utilizarea Jurnalului și a Pașaportului IMPACT* de la întâlnirea precedentă pentru a afla ce aveți de făcut în continuare. Asigurați-vă că toată lumea s-a așezat confortabil și are cu ce să scrie. Puteți pune o muzică liniștită în fundal, care să relaxeze atmosfera. Aranjați spațiul într-un mod care să încurajeze autoevaluarea onestă și profundă și care să-i ajute pe tineri să se concentreze.

Facilitare: Invitați-i pe membrii clubului să deschidă Jurnalul la pagina „Ce am învățat la IMPACT?” și rugați-i pe câțiva voluntari să citească cu voce tare câteva paragrafe. Clarificați toate nelămuririle, în special cele din paragraful final, referitoare la importanța autoevaluării oneste. Apoi,

invitați-i să parcurgă, fără să se grăbească, cele cinci pagini de verificare, pentru a-și evalua experiența de până acum în clubul IMPACT și să bifeze punctele care sunt adevărate pentru ei.

Pe măsură ce membrii se apropie de final, plimbați-vă prin încăpere și observați progresul lor. Dacă au atins unul din nivelurile de progres (albastru, portocaliu sau verde) în oricare din zonele de competență, oferiți-le autocolantul corespunzător pentru Pașaport și felicitați-I, pentru că au reușit în sfârșit (probabil, după mai multe întâlniri) să-și umple paginile cu autocolante! Dacă dvs. considerați oportun, puteți reuni grupul la final pentru a-i felicita pentru atingerea noilor niveluri de progres. Aveți grijă, totuși, să puneți accentul pe creșterea și pe îmbunătățirea individuală, nu pe competiție.

6. Planul meu personal de învățare (30 de minute)

Scopul activității: Această activitate are la bază activitatea precedentă. După ce și-au făcut evaluarea, tinerii își pot stabili noi obiective și pot concepe un plan concret pentru a le atinge!

Pregătire și facilitare: Explicați-le membrilor clubului că acum vor privi spre următoarele luni pe care le vor petrece în clubul IMPACT. Clubul va descoperi o nouă nevoie sau oportunitate în comunitate și va implementa un nou proiect; întâlnirile vor aduce noi jocuri și povestiri, iar nivelul de provocare și experiențele vor continua să crească. Astfel că acesta este momentul pentru stabilirea unor noi obiective de învățare! Aceste obiective vor evidenția unde se vor afla membrii clubului la următoarea întâlnire de evaluare.

Invitați-i pe tineri să deschidă Jurnalul la pagina „Planul meu personal de învățare” (sau împărtășiți copii ale paginii dacă pagina originală este plină). Explicați-le că acum urmează să-și stabilească noi obiective personale, specifice valorilor, abilităților și cunoștințelor pe care doresc să și le dezvolte în IMPACT, pe parcursul următoarelor luni. Acestea pot fi asociate cu indicatorii de competențe pe care nu i-au bifat încă și care îi vor ajuta să ajungă la nivelul următor din Pașaport - sau pot fi, pur și simplu, personale, care nu se regăsesc în cele cinci categorii de competențe IMPACT, dar care pot fi, de asemenea, importante! Provocați-i să scrie cel puțin doi pași concreți pe care îi vor face pentru a-și atinge fiecare din obiectivele stabilite. Răspundeți-le tuturor întrebărilor, apoi lăsați-i să lucreze în liniște.

După ce toată lumea a terminat, reuniți clubul și invitați câțiva voluntari să împărtășească cu restul grupului obiectivele stabilite. Apoi, reamintiți-le că această învățare și dezvoltare nu are relevanță doar în IMPACT, ci va fi importantă și în celelalte aspecte ale vieții lor. Încheiați activitatea într-o notă pozitivă, aplaudându-i pe membrii clubului pentru efortul depus și pentru dezvoltarea lor viitoare!

7. Încheiere (5 minute)

Notă: Încercați să creați o atmosferă pozitivă și entuziastă pentru întâlnirea următoare!

Pregătire și facilitare: Înainte de a pleca, revedeți planurile pentru sărbătorirea finalizării proiectului! Completați lista de prezență, discutați detaliile administrative și anunțați-i când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le participanților pentru prezența la această întâlnire și salutați-l călduros pe fiecare membru IMPACT la despărțire.

Bibliografie:

- [1] Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths.” *Values in Action*. Retrieved April 28, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).

Anexe:

1.Anexa_Situații de învățare

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Situații de învățare	Evaluarea învățării	Reflecție și Evaluare

Instrucțiuni:

Tipăriți și tăiați separat fiecare fâșie sau scrieți propriile voastre exemple de situații de învățare.

O criză	Animale
Ultima carte citită	Părinții mei
O excursie recentă	Ceva ce am auzit sau am văzut la știri
Sportul pe care îl practic	Propriile mele greșeli
Televiziunea	Colegii mei de clasă
Natura	Cel mai sever profesor de la școală
Politicieni	Comunitatea mea religioasă
Cerșetorii de pe stradă	Bunicii mei
Un prieten	Un lucru rău pe care mi l-a făcut cineva

Numele întâlnirii: Sărbătorirea

Modulul: Evaluare și Reflecție

Aria de învățare: Cetățenie Activă

Scopul întâlnirii: Membrii IMPACT vor pleca de la această întâlnire, simțindu-se recunoscători pentru ceea ce au învățat și angajându-se să aplice în viața lor valorile IMPACT.

Obiectivele de învățare (cunoștințe, abilități, atitudini/valori):

La sfârșitul întâlnirii, membrii IMPACT vor fi capabili să...

- (C) Identifice cele 24 de valori ale programului IMPACT.
- (V) Sărbătorească și să se bucure de ceea ce au realizat împreună. (*umor, recunoștință*)
- (A) Compare valorile programului IMPACT cu cele din viața reală și să găsească modalități de a le aplica.

Concepte-cheie:

- **Umor**¹: a-ți plăcea să râzi și a-i face pe alții să râdă, a vedea partea amuzantă a vieții.
- **Recunoștință**²: a ști, a simți și a fi recunoscător pentru lucrurile bune care ți se întâmplă în viață.
- **Valori în Acțiune**³: trăsături pozitive de caracter, împrumutate din domeniul psihologiei pozitive. Aceste valori nu sunt doar aspiraționale, ci pot fi puse în practică, obținând astfel valoarea de *acțiune*.

Planul activității:

Activități	Metode utilizate	Timp necesar	Materiale
1. Bun venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Valorile IMPACT	Discuție facilitată	20 de minute	Anexa <i>Valori în acțiune</i> , pixuri
3. Ceremonia angajamentului	Ceremonie	20 de minute	Brățări pentru fiecare membru al clubului, Jurnalul IMPACT, pixuri
4. Sărbătorire	Variază	Variază	Variază
5. Încheiere		5 minute	Lista de prezență

Timp total estimat : Variază

Nota facilitatorului:

Această întâlnire ar trebui să aibă loc într-un spațiu diferit de întâlnirile săptămânale ale clubului și la un alt moment, fiind deosebită de o întâlnire IMPACT obișnuită. După ce au fost realizate cele două întâlniri de Reflecție și de Evaluare, este momentul să sărbătoriți realizările clubului și să-i invitați pe membrii IMPACT să-și reînnoiască angajamentul față de club și față de valorile pe care învață să le trăiască!

Descrierea activităților:

1. Bun venit și introducere (10 minute)

Notă: Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil, pregătiți pentru întâlnire și să afle ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătire și facilitare: Aranjați scaunele în cerc. Pe măsură ce ajung tinerii, invitați-i să ocupe loc și să-și împărtășească din experiențele ultimei săptămâni. Odată ce membrii IMPACT au ajuns, explicați-le că întâlnirea de azi este o... petrecere!

2. Valorile IMPACT (20 de minute)

Notă: Scopul acestei întâlniri este de a-i familiariza pe tineri cu valorile IMPACT și de a-i ajuta să identifice valorile cele mai importante pentru ei.

Pregătire și facilitare: Distribuiți-le participanților anexa *Valori în Acțiune* și lăsați-i câteva minute să parcurgă lista celor 24 de trăsături de caracter. Apoi, invitați-i să se împartă în grupuri de câte 2-3 și să-și aleagă din listă câte cinci valori pe care ei consideră că și le-au dezvoltat cu ajutorul programului IMPACT. Invitați-i să le încercuiască și să scrie în dreptul lor un exemplu/o situație concretă prin care IMPACT i-a ajutat să-și dezvolte acea trăsătură (de exemplu, membrii care adunat gunoaiile de pe malul unui râu în cadrul proiectului și cărora nu le-a mulțumit nimeni pot folosi acest exemplu pentru învățarea *bunătății* – a face lucruri pentru alții fără a aștepta ceva în schimb).

După ce fiecare și-a ales câte cinci exemple, reuniți-i pe participanți și invitați fiecare grup să-și împărtășească gândurile cu restul membrilor clubului. După ce au încheiat, purtați o scurtă discuție, pornind de la următoarele întrebări:

Întrebări de debriefing/procesare:

- A fost dificil să identificați cinci valori pe care vi le-ați dezvoltat în IMPACT? De ce sau de ce nu?
- Cum altfel ați putea să vă dezvoltați aceste valori și să învățați să le aplicați în viața de zi cu zi?
- Care dintre valorile din această listă vi se pare cea mai importantă pentru viața voastră?
- Care dintre valorile din această listă credeți că ar putea fi îmbunătățită?
- Ce semnifică aceste valori pentru voi?
- Cum vă afectează aceste valori felul de a lua decizii sau de a vă trăi viața de zi cu zi?
- Cu ce obstacole v-ați putea confrunta în cazul în care ați decide să trăiți după aceste valori? Cum credeți că veți putea depăși aceste obstacole? Cum vă putem noi ajuta să le depășiți?

3. Ceremonia angajamentului (20 de minute)

Scopul acestei activități este de a-i face pe membrii clubului să simtă că fac parte dintr-un grup și de a le aminti valorile și obiectivele clubului IMPACT. Dacă există membri care nu sunt pregătiți să își ia angajamentul, nu-i forțați să participe, această alegere trebuie să le aparțină. De asemenea, țineți cont de faptul că acest tip de întâlnire se va repeta de cel puțin două ori pe an (după încheierea fiecărui proiect) și că e important să găsiți de fiecare dată modalități noi și creative de reînnoire a angajamentului față de valorile IMPACT, cum ar fi mărturiile (scrise sau filmate),

împărtășirea felului în care valorile le-au schimbat viața sau, pur și simplu, adăugarea unei noi brățări.

Pregătire: Înaintea începerii acestei activități, pregătiți câte o brățară pentru fiecare din membrii clubului. Pot fi cumpărate sau făcute de mână. Important este să fie „cool” și să le dea membrilor clubului sentimentul de apartenență.

Facilitare: Invitați-i pe membri să-și deschidă Jurnalele IMPACT la ultima pagină, pe care este tipărit Angajamentul IMPACT. Solicitați-le celor care doresc să citească cu voce tare toate punctele de pe listă, până la terminarea listei. Apoi, explicați-le că a fi membru al clubului IMPACT înseamnă să îți ții acest angajament și să trăiești în concordanță cu valorile discutate în exercițiul precedent. Întrebați-i pe tineri dacă, într-adevăr, doresc să-și ia acest angajament, iar dacă răspund afirmativ - să îl semneze pe Jurnal! După ce au semnat, invitați-i să iasă în față pentru a-și primi brățara. Este important să se creeze o atmosferă serioasă și emoționantă pentru acest moment simbolic. După ce toți membrii care au dorit să-și ia angajamentul, și-au primit brățările, grupul poate trece la faza de sărbătorire a întâlnirii!

4. Sărbătorirea

Notă: Acest moment este distractiv și este la latitudinea clubului.

Pregătire și facilitare: Iată câteva opțiuni din care vă puteți inspirați pentru a organiza sărbătorirea:

- Acordarea unor cadouri: la întâlnirea precedentă, fiecare membru a extras dintr-o pălărie numele unui alt membru. La sărbătorire, ei aduc mici cadouri cumpărate sau confecționate de ei înșiși și le dau persoanei respective, împachetate într-un mod special.
- Crearea unui „panou de onoare”: fotografii, planuri ale proiectului, notițe, articole de presă sau orice altceva este relevant pentru crearea unui colaj care va fi pus pe peretele încăperii respective.
- O excursie în natură: drumeție, picnic, o excursie cu cortul, vizitarea unui parc.
- Seară de film: vizionarea filmului favorit la cinema sau la cineva acasă.
- Cină: mergeți la restaurant sau la unul dintre voi pentru a lua masa. Dacă decideți să mergeți la cineva acasă, puteți să vă distrați, gătind împreună.
- Orice idee vi se pare amuzantă!

Asigurați-vă că aveți acordul părinților dacă mergeți într-o altă localitate împreună cu membrii clubului. Organizați evenimentul, astfel încât toți membrii să poată veni la sărbătorirea efortului lor!

5. Încheiere (5 minute)

Pregătire și facilitare: Completați lista de prezență, discutați detaliile administrative și anunțați când și unde va avea loc următoarea întâlnire. Mulțumiți-le participanților pentru prezența la această întâlnire și salutați-l călduros pe fiecare membru IMPACT la despărțire.

Bibliografie:

- [1] & [2] Rashid, Tayyab and Canada, Afrozem Anjum. 2014. “Ways to Use VIA Character Strengths.” *Values in Action*. Retrieved May 4, 2016 (<http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>).
- [3] Peterson, Christopher and Seligman, Martin E.P.. 2004. *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. Oxford: Oxford University Press.

Anexe:

1. Anexa_ Valori în Acțiune

Denumire anexă	Denumire întâlnire	Denumire modul
Valori în Acțiune	Sărbătorirea	Evaluare și Reflecție

Valoare	Trăsătură de caracter	
Înțelepciune	Creativitate	a căuta noi moduri de a gândi și de a acționa.
	Curiozitate	a-ți manifesta interesul față de orice experiență nouă, a fi fascinat de anumite subiecte .
	Discernământ	a privi situațiile în mod obiectiv și corect, din mai multe perspective.
	Plăcerea de a învăța	a ajunge să stăpânești noi competențe, subiecte și domenii profesionale, pe cont propriu sau prin studiu formal.
	Perspectivă	a privi lumea într-un mod care are relevanță atât pentru propria persoană, cât și pentru alții.
Curaj	Curaj	a nu da înapoi în fața amenințărilor, a provocărilor, a dificultăților sau a durerii; a acționa în conformitate cu convingerile proprii, chiar dacă nu sunt populare.
	Perseverență	a duce acțiunile la bun sfârșit în ciuda dificultăților.
	Integritate	a spune adevărul; în sens larg - a te prezenta într-un mod autentic și a acționa într-un mod sincer; a nu fi fals; a-ți asuma responsabilitatea pentru sentimentele și acțiunile proprii.
	Vitalitate	a aborda viața cu entuziasm și cu energie.
Umanitate	Iubire	a valoriza relațiile cu ceilalți, a-ți păsa și a ține la ceilalți.
	Bunătate	a face fapte bune pentru alții, fără să aștepti ca ei să facă la fel pentru tine.
	Inteligență socială	a ști ce te motivează pe tine și pe ceilalți și a acționa în consecință.
Justiție	Spirit cetățenesc	a fi loial și responsabil social.
	Echitate	a-i trata pe toți la fel; fi corect și nepărtinitor.
	Leadership	a motiva pentru realizarea obiectivelor, menținând, în același timp, armonia în cadrul grupului.
Temperanță	Iertare	a-i ierta pe cei ce au greșit în loc să cauți pedeapsa sau răzbunarea.
	Modestie	a nu te considera mai bun decât ceilalți; a-ți lăsa realizările să vorbească de la sine.
	Prudență	a nu-ți asuma riscuri nejustificate, a nu face ceva ce vei regreta.
	Autocontrol	a-ți controla emoțiile și acțiunile, în concordanță cu valorile proprii.
Transcendență	Apreciera frumuseții	a aprecia frumusețea și excelența.
	Recunoștință	a ști, a simți și a fi recunoscător pentru lucrurile bune care ți se întâmplă în viață.
	Speranță	a te aștepta la ce e mai bun și a munci pentru a obține asta.
	Umor	a-ți plăcea să râzi și a-i face pe alții să râdă; a vedea partea amuzantă a vieții.
	Spiritualitate	a avea convingeri coerente cu privire la un scop mai înalt și la sensul vieții.



Acest material nu reflectă neapărat poziția oficială a guvernului elvețian.
Responsabilitatea pentru conținutul acestuia este asumată în întregime de Fundația Noi Orizonturi.

MAI MULTE INFORMAȚII DESPRE PROGRAMUL DE COOPERARE ELVEȚIANO-ROMÂN GĂSIȚI AICI:

swiss-contribution.ro
swiss-contribution.admin.ch/romania