

CURRICULUM IMPACT PE COMPONENTA CETĂȚENIE ACTIVĂ

Prezenta lucrare a fost realizată de Fundația Noi Orizonturi în cadrul proiectului „IMPACT – model de educație extracurriculară nonformală în România” (2010-2012), finanțat de Romanian-American Foundation (RAF). Conținutul acestui material nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a RAF. Prima ediție a fost realizată în cadrul proiectului „IMPACT – Noi Orizonturi pentru Tineri” (2010) prin programul de finanțare „Facilitatea de tranziție 2007/19343.03.03 – Integrarea în societate a tinerilor aparținând minorităților și grupurilor dezavantajate” al Uniunii Europene.

Dreptul de copyright pentru această publicație aparține Fundației Noi Orizonturi. Reproducerea parțială sau integrală a acestui material este permisă doar cu acordul scris al Fundației Noi Orizonturi și în condițiile menționării sursei.

Echipa realizare curriculum:

Coordonator curriculum: *Anca Maria Gaidoș și Maria Neagu*

Co-autori: *Maria Neagu și Tiberiu Culidiuc*

Colaboratori: *Mihaela Todoca, Ramona Ursu, Ioana Sirbu, Tudor Marciu, Bianca Crețu, Irina Roncea, Oana Vieru, Alexandra Ioan*

ISBN: 978-973-0-11021-0

Mai 2011

Fundația Noi Orizonturi

B-dul Păcii, Bl. 5, Ap. 9, 335600, Lupeni, jud. Hunedoara, România

Tel/fax: 0040 254 56 44 71

www.noi-orizonturi.ro, www.tabara-viata.ro, www.viatacorporate.ro



**Fundația
Noi Orizonturi**



**ROMANIAN - AMERICAN
FOUNDATION**

A gift from the American people

Cuprins

INTRODUCERE - MODELUL IMPACT ȘI STRUCTURA CURRICULARĂ A MODELULUI IMPACT	7
A. CURRICULUM CETĂȚENIE ACTIVĂ OBLIGATORIU.....	23
MODULUL EU ȘI IMPACT.....	31
1. Prima întâlnire IMPACT.....	34
2. Descoperă IMPACT.....	38
3. Implicarea mea contează.....	43
MODULUL EU ȘI COMUNITATEA.....	49
1. Analiza comunității mele.....	52
2. Pașii proiectului de serviciu în folosul comunității.....	55
3. Obiectivele și activitățile unui proiect de serviciu în folosul comunității.....	59
4. Strângerea de fonduri și vizibilitatea proiectului IMPACT.....	62
5. Proiectul IMPACT de succes.....	64
MODULUL ÎNTÂLNIREA DE EVALUARE A IMPACT.....	69
MODULUL REȚEAUA IMPACT - COMUNICARE ÎN IMPACT.....	93
1. Comunicare - ascultarea activă și feedback-ul.....	96
2. Instrumente de comunicare online în IMPACT	99
B. CURRICULUM CETĂȚENIE ACTIVĂ OPȚIONAL.....	103
MODULUL DIVERSITATE.....	113
1. Diversitatea.....	116
2. Identitatea.....	118
3. Etnocentrismul.....	122
4. Stereotipuri și prejudecăți.....	126
5. Prejudecățile și mass-media.....	128
6. Valorile personale.....	131
7. Solidaritatea.....	133
8. Excluziunea.....	138
MODULUL MEDIU.....	145
1. Relația cu mediul înconjurător.....	148
2. Mediul - parte din viața mea.....	150
3. Principii de reducere a deșeurilor.....	152
4. Cumpără verde.....	156

MODULUL SĂNĂTATE.....	161
1. O viață sănătoasă - privire generală.....	164
2. Alimentația.....	170
3. Apă, aer, soare.....	177
4. Activitatea fizică, odihna.....	180
5. Temperanța - consumul de droguri și substanțe toxice, dependența.....	183
6. Fără stres.....	187
MODULUL VIOLENȚA.....	193
1. Violența în societate.....	196
2. Cauzele violenței.....	200
3. Eu și violența.....	204
MODULUL CORUPȚIE.....	207
1. Explorarea corupției.....	210
2. Prejudiciul corupției.....	215
3. Eu și integritatea.....	219
4. Atitudine împotriva corupției.....	225
MODULUL ADVOCACY.....	231
1. Advocacy - campania de advocacy.....	234
2. Advocacy și lobby - diferențe.....	242
ALTE TEMATICI OPȚIONALE.....	249
1. Locuința mea.....	252
2. Familia.....	256
3. Prietenia.....	259
BIBLIOGRAFIE ȘI RESURSE DOCUMENTARE ONLINE	263

INTRODUCERE - MODELUL IMPACT ȘI STRUCTURA CURRICULARĂ A MODELULUI IMPACT

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas tematica modelului IMPACT și a structurii curriculare a modelului IMPACT pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT, le implementează în cadrul întâlnirilor IMPACT.

1.



MODELUL IMPACT ȘI STRUCTURA CURRICULARĂ A MODELULUI IMPACT

Prezenta lucrare a fost realizată de Fundația Noi Orizonturi în cadrul proiectului „IMPACT – model de educație extracurriculară nonformală în România” (2010-2012), finanțat de Romanian-American Foundation (RAF). Conținutul acestui material nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a RAF. Prima ediție a fost realizată în cadrul proiectului „IMPACT – Noi Orizonturi pentru Tineri” (2010) prin programul de finanțare „Facilitatea de tranziție 2007/19343.03.03 – Integrarea în societate a tinerilor aparținând minorităților și grupurilor dezavantajate” al Uniunii Europene.

Prezentul curriculum se adresează unuia dintre cele patru obiective de învățare ale Programului IMPACT, dezvoltat de Fundația Noi Orizonturi. Obiectivul pentru care a fost dezvoltat acest curriculum este **cetățenia activă**.

Programul IMPACT (Implicare, Motivare, Acțiune, Comunitate, Tineri) este un program de educație prin experiență, constând într-o rețea de cluburi de inițiativă comunitară pentru tineri. Cluburile IMPACT combină învățarea, distracția și serviciul în folosul comunității pentru a ajuta tinerii cu vârste între 12 și 18/19 ani să-și dezvolte abilități de viață. Prin intermediul IMPACT, tinerii sunt învățați și motivați să se dezvolte pe patru componente cheie: cetățenie activă, angajabilitate, antreprenoriat social și leadership. IMPACT îi ajută pe tineri să devină agenți ai schimbării, capabili să-și transforme propria viață și comunitatea în care trăiesc în mod pozitiv. Membrii IMPACT se implică direct în comunitate, fiecare club IMPACT implementând anual trei proiecte de serviciu în folosul comunității.

Clubul IMPACT se întâlnește o dată sau de două ori pe săptămână, după caz. Întâlnirile de club IMPACT includ: o activitate distractivă și de învățare în echipă (un joc), o povestire de dezvoltare a caracterului; urmate de procesarea rezultatelor jocului și ale povestirii, alte metode de educație nonformală (dezbateri, lucru pe grupe, brainstorming, etc.), toate în strânsă legătură cu proiectele de serviciu în folosul comunității. Întâlnirea IMPACT se finalizează cu lucrul la un proiect de serviciu în folosul comunității, acesta reprezentând instrumentul principal de învățare în IMPACT. Fiecare club este format din aproximativ 15 membri și patru lideri de club (facilitatori sau animatori socio-educativi). Modelul IMPACT este ușor replicabil, putând fi implementat atât în sistemul școlar (școli generale și licee), cât și în alte structuri (organizații non guvernamentale, biserici etc.).

Facilitatorii, sau „liderii de club” cum sunt denumiți în IMPACT, sunt voluntari. Aproximativ 80% din liderii de club IMPACT sunt profesori, alături de asistenți sociali, preoți, părinți, studenți, etc. Liderii de club IMPACT (facilitatorii) își desfășoară activitatea în urma parcurgerii unui set de trei module de formare care le oferă abilitățile necesare coordonării activității unui astfel de club și cu ajutorul unor instrumente de lucru dezvoltate de Fundația Noi Orizonturi: manualul IMPACT, curriculum IMPACT pe patru componente, o baza de jocuri și povestiri.



Ce este un curriculum IMPACT?

Contextul modelului de dezvoltare de abilități de viață IMPACT

Un curriculum IMPACT este o experiență planificată de educație având ca scop dezvoltarea de competențe în rândul copiilor și tinerilor membri ai Programului IMPACT, folosind educația prin experiență și ca metodologie de bază serviciul în folosul comunității, în vederea atingerii celor patru obiective generale IMPACT (vezi mai jos).

Curriculumul IMPACT își propune:

- ✓ să ofere o experiență de învățare unui grup larg de tineri (12-18/19 ani), în special grupului 14-18/19 ani;
- ✓ să fie un instrument de lucru flexibil și bine structurat pentru a fi folosit cu ușurință;
- ✓ să atingă obiectivele Programului IMPACT;
- ✓ să respecte obiectivele și misiunea Fundației Noi Orizonturi;
- ✓ să fie bazat pe ceea ce vrem ca tinerii să știe, să facă și să fie (cunoștințe, abilități, atitudini, comportamente);
- ✓ să folosească resursele cele mai potrivite pentru a satisface nevoile beneficiarilor;
- ✓ să țină cont de caracteristicile vârstelor beneficiarilor finali (membrii IMPACT);
- ✓ să fie un instrument de lucru calitativ, nu cantitativ, bazat pe ceea ce tinerii dobândesc în materie de competențe, nu pe cât de mult este livrat către ei;
- ✓ să demonstreze ceea ce tinerii au învățat/dobândit.

Curriculumul IMPACT este structurat pe **patru componente majore** care reflectă și obiectivele generale ale Programului IMPACT:

CETĂȚENIE ACTIVĂ	ANGAJABILITATE	ANTREPRENORIAT SOCIAL	LEADERSHIP
------------------	----------------	-----------------------	------------

*Prezentul curriculum este dezvoltat pentru componenta de **cetățenie activă** a Programului IMPACT. Mai jos sunt prezentate toate cele patru componente, ce reprezintă și ce își propune fiecare dintre ele.*

COMPONENTE IMPACT/OBIECTIVE GENERALE IMPACT
Prin cetățenie activă , IMPACT sprijină tinerii să-și dezvolte acele competențe, prin intermediul proiectelor de serviciu în folosul comunității, pentru a deveni cetățeni responsabili, de încredere, integri și plini de compasiune, capabili să contribuie la bunăstarea și binele comunității.
Prin angajabilitate , IMPACT sprijină tinerii să-și dezvolte competențe sociale, organizaționale și tehnice pentru a le crește șansele de succes pe o piață competitivă a muncii.
Prin 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 **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.

COMPETENȚE CHEIE ÎN IMPACT

Pornind de la aceste obiective generale, prin implementarea curriculumului IMPACT ne propunem dezvoltarea a **5 competențe cheie**, care sunt în același timp și **competențe transversale**. Acestea pot fi atinse în diverse proporții de către membrii IMPACT dacă în cadrul clubului sunt organizate întâlniri IMPACT pe fiecare din cele patru componente IMPACT (cetățenie, angajabilitate, antreprenoriat social și leadership). Transversabilitatea reprezintă capacitatea unei competențe de a putea fi atinsă la niveluri diferite.

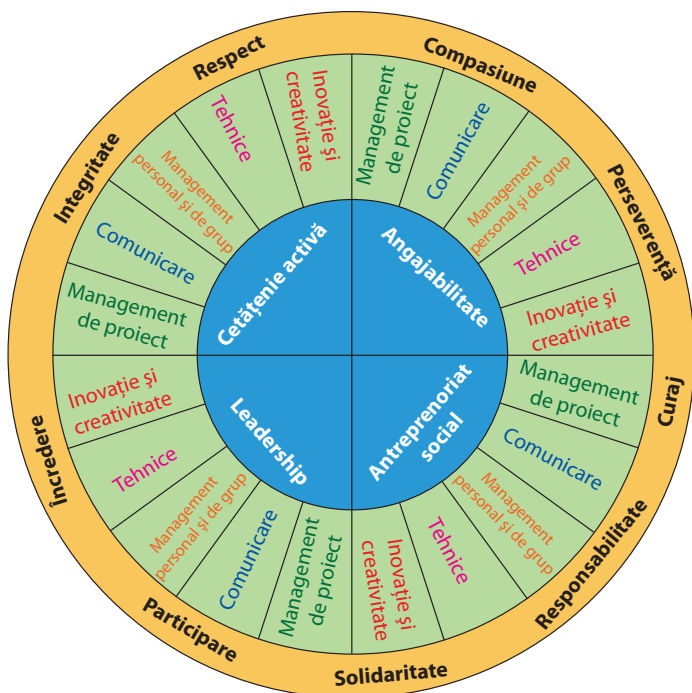
Înainte de a merge mai departe, este important să înțelegem ce înseamnă competențele ca rezultat final al învățării pe care ne propunem să îl atingem prin intermediul Programului IMPACT, inclusiv prin componenta cetățenie activă. **Rezultatele învățării** reprezintă ceea ce o persoană înțelege, cunoaște și este capabilă să facă la finalizarea unui proces de învățare. Rezultatele învățării se exprimă prin *competențele dobândite*.

COMPETENȚA = cunoștințe + abilități + valori & atitudini	
Reprezintă capacitatea dovedită de a selecta, combina și utiliza adecvat cunoștințe, abilități și alte achiziții constând în valori și atitudini, pentru rezolvarea cu succes a unei anumite categorii de situații care ne ajută să ne dezvoltăm personal și profesional.	
Cunoștințele reprezintă rezultatul asimilării, prin învățare, a unui ansamblu de fapte, principii, teorii și practici legate de un anumit domeniu de interes.	Abilitatea reprezintă capacitatea de a aplica și de a utiliza cunoștințe pentru a duce la îndeplinire sarcini și pentru a rezolva diverse situații.
Valori/atitudini - Atitudinea exprimă o modalitate de raportare față de anumite aspecte ale realității și vieții și implică reacții afective, cognitive și comportamentale. Mai pot fi definite ca principii generale și abstracte despre ceea ce este important și de prețuit în viață, despre cum ar fi de recomandat ca oamenii să se comporte și să aprecieze situațiile, evenimentele, persoanele, precum și obiectele naturale și sociale.	

Convingerea generală este că în școala românească se acumulează prea multe cunoștințe, dar nu se dezvoltă structurat competențe care să atingă în special sfera abilităților și a valorilor sau atitudinilor. În acest sens, curriculumul IMPACT pune în special accent pe **dezvoltarea de valori și abilități**, atingând tangențial și sfera cunoștințelor. Schema prezentată în continuare - **ROATA ÎNVĂȚĂRII ÎN IMPACT** - reflectă obiectivele generale IMPACT, cele cinci competențe cheie și valorile de bază care sunt cuprinse în cele cinci competențe IMPACT. (vezi FIGURA 1.)



ROATA ÎNVĂȚĂRII ÎN IMPACT



4 componente de dezvoltare - obiective generale de învățare IMPACT

5 competențe cheie

9 valori de bază

Figura nr. 1 - Roata învățării în IMPACT

COMPETENȚELE CHEIE care se doresc a fi atinse prin parcurgerea curriculumului IMPACT sunt următoarele:

COMPETENȚE DIN SFERA MANAGEMENTULUI DE PROIECT

(proiecte de serviciu în folosul comunității și proiecte de antreprenoriat social)
Reflectă competențele necesare membrilor IMPACT pentru a identifica și a se ocupa de nevoi specifice ale comunității prin proiecte de serviciu în folosul comunității și antreprenoriat social.

COMPETENȚE DIN SFERA COMUNICĂRII

Reflectă competențe necesare membrilor IMPACT pentru a se exprima și a comunica eficient la nivel individual și de grup, adaptându-se diferitelor situații care necesită abilități de comunicare.



COMPETENȚE DIN SFERA TEHNICĂ Reflectă competențele necesare membrilor IMPACT pentru a putea folosi diferite metode și instrumente necesare în comunicarea și implementarea diferitelor proiecte de serviciu în folosul comunității sau proiecte de antreprenariat social.	COMPETENȚE DIN SFERA MANAGEMENTULUI PERSONAL ȘI DE GRUP Reflectă competențele necesare membrilor IMPACT pentru a se autoevalua, pentru a dezvolta și implementa un plan personal de învățare, împreună cu abilitatea de a lucra în echipă pentru un scop comun.
COMPETENȚE DIN SFERA INOVAȚIEI ȘI CREATIVITĂȚII Reflectă competențele necesare membrilor IMPACT pentru a identifica și aborda idei creative, inovatoare, necesare în diferite situații și în rezolvarea unor probleme.	

Descrierea detaliată a competențelor cheie IMPACT atinse prin cele patru componente IMPACT:

Competențe din sfera managementului de proiect (proiecte de serviciu în folosul comunității sau proiecte de antreprenariat social)

Reflectă competențele necesare pentru a identifica și a se ocupa de nevoi specifice ale comunității prin proiecte de serviciu în folosul comunității sau proiecte de antreprenariat social.

- ✓ Identifică nevoi realiste și abordabile de către un club IMPACT în comunitate;
- ✓ Are inițiativă și ia decizii referitoare la proiectele IMPACT;
- ✓ Stabilește obiective clare și rezultate în cadrul unui proiect IMPACT;
- ✓ Alocă oameni și resurse în cadrul unei activități;
- ✓ Planifică utilizarea eficientă a resurselor în cadrul proiectului;
- ✓ Participă la îmbunătățirea continuă a planului unui proiect IMPACT;
- ✓ Participă la scrierea unui proiect IMPACT;
- ✓ Dezvoltă un plan personal de învățare asociat fiecărui proiect IMPACT;
- ✓ Prevede riscurile unui proiect, evaluează alternative și aplică criterii de evaluare;
- ✓ Gândește critic și are o abordare pozitivă în rezolvarea de probleme;
- ✓ Colectează, analizează și organizează informații.

Competențe din sfera comunicării

Reflectă competențele necesare pentru a se exprima eficient, pentru a-i înțelege pe ceilalți, răspunzând corespunzător diferitor oameni în situații diferite.

- ✓ Ascultă activ și înțelege;
- ✓ Vorbește clar și direct (asertiv);
- ✓ Negociază activ și responsabil;
- ✓ Negociază conflicte în cadrul clubului;



- ✓ Empatizează cu membrii clubului;
- ✓ Este persuasiv, aduce și prezintă eficient argumente în diferite situații;
- ✓ Utilizează mijloacele de comunicare IMPACT (rețeaua NING);
- ✓ Caută și împărtășește informații relevante cu membrii clubului;
- ✓ Vorbește și scrie într-un mod creativ (folosește creativitate în comunicare);
- ✓ Oferă și primește feedback de la membrii grupului, dar și de la lideri: își comunică nevoile, așteptările și temerile;
- ✓ Participă la discuțiile de grup;
- ✓ Folosește un limbaj care dovedește respect față de ceilalți membri ai clubului;
- ✓ Folosește eficient limbajul corpului și limbajul vorbit;
- ✓ Dezbate și folosește mijloace de argumentare.

Competențe din sfera tehnică

Reflectă competențele necesare pentru a utiliza diferite instrumente și metode necesare în comunicarea și implementarea unui proiect IMPACT (de serviciu în folosul comunității sau un proiect de antreprenoriat social).

- ✓ Se documentează și folosește diferite instrumente importante în cadrul clubului: lista de prezență, procesul verbal al întâlnirii, template-ul de proiect, chestionare de evaluare, scrisori de intenție, redactarea poveștilor de succes, a CV-urilor, etc.;
- ✓ Utilizează tehnologii și instrumente de comunicare IMPACT: website, platformă de comunicare NING, newslettere, grupuri de discuții, e-mail, etc.;
- ✓ Utilizează operații matematice pentru bugetare și management financiar pentru a rezolva diverse probleme specifice unui proiect IMPACT, dar și pentru a ține bugete personale;
- ✓ Folosește diferite programe IT creative pentru a dezvolta diverse materiale de promovare în cadrul clubului IMPACT;
- ✓ Folosește diferite instrumente de căutare și cercetare de oportunități (în special pe internet).

Competențe din sfera managementului personal și al managementului de grup

Reflectă competențele necesare pentru a se autoevalua, pentru a dezvolta un plan de învățare personală, dar și la nivel de grup, alături de abilitatea de a lucra în echipă pentru un scop comun.

1. Competențe din sfera managementului personal

a. Autoevaluare

- ✓ Conștientizează nevoia de a învăța pentru a susține dezvoltarea atât la nivel personal, cât și la nivelul comunității;
- ✓ Monitorizează și evaluează propriile performanțe în cadrul clubului IMPACT;
- ✓ Identifică noi oportunități de dezvoltare în cadrul clubului IMPACT;
- ✓ Evaluează și își planifică timpul personal, dar și timpul clubului IMPACT.

b. Stabilire de scopuri

- ✓ Planifică scopuri personale și de grup în cadrul clubului IMPACT;



- ✓ Este responsabil și investește timp în învățarea personală;
- ✓ Își propune diverse niveluri de performanță în cadrul clubului IMPACT.

2. Competențe din sfera managementului de grup

a. Lucru în echipă

- ✓ Lucrează și colaborează cu persoane diferite ca: vârstă, gen, rasă, religie, etc;
- ✓ Respectă ceilalți membri ai clubului;
- ✓ Lucrează eficient individual, dar și ca membru al echipei;
- ✓ Identifică rolurile sale și ale celorlalți în cadrul echipei;
- ✓ Utilizează competențele de lucru în echipă în diferite situații de conflict sau criză, etc.

b. Facilitare

- ✓ Facilitează un joc, o poveste sau alte metode în cadrul clubului sau în afara acestuia;
- ✓ Adaptează metode la nevoile grupului;
- ✓ Motivează membrii clubului sau alte persoane;
- ✓ Cunoaște diverse metode de educație nonformală pentru a lucra cu tinerii;
- ✓ Manageriază informații și timp (personal sau al grupului);
- ✓ Deleagă sarcini în cadrul grupului dacă este necesar;
- ✓ Reprezintă clubul sau grupul în diverse situații (întâlniri, seminarii, conferințe, prezentări, etc.);
- ✓ Împarte leadershipul grupului sau al clubului cu alți membri;
- ✓ Organizează și planifică întâlniri;
- ✓ Ia decizii etice în cadrul clubului.

Competențe din sfera creativității și inovației

Reflectă competențele necesare pentru a putea colecta și evalua informații necesare dezvoltării ideilor creative și inovatoare în vederea rezolvării diverselor probleme.

- ✓ Gândește creativ (abilitatea de a dezvolta idei originale și soluții inovatoare);
- ✓ Abordează problemele și soluțiile într-un mod flexibil;
- ✓ Rezolvă probleme (aplică o gamă de strategii inovatoare pentru a rezolva problemele);
- ✓ Riscă și învață din riscuri;
- ✓ Transformă ideile bune în acțiuni concrete;
- ✓ Privește în afara „cutiei” și are o abordare practică/pragmatică;
- ✓ Ia decizii (abilitatea de a aduna informații, de a evalua opinii cu scopul de a lua decizii cât mai argumentate).

ABORDAREA CURRICULUMULUI IMPACT

În aplicarea curriculumului IMPACT trebuie să ținem cont de următoarele reguli:

1. Curriculumul IMPACT este structurat în patru părți:

- ✓ Curriculum cetățenie activă;
- ✓ Curriculum angajabilitate;



- ✓ Curriculum antreprenoriat social;
- ✓ Curriculum leadership.

2. Curriculumul este structurat pe două categorii:

✓ **Curriculum obligatoriu** - care se regăsește în cadrul „Curriculumului IMPACT pe componenta cetățenie activă” și cuprinde primele patru module IMPACT (11 întâlniri IMPACT, din care nouă din tematica cetățeniei active și două din tematica angajabilității). Orice club IMPACT trebuie să parcurgă cele 11 întâlniri IMPACT obligatorii indiferent dacă este un club nou sau un club cu vechime în Programul IMPACT.

✓ **Curriculum opțional** - reprezintă curriculumul sau întâlnirile IMPACT care pot fi parcurse de un club IMPACT la alegerea membrilor IMPACT și a liderilor facilitatori, în afara celor 11 întâlniri obligatorii, cu mențiunea că după finalizarea fiecărui proiect de serviciu în folosul comunității alegerea temelor/modulelor opționale se face după parcurgerea întâlnirii de evaluare (vezi „Curriculum obligatoriu pe componenta Cetățenie activă”).

Pe parcursul unui an școlar IMPACT (septembrie - septembrie) se pot realiza 28 - 31 de întâlniri IMPACT conform standardului de calitate IMPACT. În **FIGURA 2.**, Structura logică a întâlnirilor IMPACT, se poate vizualiza modul de structurare și abordare a curriculumului IMPACT astfel încât, după finalizarea fiecărui proiect de serviciu în folosul comunității, să aibă loc întâlnirea de evaluare a proiectului și a competențelor dobândite și, implicit, alegerea unor noi module din curriculumul opțional IMPACT.

CUM ESTE STRUCTURAT CURRICULUMUL IMPACT

Curriculumul IMPACT este structurat pe:

- ✓ 4 componente sau obiective generale;
 - ✓ 28 de module în cadrul celor 4 componente;
 - ✓ fiecare modul este format din întâlniri IMPACT, în total 91 de întâlniri IMPACT acoperind activități pentru 3 ani, respectând standardele de calitate IMPACT.
- Vezi modul de structurare a modulelor mai jos.

C O M P O N E N T A IMPACT	MODULE IMPACT	ÎNTÂLNIRI IMPACT
Cetățenie activă (38)	MODULE OBLIGATORII IMPACT	
	1. Eu și IMPACT (3)	1.1. Prima întâlnire IMPACT 1.2. Descoperă IMPACT 1.3. Implicarea mea contează
	2. Eu și comunitatea (5)	2.1. Analiza comunității mele 2.2. Pașii proiectului de serviciu în folosul comunității 2.3. Obiectivele și activitățile unui proiect de serviciu în folosul comunității 2.4. Strângerea de fonduri și vizibilitatea proiectului IMPACT 2.5. Proiectul IMPACT de succes



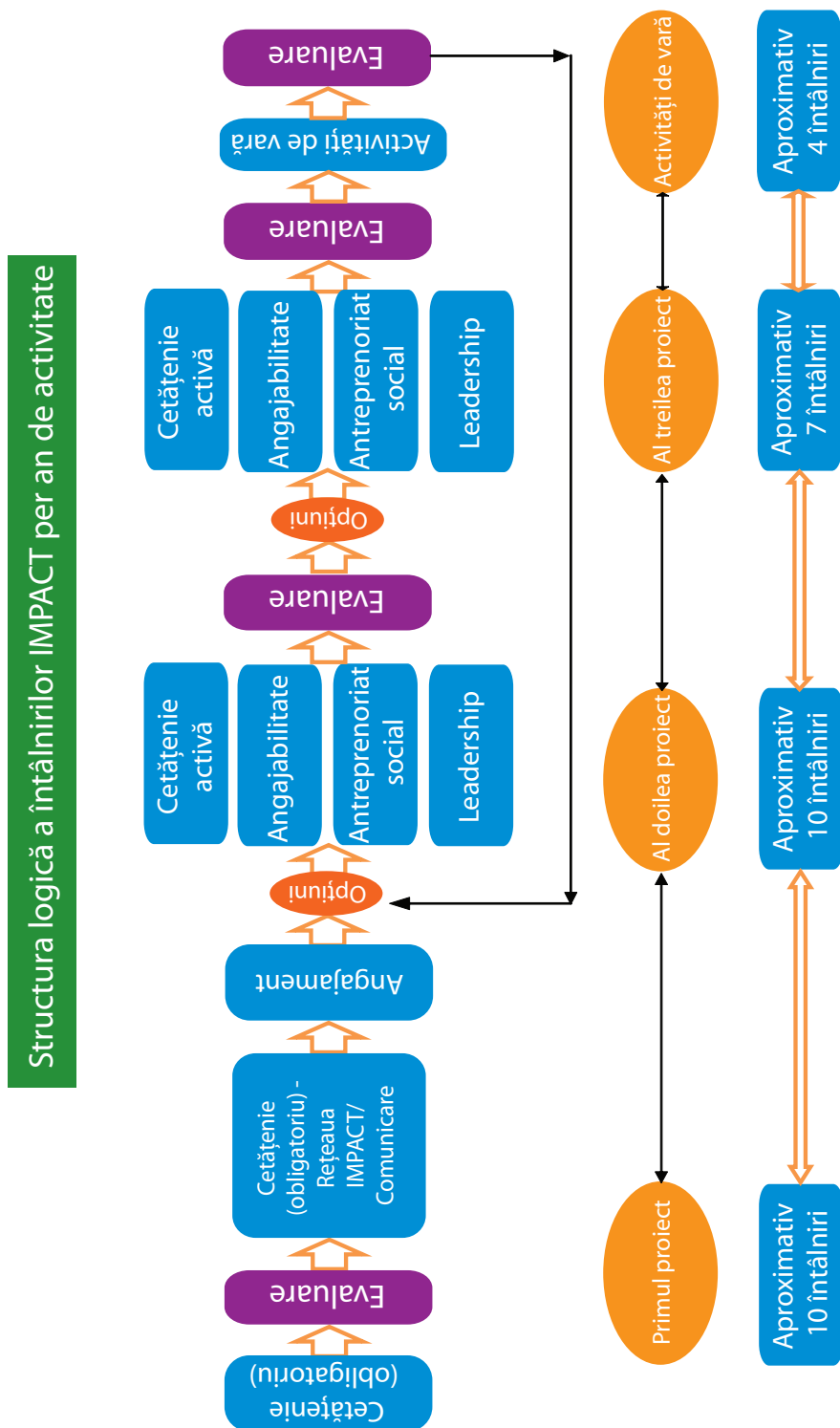


Figura nr. 2 - Structura logică a întâlnirilor IMPACT

	3. Întâlnirea de evaluare (o dată la 3 luni) (1)	3.1. Autoevaluare: individual, club, proiectul de serviciu în folosul comunității
	MODULE OPȚIONALE CETĂȚENIE ACTIVĂ IMPACT	
	4. Diversitate/ Incluziune/ Interculturalitate (8)	4.1. Diversitate 4.2. Identitate 4.3. Etnocentrism 4.4. Stereotip și prejudecăți 4.5. Prejudecățile formate în mass- media 4.6. Solidaritate 4.7. Valorile personale 4.8. Excluziune
	5. Mediu (3)	5.1. Relația cu mediul înconjurător 5.2. Mediul - parte din viața mea 5.3. Principii de reducere a deșeurilor
	6. Violența (3)	6.1. Violența în societate 6.2. Cauzele violenței 6.3. Eu și violența
	7. Sănătate (6)	7.1. Viața sănătoasă - o privire generală 7.2. Alimentația 7.3. Apă, aer, soare 7.4. Activitatea - exerciții fizice, odihna 7.5. Temperanța – consumul și abuzul de substanțe, dependența 7.6. Fără stres
	8. Advocacy (2)	8.1. Advocacy – campanii de advocacy 8.2. Advocacy și lobby - diferențe
	9. Corupție (4)	9.1. Explorarea corupției 9.2. Prejudiciul corupției 9.3. Explorarea integrității 9.4. Explorarea metodelor anticorupție
	10. Alte tematici opționale (3)	10.1. Locuința mea 10.2. Familia 10.3. Prietenia



	11. Ateliere opționale (4) – sunt mini-traininguri de weekend care prezintă metode specifice de educație nonformală care se pot folosi în cadrul proiectelor IMPACT	11.1. Atelier de Teatru Forum 11.2. Atelier de animație stradală 11.3. Atelier de produse manufacturate Artzi-partzi 11.4. Atelier de vânatoare de comori
	MODUL OBLIGATORIU ANGAJABILITATE IMPACT	
Angajabilitate (20)	12. Rețeaua IMPACT (2)	12.1. Comunicare – ascultarea activă și feedback-ul 12.2. Instrumente de comunicare în IMPACT - rețeaua NING
	MODULE OPȚIONALE ANGAJABILITATE IMPACT	
	13. Profesia mea (3)	13.1. Eu în viitor 13.2. Scrierea creativă 13.3. Competențele și motivația mea
	14. Noi și comunicarea (2)	14.1. Comunicare - percepție și feedback 14.2. Comunicare - rezolvarea conflictelor
	15. Luarea deciziilor (2)	15.1. Cine decide 15.2. Luarea deciziilor
	16. Dezbatere și argumentare (4)	16.1. Dezbatere și argumentare (1) 16.2. Dezbatere și argumentare - (2) 16.3. PR în IMPACT (1) 16.4. PR în IMPACT (2) Comunicatul de presă în IMPACT
	17. Inovație și creativitate (2)	17.1. Inovație și creativitate (1) 17.2. Inovație și creativitate (2)
	18. Contabilitate (3)	18.1. Contabilitatea personală (1) 18.2. Contabilitatea personală (2) 18.3. Contabilitatea personală (3)
	19. Managementul timpului (2)	19.1. Managementul timpului (1) 19.2. Managementul timpului (2)

Antreprenoriat social (24)	MODULE OPȚIONALE ANTREPRENORAT SOCIAL IMPACT	
	20. Introducere în antreprenoriatul social	20.1. Progres și posibilități: idei care au schimbat lumea, portrete de antreprenori sociali 20.2. Antreprenori sociali - portrete 20.3. Dezvoltarea unei afaceri sociale - de la inspirație la realitate
	21. Potențialul meu de antreprenor (3)	21.1. Spiritul antreprenorial în exemple de lângă noi 21.2. Trăsături comune antreprenorilor performanți 21.3. Pot fi eu un antreprenor de succes?
	22. Nevoile și dorințele comunității (4)	22.1. Grupuri de persoane și nevoile lor 22.2. Resursele comunității 22.3. Schimbarea socială 22.4. Priorități în alegerea unei probleme
	23. Ideea mea de afaceri (3)	23.1. Inovație și creativitate 23.2. Generarea unei idei viabile 23.3. Testarea ideii de afaceri
	24. Planul meu de afaceri (7)	24.1. Importanța planificării și planul pentru elaborarea planului de afaceri 24.2. Definirea produsului și a serviciului 24.3. Analiza pieții 24.4. Proiecții financiare 24.5. Planul de marketing 24.6. Resurse umane și administrarea afacerii clubului IMPACT 24.7. Finanțarea afacerii
	25. Operațiuni de afaceri (4)	25.1. Evidențe financiare și raportări 25.2. Vânzare de produse și servicii 25.3. Aspecte legale 25.4. Împărțirea profitului/ reinvestirea profitului



	MODULE OPȚIONALE LEADERSHIP IMPACT	
Leadership (9)	26. Leadership (2)	26.1. Liderii în lume 26.2. Stiluri de lideri și rolurile liderilor
	27. Grup (2)	27.1. Stagiile dezvoltării grupului 27.2. Tehnici de motivare a grupului
Total: 91 de întâlniri IMPACT și 4 ateliere de metode nonformale	28. Facilitare (5)	28.1. Învățarea prin experiență 28.2. Facilitare și procesare/ debriefing avansat (1) 28.3. Facilitare și procesare/ debriefing avansat (2) 28.4. Stiluri de învățare 28.5. Oportunități în și în afara IMPACT

Cum citim întâlnirile din cadrul curriculumului, implicit a curriculumului pe tematica cetățeniei active

Fiecare întâlnire este construită astfel încât să puteți alege din cele patru întâlniri propuse activitățile și metodele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrii IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.

Durata întâlnirii este de maxim 2 ore 30 de minute (incluzând lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității). Aveți posibilitatea să fiți flexibil în alegerea activităților din interiorul modulului și a întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil, dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte ca: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an, etc.

Recomandare importantă!!!

Alegerea metodelor pentru fiecare întâlnire IMPACT este flexibilă. Apreciem creativitatea liderilor facilitatori ai întâlnirilor în alegerea altor metode, chiar și adaptarea obiectivelor de învățare astfel încât să fie atins scopul general al modulului.



În tabelul de mai jos puteți vizualiza modul de construcție a fiecărei întâlniri IMPACT.

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: <i>Ce ar trebui să știe să facă sau să cunoască membrii IMPACT după parcurgerea întâlnirii.</i> <i>Acestea sunt mai tangibile și evaluabile după derularea programului.</i>	Concepte: <i>Cuvinte care vor trebui explicate și care reprezintă concepte noi și importante de învățat într-o lecție.</i>	Materiale de lucru: <i>Orice instrument necesar pentru derularea corespunzătoare a întâlnirii IMPACT (ex. caiete, markere, flipchart-uri scrise, filme, etc).</i>
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: <i>Aici sunt listate metodele nonformale folosite și timpul recomandat pentru fiecare metodă în parte.</i>		
Descrierea fiecărei activități: <i>Prezintă pas cu pas fiecare activitate pe care ar putea să o facă liderul de club pentru a atinge obiectivele de învățare din cadrul fiecărei întâlniri.</i> Aspecte constante, care apar în cadrul fiecărei întâlniri IMPACT: <i>Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității.</i> Aspecte administrative: <i>verificarea atingerii obiectivelor întâlnirii, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.</i>		Întrebări de procesare/debriefing: <i>Aici regăsim întrebările de procesare sau debriefing pe care liderii IMPACT este recomandat să le folosească după activități pentru a atinge obiectivele de învățare. Aceste întrebări sunt foarte importante pentru procesul de învățare al membrilor IMPACT.</i>
Alte recomandări/idei: <i>Aici se regăsesc diverse recomandări de activități sau alte aspecte de luat în considerare pentru întâlnirea respectivă.</i>	Bibliografie/Resurse pentru documentare: <i>Această secțiune oferă pentru cei interesați surse cu informații suplimentare și bibliografie pentru fiecare întâlnire.</i>	

Cum citim sinteza acestui curriculum

Pentru o parcurgere cât mai ușoară, la începutul fiecărei componente a curriculumului puteți vizualiza structura tabelară a acestuia. În structura tabelară sunt cuprinse:

- ✓ componenta sau obiectivul general de învățare vizat;
- ✓ denumirea modului și numărul acestuia pentru fiecare componentă în parte;
- ✓ numărul și denumirea întâlnirii IMPACT (un modul e format din mai multe întâlniri IMPACT);
- ✓ competențele care se dezvoltă și care pot fi măsurabile (valori, abilități,



cunoștințe);

✓ metodele prin care se ating aceste competențe;

✓ etapa în care clubul IMPACT ar putea să se afle la momentul respectiv (E.P = etapa de planificare, E.I.= etapa de implementare, E.E.= etapa de evaluare, E.C.= etapa de celebrare); etapa de evaluare coincide de cele mai multe ori cu întâlnirea de evaluare din curriculumul obligatoriu IMPACT (vezi curriculum obligatoriu cetățenie activă).

Curriculumul pe componenta cetățenie activă este structurat în două părți și este prezentat în continuare, începând cu următorul capitol:

✓ Curriculum obligatoriu IMPACT pe componenta cetățenie activă - cuprinde 3 module IMPACT și 9 întâlniri (la care se adaugă două întâlniri care sunt specifice și componentei angajabilitate);

✓ Curriculum opțional IMPACT pe componenta cetățenie activă - cuprinde 7 module și aproximativ 29 de întâlniri IMPACT.



**CURRICULUM IMPACT
PE COMPONENTA CETĂȚENIE ACTIVĂ
– MODULE OBLIGATORII**

A

Modul IMPACT	Tema întâlnirii IMPACT	COMPETENȚE			Metodele folosite	Proiect de servi- ciu în folosul comuni- tății
		Valori/Atitudini	Abilități	Cunoștințe		
1. Eu și IMPACT (total întâlniri - 3) obligatorii	1. Prima întâlnire IMPACT			C - Definește ce este un club IMPACT, obiectivele și beneficiile implicării în cadrul clubului C - Identifică liderii și potențialii membri ai clubului IMPACT	• Conversa- ție euristică • Poveste IMPACT • Joc de cunoaștere • PPT/ flipchart /film • Joc de echipă	E.P.
	2. Desco- peră IMPACT	V - Demon- strează dorința de implicare în IMPACT	A - Exersează abilitatea de a lucra în echipă A - Identifică ce tipuri de competențe și-ar putea dezvolta prin implicarea în IMPACT	C - Definește ce înseamnă un proiect în folosul comunității și serviciul în folosul comunității (service learning) C - Listează câteva exemple de proiecte IMPACT care se pot realiza în cadrul unui club	• Joc de cunoaștere • Chestionar IMPACT • Joc de echipă • Lucru pe grupe • Povestire	E.P.
	3. Implica- rea mea contează (win-win)	V - Demon- strează respon- sabilitate și implicare	A - Își face un plan personal de învățare în cadrul clubului IMPACT A - Constru- iește contractul de valori al grupului	C - Definește ce înseamnă o comunitate și tipurile de comunități în care pot dezvolta un club IMPACT C - Definește ce înseamnă conceptul câștig-câștig (win-win)	• Joc de cunoaștere • Povestire - Munca ta contează • Lucru individual - Planul personal de învățare • Contractul de valori • Lucru pe grupe	E.P.



2. Eu și comunitatea (total întâlniri: 5) obligatorii	1. Analiza comunității mele	V - Exersează responsabilitatea și implicarea (inițiativa)	A - Demonstrează abilitatea de a lucra în echipă A - Ia decizii și selectează nevoile cele mai relevante ale comunității	C - Definește ce înseamnă analiza SWOT și avantajele acesteia în analiza comunității	• Joc de energizare • Brainstorming • Povestire • Lucru pe grupe • Ice breaker	E.P.
	2. Pașii proiectului în folosul comunității	V - Exersează creativitatea și perseverența	A - Exersează abilități de lucru în echipă, comunicare și abilitatea de a lua decizii A - Colectează, analizează și organizează informații A - Transpune idei în acțiuni concrete	C - Exemplifică ciclul de viață al unui proiect și care sunt conceptele cheie generale ce trebuie asimilate pentru a realiza un proiect în folosul comunității C - Definește o problemă sau o nevoie în comunitate C - Identifică ce înseamnă selecția grupului țintă și a beneficiarilor unui proiect	• Joc de energizare • Joc de echipă - Căsuța cu pitici • PPT/lucru pe grupe • PPT/lucru pe grupe	E.P.
	3. Obiectivele și activitățile unui proiect în folosul comunității	V - Demonstrează o atitudine orientată spre rezolvarea de probleme	A - Exersează abilități de lucru în echipă și comunicare A - Identifică activități pentru fiecare obiectiv în parte A - Folosește diagrama Gantt în planificarea	C - Descrie detaliile cu privire la modul de folosire a bugetului pe care îl va primi clubul, procedura de primire și decontare a banilor C - Exemplifică ce înseamnă scopul, o	• Joc de spargere a gheții • PPT/Lucru pe echipe • PPT/Lucru pe grupe	E.P./E.I.



			<i>activităților</i> <i>A - Calculează un buget simplu de proiect în folosul comunității pe baza activităților construite</i> <i>A - Planifică și organizează resurse, inclusiv timpul</i>	<i>activitate/o sarcină și o metodă în cadrul unui proiect</i>		
4. Strângerea de fonduri și vizibilitatea proiectului IMPACT	<i>V - Exersează un grad ridicat de responsabilitate și implicare</i> <i>V - Exersează încrederea și respectul față de colegii IMPACT</i>	<i>A - Lucrează în echipă</i> <i>A - Identifică cel puțin 10 modalități de strângere de fonduri care vor putea fi folosite în cadrul unui club IMPACT și ce riscuri pot exista</i>	<i>C - Listează modalitățile prin care proiectul lor poate fi promovat și făcut vizibil în comunitate</i>	• Joc de spargere a gheții • Lucru pe echipe • Joc de energizare/cunoaștere • Lucru pe grupe	E.P./E.I.	
5. Proiectul IMPACT de succes	<i>V - Dă dovadă de corectitudine și integritate în evaluarea proiectului</i>	<i>A - Demonstrează abilitatea de a scrie un proiect IMPACT în template-ul IMPACT</i>	<i>C - Descrie ce conține un template IMPACT, mijloacele de monitorizare și evaluare ale proiectului</i> <i>C - Descrie elementele care transformă un proiect într-un proiect de serviciu în folosul comunității de calitate</i> <i>C - Descrie standardele de calitate ale unui proiect IMPACT</i>	• Joc de spargere a gheții • Prezentare PPT • Brainstorming • Prezentare • Povestire • Brainstorming proiect distractiv	E.P./E.I.	

3. Întâlnirea de evaluare după proiectul în folosul comunității (total întâlniri -1)	1. Întâlnirea de evaluare	<i>V – Conștientizează nevoia de a învăța pentru a atinge dezvoltarea atât la nivel personal cât și la nivelul comunității</i>	<i>A - Monitorizează și evaluează propriile performanțe în cadrul clubului IMPACT și în cadrul proiectului de serviciu în folosul comunității</i> <i>A - Identifică noi oportunități de dezvoltare în cadrul clubului IMPACT</i> <i>A - Demonstrează abilitatea de a planifica scopuri personale și de grup în cadrul clubului IMPACT</i> <i>A - Identifică întâlnirile IMPACT la care ar dori să participe</i> <i>A - Folosește instrumentele specifice curriculumului IMPACT: lista de competențe IMPACT și valorile IMPACT</i>		• Prezentare • Maxima celebră • Joc • Conversație euristică	E.E.
--	---------------------------	--	---	--	--	------



4. Rețeaua IMPACT -Comunicare în IMPACT (specific curriculumului pe tematica angajabilității)	1. Comunicare - Ascultarea activă și feedback	<i>V - Conștientizează importanța comunicării eficiente</i>	<i>A - Ascultă activ A - Oferă și primește feedback</i>	<i>C – Listează elementele procesului de comunicare</i>	• Joc de spargere a gheții • Poveste • Exercițiu	E.P.
	2. Instrumente de comunicare online în IMPACT	<i>V - Exersează cooperarea, participarea și lucrul în echipă</i>	<i>A - Creează și folosește un cont în rețeaua IMPACT NING</i>	<i>C - Explică ce este o rețea socială și cum poate fi folosită rețeaua socială IMPACT</i>	• Povestire • Joc - Puzzle • Joc de rol • PPT	E.P.

E.P. = etapa de planificare, E.I. = etapa de implementare, E.E. = etapa de evaluare, E.C. = etapa de celebrare





MODULUL EU ȘI IMPACT

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas trei întâlniri obligatorii pe tematica „Eu și IMPACT”, pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT, le pot implementa la alegere în cadrul întâlnirilor IMPACT.

2.



Scopul modulului „Eu și IMPACT” este să stimuleze interesul tinerilor față de Programul IMPACT.

Obiectivele generale de învățare ale modulului pentru membrii IMPACT sunt:

- ✓ să descrie ce este IMPACT, obiectivele programului și beneficiile implicării în IMPACT;
- ✓ să identifice ce ar putea să învețe în cadrul clubului IMPACT (obiectivele de învățare și competențele cheie);
- ✓ să recunoască beneficiile clubului IMPACT și să identifice modalități personale și la nivel de grup de implicare în comunitate prin IMPACT.

Structura modulului pe întâlniri:

Întâlnirea 1 – Prima întâlnire IMPACT

Întâlnirea 2 – Descoperă IMPACT

Întâlnirea 3 – Implicarea mea contează

Cum citim acest curriculum: fiecare întâlnire este construită astfel încât să puteți alege dintre activitățile și metodele propuse pe acele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrilor IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.

Durata întâlnirii este de maxim 2 ore și 30 de minute (incluzând lucrul la proiectul în folosul comunității). Aveți posibilitatea să fiți flexibili în alegerea activităților din cadrul modulului și a întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil, dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte ca: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an, etc.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
1. Prima întâlnire IMPACT	2 h	Eu și IMPACT
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: C - definească ce este un club IMPACT, obiectivele și beneficiile implicării în cadrul clubului; C - identifice liderii și potențialii membri ai clubului IMPACT.	Concepte: • Club de inițiativă comunitară IMPACT; • Serviciu în folosul comunității; • Educația prin experiență/ educația prin aventură.	Materiale de lucru: 1. Flipchart, markere, fotografii (la alegere, în funcție de metoda folosită); 3. Flipchart, foi colorate, markere; 4. Foi colorate, scotch de hârtie, pixuri sau creioane colorate; 5. Videoproiector, pânză/ecran de proiecție, boxe, prelungitor sau flipchart/foi colorate; 7. Lista de prezență și dosarul clubului IMPACT.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Desen/PPT- Bine ați venit - prezentarea liderilor (5 minute) Discuție liberă - sondarea cunoștințelor despre IMPACT (3 minute) Prezentare flipchart - prezentarea structurii întâlnirii (2 minute) Povestire IMPACT (10 minute) Joc de cunoaștere (20 minute) PPT/ flipchart /film - Prezentare generală club IMPACT (30 minute) Joc de echipă (20 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Bine ați venit - prezentarea liderilor: după ce au sosit toți potențialii membri IMPACT în sală, aceștia vor fi invitați să se așeze (de preferat în cerc sau semicerc, pe scaune). Liderii IMPACT se vor prezenta, folosind o metodă cât mai relaxantă sau dinamică. Se pot alege mai multe metode de a se prezenta: prezentare liberă vorbită, prezentare cu fotografii și imagini din viața liderului astfel încât să sublinieze câteva caracteristici ale liderului (proiecție), se mai poate face un desen pe o foaie de flipchart care să îl reprezinte pe liderul IMPACT. Prezentarea trebuie să includă o serie de elemente obligatorii: numele, ocupația, motivul pentru care este la întâlnire, câteva caracteristici, experiența în activități de		Întrebări de procesare/debriefing:



educație nonformală (dacă există) și un mesaj încurajator către potențialii membri IMPACT.

2. Sondarea cunoștințelor despre IMPACT: participanții vor fi întrebați dacă știu motivul pentru care se află la această întâlnire, dacă știu ce înseamnă un club de inițiativă comunitară IMPACT. Scopul acestei activități este de a le oferi participanților oportunitatea de a-și expune opiniile cu privire la ce înseamnă un club IMPACT și a sonda motivul pentru care au fost interesați să participe. Activitatea este introductivă pentru activitățile care urmează.

3. Prezentarea structurii întâlnirii: liderii IMPACT vor prezenta pe scurt care este structura acestei întâlniri pentru ca participanții să știe la ce să se aștepte în ora care urmează. Exemplu - „Ne vom cunoaște mai bine, veți afla informații despre Programul IMPACT (ce este un club IMPACT, ce puteți învăța voi într-un club, cum vă puteți distra, cum vă puteți dezvolta, cum se desfășoară întâlnirile, beneficiile implicării în IMPACT)”. Structura întâlnirii poate fi scrisă pe un flipchart astfel încât să fie vizibilă tuturor sau pe niște cartoane colorate, eventual pe un PPT etc. - la alegerea liderilor. Elementele vizuale sunt foarte importante deoarece participanții rețin mai ușor aspectele cele mai relevante.

4. Joc de cunoaștere: după ce participanții au aflat cu cine stau de vorbă și care este structura acestei întâlniri, vor fi invitați la un joc de cunoaștere. Pentru această etapă a întâlnirii pot fi alese diverse jocuri de cunoaștere:

Varianta 1: Fiecare participant primește un pix și o foaie de hârtie pe care va face un desen/simbol reprezentativ pentru el. De asemenea, pe foaie vor trebui să își scrie numele întreg și datele de contact (telefon, e-mail). Vor avea la dispoziție câteva minute să facă desenul și să-și scrie datele. După ce toată lumea a terminat, fiecare va trebui să se prezinte și să prezinte desenul pe scurt. Ceilalți participanți trebuie să fie atenți. Foile se vor așeza pe un perete la vedere sau vor fi strânse de lideri.

Varianta 2: Grupul se va așeza în cerc/semicerc în ordine alfabetică a prenumelui și de la un capăt la celălalt fiecare va trebui să își spună numele, vârsta și o trăsătură reprezentativă a sa care începe cu litera prenumelui. Exemplu: „Sunt Ana, am 14 ani și sunt Activă.”



5. Prezentarea generală a clubului IMPACT – imediat ce s-a terminat jocul de cunoaștere se va face o prezentare a clubului IMPACT. În acest sens se pot folosi mai multe metode printre care:

a) Se poate proiecta unul dintre filmele IMPACT după care se poate susține o prezentare PPT a clubului IMPACT (vezi PPT-ul și filmele IMPACT de la coordonatorul local sau vezi filmul IMPACT aici: <http://impact-clubs.ning.com/video/impact-program-de-educatie>).

b) Dacă nu există videoproiector se poate face o prezentare pe flipchart, cât mai colorată, care să surprindă elementele esențiale a ceea ce reprezintă IMPACT, atingând aspectele prezentate în PPT. Se pot proiecta fotografii pe fundalul PPT-ului. (vezi fotografii de la proiectele cluburilor IMPACT - http://www.noi-orizonturi.ro/impact/sample_projects.asp). Cele mai relevante aspecte legate de modelul IMPACT le puteți găsi în partea de introducere a acestui curriculum.

După prezentare, participanții vor fi invitați să pună întrebări în legătură cu prezentarea la care tocmai au asistat. Se recomandă cel puțin 5 minute ca timp de gândire pentru a răspunde întrebărilor care vor veni din partea participanților.

6. Joc de cunoaștere: Toți vecinii mei - participanții se vor așeza pe scaune într-un cerc. Un jucător va fi în mijloc (de preferat un lider pentru a demonstra jocul). Toți ceilalți participanți vor fi așezați pe scaune. Scopul jucătorului din mijloc este să ocupe un loc pe unul din scaune spunând o afirmație de genul: „Toți vecinii mei care au frați”. Toți cei care au frați trebuie să se ridice de pe scaune și să ocupe un loc - altul decât cel pe care l-au avut inițial. Persoana din mijloc va încerca să ocupe cât de repede unul din locurile libere. Cine va rămâne fără scaun va fi în mijloc. Cel rămas în mijloc va continua cu afirmații de tipul: „Toți vecinii mei cărora le place muzica clasică”. Jocul continuă în acest mod până cel puțin jumătate dintre participanți au ocupat poziția din mijloc.

7. Aspecte administrative - Încheierea întâlnirii: Se va mulțumi participanților pentru prezența la această întâlnire. Se va anunța când și unde vor avea loc întâlnirile IMPACT și se va completa o listă de prezență anunțându-se de asemenea care vor fi tematicile următoarelor întâlniri. Pe baza listei de prezență se va trimite ulterior un e-mail participanților pentru a le reaminti când are loc următoarea întâlnire IMPACT.



Alte recomandări/idei: 1. Bine ați venit: recomandăm ca atmosfera să fie cât mai destinsă, relaxată, să fie anunțați că „nu se pun note”, să se creeze un cadru nonformal. Modul de prezentare depinde și de stilul de abordare al fiecărui lider IMPACT. Recomandăm ca prima întâlnire să se facă într-un cadru mai festiv. 2. Se recomandă ca atunci când pregătiți afișele de promovare sau anunțați prima întâlnire IMPACT, să fie specificat că durează 1h și 30 min. 3. Dacă grupul este foarte mare - depășește 20 de participanți - se recomandă alegerea unui joc de cunoaștere care durează mai puțin. Se poate alege orice alt joc de cunoaștere pe care îl considerați potrivit. 4. De reținut că prezentarea nu trebuie să fie plictisitoare, ci cât mai activă, astfel încât participanții să poată interveni cu întrebări. 7. Este recomandat chiar de la prima întâlnire să se alcătuiască un dosar în care să se păstreze toate listele de prezență și documentele necesare clubului IMPACT.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. www.noi-orizonturi.ro 2. http://impact-clubs.ning.com/video/impact-program-de-educatie 3. http://www.noi-orizonturi.ro/impact/sample_projects.asp - aici pot fi descărcate/salvate modele de proiecte ale altor cluburi IMPACT care pot fi prezentate la prima întâlnire IMPACT. 4. Manualul IMPACT - Prima Întâlnire - pagina 247- pentru a afla mai multe informații despre prima întâlnire IMPACT (Atenție: la prima întâlnire IMPACT nu se aplică chestionarul inițial - la a doua întâlnire se aplică chestionar).
---	---

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
2. Descoperă IMPACT	2 h	Eu și IMPACT
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - demonstreze dorința de implicare în IMPACT; A - exerseze abilitatea de a lucra în echipă; A - identifice ce tipuri de competențe și-ar putea dezvolta prin implicarea în IMPACT; C - definească ce înseamnă un proiect în folosul comunității și serviciul în folosul comunității (service learning); C - listeze câteva exemple de proiecte IMPACT care se pot realiza în cadrul unui club.	Concepte: • serviciul în folosul comunității (service learning) • tipuri de proiecte IMPACT	Materiale de lucru: 2. Chestionarul IMPACT printat în x exemplare (x este numărul de participanți la club) 3. 2-3 farfurii de plastic; 4. Foi de flipchart, markere, scotch, printuri sau PPT cu competențele de dezvoltat în cadrul clubului IMPACT; 5. IMPACT - Jocuri și povestiri, ediția I; 6. Lista de prezență, fișa de înscriere, scrisorile pentru părinți.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de cunoaștere (15 minute) Chestionar IMPACT (30 minute) Joc de echipă - Farfuria zburătoare (30 minute) Lucru pe grupe - serviciul în folosul comunității (20 minute) Povestire (10 minute) Administrative (10 minute)		
Descrierea fiecărei activități: <i>IMPORTANT: începând de la a doua sau a treia întâlnire IMPACT este recomandat ca fiecare membru IMPACT să aibă un caiet IMPACT/jurnal IMPACT pe care să își noteze cele mai relevante aspecte din cadrul clubului cum ar fi: membrii clubului și datele lor de contact, datele și orele întâlnirilor, reflecțiile din cadrul întâlnirilor, sarcinile pe care le vor avea pentru proiecte și alte aspecte relevante pentru ei.</i> 1. Joc de cunoaștere: Sunt unic. Participanții se vor așeza într-un cerc, pe scaune. Fiecare participant își va lua 2 minute să se gândească la ceva care îl face pe el unic în cadrul grupului. După ce fiecare s-a gândit la ceea ce îl face unic, va trebui să spună de ce este unic. De exemplu: „Sunt unic pentru că am zburat cu avionul”. Fiecare pe rând va spune de ce este unic.		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum vi s-a părut exercițiul? Ați aflat ceva nou despre colegii voștri? De ce credeți că e important să ne cunoaștem? Ce spune acest exercițiu despre noi? Cum putem să folosim aceste informații în cadrul grupului nostru IMPACT?



Dacă mai este cineva care a făcut același lucru trebui să ridice mâna ca să fie vizibil.

Alternativa: Bingo-ul uman.

Facilitatorul pregătește materialele pentru joc - un chestionar care solicită răspunsuri la întrebări de genul: cine și-a vopsit părul, și-a decorat recent casa, cui îi place să gătească, cine a călătorit într-o altă țară europeană, cine trăiește împreună cu alți membrii ai familiei, cine citește în mod regulat ziarele, cine își calcă singur(ă) hainele, cine are animale de casă, cine cântă la un instrument muzical, cine are părinți sau bunici care s-au născut într-o altă țară, cine poate vorbi o limbă străină, cine a călătorit în afara Europei, etc. Fiecare participant trebuie să aibă la dispoziție un astfel de chestionar și un pix/creion.

Scopul este ca fiecare persoană să vorbească cu cât mai multe persoane diferite pentru a afla răspunsuri la fiecare întrebare din chestionar. Participanții trebuie să se plimbe prin cameră și să vorbească șoptit între ei (nu să strige sau să vorbească tare, pentru ca ceilalți să afle răspunsuri fără a întreba direct). Pentru fiecare întrebare trebuie să identifice cel puțin o persoană și să completeze cel puțin un nume.

2. Chestionar IMPACT: vezi chestionarul de aplicare disponibil la coordonatorul local din regiunea ta. Chestionarul IMPACT se aplică pentru a putea observa impactul programului asupra participanților cu vechime de peste 6 luni sau 1 an.

3. Joc de echipă. Farfuria zburătoare: Grupul mare se împarte în două sau trei grupe (minim 5, maxim 7 participanți la un grup). Se va povesti participanților că în Haiti a avut loc un cutremur devastator, în urma căruia sute de mii de oameni au rămas fără mâncare. Voi, ca grup, aveți posibilitatea să trimiteți mâncare pentru 100 de copii din Haiti cu ajutorul unei farfurii zburătoare. Nu vă cunoașteți prea bine dar numai în grupurile acestea puteți să trimiteți farfuria din România în Haiti. Se va demarca un spațiu pe podea pentru fiecare grup care reprezintă România și un spațiu care reprezintă Haiti. Fiecărui grup i se va da o farfurie de plastic - simbolic cu mâncare (de aceeași mărime fiecărui grup). Farfuria de plastic va fi așezată pe podea în spațiul desemnat a fi România. Scopul fiecărei echipei va fi să ridice farfuria de pe podea atingând marginile farfuriei doar cu vârfurile degetelor arătătoare. Fiecare membru al echipei mici va trebui să aibă ambele degete sub marginea farfuriei dar nu mai mult de 5 cm din deget sub farfurie. Cele două degete arătătoare trebuie să fie în

3. Cum ați găsit soluția la acest exercițiu? Ce dificultăți ați întâmpinat? Cum v-ați simțit în timpul exercițiului? Cum v-ați simțit în încercarea de a ajuta niște copii din Haiti? Ce ați aflat despre voi în acest exercițiu? Ce ați învățat despre ceilalți? Ce v-a rămas în urma acestui exercițiu, ce ați învățat? Cu ce anume din viața voastră seamănă acestui exercițiu?



permanență în contact cu farfuria pe durata parcurgerii traseului din România până în Haiti. Scopul echipei este să ia farfuria de jos și să o mute din România în Haiti, ținând cont de regulile de mai sus. Cele două locuri de plecare din România și locurile de sosire din Haiti trebuie să fie diferite pentru ambele 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 are loc debriefing-ul.

La sfârșitul exercițiului, după debriefing se va face legătura între acest exercițiu și ceea ce înseamnă IMPACT - prin intermediul clubului IMPACT: putem să aducem un serviciu celor care au nevoie sau un serviciu comunității din care facem parte fiind în permanență provocați, învățând din provocare dar și simțindu-ne bine împreună în echipă. De la acest exercițiu se va face trecerea la serviciul în folosul comunității.

4. Lucru pe grupe - Serviciul în folosul comunității și beneficiile acestuia:

Membrii clubului vor fi întrebați dacă știu ce este un proiect social/comunitar/de serviciu în folosul comunității, fiind rugați, de asemenea, să dea niște exemple. După ce se dau exemple, membrii clubului vor fi împărțiți în patru grupe de lucru. Se vor distribui fiecărui grup de lucru foi de flipchart și markere. Participanții trebuie să se gândească în echipă și să pună pe foaia de flipchart răspunsurile la următoarele întrebări (întrebările vor fi scrise pe flipchart ca să fie la vedere): ce este serviciul în folosul comunității așa cum îl înțeleg sau percep ei și care ar fi beneficiile unui astfel de proiect, atât pentru comunitatea respectivă cât și pentru ei, ca membri IMPACT care se implică în activități de serviciu în folosul comunității. Fiecare grupă are la dispoziție aproximativ 15 minute să lucreze și să scrie pe foaia de flipchart răspunsurile la întrebările de mai sus. Din cadrul fiecărei grupe, se vor delega unul sau doi reprezentanți care vor trebui să vină să prezinte rezultatele în maxim 3 minute. La sfârșit, se va trage o concluzie generală punând accent pe faptul că un proiect de învățare prin serviciu în folosul comunității (service learning) aduce foarte multe beneficii, atât pentru comunitate cât și pentru cei care implementează un proiect de acest tip.

Vi s-a întâmplat vreodată să trebuiască să ajutați pe cineva? Pe cine? Puteți da niște exemple? Cât de greu este să fii de ajutor cuiva? Cum vă simțiți de obicei când reușiți să fiți de ajutor cuiva? Cum ați pune în practică ce ați învățat în urma acestui exercițiu? Cum credeți că seamănă acest exercițiu cu IMPACT?



Liderul va pune foarte mult accent pe competențele pe care un membru IMPACT le poate dobândi în urma implicării în cadrul unui astfel de proiect, de ex.: competențe de lucru în echipă, planificare, comunicare, bugetare, strângere de fonduri, negociere, PR, etc. - se va reaminti lista de competențe.

Cu cât mai mulți membri IMPACT vor dezvolta aceste competențe și relații între ei, cu atât nivelul capitalului social va crește, ceea ce va duce și la creșterea și dezvoltarea comunității. Se va reaminti încă o dată lista de competențe și valori care se vor dezvolta în cadrul clubului IMPACT (vezi PPT). Se vor prezenta aici cele patru componente (cetățenie, angajabilitate, antreprenoriat social și leadership) dar și cele cinci competențe cheie pe care ei le pot dobândi, cu explicațiile aferente (management de proiect, comunicare, management personal și de grup, competențe tehnice, inovație și creativitate).

După ce ne asigurăm că toată lumea a înțeles metodologia de la baza clubului IMPACT (service learning) liderul va putea să prezinte câteva modele de proiecte IMPACT. Se vor prezenta de către lider câteva proiecte de serviciu în folosul comunității realizate de câteva cluburi IMPACT (vezi pe www.noi-orizonturi.ro - acestea pot fi printate și prezentate ca exemplu).

5. Povestire IMPACT- Parabola persoanelor în pericol de înec (vezi „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, ediția I, - pagina 205 sau pe www.noi-orizonturi.ro la secțiunea resurse):

Un bărbat a văzut o persoană înecându-se într-un râu și a sărit în apă să o salveze. În ziua următoare, o altă persoană a fost luată de curenți și încă o dată curajosul trecător a plonjat în apele râului pentru a salva victima care se zbătea disperată.

În următoarea zi, erau trei persoane în prag de a se îneca în rau și de această dată trecătorul a trebuit să ceară ajutor pentru a salva oamenii aflați în pericol. În ziua următoare erau zece persoane care trebuiau salvate și mulți dintre localnici au trebuit să se alăture echipelor de salvare. În curând râul era plin de persoane care erau în pericol de a se îneca și tot orașul a lucrat neîncetat la salvarea lor.

În final, cineva a spus: „Ar trebui să mergem în susul râului să vedem de unde vin acești oameni care sunt în prag de a se îneca.” Dar alții au răspuns: „Nu putem! Suntem mult prea ocupați să salvăm vieți aici, în josul râului!”

5. Despre ce este vorba în povestire? Ce soluție au găsit oamenii când din ce în ce mai mulți oameni erau în pericol de înec? De ce cineva a propus să se meargă în susul râului? De ce ar fi mai bine să meargă în susul râului? Cu ce situație din viața reală seamănă povestea aceasta? Ce credeți că semnifică susul râului? Cum am putea noi ca viitori membri IMPACT să mergem „în susul râului” prin proiectele pe care le facem?



Scopul acestei povestiri este de a-i ajuta pe participanți să înțeleagă că IMPACT înseamnă: implicare directă în problemele comunității, ceea ce este contrariul indiferenței și al apatiei; mai mult de atât, prin implicare se înțelege implicare la nivelul de bază al problemelor, astfel încât pe termen lung să contribuim și la prevenirea acestora. 6. Administrative: Se completează lista de prezență a clubului și se dă fișa de înscriere care cuprinde și aprobarea părinților. Se reamintește când are loc următoarea întâlnire.	
Alte recomandări/idei: 5. Se recomandă ca povestea să fie citită de un participant la întâlnire.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală, ediția I, pag. 23-31 (jocuri de cunoaștere) 2. IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală, ediția I, pag 205 3. http://www.noi-orienturi.ro/resources/index.asp



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
3. Implicarea mea contează (câștig-câștig)	2 h	Eu și IMPACT
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - demonstreze responsabilitate și implicare; A - facă un plan personal de învățare în cadrul clubului IMPACT; A - construiască contractul de valori al grupului; C - definească ce înseamnă o comunitate și tipuri de comunități în care pot ei dezvolta un club și proiecte IMPACT; C - definească ce înseamnă conceptul câștig-câștig.	Concepte: • win-win/win-lose; • plan de învățare personal; • comunitate: comunitatea poate fi reprezentată în multe feluri: școala, cartierul, un bloc de locuitori, o clasă de elevi, o comunitate etnică, un grup de oameni, totalitatea locuitorilor unei țări; reprezintă în general un grup de oameni cu interese, valori, norme, probleme și preocupări comune.	Materiale de lucru: 1. Șervețele de hârtie pentru fiecare participant; 2. IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală, ediția I, foi A4 pentru fiecare participant, pixuri, plicuri pentru fiecare participant, flipchart, markere; 3. Flipchart, markere, scotch de hârtie.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de cunoaștere (20 minute) Povestire - Munca ta contează (15 minute) Planul personal de învățare (20 minute) Contractul de valori (30 minute) Semnificația comunității (20 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Joc de energizare: Batista ucigașă (vezi „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală” - pagina 48 sau http://www.noi-orizonturi.ro/resources/index.asp). Fiecare persoană își atârână câte un șervețel în buzunarul din spate. Trebuie pus astfel încât să permită celorlalți jucători să îl poată trage afară. Explică grupului doar această situație: „Șervețelul reprezintă tot ce aveți nevoie ca să trăiți în această lume (mâncare, adăpost, bani, dragoste etc.). Dacă șervețelul v-a		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Câștig-câștig: Ce s-a întâmplat în cadrul jocului? Care au fost regulile? Este cineva care are mai multe batiste? Este cineva care a rămas fără batistă?



fost luat, muriți instantaneu și ieșiți din joc.” Fără alte explicații, liderul spune: „Pe locuri, fiți gata, start!” Inevitabil, toți fug încercând să își fure șervețelele unul altuia. Când o singură persoană a rămas în viață, întreabă ce s-a întâmplat, repetă regulile și începe o altă rundă. Continuă să joci până când cuiva îi va veni ideea că nu are de ce să moară și că nu are nevoie de mai mult decât are deja.

Imediat, fiecare va prinde ideea. Câțiva participanți s-ar putea chiar să formeze grupulețe pentru a se proteja.

Scopul acestui joc este de a-i ajuta pe participanți să înțeleagă principiile care stau la baza metodologiei IMPACT și a serviciului în folosul comunității: câștig-câștig (win-win). Teoria „win-win” spune că prin cooperare și compromis două părți pot câștiga împreună comparativ cu situația în care o parte poate câștiga (+1) și o parte pierde (-1), ceea ce conduce la zero (0) rezultate. „Win-win” vine din teoria jocurilor (<http://www.wisegeek.com/what-is-a-win-win-situation.htm>). Cel mai probabil este ca în timpul acestui joc (dacă instrucțiunile sunt urmate ca atare) cei mai mulți participanți să își păzească batista sau să alerge să ia batista celorlalți. De cele mai multe ori oamenii merg să ia batista celorlalți, unii având prea multe, alții nerămânând cu nimic (situație win-lose).

Exercițiul își propune să scoată în evidență prin debriefing faptul că în cadrul unui club IMPACT creăm în comunitate o situație „win-win”. Câștigă și comunitatea dar și noi, ca membri IMPACT, câștigăm competențe, experiență, dezvoltare personală, oportunități de implicare, ceea ce poate duce pe termen lung chiar și la dezvoltare economică, mai ales dacă devenim mai competenți și mai pregătiți.

2. Povestire – Munca ta contează („IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală” - pag. 213 sau <http://www.noi-orizonturi.ro/resources/index.asp>).

Povestirea se va citi până la întrebarea: „*Dar dumneavoastră ce credeți că s-a întâmplat?*” după care va avea loc debriefingul. După punerea întrebărilor de debriefing se poate citi și a doua parte a povestirii până la sfârșit după care debriefingul continuă.

La sfârșit se va face legătura între această activitate și planul personal de învățare în IMPACT.

Cum vă simțiți cu mai multe batisse? Cum vă simțiți cu niciuna? Seamănă acest joc cu o situație reală din viața voastră? Puteți să ne dați un exemplu cand voi ați pierdut și altcineva a câștigat sau invers? Puteți să ne dați un exemplu în care voi ați câștigat și altcineva a câștigat? Ce ați învățat în urma acestui exercițiu? Ce ar trebui să facem ca o situație „win-lose” să se transforme într-o situație „win-win”? Ce ați putea să faceți voi la nivel personal ca să aplicați acest principiu în viața de zi cu zi? În ce fel credeți că IMPACT își propune să aplice principiul „win-win”?

2. Despre ce este vorba în povestire? Voi ce credeți că s-a întâmplat cu cei trei zidari peste ani de zile? Dacă ar fi să faceți portretul fiecărui zidar cum ar arăta ei? Ce îi diferențiază pe cei trei zidari unul de celălalt? Voi ce fel de „zidar” vă vedeți în viitor? Ce ați vrea să deveniți în viitor? Care este meseria pe care ați vrea să o urmați?



3. Planul personal de învățare - Munca mea contează:

„Scrisoare către mine” - peste 6 luni.

Scopul acestui exercițiu este de a-i ajuta pe tinerii participanți să își facă un plan personal de învățare în cadrul IMPACT și să-i motiveze să rămână mai mult timp în cadrul clubului urmărind atingerea acestui plan de dezvoltare personală.

Liderul va da fiecărui participant o foaie de hârtie și un plic, împreună cu lista de competențe și de întâlniri IMPACT, dezvoltată la clubul IMPACT pentru doi ani de activități (această listă poate fi distribuită câte una la trei participanți). Această listă de competențe o găsiți în introducerea acestui curriculum la cele cinci competențe cheie și explicațiile acestora. Fiecare participant va trebui să își scrie individual pe foaia de hârtie ce fel de abilități și competențe ar vrea să își dezvolte în cadrul clubului IMPACT în următoarele luni, ce ar dori să învețe și să câștige la nivel personal în urma implicării în cadrul clubului, uitându-se la lista de întâlniri pe fiecare componentă IMPACT (cetățenie, anagajabilitate, antreprenoriat social și leadership). Pe o foaie de flipchart, liderul va scrie mare următoarele întrebări de ghidaj la care participanții vor trebui să-și răspundă individual pe hârtie:

- ✓ Ce cunoștințe noi ai vrea să acumulezi în cadrul clubului? (a ști/a cunoaște)
- ✓ Ce abilități noi ai vrea să îți dezvolți? (a face)
- ✓ Cum vrei să evoluezi după șase luni de IMPACT? (a fi/a deveni) - valori, atitudini
- ✓ Ce întâlniri din lista de întâlniri IMPACT ți-au atras atenția?

De recomandat este ca liderul să dea un exemplu pentru a fi mai clar exercițiul pentru fiecare participant.

Se va explica că exercițiul este individual, fiecare participant va trebui să găsească un spațiu în cameră să stea în liniște 10 minute și să se gândească la aceste întrebări. Foaia de hârtie cu răspunsul la întrebări va deveni o scrisoare personală către sine însuși dar și către lideri. După ce sarcina a fost îndeplinită fiecare foaie se va băga în plic și fiecare își va scrie numele pe plic. După șase luni, la una din întâlnirile IMPACT vor fi aduse aceste scrisori și se vor înapoia celor care le-au scris pentru a evalua dacă și-au atins competențele pe care doreau să dezvolte.

Cum ar trebui să vă pregătiți pentru meseria aceasta?

Se va citi povestirea în continuare după care se continuă debriefingul. Care credeți că este elementul principal/valorile care vă conduc în viață? Ce te face ceea/cine ești? Cum te vezi peste 10 ani? Ce ai învățat în urma acestei povestiri? Cum vei folosi ce ai învățat pe mai departe?



4. Semnificația comunității: Membrii IMPACT se vor împărți în 3-4 grupuri apoi vor primi o foaie de flipchart și multe culori. Fiecare grup va avea la dispoziție 5-10 minute să facă un desen care să reprezinte definiția cuvântului „comunitate” așa cum îl înțeleg ei (desenul trebuie să cuprindă cât mai multe caracteristici). Când au finalizat, fiecare grupă va trebui să prezinte desenul și să explice ce este o comunitate prin intermediul desenului. După ce fiecare grupă a prezentat se va concluziona asupra a ceea ce este o comunitate și mai ales că o comunitate poate fi reprezentată în multe feluri: școala, cartierul, un bloc de locuitori, o clasă de elevi, o comunitate etnică, un grup de oameni, totalitatea locuitorilor unei țări; în general, un grup de oameni cu interese, valori, norme, probleme și preocupări comune.

Liderul va menționa că în cadrul clubului IMPACT ei vor aborda diferite comunități și probleme ale acestora în funcție de capacitatea de acțiune a clubului, în funcție de resursele pe care le au la dispoziție sau le pot procura, astfel încât să contribuie la diminuarea sau rezolvarea unor probleme din comunitate respectând principiul „win-win” (vezi la întâlnirea anterioară). Prin debriefing, membrii IMPACT vor fi conduși spre aceste concluzii sau idei.

Alternativ: în loc de desen li se poate cere participanților să aleagă o modalitate mai artistică de a reprezenta comunitatea: poate fi scenetă, mimă, cântec, etc.

De la acest exercițiu se trece la următorul, introducând ideea că dacă un club IMPACT dorește să lucreze împreună, să facă proiecte pentru comunitate vor stabili de comun acord niște reguli de grup - se va trece la contractul de valori (un instrument foarte important pentru un club IMPACT) - vezi în „Manualul IMPACT - Educație non-formală, ediția a II-a”, la anexe, modele despre cum se poate face un contract de valori.

5. Contractul de valori: Se va împărți grupul în două. Pentru fiecare grup se va da o foaie de flipchart pe care este desenat un contur de om. Primul grup va trebui să se gândească împreună și să scrie în interiorul omului desenat **cum este și ce ar trebui să facă** un membru IMPACT în general și, mai ales, în cadrul întâlnirilor IMPACT. Al doilea grup va trebui să scrie în afara aceluși contur (tot pe flipchart), ce crede că **nu ar trebui să facă sau să fie un membru IMPACT** atât în timpul întâlnirilor IMPACT cât și după. Fiecare echipă va trebui să își ia rolul foarte în serios. Această activitate este foarte importantă pentru club.

Cum ar trebui să vă pregătiți pentru meseria aceasta?

Se va citi povestirea în continuare....

după care se mai continuă debriefingul.

Care credeți că este elementul principal/valorile care vă conduc în viață? Ce te face ceea/cine ești? Cum te vezi peste 10 ani? Ce ai învățat în urma acestei povestiri? Cum vei folosi ce ai învățat pe mai departe?

4. Ce tipuri de comunități pot fi? Ce face o comunitate să fie o comunitate?

Puteți să dați niște exemple de comunități pe care le știți voi?

Cu ce comunități v-ar plăcea să activați prin proiectele voastre de la IMPACT? De ce credeți că serviciul în folosul comunității este important?



Fiecare echipă va prezenta foaia de flipchart cu explicații pentru fiecare afirmație, iar ceilalți vor trebui să fie de acord sau să negocieze asupra acestor elemente. În final, cu aprobarea grupului se va semna contractul de valori (dacă grupul este pregătit). La acest instrument se va reveni de fiecare dată când este nevoie mai ales atunci când simțiți că clubul vostru este într-o etapă de „furtună” („storming”). Pentru mai multe informații despre cum se poate face un contract de valori vezi „Manual IMPACT - Educație non-formală, ediția a II-a”, Anexa 1. 6. Aspecte administrative: amintiți-vă să completați lista de prezență la întâlnire, să anunțați ce s-ar putea întâmpla în următoarea întâlnire. Se reamintește când are loc următoarea întâlnire.	
Alte recomandări/idei: 2. Această activitate trebuie condusă cu mare responsabilitate și seriozitate pentru că de această activitate depinde motivația și implicarea copiilor în cadrul clubului. Participanții trebuie să își între foarte bine în rol atunci când vor petrece timpul singuri pentru a identifica ce vor să învețe în cadrul clubului. 5. De obicei, contractul de valori se afișează la club pe perete sau se aduce la fiecare întâlnire IMPACT (este instrument de reglare conflicte și nu numai).	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. http://www.wisegeek.com/what-is-a-win-win-situation.htm 2. Definiții ale comunității: http://www.scn.org/mpfc/modules/emp-coru.htm 3. http://dex.infoportal.ro/~cuvant-Comunitate.html 4. Manualul IMPACT - Educație non-formală, ediția a II-a, Anexa 1



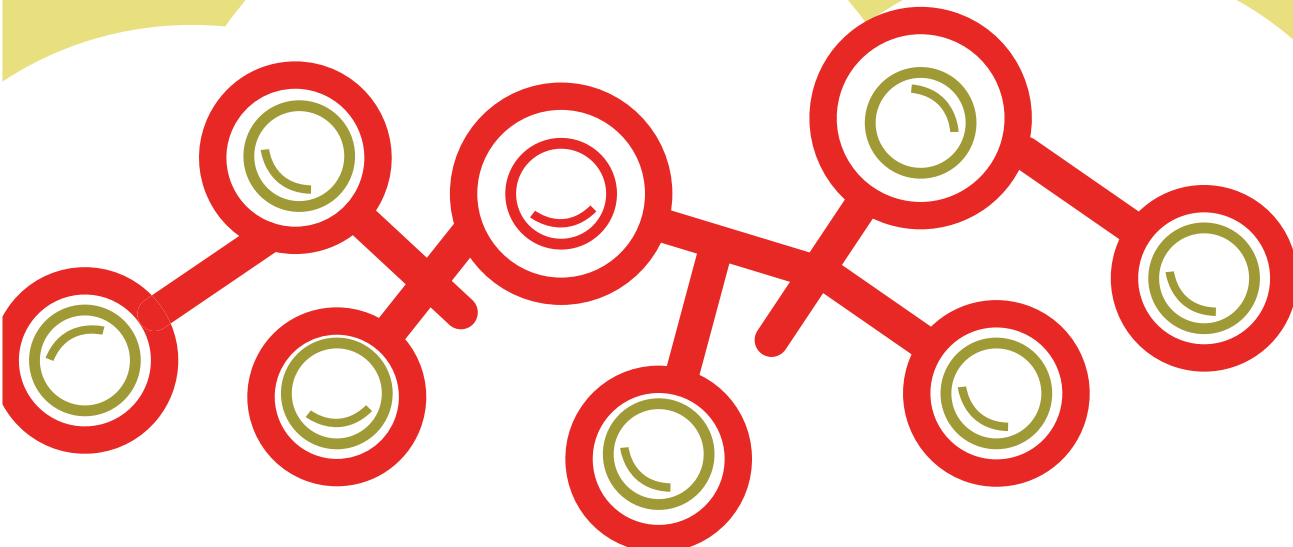
MODULUL EU ȘI COMUNITATEA

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas cinci întâlniri obligatorii pe tematica „Eu și comunitatea” pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT, le pot implementa la alegere în cadrul întâlnirilor IMPACT.

3.



Scopul modulului „Eu și comunitatea” este de a stimula interesul membrilor IMPACT față de problemele comunității și găsirea de soluții practice de diminuare a acestora prin implementarea proiectului de serviciu în folosul comunității.

Obiectivele generale ale modulului pentru membrii IMPACT:

- ✓ să se familiarizeze cu conceptele legate de analiza comunității și proiectul de serviciu în folosul comunității;
- ✓ să își dezvolte abilități de redactare a unui proiect de serviciu în folosul comunității conform modelului IMPACT;
- ✓ să se familiarizeze cu elementele unui proiect de succes IMPACT.

Structura modulului:

Întâlnirea 1 - Analiza comunității mele

Întâlnirea 2 - Pașii proiectului de serviciu în folosul comunității

Întâlnirea 3 - Obiectivele și activitățile unui proiect de serviciu în folosul comunității

Întâlnirea 4 - Strângerea de fonduri și vizibilitatea proiectului IMPACT

Întâlnirea 5 - Proiectul IMPACT de succes

Cum citim acest curriculum: fiecare întâlnire este construită astfel încât să puteți alege din activitățile și metodele propuse pe cele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrilor IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.

Durata întâlnirii este de maxim 2 ore și 30 de minute (incluzând lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității). Aveți posibilitatea să fiți flexibil în alegerea activităților din interiorul modulului și a întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil, dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte ca: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an, etc.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
1. Analiza comunității mele	2 h	Eu și comunitatea
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - exerseze responsabilitatea și implicarea (inițiativa); A - demonstreze abilitatea de a lucra în echipă; A - ia decizii și să selecteze nevoile cele mai relevante ale comunității; C - definească ce înseamnă analiza SWOT și avantajele ei în analiza comunității.	Concepte: • Analiza SWOT	Materiale de lucru: 2. Foi de flipchart, markere; 3. Baza de date de povestiri; 4. Flipchart, markere, scotch de hârtie; 5. Cărți de joc, scaune; 6. Lista de prezență.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de energizare (15 minute) Brainstorming - analiza comunității (30 minute) Povestire - Nevăzătorii și elefantul (15 minute) Lucru pe grupe - selectarea problemei din comunitate (30 minute) Joc de spargere a gheții - La o parte (25 minute) Aspecte administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Icebreaker: Grupuri, ridicați-vă! - vezi „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, pag. 36 Partenerii stau spate în spate, așezați pe jos. Ei vor încerca să se ridice ajutându-se unul pe celălalt dar fără să se folosească de mâini. Cere-le să încerce până reușesc. Apoi se încearcă același lucru pe rând cu patru și cu opt persoane. E un joc distractiv care pune în valoare puterea de sincronizare a participanților și se poate discuta despre munca în echipă. Alternativă: Curentul electric - „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, pag. 41. 2. Analiza comunității - După ce identifică ce înseamnă o comunitate, membrii IMPACT vor fi provocați să aleagă o comunitate care este de interes pentru ei și asupra căreia ei pot acționa în această etapă. Se va face o listă pe flipchart cu toate problemele pe care ei le identifică în comunitatea respectivă, după care se vor analiza punctele tari, punctele slabe, riscurile și oportunitățile (analiza SWOT).		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Ce a trebuit să faceți în acest exercițiu? Cât de ușor sau greu a fost? Cum ați găsit soluția până la urmă? De ce a fost nevoie ca să reușiți? Ce ați învățat în urma acestui joc? Cu ce situație din viață seamănă? Cum poți să pui în practică ce ai învățat în urma acestui exercițiu?



De exemplu, se va alege drept comunitate școala sau cartierul. Pentru descrierea acestei activități și modul în care ea poate fi condusă vezi mini-trainingul IMPACT - analiza SWOT (pe care îl puteți cere de la coordonatorul regional IMPACT).

Puncte tari Atribute ale persoanei sau grupului care ajută la atingerea obiectivelor	Puncte slabe Atribute ale persoanei sau grupului care sunt dăunătoare în atingerea obiectivelor
Oportunități Condiții externe ce sunt ajutătoare în atingerea obiectivelor	Amenințări Condiții externe ce sunt nocive în atingerea obiectivelor

Alternativă: Comunitatea în care trăiesc - vezi „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, pag. 53.

Fiecare participant desenează harta propriului oraș sau sat, începând cu casa în care locuiește, adăugând apoi locurile și clădirile importante, drumurile de acces și magazinele, spațiile de distracție etc. Apoi va adăuga locurile mai puțin plăcute sau pe cele periculoase. În grupuri mici, participanții vor compara hărțile realizate discutând despre caracteristicile cele mai importante ale comunității în care trăiesc și reflectând asupra echipamentelor comune și cum sunt ele utilizate de către oamenii comunității. Fiecare grup va alege un aspect al comunității care a fost prezentat și pe care vor să-l schimbe. Acest lucru se va realiza prin intermediul unei campanii. Campania poate îmbrăca mai multe forme și poate utiliza diverse instrumente: afișe, conferințe, strângere de fonduri. Fiecare grup prezintă campania realizată.

3. Povestire: Nevăzătorii și elefantul: vezi „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, pag. 215 sau <http://www.noi-orizonturi.ro/resources/index.asp>.

Scopul acestei povestiri este de a atrage atenția asupra faptului că singuri nu putem să vedem în ansamblu și că împreună, cu competențe și talente diferite, putem să avem o imagine de ansamblu, chiar și un proiect IMPACT.



4. Selectarea problemei din comunitate: În urma analizei SWOT, se va împărți grupul mare în două grupe și fiecare grupă va trebui să selecteze din comunitatea aleasă (școală, cartier, clasă, oraș, etc.) doar două probleme mai importante pe care vor dori să le rezolve și care sunt abordabile de către clubul lor IMPACT. Acesta va fi primul proiect de serviciu în folosul comunității. Fiecare grupă, va trebui să vină cu argumente de ce ar trebui să aleagă aceste probleme, de ce sunt ele prioritare și să le prezinte celorlalți. În cele din urmă, se vor stabili maxim două probleme pe care clubul dorește să le abordeze, care, în cele din urmă se vor transforma în idei de proiecte IMPACT. *Este important ca membrii clubului IMPACT să înțeleagă însă că fiecare proiect, până va fi finalizat, va trebui să treacă prin mai multe etape iar în cadrul clubului vor lua fiecare etapă în parte pentru a o duce la capăt.* Dar să vedem ce este un proiect, care sunt pașii proiectului și ce cuprinde un proiect din punctul de vedere al conceptelor de care trebuie să ținem cont. Liderii vor avea grijă ca participanții să înțeleagă că trebuie să selecteze probleme la care pot contribui prin diminuarea sau reducerea acestora (pe măsura capacității lor).

5. Icebreaker: La o parte - vezi „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, pag. 45. Toată lumea stă într-un cerc pe scaune. Liderul se plimbă în jurul camerei și arată fiecărei persoane o carte de joc diferită, schimbând cartea de la suprafața pachetului, astfel încât fiecare participant să primească o carte la întâmplare. Fiecare trebuie să-și țină minte culoarea cărții sale (ex.: romb, treflă, inimă neagră sau inimă roșie). Liderul amestecă apoi cărțile și începe să întoarcă deasupra pachetului câte o carte. De fiecare dată când întoarce o carte, spune ce culoarea are. Când culoarea ta e strigată trebuie să te muți cu scaunul la dreapta. Dacă cineva stă deja acolo, (la început, desigur, toate scaunele sunt ocupate) vei sta în brațele altcuiva. În cazul în care cartea ta e strigată în timpul în care cineva stă în brațele tale, nu te poți muta. Prima persoană care înconjoară cercul până la locul de unde a plecat, câștigă. Variație: în loc să folosim cărți de joc, liderul spune diferite afirmații. Dacă afirmația este adevărată pentru tine, te muți cu un scaun mai departe.

6. Aspecte administrative: completarea listei de prezență, evaluarea întâlnirii (dacă le-a plăcut participanților și dacă și-au atins obiectivele), anunțarea următoarelor întâlniri IMPACT.

3. Despre ce este vorba în poveste? Ce ați reținut? Ce v-a uimit în mod special? Cum s-a terminat povestirea? V-ați aflat vreodată într-o situație similară în care v-ați contrazis cu cineva? Care a fost soluția? Ce ați învățat din această poveste? Ținând cont că veți face proiecte împreună ce ar trebui să reținem din poveste pe viitor?



Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. vezi mini training IMPACT „Scrierea unui proiect”- vezi la coordonatorul regional 2. vezi materiale de curs de la modulul de proiect susținut de coordonatorul regional
-------------------------------	--

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
2. Pașii proiectului de serviciu în folosul comunității	2 h	Eu și comunitatea
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - exerseze creativitate și perseverență; A - exerseze abilități de lucru în echipă, comunicare și abilitatea de a lua decizii; A - colecteze, analizeze și să organizeze informații; A - transpună idei în acțiuni concrete; C - exemplifice care este ciclul de viață al unui proiect și care sunt conceptele cheie generale prin care se va trece pentru a realiza un proiect în folosul comunității; C - definească o problemă sau o nevoie în comunitate; C - identifice corect ce înseamnă selecția grupului țintă și a beneficiarilor unui proiect.	Concepte: • ciclul unui proiect: concepție, planificare, implementare, evaluare, încheiere (sărbătorire); • proiectul presupune un set de activități într-o perioadă de timp determinată, planificate și controlate, care au ca scop producerea unei schimbări în bine a situației unui grup de persoane; • orice proiect presupune: problemă, scop, obiective, activități, buget, riscuri, evaluare, monitorizare.	Materiale de lucru: 2. 20 de cutii de chibrituri, 10 cărți de joc, un flipchart (pentru fiecare echipă); 3. PPT proiect în folosul comunității/flipchart cu informațiile din PPT; 4. PPT proiect în folosul comunității/flipchart cu informațiile din PPT; 5. Listă de prezență.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de energizare (15 minute) Joc de echipă - Căsuța cu pitici (50 minute) PPT/lucru pe grupe - Copacul problemei - Identificarea problemei (15 minute) PPT/lucru pe grupe - Identificarea grupului țintă și a beneficiarilor (15 minute)		



Descrierea fiecărei activități: 1. Joc de energizare: Persoana dispărută - vezi „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, pag. 73. Grupul se împarte în două echipe. Fiecare echipă primește o geantă plină de obiecte cât mai diferite. Conducătorul jocului anunță că aceste genți au fost aduse la secția de poliție și nu se cunoaște identitatea posesorului deoarece nu s-a găsit niciun act în ele. Fiecare echipă trebuie să descopere cât mai multe amănunte despre persoana care și-a pierdut geanta, obiectele din aceasta ajutându-i să facă diferite conexiuni. În final, câte un detectiv din fiecare echipă urmează să prezinte rezultatele cercetărilor - cât mai multe amănunte despre acea persoană, motivând presupunerile făcute cu ajutorul obiectelor din geantă. 2. Căsuța cu pitici: Separăm participanții în două sau trei echipe mixte (să fie un număr egal de membri în fiecare grupă - se pot organiza și ei în echipe însă li se dă termen 1 minut pentru a fi într-o echipă). Fiecare echipă va primi o descriere a exercițiului. Nu le dăm prea multe explicații legate de acest exercițiu. Participanții trebuie să construiască o căsuță pentru piticii străzii în termen de o jumătate de oră, având la dispoziție 20 de cutii de chibrituri, 10 cărți de joc pentru fiecare grupă și o foaie de flipchart pe care se construiește căsuța. Au la dispoziție 45 de minute. Reguli: fiecare pitic trebuie să stea într-o cameră separată. Casa trebuie să aibă podea, tavan și fiecare cameră să aibă patru pereți. De asemenea, trebuie construită podeaua. Foaia de flipchart reprezintă pământul pe care se construiește casa. Criteriile de evaluare ale casei sunt: trăinicia casei – 10 puncte (se va face testul de rezistență zdruncinând masa - construcția va fi așezată pe o masă - sau prin zguduirea foii); numărul de nivele – câte 10 puncte pentru fiecare nivel; creativitatea construcției – 10 puncte. Liderul IMPACT urmărește fără implicare desfășurarea exercițiului. Le precizăm foarte hotărât participanților că nu vor exista prelungiri de timp și că atât cât au făcut, atât se va nota. La expirarea timpului ne asigurăm că toți au încheiat munca și facem un tur pentru a da nota convenită fiecăruia, verificând trăinicia casei prin mișcarea foii de flipchart sau a mesei. După notare, începe discuția propriu-zisă în grupul mare astfel încât să fie atenți. Le punem întrebări legate de acest exercițiu, legat de ce s-a întâmplat în timpul lucrului.	Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum a fost jocul? Ce ați descoperit? Cât de greu a fost să faceți un portret? Vi se întâmplă în unele situații să trebuiască să faceți astfel de asocieri? Ce abilități credeți că ar trebui să aveți pentru un astfel de exercițiu? Cum ați putea să vă dezvoltați aceste abilități? 2. Mergem pe analiza procesului din fiecare grup (debriefing). Vom desface tot exercițiul în bucăți încercând să ajungem prin întrebări, împreună cu ei, la concluzia că toate căsuțele au trecut prin aceleași faze: concepție, planificare, implementare, evaluare - încheierea. Întrebarea este: prin ce etape credeți că am trecut ca să ajungem la final? Etapele identificate se vor trece pe o foaie de flipchart astfel încât să fie vizibile (vezi PPT). Fiecare proiect urmărește aceste etape. Se va întreba în același timp: Care a fost problema abordată?
---	--



3. Identificarea problemei/nevoii în comunitate: Liderul IMPACT expune câteva slide-uri PPT despre ce presupune etapa de concepție în cadrul ciclului de viață al proiectului, menționând că se va discuta pe rând fiecare aspect - începând cu problema propusă spre rezolvare și modul în care aceasta poate fi identificată și formulată corect. Liderul IMPACT împarte din nou grupul în echipe în funcție de cele două probleme alese și preferințele membrilor de a lucra pe cele două idei de proiect - în final trebuie să rămână cu o singură idee. Se vor afișa în PPT întrebările pentru identificarea problemei pentru a ușura munca participanților, modul în care se exprimă o problemă, exemple de probleme exprimate corect și greșit (vezi PPT). De asemenea, liderul va anunța că fiecare grup va trebui să se gândească la problema lor și să încerce să o scrie corect. După scrierea problemei se va desena un copac (vezi PPT) iar la rădăcinile copacului membrii trebuie să scrie cauzele care duc la apariția acestei probleme (dar să fie niște cauze pe care clubul lor le-ar putea rezolva sau diminua). În rădăcinile copacului vor fi trecute efectele pe care această problemă le-ar crea dacă ei nu ar încerca să o rezolve. Acesta se numește „copacul problemei”. În acest sens, liderul le spune că trebuie să aibă în vedere (atunci când se gândesc la cauze) și resursele de care dispune în mod real un club IMPACT, dar și faptul că ei pot și ar trebui să mai obțină finanțare sau alte materiale și din alte surse. Dacă nu se poate folosi PPT se vor prezenta elementele teoretice pe foi de flipchart. 4. Identificarea grupului țintă și a beneficiarilor: Liderul IMPACT expune câteva slide-uri despre grupul țintă și beneficiari și va da exemple (specifice unui club IMPACT sau altele identificate de lideri - vezi ppt). Liderul le cere participanților să revină în grupurile de lucru, să identifice grupul țintă și beneficiarii pentru problema respectivă. Li se acordă 10 minute pentru a-și duce sarcina la bun sfârșit. Bineînțeles, fiecare grup delegă un participant să prezinte în plen, după care li se dau 3 minute/echipă pentru prezentarea în fața grupului. 5. Administrativ: completarea listei de prezență, evaluarea întâlnirii (dacă le-a plăcut participanților și dacă și-au atins obiectivele), anunțarea următoarei întâlniri IMPACT.	Piticii au o problemă - deci orice proiect abordează o problemă sau o nevoie. De ce s-au construit căsuțe piticilor? Scopul proiectului - orice proiect are un scop: reducerea sau diminuarea problemei. De ce am avut nevoie ca să ducem proiectul la sfârșit? Orice proiect are nevoie de: echipă, materiale de construcții, bani pentru resurse - buget, un interval de timp, etc. Ce ați făcut ca să vă asigurați că ceea ce ați construit va sta în picioare? Managementul riscului. Cine a verificat dacă stă în picioare căsuța construită? Orice proiect IMPACT este evaluat dacă este sau nu un proiect de calitate care îndeplinește niște standarde - lucru care se va realiza și la IMPACT. În cele din urmă se definește împreună cu membrii clubului ce este un proiect și se trage concluzia că fiecare proiect
--	--

	are un ciclu de viață: concepție, planificare, implementare, evaluare - încheiere (sărbătorire). Toate acestea vor fi valabile pentru fiecare proiect IMPACT (în urma căruia sprijinim comunitatea, dar deprindem și niște competențe la nivel personal). De asemenea, se va stabili că fiecare proiect trebuie să pornească de la o problemă, să aibă un scop, obiective, niște activități, un buget, etc. Toate aceste lucruri înseamnă etapa de concepție din ciclul de viață al unui proiect.
Alte recomandări/idei: 5. Dacă nu doriți să folosiți <i>Căsuța cu pitici</i> pentru a explica ciclul proiectului și conceptele generale ale unui proiect puteți alege alt joc care presupune realizarea unei construcții în grupuri mici.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. vezi mini training IMPACT „Scrierea unui proiect”- vezi la coordonatorul regional; 2. vezi materiale de curs de la modulul de proiect susținut de coordonatorul regional.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
3. Obiectivele și activitățile unui proiect	2 h	Eu și comunitatea
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - demonstreze o atitudine deschisă, orientată spre rezolvarea de probleme; A - exerseze abilități de lucru în echipă și comunicare; A - identifice activități pentru fiecare obiectiv în parte; A - folosească diagrama Gantt în planificarea activităților; A - calculeze un buget simplu de proiect în folosul comunității pe baza activităților construite; A - planifice și să organizeze resurse, inclusiv resursa de timp; C - descrie detalii despre modul de folosire a bugetului pe care ei îl vor primi pe club, procedura de primire și decontare a banilor; C - exemplifice ce înseamnă scopul, o activitate/o sarcină și o metodă în cadrul unui proiect.	Concepte: • un obiectiv se atinge în mai mult de două activități; • activitatea se compune din mai multe sarcini; • diagrama Gantt este un instrument bun de planificare a proiectului; • calcularea bugetului alocat clubului IMPACT; • suplimentarea bugetului din alte surse (strângere de fonduri).	Materiale de lucru: 1. Baza de date de jocuri; 2. PPT proiect/ flipchart cu informațiile din PPT; 3. PPT proiect/ flipchart cu informațiile din PPT; 4. PPT proiect/ flipchart cu informațiile din PPT; 5. Lista de prezență.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de spargere a gheții (15 minute) PPT/Lucru pe echipe - identificare obiective și impact proiect (30 minute) PPT/Lucru pe grupe - activități/Gantt/ buget (40 minute) Lucru pe grupe - bugetul (30 minute) Aspecte administrative (5 minute)		
Descrierea activităților: 1. Icebreaker – Banditul: vezi „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, pag. 76. 2. Identificarea scopului și a obiectivelor: Liderul va expune câteva slide-uri PPT despre scop și va prezenta cele mai importante idei despre scopul unui proiect și cum trebuie formulat, precum și exemple concrete din activitatea unui		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum a fost jocul? A fost distractiv? De ce aveai nevoie în acest joc pentru a nu fi jucătorul special (cel din mijloc)? În ce contexte trebuie să



club sau alte exemple pe care le lăsăm la latitudinea liderului (vezi PPT). La partea practică, membrii IMPACT vor avea un alt exercițiu, care vine ca o continuare a copacului problemei. Liderul va da câte o foaie de flipchart și un marker și le va cere membrilor IMPACT să deseneze acum copacul soluțiilor, care presupune de fapt pozitivarea copacului anterior. Astfel, problema se va transforma în scop. Liderul va trebui să meargă de la grupă la grupă și va încerca să sesizeze blocaje sau nereguli. Îi va atenționa pe participanți acolo unde greșesc și va fi pregătit cu exemple. Ca perioadă de timp, participanții vor avea 5 minute după care vor delega un membru al grupului pentru a împărtăși rezultatul lor grupului. Liderul va expune câteva slide-uri despre obiective (vezi PPT) și va prezenta cele mai importante idei despre cum trebuie formulate obiectivele. La partea practică, membrii vor continua exercițiul cu copacul soluției (vezi PPT). Astfel, ei vor folosi aceeași foaie de flipchart și vor transforma cauzele în obiective (cel puțin trei obiective), iar efectele în impactul pe care îl va avea atingerea scopului prin pozitivarea cauzelor și a efectelor. Pentru această sarcină vor avea la dispoziție 20 de minute. Și de data aceasta, liderul va trebui să meargă de la grupă la grupă și va încerca să sesizeze blocaje sau nereguli, atenționându-i pe participanți acolo unde greșesc și având exemple pregătite. După această perioadă, participanții vor delega un membru al grupului pentru a împărtăși rezultatul lor grupului – prezentarea nu va dura mai mult de 3 minute pe grupă, oferindu-se de asemenea feedback.

fiți atenți? Ce puteți face ca să vă dezvoltați atenția?

3. Activități/sarcini - Liderul va expune câteva slide-uri despre ce înseamnă activități, sarcini și metode și va oferi exemple concrete (vezi PPT). Pentru a pune în practică partea teoretică prezentată de lideri în PPT sau de pe flipchart, membrii IMPACT vor fi invitați din nou să lucreze pe grupele de proiect. Liderul le va cere să facă planul de activități pentru obiectivele propuse. Liderul va prezenta și diagrama Gantt astfel încât activitățile proiectului să fie puse de echipe direct în diagrama Gantt. Diagrama va cuprinde: activitatea, intervalul de timp, reponsabilul de activitate și resursele financiare (buget). Apoi, membrii IMPACT vor identifica sarcinile și metodele prin care activitățile pot fi realizate precum și responsabili din club pentru fiecare acțiune. Pentru această sarcină vor avea la dispoziție 20 de minute. Și de data aceasta liderii vor trebui să meargă de la grupă la grupă și vor încerca să sesizeze blocaje sau nereguli. Liderii îi vor



atenționa acolo unde greșesc și se vor pregăti cu exemple. Li se va reaminti membrilor clubului că bugetul pe care un club IMPACT îl are la dispoziție o dată la 3 luni este de 350 lei pentru proiect și 350 lei pentru materiale consumabile. După cele 20-30 de minute de lucru, vor delega un membru al grupului pentru a împărtăși rezultatul lor grupului – prezentarea nu va dura mai mult de 10 minute pe grupă. Întrucât a rămas un singur proiect pe care se lucrează, clubul se va decide până la urmă care activități sunt mai potrivite pentru proiectul ales de club.

4. Bugetul: Liderul va expune câteva slide-uri și despre buget și modele de buget și va oferi și un exemplu de buget (la latitudinea liderului). Liderii vor cere membrilor clubului să se organizeze astfel încât să calculeze un buget pentru proiectul la care au lucrat pe baza activităților stabilite în proiect, analizând de asemenea și posibilele surse de obținere a bugetului și din alte surse decât cele oferite prin IMPACT (se va face un brainstorming despre posibilitățile care există pentru a obține finanțări și din alte surse).

Se va prezenta de asemenea membrilor IMPACT procedura de cheltuire a bugetului alocat din partea FNO și modul de decontare, împreună cu aspectele de care ei trebuie să țină cont pentru a învăța din această experiență (procedura presupune următoarele: pentru orice obiect sau serviciu achiziționat se aduce bon cu ștampilă, pentru orice achiziție în valoare de peste 100 lei se aduce factură cu datele Fundației Noi Orizonturi ca beneficiar).

5. Administrative: se verifică dacă obiectivele întâlnirii au fost atinse, se completează lista de prezență și se anunță următoarea întâlnire.

Alte recomandări/idei:

- se recomandă ca membrii clubului să ajungă la o singură idee de proiect în final;
- grupurile de lucru pot să rămână aceleași sau se pot schimba în funcție de context;
- activitățile acestei întâlniri se vor ordona astfel încât să aibă o succesiune logică;
- puteți să oferiți mai mult sau mai puțin timp pentru fiecare sarcină în funcție de grup (diagrama Gantt, buget și riscuri);
- de recomandat să se calculeze bugetul concomitent cu planul Gantt.

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

1. vezi mini training IMPACT „Scrierea unui proiect”- vezi la coordonatorul regional;
2. vezi materiale de curs de la modulul de proiect susținut de coordonatorul regional.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
4. Strângere de fonduri și vizibilitatea proiectului IMPACT	2 h	Eu și comunitatea
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - exerseze un grad ridicat de responsabilitate și implicare; V - exerseze încrederea și respectul față de colegii IMPACT; A - lucreze în echipă; A - identifice cel puțin zece modalități de strângere de fonduri care vor putea fi folosite în cadrul unui club IMPACT și ce riscuri pot exista; C - listeze modalitățile prin care proiectul lor poate fi promovat și făcut vizibil în comunitate.	Concepte: • fundraising/ strângere de fonduri; • promovare/ vizibilitate.	Materiale de lucru: 2. Flipchart, markere; 3. Foi de hârtie, pixuri; 4. Flipchart, markere, pixuri, creioane, ziare, poze, etc 7. Listă de prezență.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de spargere a gheții (15 minute) Lucru pe echipe - strângere de fonduri (30 minute) Joc de energizare (15 minute) Lucru pe grupe/desen - promovarea (35 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (20 minute) Aspecte administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Joc de spargere a gheții: Mersul orbește - vezi „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, pag. 81. Se împarte grupul în perechi, câte un membru al fiecărei perechi fiind legat la ochi. Partenerul îl va ajuta pe partenerul legat la ochi să meargă. Plimbarea va trebui să fie animată cu obstacole cum ar fi: mese peste care trebuie să se treacă, scaune pe sub care trebuie să se treacă, mersul pe scări, pe un grilaj, etc. 2. Strângere de fonduri/co-finanțarea la proiect: se va reaminti membrilor clubului care este bugetul pe care îl vor primi prin Programul IMPACT (350 lei pentru proiect, 350 lei pentru consumabile), după care, grupul se va împărți în 2-3 echipe.		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum a fost exercițiul? Cât de greu vi s-a părut? Care a fost cel mai provocator aspect? Cum te-ai simțit? Ce ai învățat din acest exercițiu? Crezi că a trebuit să ai încredere în partenerul tău? De ce crezi că încrederea e importantă?



În aceste grupe vor trebui să lucreze împreună și să se gândească la cel puțin șase metode prin care ar putea să aducă noi surse de finanțare la proiectul/proiectele începute de ei. Fiecare grup își va prezenta ideile. Vor fi încurajați să prezinte și membri ai clubului care nu au avut ocazia să prezinte până în acest moment. După ce ambele echipe vor prezenta rezultatele, cu facilitarea liderului, se vor alege metodele de strângere de fonduri cele mai potrivite pentru proiect și se vor numi reponsabilii pentru realizarea acestei activități.

3. Joc de energizare/joc de cunoaștere - Acrostihul colegilor: vezi „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, pag. 139.

Aveți nevoie de câte un creion și o coală de hârtie pentru fiecare participant. Pe aceste hârtii va fi scris, pe verticală în jos, un cuvânt – numele copilului, numele grupului, numele unei cărți – orice are o semnificație pentru persoana în cauză. Încercați să stabiliți împreună câte litere trebuie să conțină cuvântul.

După scrierea cuvântului, fiecare participant va merge la ceilalți, rugându-i să scrie ceva despre ei înșiși în dreptul unei litere. Participantul care și-a completat primul acrostihul și știe să spună cine a scris fiecare rând este declarat câștigător.

4. Promovare: Se va face la clubul IMPACT recapitularea a ceea ce s-a lucrat la ultimele întâlniri. Se va face un brainstorming cu întregul club despre ce metode s-ar putea folosi pentru a promova un proiect IMPACT în general. Se vor lista astfel toate metodele de promovare posibile și se va discuta importanța promovării și a vizibilității proiectului. După listare, se va decide cu întregul grup care ar fi metodele cele mai potrivite pentru promovare pentru primul proiect IMPACT și care sunt cele mai realiste având în vedere grupul țintă al proiectului, capacitatea și competențele clubului de a promova proiectul. După ce s-a stabilit care sunt metodele cele mai potrivite, la fața locului se vor împărți participanții în echipe și vor lucra la realizarea unui pliant sau a unui comunicat de presă sau la o altă metodă de promovare și vizibilitate pentru proiectul clubului lor. De reținut că, pentru început, clubul IMPACT va primi o serie de afișe pentru promovarea proiectelor. Ei vor trebui să găsească și alte modalități prin care proiectul lor să fie vizibil. De exemplu: scrisori către profesori, diplome de participare la proiect, participarea la o emisiune locală de radio, organizarea un flashmob, etc.

În cine ai încredere de obicei? Cum se câștigă încrederea? Ce ai reținut/învățat din acest exercițiu? Cu ce se aseamănă traseul din viața voastră? Cine ar putea fi persoana care v-a condus? Ce ați spune cuiva care nu a făcut acest exercițiu?



5. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 6. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei: • Membrii clubului trebuie pregătiți pentru posibile modificări în cadrul proiectului; • În situația în care primele două întâlniri din acest modul nu au fost suficiente pentru a trece prin tot conținutul și toate obiectivele, această întâlnire poate fi folosită pentru recuperare.	Bibliografie/Resurse pentru documentare:

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
5. Proiectul IMPACT de succes	2 h	Eu și comunitatea
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - exerseze corectitudine și integritate în evaluarea proiectului; A - demonstreze abilitatea de a scrie un proiect IMPACT în template-ul IMPACT; C - descrie ce conține un template IMPACT, mijloacele de monitorizare și evaluare ale proiectului; C - descrie care sunt elementele care fac un proiect să fie un proiect de serviciu în folosul comunității de calitate; C - descrie standardele de calitate ale unui proiect IMPACT.	Concepte: • Template de raportare IMPACT • Monitorizare și evaluare • Standard de calitate al unui proiect IMPACT/ club IMPACT	Materiale de lucru: 1. Bazele de date de jocuri și povestiri; 2. PPT proiect/flipchart cu informații de pe PPT, template de proiect în folosul comunității; 3. Anexa – Standardul de calitate al unui proiect; 7. Listă de prezență.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de spargere a gheții (20 minute) Prezentare PPT/brainstorming (20 minute) Prezentare (15 minute) Povestire (15 minute) Brainstorming proiect distractiv (20 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (25 minute) Aspecte administrative (5 minute)		



Descrierea fiecărei activități:

1. Icebreaker - Ultimul detaliu: vezi „IMPACT - Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, pag. 118.

Cere-le participanților să își aleagă fiecare câte un partener și să se așeze în fața lui. Dă-le 3 minute la dispoziție pentru a studia cum este îmbrăcat partenerul. Apoi vor trebui să se întoarcă sau să iasă din încăperea, timp în care partenerul va schimba cinci lucruri în îmbrăcămintea sa. Din nou, partenerii vor sta față în față și vor încerca să vadă ce s-a schimbat. După ce au fost lămurite schimbările produse, partenerii pot face schimb de roluri. Se va face legătura între acest exercițiu și monitorizare și evaluare: detaliile sunt importante și, mai ales, este important să observați cum s-a schimbat o situație de la momentul 1 la momentul 2, chiar dacă modificările pot fi uneori insesizabile (dar de cele mai multe ori importante). Se face aici analogia cu proiectele IMPACT: chiar dacă sunt mici, ele pot produce o schimbare importantă.

2. Monitorizare și evaluare - Membrii IMPACT vor fi întrebați dacă știu ce înseamnă „monitorizare” și „evaluare” și se vor nota aceste informații pe flipchart. După ce s-au listat toate opiniile membrilor IMPACT, se va prezenta informația din PPT cu privire la monitorizare și evaluare. După ce ne asigurăm că membrii clubului au înțeles ce înseamnă cele două concepte, se va decide împreună cu grupul cum se va face monitorizarea și evaluarea proiectului și cine va fi responsabil de această componentă a proiectului. În acest context, se va prezenta și template-ul de raportare IMPACT, alături de formularul de proiect IMPACT și vor fi încurajați să folosească acest **template de raportare pentru proiectul pe care tocmai l-au scris**. Se va da o sarcină clară ca până la următoarea întâlnire IMPACT, unul sau doi membri să aducă proiectul scris în acest template. Folosirea template-ului este o competență pe care ei trebuie să o dobândească în cadrul unui club IMPACT. Este recomandată încurajarea participanților să îl scrie. Pentru a asigura această sarcină se poate delega un membru IMPACT care să ia notițe de la toate întâlnirile de mai sus pentru a avea tot ce s-a lucrat pe flipcharturi. Cele două documente sunt disponibile la coordonatorul regional IMPACT.

Întrebări de procesare/debriefing:

1. Cum vi s-a părut exercițiul? Ați reușit să remarcați toate detaliile? Cum ați reușit? Ce ați învățat în urma acestui exercițiu? În ce contexte trebuie să fiți atenți la detalii? Cum credeți că vă ajută această abilitate în cadrul proiectului vostru IMPACT?



3. Standardul de calitate al unui proiect de serviciu în folosul comunității IMPACT: Membrii clubului vor fi întrebați ce cred că înseamnă un proiect (de calitate) de învățare prin serviciu în folosul comunității. Se vor nota toate răspunsurile după care se va prezenta lista cu elementele unui proiect de succes (vezi în PPT unde se găsește documentul și în Manualul IMPACT la capitolul „Proiectul în folosul comunității”) și standardul pentru un proiect de succes (cere sprijinul coordonatorului tău regional în caz de nevoie). Vezi la resurse suplimentare de documentare.

După ce se va analiza de către club această listă (pe grupe mici sau în grupuri mari), clubul va face o pre-evaluare a proiectului: dacă proiectul, așa cum este planificat la acel moment, atinge cât mai multe puncte. Se vor propune îmbunătățiri pentru proiect pentru a deveni un proiect de „învățare prin serviciu în folosul comunității” de calitate mai ridicată. Se va menționa că pe baza acestei liste, împreună cu liderii de la club, se va evalua dacă proiectul a fost un proiect de calitate la sfârșitul implementării acestuia (vezi întâlnirea de evaluare de după proiect). Scopul acestei liste este de a face proiectul cât mai provocator. După finalizarea acestei activități, membrii clubului se vor uita încă o dată pe planificarea Gantt a proiectului și vor recapitula cine ce trebuie să facă, până când, cu ce resurse. Vor începe apoi să implementeze efectiv proiectul, ținând cont de planificarea pe care au făcut-o până acum, de riscurile posibile și de resursele avute la dispoziție.

4. Povestire - Oricine, Cineva, Toată Lumea: vezi „IMPACT – Jocuri și povestiri. Metode de educație nonformală”, pag. 225. Aceasta este o poveste despre patru oameni pe care îi chema Toată Lumea, Cineva, Oricine și Nimeni. A apărut o problemă foarte importantă și Toată Lumea trebuia să o rezolve. Toată Lumea era sigură că Cineva o să o facă. Oricine putea să o facă dar Nimeni nu a făcut-o. Cineva s-a enervat din cauza asta pentru că era treabă pentru Toată Lumea. Toată Lumea a crezut că Oricine poate să o facă dar Nimeni nu a realizat că Toată Lumea o să stea deoparte. În cele din urmă Toată Lumea a dat vina pe Cineva și Nimeni n-a făcut ceea ce Oricine putea să facă.

4. Despre ce este vorba în poveste? Ce ați înțeles din poveste? Care este mesajul poveștii? Ce învățăm din această poveste? Acum, când avem un proiect în față, cum credeți că puteți evita ca toată lumea să fie implicată sau ca nimeni să nu facă ce s-a stabilit prin proiect?



5. Liderii de la club vor discuta despre etapa de încheiere a proiectului și despre posibilitatea de a organiza o activitate distractivă de încheiere a proiectului, care poate fi de diferite tipuri: karaoke, excursie, film, petrecere, etc. Și planificarea unei astfel de activități pentru finalul proiectului este motivatoare pentru clubul IMPACT. Membrii vor fi încurajați să realizeze un brainstorming pentru idei de activități distractive pentru finalizarea proiectului, mai mult, cineva din club poate să își ia o sarcină în acest sens pentru pregătirea între timp și a acestei activități distractive. 6. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 7. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei: De reținut că ar fi recomandabil ca activitatea distractivă să fie discutată ca modalitate de încheiere și sărbătorire a proiectului.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: • Modelul de template de proiect poate fi cerut de la coordonatorul local sau de pe www.noi-orizonturi.ro la directorul cluburilor IMPACT - http://www.noi-orizonturi.ro/impact/sample_projects.asp • Puncte de atins în realizarea proiectelor – vezi „Manualul IMPACT- Proiectul în folosul comunității” sau http://www.noi-orizonturi.ro/impact/sample_projects.asp



MODULUL ÎNTÂLNIREA DE EVALUARE IMPACT

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas o întâlnire obligatorie pe tematica evaluării în IMPACT pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT trebuie să o implementeze în cadrul întâlnirilor IMPACT, după finalizarea fiecărui proiect de serviciu în folosul comunității.

4.



Scopul întâlnirii de evaluare este de a stimula interesul membrilor IMPACT pentru autoevaluare dar și de a evalua rezultatele la care a ajuns un club IMPACT în urma implementării unui proiect în folosul comunității.

DE REȚINUT! De modul în care se desfășoară această întâlnire depinde calitatea clubului IMPACT, motivația implicării membrilor săi pe termen lung și calitatea procesului de învățare. Este foarte important ca această întâlnire să aibă loc după fiecare proiect de serviciu în folosul comunității, încercând să adapteze metodele mai ales după prima evaluare. Întâlnirea de mai jos este recomandată în special după primul proiect de serviciu în folosul comunității. Pentru următoarele întâlniri încercați să adaptați structura acesteia astfel încât participanții să își urmărească planul personal de învățare și să fie permanet conștienți de competențele pe care le pot dezvolta în cadrul clubului IMPACT.

Obiectivele generale ale întâlnirii de evaluare pentru membrii IMPACT sunt:

- ✓ să conștientizeze nevoia de a învăța pentru a determina dezvoltare atât la nivel personal, cât și la nivelul comunității;
- ✓ să fie capabili să monitorizeze și să evalueze propriile performanțe în cadrul clubului IMPACT;
- ✓ să identifice noi oportunități de dezvoltare în cadrul clubului IMPACT;
- ✓ să fie capabili să-și planifice scopuri personale și de grup în cadrul clubului IMPACT;
- ✓ să fie capabili să își asume responsabilități și să investească timp în procesul de dezvoltare personală.

Cum citim acest curriculum: fiecare întâlnire este construită astfel încât să puteți alege din activitățile și metodele propuse pe cele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrilor IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
1. Întâlnirea de evaluare IMPACT	2 h	Întâlnirea de evaluare IMPACT
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - conștientizeze nevoia de a învăța pentru a realiza o dezvoltare atât la nivel personal cât și la nivelul comunității; A - monitorizeze și evalueze propriile performanțe în cadrul clubului IMPACT și în cadrul proiectului de serviciu în folosul comunității; A - identifice noi oportunități de dezvoltare în cadrul clubului IMPACT; A - demonstreze abilitatea de a planifica scopuri personale și de grup în cadrul clubului IMPACT; A - identifice întâlnirile IMPACT la care ar dori să participe; A - folosească instrumentele specifice curriculumului IMPACT: lista de competențe IMPACT și valorile IMPACT.	Concepte: • Competențe = cunoștințe + abilități + atitudini; • Modulul IMPACT este format din mai multe întâlniri IMPACT.	Materiale de lucru: 1. Foi colorate - diverse culori; 2. Foi de flipchart, markere, anexa 1 printată; 3. Anexa 2 printată, flipchart, markere, flipchart; 4. Anexa 3 printată.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Prezentare - Introducere în importanța întâlnirii (2 minute) Joc de evaluare (10 minute) Conversație euristică/debriefing (30 minute) Moment solo - Competențele mele până acum (20 minute) Moment solo - Competențe pe care vreau să mi le dezvolt (15 minute) Lucru pe grupe - Alegerea modulelor IMPACT (20 minute) Joc - Cercul feedback-ului personal (30 minute) Joc de verificare a proiectului (5 minute) Lucru pe grupe - Lista de verificare a proiectului de serviciu în folosul comunității (15 minute) Aspecte administrative (5 minute)		



Descrierea fiecărei activități:	Întrebări de procesare/ debriefing:
1. Introducere în importanța acestei întâlniri: liderii vor prezenta membrilor importanța acestei întâlniri IMPACT: ✓ Această întâlnire este importantă deoarece clubul poate să-și evalueze calitatea activităților până la momentul respectiv; ✓ Întrucât clubul poate decide care vor fi următoarele întâlniri pe care le vor alege din perspectiva nevoilor de a se dezvolta la nivel personal, ținând cont și de nevoile comunității. 2. Joc interactiv de evaluare: Membrii IMPACT vor fi invitați să stea în picioare în cerc. În sală se vor așeza niște foi colorate pe jos (roșu, galben, verde, albastru, portocaliu, alb, etc.). Când liderul va spune START, fiecare participant va trebui să se așeze în sală în dreptul unei culori pe care o consideră cea mai reprezentativă pentru proiectul pe care tocmai l-au implementat. Toți cei care s-au așezat la o culoare vor trebui să discute în acel grup mic și să spună de ce au ales această culoare. După ce se dicută în grupuri mici 3-4 minute, fiecare grup va spune de ce grupul din care face parte a ales acea culoare. Varianta 2: fiecare participant se poate uita în jur și poate alege un obiect care să fie reprezentativ pentru modul în care s-a desfășurat proiectul lor, cum au lucrat în echipă. Fiecare va trebui să descrie proiectul făcut de ei prin asocierea cu un obiect. Mențiune importantă: după fiecare proiect de serviciu în folosul comunității încheiat, se recomandă alegerea unei alte metode de evaluare de introducere în activitate. 3. Povestire despre evaluare: Liderul va pune pe jos foi printate (vreo trei exemplare) cu acest citat: „Dacă nu știi unde vrei să ajungi, orice plan este bun”. Membrii IMPACT vor fi întrebați ce înțeleg ei prin acest citat, ce au învățat ei din această maximă. Fiecare va împărtăși ce a înțeles în grupul mare. 4. Procesare/Debriefing proiect în folosul comunității: Liderul IMPACT va anunța membrii clubului că vor urma o serie de întrebări la care ei sunt invitați să reflecteze și să găsească răspunsuri. Regulile după care se va răspunde sunt următoarele:	1. Ce a trebuit să faceți în acest exercițiu? Cât de ușor sau greu a fost? Cum ați găsit soluția până la urmă? De ce a fost nevoie ca să reușiți? Ce ați învățat în urma acestui joc? Cu ce situație din viață seamănă? Cum poți să pui în practică ce ai învățat în urma acestui exercițiu?



✓ fiecare se va exprima începînd astfel „Păreră mea este că...”;

✓ părerile, opiniile și sentimentele descrise de fiecare membru nu pot fi contrazise de către ceilalți membri pentru că sunt personale;

✓ fiecare membru IMPACT are dreptul la o opinie personală și fiecare o împărtășește atunci când simte nevoia, fără să fie forțat.

Liderul IMPACT va pune întrebări pe categorii (evenimente, personale, ceilalți, muncă, probleme ale societății și relațiile între cetățeni) și poate selecta din întrebările de mai jos la alegere. Nu este nevoie să treacă prin toate întrebările, ci doar prin cele pe care le consideră relevante în funcție de proiect. Este recomandat să pună măcar două întrebări din fiecare categorie și să lase timp membrilor IMPACT să reflecteze și să ofere răspunsuri.

Lista disponibilă a elementelor pentru reflecția unui proiect anume este foarte amplă; în orice caz, una dintre ipostazele obișnuite care ar putea fi folosită ca punct de reper pentru reflecție include următoarele:

*Evenimente/ *Personal/ *Alții/ *Muncă/ *Probleme ale societății/ *Relații între cetățeni.

Aceste ipostaze oferă o diversitate de domenii în care poți folosi reflecția la proiectul tău ca punct de reper. Întrebările enunțate sunt exemple care pot fi schimbate, extinse și adăugate pentru a afla nevoia de reflecție a grupului tău.

Se recomandă, de asemenea, ca o parte din aceste întrebări să fie folosite măcar o dată la două săptămâni în timp ce membrii IMPACT deja implementează un proiect în folosul comunității pentru a le încuraja procesul de reflecție asupra proiectului pe care îl implementează în momentul desfășurării acestuia.

1. Reflecția asupra evenimentelor ne prezintă ceea ce s-a întâmplat atunci când proiectul a fost pus în aplicare. Această ipostază este folosită ca punct de intrare în reflecția mai profundă.

- a. Ce s-a întâmplat la proiect în această săptămână/lună?
- b. Cum au răspuns oamenii?
- c. Ce fel de probleme ai experimentat?
- d. Cum ai răspuns problemelor?
- e. Ce succes ai experimentat?
- f. Care este cea mai mare provocare în acest proiect?
- g. Care sunt planurile tale pentru săptămâna viitoare?



2. Reflecția asupra sinelui îi ajută pe membrii IMPACT să devină conștienți de creșterea personală pe care o experimentează și să-și evalueze eficiența personală în proiect.

- a. Cum te-ai simțit participând la muncă/proiect săptămâna/luna aceasta?
- b. Ce cunoștințe ai folosit să-i ajuți pe alții?
- c. Ce ai făcut săptămâna/luna aceasta?
- d. Ce aspecte ale activității tale ai găsit a fi cele mai interesante?
- e. Ce aspecte ale activității tale ți s-au părut cele mai provocatoare?
- f. Ce talente sau cunoștințe ar crește abilitatea ta de a face „diferența”?

3. Reflecția asupra altora îi face pe participanți să dezvolte respectul și compasiunea pentru ceilalți participanți de-a lungul proiectului.

- a. Cine sunt oamenii care lucrează la acest proiect?
- b. Care sunt valorile, lucrurile în care cred, speranțele și visele?
- c. Ce au în comun ca grup?
- d. Prin ce se deosebesc ei ca indivizi?
- e. Cum fac ei față nevoilor și problemelor lor?
- f. Cu cine muncesc pentru schimbarea din viața lor?
- g. Ce forțe împiedică realizările lor?

4. Reflecția asupra muncii ajută participanții să evalueze eficiența serviciului și să-și îmbunătățească abilitățile în viitor.

- a. Ce câștigă ajutându-i pe alții?
- b. Cum beneficiază alții de efortul lor?
- c. A face diferența este ușor sau dificil? În ce fel?
- d. Cine sau ce te-ar ajuta să faci „diferența”?
- e. Cine sau ce îți îngreunează situația de a face „diferența”?
- f. Crezi că toată lumea ar trebui să-și ajute comunitatea? Explică.
- g. Ce valori sau lucruri în care crezi sunt cele mai importante în a-i ajuta pe ceilalți?

5. Reflecția asupra problemelor societății este de ajutor atunci când, în cazul unui lobby și a proiectelor de politică publică, membrii clubului reușesc să înțeleagă cum munca lor schimbă ceva. În orice caz, se pot folosi și proiectele directe sau indirecte care să ajute participanții să se gândească la problemele implicate în proiectul lor.



- a. Cărei probleme se adresează proiectul tău?
- b. Dacă proiectul tău are succes ce diferență va face pentru oameni?
- c. Ce cunoștințe/abilități sau atitudini noi crezi că ai dobândit în urma acestei experiențe?
- d. Această problemă aduce rezolvări la problemele sau nevoile oamenilor?
- e. Ce evenimente istorice sunt legate de această problemă?
- f. După părerea ta care sunt cele mai bune mijloace de a schimba ceva referitor la această problemă?

6. *Reflecția asupra relației dintre cetățeni și democrație îi ajută pe participanți să vadă importanța serviciului social atât la nivel personal, cât și la nivelul întregii comunități.*

- a. Ce este un cetățean bun?
- b. Cum pot cetățenii să își ajute comunitatea?
- c. Cum depinde democrația de participarea civică a unei mase mari de oameni?
- d. Ce s-ar întâmpla în democrație dacă toată lumea ar încerca să facă lucrurile mai bine?
- e. Ce s-ar întâmpla în democrație dacă nimeni nu ar ajuta pe nimeni?
- f. Care este relația dintre munca în folosul comunității și a fi un cetățean bun?

(adaptat din Wade, pag. 99-102)

După finalizarea debriefingului se poate trece la exercițiul următor.

4. Competențele mele până acum (moment solo): Fiecare membru IMPACT va primi o copie a celor cinci competențe cheie în IMPACT și a celor opt valori IMPACT (vezi **anexa 1** de mai jos) și vor trebui să le citească cu atenție și să se gândească care dintre abilitățile sau atitudinile/valorile descrise au fost exersate de ei după implementarea acestui proiect și la cel nivel (pe o scară de la 1 la 5).

De asemenea, liderii îi vor încuraja pe membrii IMPACT ca pentru fiecare întâlnire IMPACT să aibă un caiet/jurnal numai pentru club, iar la întâlnirea de evaluare este important ca ei să aibă un caiet al lor sau niște foi pe care să le folosească numai pentru IMPACT. Este important ca membrii IMPACT să poată lua notițe la fiecare întâlnire. Fiecare membru IMPACT își va lua 10-15 minute singur în sală și, în liniște, se va gândi la el și la ce competențe (cunoștințe, abilități, atitudini) a obținut în urma implementării proiectului de serviciu în folosul comunității IMPACT.

4. Cât de greu v-a fost să identificați competențele pe care le-ați dezvoltat până acum în cadrul clubului? E ceva nou ce ați descoperit despre voi? De ce credeți că ne ajută să identificăm ce am învățat până acum?



Liderii se vor asigura că sarcina a fost înțeleasă bine și se va explica seriositatea acestei sarcini și importanța ei.

Liderul poate desena pe o foaie de flipchart un tabel pentru a-i ghida pe membrii IMPACT atunci când se gândesc la competențele dobândite (vezi exemplul de mai jos). De asemenea, este foarte important să se mai explice încă o dată membrilor diferența între cunoștințe (ce știu), abilități (ce pot să fac cu ce știu) și atitudini/valori (ce sau cum sunt /devin).

Nume: Maria

COMPETENȚELE MELE PÂNĂ ACUM		
cunoștințe despre... (a ști)	abilitatea de a... (a face)	valori /atitudini (a fi)
despre ce înseamnă un proiect	de a desena felicitări	sunt mai respectuoasă
despre ce înseamnă ecologia	de a planifica activități	sunt mai atentă la ceilalți
ce este un obiectiv		

După ce fiecare membru IMPACT s-a gândit în detaliu la competențele pe care le-a dobândit, grupul se va întoarce în cercul mare și cei care doresc să împărtășească ce au învățat sunt invitați să prezinte. Este important să menținem o atmosferă decentă și respectuoasă în grup pentru că este o activitate cu încărcătură emoțională pentru unii membri. De asemenea, e bine să vă asigurați ca după ce fiecare membru a împărtășit ce a învățat să i se mulțumească. Dacă cineva nu simte nevoia să împărtășească nimic nu trebuie forțat. Foile printate cu competențele și valorile IMPACT vor rămâne la membrii IMPACT pentru activitatea următoare.

5. Competențele pe care vreau să mi le dezvolt în IMPACT

(vezi anexa 1): Liderul va cere membrilor IMPACT după ce s-au gândit ce competențe și-au dezvoltat, să se gândească la ce competențe ar dori să își dezvolte mai departe din lista din anexa 1 pe care au dat o notă. De asemenea, vor avea la dispoziție 10-15 minute să se uite pe lista de competențe și valori oferite de IMPACT și să se gândească ce și-ar dori să mai dezvolte și la ce nivel (de exemplu niște competențe



dezvoltate după primul proiect pot să fie dezvoltate la un nivel mai înalt). Vor trebui să listeze astfel în tabelul de mai jos ce vor să dezvolte pornind de la anexa 1. De preferat să nu listeze mai mult de cinci-șase cunoștințe, abilități, atitudini care s-ar putea dezvolta într-un interval de trei luni.

Nume: Maria

COMPETENȚELE MELE DUPĂ PROIECTUL IMPACT		
cunoștințe despre... (a ști)	abilitatea de a... (a face)	valori /atitudini (a fi)
ce înseamnă corupție	a scrie un proiect integral	vreau să fiu mai perseverentă
despre sănătate	a scrie un CV	vreau să am mai mult curaj
monitorizarea unui proiect		

Membrii IMPACT vor fi încurajați să fie sinceri cu ei. Cine dorește să împărtășească ceva va fi invitat să o facă. Li se va mulțumi celor care au împărtășit din experiența lor și vor fi încurajați și ceilalți să povestească.

Această activitate este foarte importantă pentru a introduce următoarea activitate. În acest sens, liderul IMPACT va avea pregătită lista de module și întâlniri IMPACT pe cele patru componente de dezvoltare: cetățenie, angajabilitate, antreprenoriat și leadership. Astfel, liderii pot spune că unele competențe pe care ei doresc să și le dezvolte pot fi găsite în modulele și întâlnirile pe care pot să le aleagă (aleg niște tematici specifice la IMPACT care le pot dezvolta anumite competențe noi sau pot să aprofundeze unele competențe pe care le au dar nu la un nivel foarte dezvoltat). Pentru că va fi foarte greu ca membrii clubului să fie total de acord cu alegerea acelorași module sau întâlniri IMPACT pe care să meargă mai departe, liderii ar trebui să ajute clubul să aleagă niște module în funcție de nevoile din comunitate pe baza cărora vor face un proiect, dar și pe baza nevoilor membrilor (ce își doresc ei să își dezvolte în cadrul clubului).

De exemplu: Dacă Maria vrea să scrie un CV acesta se poate face dacă clubul își dorește să aleagă o întâlnire de la componenta de cetățenie unde există o întâlnire despre cum se scrie un CV.



Din această activitate liderii IMPACT își vor putea da seama ce nevoie de dezvoltare are clubul în general, dar și la nivel personal, și în acest sens îi vor încuraja pe membri să meargă spre niște module și întâlniri IMPACT care să le satisfacă nevoile atât la nivel personal cât și la nivelul comunității.

Anexa 1 trebuie printată pentru fiecare membru în parte și va rămâne la aceștia, iar la următoarea întâlnire se vor uita pe listă să vadă dacă au mai îmbunătățit ceva folosind aceleași metode ca în această întâlnire.

6. Modulele și întâlnirile IMPACT care urmează: liderii vor da în copie (câte o copie la 3-4 membri) modulele IMPACT care se fac în IMPACT la cetățenie, angajabilitate, antreprenoriat social și leadership. Pentru cluburile noi se recomandă să se abordeze în majoritate modulele de la cetățenie și angajabilitate. Pentru cluburile care doresc să dea proiectului lor și o componentă de antreprenoriat social pot să încerce și câteva tematici din antreprenoriatul social.

Astfel, în grupuri de câte 3-4 membri se uită pe liste și aleg primele două module (așa cum le înțeleg ei din descriere) pe care ar dori să le facă în următoarele trei luni. Acest lucru îi ajută pe membri să aleagă ce își doresc, împuternicind clubul să meargă într-o direcție comună. În același timp și liderii au posibilitatea să încurajeze și spre alte module acolo unde consideră că membrii clubului s-ar putea îmbunătăți și în funcție de nevoile din comunitate.

Vezi Modulele IMPACT din partea de introducere a curriculumului IMPACT.

Fiecare grup va alege niște module iar liderii vor facilita unul, maxim două module, pentru următoarele trei luni de activitate. Se va specifica membrilor IMPACT că lucrurile se mai pot schimba pe parcurs și că atât ei, cât și liderii, pot veni cu diverse propuneri de activități pe lângă cele care sunt în curriculumul IMPACT așa cum le-au stabilit în urma întâlnirii de evaluare - aceste module și întâlniri sunt flexibile.

7. Cercul feedback-ului personal: Membrii IMPACT se vor împărți în două grupe după care se vor așeza sub forma a două cercuri concentrice (un cerc înăuntru, un cerc în exteriorul primului). Cercul din interior va sta cu fața în afara cercului, iar cercul din exterior va sta cu fața în interiorul cercului. La un start al liderului, cei care sunt față în față vor trebui să își ofere unul altuia un feedback constructiv de genul:

7. Cât de greu a fost să vă oferiți feedback unul altuia? Cum v-ați simțit să dați feedback? Când v-ați mai confruntat cu o situație în care trebuia să dați feedback?



1. 2 mere și o ceapă: adică fiecare îi va spune celui din fața sa două calități pe care le are și crede că le-a manifestat până acum și ceva ce ar putea să își îmbunătățească. De exemplu: Ana, cred că ești organizată, ești zâmbitoare și ne ajută când muncim la proiect dar cred că ai putea să te implici un pic mai mult. Regula: persoana care primește feedback trebuie să spună mulțumesc după care dă și ea feedback persoanei din fața ei. Nu se mai adaugă nimic și nu se justifică nimic celui care a dat feedback-ul. 2. La un semn al liderului cercul din afară va trebui să se rotească spre dreapta până ajunge în fața altcuiva, iar cercul interior rămâne pe loc. Cei care au ajuns față în față vor trebui să respecte aceeași procedură. 3. Se va continua așa de mai mult ori, astfel încât, cât mai mulți participanți să reușească să dea și să primească feedback. 8. Joc de evaluare a proiectului: se va explica membrilor IMPACT că trebuie să își imagineze pe o podea o linie lungă de aproximativ 5 metri (numerotată imaginar de la 1 la 10) care din dreapta începe cu 1 și continuă spre stânga până la 10. Ei vor trebui să se așeze pe această linie în dreptul notei pe care consideră că ar trebui să o primească proiectul implementat de ei. După ce fiecare se așează în liniște fiecare trebuie să spună nota pe care a dat-o. ATENȚIE: dacă membrii consideră că proiectul nu a fost unul de succes se va face un debriefing despre: ce înseamnă eșec și succes? Cum pot progresa? Cum fac ca acest eșec să nu-i demotiveze? Cum îi fac să își amintească de ce fac voluntariat? Dacă membrii clubului au avut succes, se va face un debriefing despre: cum pot să folosească succesul? Cum fac să nu se piardă pe drum din cauza succesului? Cum pot să ajungă la un nivel mai înalt de performanță? În acest sens, în următoarea etapă se vor prezenta care sunt elementele unui proiect de serviciu în folosul comunității și vom vedea dacă ei au atins cât mai multe elemente. 9. Lista de verificare a unui proiect în folosul comunității (anexa 2): se va prezenta membrilor IMPACT anexa 2 și în grupuri de câte patru vor trebui să citească fiecare element din anexa 2, să își dea seama despre ce e vorba și să bifeze la ce nivel cred ei că se află proiectul lor.	Ce ați învățat din acest exercițiu? Cum puteți folosi ce ați învățat și în alte contexte sau în alte proiecte pe care le vom face împreună la IMPACT?
--	--



Dacă textul e prea greu, liderul va încerca să citească și membrii să bifeze orientativ dacă sunt la nivel începător, intermediar sau avansat. Pornind de la aceste aspecte încercăm să încurajăm membrii IMPACT să meargă de la un proiect de nivel începător la un proiect de nivel intermediar sau avansat. În același timp, se va specifica faptul că un club în primul an de activitate este normal să fie la nivel începător. 10. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei: 2. Se recomandă, de asemenea, ca o parte din aceste întrebări să fie folosite măcar o dată la două săptămâni în timp ce membrii IMPACT deja implementează un proiect în folosul comunității pentru a încuraja procesul de reflecție asupra proiectului pe care îl implementează. 7. Este foarte important să respectați regulile: nu se dă nicio replică la feedback în afară de „mulțumesc”. Atmosfera trebuie să fie liniștită pentru că acesta este un exercitiu emoțional. 9. Această activitate este numai pentru a ajuta membrii clubului să își propună întodeauna ca pentru următorul proiect să ajungă la un alt nivel de performanță în proiect. Dacă e prea complicat, se poate simplifica acest tabel.	Bibliografie/Resurse pentru documentare:

ANEXE

Anexa nr. 1: Întâlnirea nr. 1, Întâlnirea de evaluare IMPACT
5 competențe cheie în IMPACT

Dragi membri IMPACT, vă rugăm să selectați printr-un X maxim 20 de competențe pe care doriți să le dobândiți în cadrul clubului IMPACT în următoarele șase luni de activitate.

Nume membru:.....

Club IMPACT:.....

	Competențe cheie	Descrierea competențelor	Selectează cu X competențe pe care simți că le-ai dezvoltat până acum și la ce nivel pe o scară de la 1 (cel mai mic) la 5 (cel mai mare)					Selectează cu X competențele pe care vrei să le dezvolti sau dobândești
			1	2	3	4	5	
1.	Competențe din sfera managementului de proiect (proiectul de serviciu în folosul comunității sau proiecte de antreprenariat social) <i>Reflectă competențele necesare membrilor IMPACT pentru a identifica și a se ocupa de nevoi specifice ale comunității prin proiecte de serviciu în folosul comunității sau proiecte de antreprenariat social.</i>	Identific nevoi realiste și abordabile ale comunității						
		Iau inițiativă și decizii referitoare la proiectele IMPACT pe care le implementăm						
		Stabilesc obiective clare și rezultate în cadrul unui proiect IMPACT						
		Pot alocă oameni și resurse în cadrul unei activități						
		Pot planifica utilizarea eficientă a resurselor în cadrul proiectului, inclusiv timpul (ca resursă)						
		Particip la îmbunătățirea continuă a planului unui proiect IMPACT						
		Particip la scrierea unui proiect IMPACT						
		Dezvolt un plan personal de învățare asociat fiecărui proiect						



		Prevăd riscurile unui proiect, evaluează alternative și aplic criterii de evaluare						
		Gândesc critic și am o abordare pozitivă în rezolvarea de probleme						
		Colectez, analizez și organizez informații						
2.	Competențe din sfera comunicării <i>Reflectă competențele necesare membrilor IMPACT pentru a se exprima eficient, pentru a-i înțelege pe ceilalți, răspunzând corespunzător diferitor persoane, în situații diferite.</i>	Dau și primesc feedback membrilor grupului dar și liderilor, îmi comunic nevoile, așteptările și temerile						
		Vorbesc clar și direct (asertiv)						
		Negociez activ și responsabil						
		Negociez conflicte în cadrul clubului						
		Empatizez cu membrii clubului						
		Sunt persuasiv și prezint eficient argumente în diferite situații						
		Utilizez mijloacele de comunicare IMPACT (rețeaua NING)						
		Caut și împărtășesc informații cu membrii clubului						
		Vorbesc și scriu într-un mod creativ (folosesc creativitate în comunicare)						
		Ascult activ și înțeleg						
		Particip la discuțiile de grup						
		Folosesc un limbaj care dovedește respect față de ceilalți membri ai clubului						
		Folosesc eficient limbajul corpului și limbajul vorbit						



3.	Competențe din sfera tehnică <i>Reflectă competențele necesare membrilor IMPACT pentru a utiliza diferite instrumente și metode necesare în comunicarea și implementarea unui proiect IMPACT (serviciul în folosul comunității sau un proiect de antreprenariat social)</i>	Mă documentez și folosesc diferite instrumente importante în cadrul clubului: lista de prezență, procesul verbal al întâlnirii, template-ul de proiect, descrierile cluburilor, chestionare de evaluare, scrisori de intenție, redactarea poveștilor de succes, a CV-urilor, etc.						
		Utilizez tehnologii de comunicare IMPACT: website, platforma de comunicare NING, newslettere, grupuri de discuții, e-mail, etc.						
		Utilizez matematica în procese precum bugetarea și managementul financiar pentru a rezolva diverse probleme specifice unui proiect IMPACT, dar și pentru a ține bugete personale						
		Sunt capabil să folosesc diferite programe IT						
		Folosesc soluții creative pentru a dezvolta diferite materiale de promovare sau vizibilitate în cadrul clubului IMPACT						
		Am abilitatea de a folosi diferite instrumente de căutare și cercetare de oportunități (în special pe internet)						



4.	Competențe din sfera managementului personal și al managementului de grup <i>Reflectă competențele necesare membrilor IMPACT pentru a se autoevalua, pentru a dezvolta un plan de învățare personală, dar și la nivel de grup, împreună cu abilitatea de a lucra în echipă pentru un scop comun.</i>	1. Competențe din sfera managementului personal a. Autoevaluare						
		Conștientizez nevoia de a învăța pentru a atinge dezvoltarea atât la nivel personal cât și la nivelul comunității						
		Sunt capabil să monitorizez și să-mi evaluez propriile performanțe în cadrul clubului IMPACT						
		Identific noi oportunități de dezvoltare în cadrul clubului IMPACT						
		Sunt capabil să-mi evaluez și să-mi planific timpul personal						
		b. Stabilire de scopuri						
		Sunt capabil să-mi planific scopuri personale și de grup în cadrul clubului IMPACT						
		Sunt capabil să fiu responsabil și să investesc timp în învățarea personală						
		Îmi cresc nivelul de performanță în cadrul clubului IMPACT						
		2. Competențe din sfera managementului de grup a. Lucrul în echipă						
		Lucrez și colaborez cu persoane diferite ca: vârstă, gen, rasă, religie, etc.						
		Îi respect pe ceilalți membri ai clubului						
		Lucrez eficient individual dar și ca membru al echipei						



		Știu care sunt rolurile mele în cadrul echipei și identific rolurile celorlalți în cadrul echipei						
		Aplic competențele de lucru în echipă în diferite situații de conflict sau criză, etc.						
		b. Facilitare						
		Facilitez un joc, o poveste sau alte metode în cadrul clubului sau în afara acestuia						
		Adaptez metode la nevoile grupului						
		Motivez membrii clubului sau alți oameni						
		Știu diverse metode nonformale pentru a lucra cu tinerii						
		Administrez informații și timp (personal sau al grupului)						
		Deleg sarcini în cadrul grupului dacă este necesar						
		Reprezint clubul sau grupul în diverse situații (întâlniri, seminarii, conferințe, prezentări, etc.)						
		Împart leadershipul clubului cu alți membri						
		Organizez și planific întâlniri IMPACT						
		Iau decizii etice în cadrul clubului						
5.	Competențe din sfera creativității și inovației	Gândesc creativ - abilitatea de a dezvolta idei originale și soluții inovatoare						



<i>Reflectă competențele necesare membrilor IMPACT pentru a putea aduna și evalua informații necesare pentru a dezvolta idei creative și inovatoare în vederea rezolvării diverselor probleme.</i>	Abordez probleme și soluții într-un mod flexibil						
	Rezolv probleme - aplic o gamă de strategii inovatoare pentru o problemă						
	Risc și învăț din riscuri						
	Transform ideile bune în acțiuni concrete						
	Privesc în afara „cutiei” și am o abordare practică/pragmatică						
	Iau decizii - abilitatea de a aduna informații, de a evalua opinii în scopul de a lua decizii cât mai argumentate						

2. Selectează din tabelul de mai jos maxim cinci valori pe care vrei să le dezvolti în cadrul clubului IMPACT în următoarele șase luni de activități în cadrul clubului.

Nr.	Valoarea IMPACT	Selectează maxim cinci valori pe care vrei să le dezvolti alături de competențele de mai sus în următoarele șase luni la IMPACT
1	Respect	
2	Responsabilitate	
3	Integritate	
4	Încredere	
5	Lucru în echipă	
6	Curaj	
7	Participare	
8	Compasiune	
9	Perseverență	
10	Altruism	
11	Punctualitate	
12	Cooperare	
13	Autodisciplină	
14	 (alte decât cele de mai sus)	



Anexa nr. 2: Întâlnirea nr. 1, Întâlnirea de evaluare IMPACT
Puncte de atins în realizarea proiectelor: Check list

Următoarea listă oferă un ghid general pentru alegerea și construirea unui proiect de serviciu în folosul comunității. Deși nu este nevoie ca toate aceste caracteristici să fie întâlnite în fiecare proiect, ar trebui să fie luate în considerare de fiecare dată când se pornește la drum cu un proiect. În timp ce grupul tău IMPACT se dezvoltă și se maturizează, ar trebui să încerci să încorporezi cât mai multe dintre caracteristicile acestea în toate proiectele. Fiecare din aceste puncte de pe listă sunt explicate în detaliu mai jos:

Nume proiect de serviciu în folosul comunității: _____

Data întâlnirii de evaluare (o dată la 3 luni): _____

Indicatori	Explicație		
Bifați nivelul care considerați că a fost atins	Proiect nivel începător	Proiect nivel mediu	Proiect nivel avansat
1. Implică proiectul toate mijloacele de informare în masă și/sau alte forme de educație publică? Chiar dacă un proiect nu necesită implicarea comunității, fiecare proiect este o oportunitate pentru a educa publicul local în privința problemelor comunității. Gândește-te cum fiecare proiect poate fi utilizat pentru a promova reputația IMPACT în comunitate și dezvoltă simțul de răspundere al comunității și grija pentru problemele sociale.	Proiectul nostru de serviciu în folosul comunității a folosit elementele de identitate IMPACT (logo) și credem că am asigurat o vizibilitate minimă a lui.	În proiectul de serviciu în folosul comunității am folosit pliante și afișe pentru a-l promova. Elementele de identitate IMPACT au fost folosite în mod consistent.	În cadrul proiectului am folosit comunicate de presă și alte mijloace pentru a promova proiectul (articole în presă, etc). Elementele de identitate ale clubului IMPACT au fost folosite foarte consistent.
Bifați nivelul care considerați că a fost atins	Proiect nivel începător	Proiect nivel mediu	Proiect nivel avansat
2. Proiectul încorporează/dezvoltă capitalul social de tip intergrupuri? De câte ori este posibil, proiectele ar trebui să implice parteneriat cu alte	Am implicat în proiectul nostru și alte persoane din afara clubului precum: părinți, prieteni, colegi, etc.	Clubul a creat parteneriate formale sau informale cu diverse instituții precum:	Clubul nostru a încheiat parteneriate cu mai mult de două instituții și preconizăm că



grupe sau persoane individuale din afara grupului IMPACT. În afară de crearea mai multor oportunități pentru IMPACT și serviciul în folosul comunității, acesta este o oportunitate pentru membrii IMPACT să învețe să se alieze cu organizatori externi și să dezvolte relații cu cei diferiți față de ei.		altă școală, o firmă, etc.	aceste partene-riate vor putea fi folosite și în cadrul unui alt proiect (ex. primăria, poliția, alți decidenți locali).
Bifați nivelul care considerați că a fost atins	Proiect nivel începător	Proiect nivel mediu	Proiect nivel avansat
3. Îi face pe membrii comunității să conștientizeze și să înțeleagă mai bine problema în cauză? Proiectele IMPACT ar trebui să caute să se adreseze cauzelor mai mult decât efectelor unei probleme, să creeze lucruri care să dureze în schimbul celor care au succes doar de moment. Ca proiect de învățare prin experiență, ar trebui să încurajeze învățarea la ambele nivele: individual și la nivel de comunitate, facilitând reflecția activă și încurajând schimbarea pe termen lung.	Clubul nostru a făcut o analiză a problemei din comunitate, luând în considerare cauzele și efectele ei.	Clubul nostru a învățat din experiența proiectului și își propune să meargă mai departe cu un proiect mai elaborat. Începem să ne propunem proiecte pe mai multe teme pornind de la problema de bază.	Clubul nostru alege proiecte mai complexe și în urma fiecărui proiect clubul conștientizează importanța celor învățate în urma fiecărui proiect. Cercetăm prin date și informații statistice realitatea problemei din comunitatea noastră, ne documentăm în comunitate, ne întâlnim cu beneficiarii înainte de a scrie proiectul.
Bifați nivelul care considerați că a fost atins	Proiect nivel începător	Proiect nivel mediu	Proiect nivel avansat
5. Proiectul include elementul distractiv? IMPACT este unic pentru	Ca membrii ai clubului IMPACT suntem bucuroși	Ne place foarte mult proiectul în care am fost	După fiecare proiect se face o celebrare



programele de învățare prin experiență pentru că încorporează distracția și, în special, educația prin serviciu în folosul comunității ca element cheie în strategia educațională. Distracția este o componentă care atrage copii și tinerii voluntari la IMPACT și îi învață cum să își pună în valoare dorința de a se juca în tot felul de activități care includ și muncă în folosul comunității.	că putem participa la IMPACT și în mod vizibil ne bucurăm de participarea și implicarea într-un proiect.	implicați și se simte o atmosferă prietenoasă care se menține pe perioadă îndelungată. După fiecare proiect clubul se bucură și învață din rezultatele proiectului.	a proiectului și se stabilesc direcțiile spre care se va merge pentru următoarele proiecte. Chiar modalitățile de celebrare sunt elaborate și necesită o pregătire mai intensă ca: petrecere cu invitați, camping de weekend, hike, etc.
Bifați nivelul care considerați că a fost atins	Proiect nivel începător	Proiect nivel mediu	Proiect nivel avansat
6. Este proiectul strategic gândit pentru dezvoltarea/promovarea „educației prin serviciu în folosul comunității” în România în cadrul Fundației? În etapele de început ale unui club IMPACT, a fi strategic înseamnă a avea un impact și o vizibilitate mare pentru a construi baza unui sprijin solid al comunității. Pe termen lung, pe măsură ce IMPACT-ul se dezvoltă, sunt lucruri care îl împing spre advocacy și spre implicarea în comunicarea cu autoritățile locale.	Clubul nostru este conștient de beneficiile pe care implementarea unui proiect în folosul comunității le are atât asupra membrilor, cât și asupra comunității. Clubul este conștient de competențele care se pot dezvolta printr-un proiect.	Clubul nostru este interesat să știe mai multe despre proiectul de serviciu în folosul comunității și promovează în activitățile sale concepte ca „serviciu în folosul comunității”.	Clubul nostru își propune să aibă un proiect cu vizibilitate cât mai mare și să convingă și alți tineri să se implice în activități de serviciu în folosul comunității. Organizăm activități de promovare a voluntariatului și a serviciului în folosul comunității. Dorința de învățare a membrilor clubului este din ce în ce mai mare și ne propunem din curriculumul



			IMPACT activități din ce în ce mai elaborate.
Bifați nivelul care considerați că a fost atins	Proiect nivel începător	Proiect nivel mediu	Proiect nivel avansat
7. Proiectul întrunește nevoile reale ale comunității în mod transparent? (Ex: nu este partizan al unui interes care vine din interiorul organizației)? Serviciul ar trebui să îmbunătățească calitatea vieții beneficiarilor și să ofere aspecte pozitive îndepărtând aspecte negative din viețile lor. Proiectul nu trebuie să fie interpretabil ca un lucru făcut în interese proprii, împlinind doar nevoile celor din cadrul clubului IMPACT sau obținând o compensație pentru grupul IMPACT. De asemenea, proiectele ar trebui să-i ajute pe ceilalți - în special pe cei care sunt neglijați sau pur și simplu diferiți.	Am ales un proiect care reflectă o nevoie identificată în urma ideilor și nevoilor clubului nostru și avem un impact pozitiv în viața unui număr restrâns de beneficiari.	Proiectul ales de clubul nostru a reușit în urma analizei comunității și relevă problema comunității, dar, în același timp, și interesele de învățare ale clubului nostru.	Clubul nostru a implementat un proiect care nu relevă doar nevoile comunității dar și nevoile celor mai puțin norocoși (persoane cu dizabilități, persoane infestate cu HIV, etc.).
Bifați nivelul care considerați că a fost atins	Proiect nivel începător	Proiect nivel mediu	Proiect nivel avansat
8. Proiectul are acordul întregului grup IMPACT? Alegerea unui proiect ar trebui să nu creeze certuri între membrii unui grup sau între lideri și membri. Este esențial ca membrii IMPACT să dețină controlul asupra proiectului. Chiar dacă liderii prezintă ideea,	În clubul nostru avem posibilitatea să ne exprimăm opinia în alegerea proiectelor. Există un sistem prin care ajungem la un	Clubul este implicat în fiecare etapă a proiectului. Liderii sunt din ce în ce mai puțin implicați în alegerea și implementarea proiectelor.	Tinerii din clubul nostru sunt total responsabili și se implică în alegerea și implementarea proiectului. Putem evalua calitatea și eficiența



membrii trebuie să o considere a lor și să i se dedice.	consens atunci cand alegem proiectele și direcția în care care vrem să mergă clubul.		proiectelor pe care le realizăm. Implicarea liderilor este din ce în ce mai mică în proiecte.
Bifați nivelul care considerați că a fost atins	Proiect nivel începător	Proiect nivel mediu	Proiect nivel avansat
9. Are proiectul rezultate măsurabile? Cum vom ști dacă proiectul a avut succes? Cum arată succesul? Aceste întrebări trebuie să aibă răspunsuri pe măsură. De exemplu, încercă să înlocuiești „dacă vine multă lume” cu „vin cel puțin o sută de oameni”.	Proiectul nostru a fost apreciat de membrii clubului dar și de alte persoane sau instituții sau parteneri. La proiectul nostru au participat mai multe persoane pe lângă membrii clubului nostru.	Proiectul nostru atinge nevoile unui număr îndeajuns de mare de persoane - cel puțin 50. Pe lângă membrii clubului, au participat și alți voluntari.	Clubul nostru atinge nevoile unui număr destul de mare de persoane - minim 100.
Bifați nivelul care considerați că a fost atins	Proiect nivel începător	Proiect nivel mediu	Proiect nivel avansat
10. Proiectul include o componentă de advocacy? Deși nu fiecare proiect trebuie să includă acest element, un club IMPACT stabil trebuie să își facă o țintă din a încorpora aspecte de advocacy cel puțin într-un proiect pe an.	Clubul nostru începe să reflecteze asupra a ceea ce înseamnă alte structuri sociale pe care ar putea să le influențeze pentru a realiza o schimbare socială pas cu pas, prin schimbări mici (instituții publice, școală, etc.).	Clubul nostru organizează proiecte care se conectează între ele încercând să meargă cât mai aproape de efectele problemelor pe care le-am identificat în alte proiecte. Începem să încheiem parteneriate cu alte instituții.	Clubul nostru este în contact cu alte instituții publice și comunică direct cu aceste instituții publice, lucrând împreună pentru a aduce o schimbare. Redactăm petiții, scrisori de intenție către instituții publice, etc.



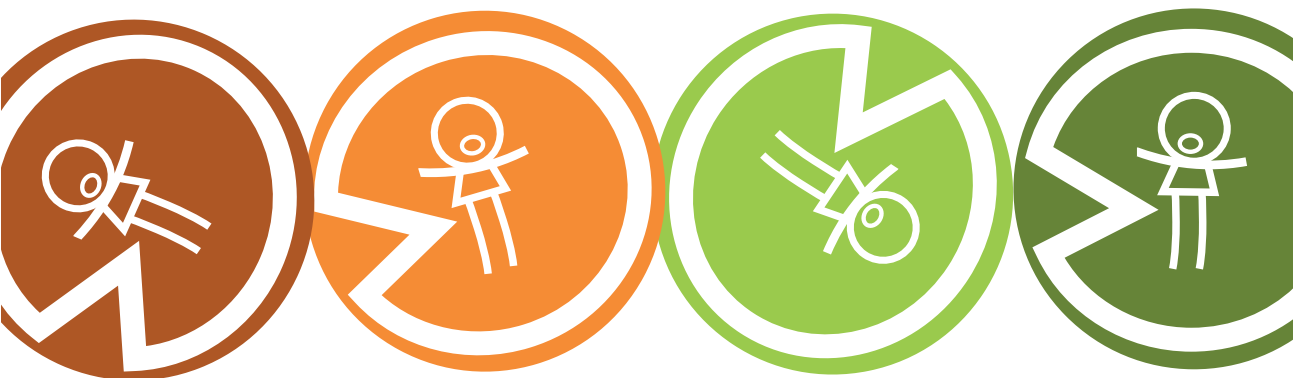
MODULUL REȚEAUA IMPACT - COMUNICARE ÎN IMPACT

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

5.

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas două întâlniri obligatorii pe tematica „Rețeaua IMPACT - comunicare în IMPACT”, pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT, le pot implementa în cadrul întâlnirilor IMPACT.



Scopul modului „Rețeaua IMPACT - Comunicare în IMPACT” este de a dezvolta competențele necesare membrilor IMPACT pentru a se exprima eficient, pentru a-i înțelege pe ceilalți răspunzând corespunzător diferitor persoane, în situații diferite.

Obiectivele generale ale modului pentru membrii IMPACT:

- ✓ să demonstreze abilități de comunicare și ascultare activă;
- ✓ să demonstreze abilitatea de a oferi și de a primi feedback constructiv;
- ✓ să utilizeze instrumentele de comunicare online în IMPACT - rețeaua NING;
- ✓ să dovedească respect față de ceilalți membri ai clubului IMPACT.

Structura modului:

Întâlnirea 1 – Comunicarea - Ascultarea activă și feedback-ul

Întâlnirea 2 - Instrumente de comunicare în IMPACT

Cum citim acest curriculum: fiecare întâlnire este construită astfel încât să puteți alege din activitățile și metodele propuse pe cele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrilor IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.

Durata întâlnirii este de maxim 2 ore și 30 de minute (incluzând lucrul la proiectul în folosul comunității). Aveți posibilitatea să fiți flexibil în alegerea activităților din interiorul modului și a întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil, dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte ca: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an, etc.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
1. Comunicarea – Ascultarea activă și feedback-ul	1 h 50 minute	Rețeaua IMPACT - Comunicare în IMPACT
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V – conștientizeze importanța comunicării eficiente; A – își dezvolte abilitățile de ascultare activă; A – își dezvoltă abilitățile de a da și a de primi feedback; C – identifice elementele procesului de comunicare.	Concepte: • Comunicare • Bariere în comunicare • Ascultare activă • Feedback	Materiale de lucru: 1. 4 fișe cu textul ales de lideri pentru exercițiu; 2. Bilețele cu diverse situații (numărul de bilețele = ½ din numărul elevilor); 5. Lista de prezență.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de spargere a gheții - Mesajele (15 minute) Poveste - Povestea iepurașului (30 minute) Exercițiu - Primește și oferă (20 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute) Aspecte administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Joc de spargere a gheții - Mesajele: Se împarte grupul în patru echipe care vor fi repartizate în colțurile sălii. Fiecare echipă își alege un reprezentant care va sta în spatele grupului din colțul opus (pe diagonală). Reprezentanților li se înmânează câte o fișă cu mesaje pe care trebuie să le comunice oral echipelor de care aparțin. La un semnal al liderului, cei patru încep concomitent „comunicarea” (cu cât se face mai multă gălăgie, cu atât mai bine). Mesajele pot fi fragmente de text, care, pentru o mai mare confuzie pot fi aceleași pentru toate echipele. Jocul se termină atunci când fiecare echipă reproduce exact textul inițial al reprezentantului. Scopul exercițiului este ca membrii să aprecieze condițiile minime pentru comunicare și barierele în comunicare. 2. Poveste – Povestea iepurașului: Această poveste este despre un iepuraș care dorea să-și gătească opt ouă, însă nu avea o tigaie în care să le prepare. Stă el, se gândește și își aduce aminte că ursul are o tigaie.		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum v-ați simțit (atât cei care au transmis mesajul, cât și cei care l-au primit)? Cum a fost să transmiteți/ primiți mesajul? Ce v-a împiedicat să transmiteți/ primiți mesajul corect? Care credeți că sunt alte bariere în comunicare? Cum vă răspundeau colegii atunci când primeau mesajul (atât verbal, cât și nonverbal)?



Bucuros, pleacă spre bârlogul ursului să-i ceară tigaia cu împrumut. Mergând, iepurașul se întreabă:

-Dacă ursul îmi cere în schimbul tigăii două ouă? Eh... asta e, îi dau lui două ouă, mai rămân eu cu șase și asta e, îmi ajung șase! Merge el ce merge și se întreabă din nou:

-Dar dacă îmi cere patru ouă? Asta nu-i bine deloc! Dar ce să fac, ursul e singurul din pădure care îmi poate împrumuta tigaia! Apoi, așa e în afaceri, câștigul se împarte jumate-jumate! Fie și așa, dacă-mi cere patru mai rămân și eu cu patru...hmm.. îmi ajung și astea până la urmă!

Mai avea puțin până să ajungă la bârlogul ursului și-i veni o nouă idee:

-Din ce-l cunosc eu pe urs, acesta va lua și pielea de pe mine. În plus, e și cam nesimțit, cred că o să-mi lase doar două ouă! Of... Doamne, și eu care aveam opt ouă! Să rămân doar cu două ouă? Delicată situație dar asta e! Până la urmă decât să mor de foame, îi dau lui șase și eu sunt mai mic, rămân cu două ouă! Aceste ouă o să-mi țină de foame astăzi!

În sfârșit, iepurașul ajunsese în fața bârlogului! Căzu din nou pe gânduri, era din ce în ce mai stresat, pentru că în tot acest timp el s-a gândit să-l împace și pe urs și pe el și a tras niște concluzii clare. Dar nu-și pusese o singură întrebare:

-Dacă ursul îmi cere toate ouăle? Ce fac? Hmm... Asta ar fi foarte delicat!

Se hotărăște și bate la ușa ursului, care iese cu un zâmbet larg și spune:

-Zi-mi iepurașule, ce problemă ai, cu ce te pot ajuta?

Iepurașul:

-Măi, ursule, știi ceva? Nici nu-mi trebuie tigaia ta.

Apoi îi întoarse spatele și plecă.

Scopul povestirii este ca membrii IMPACT să conștientizeze prejudecățile pe care le au în comunicarea cu ceilalți și să-i ajute atunci când se confruntă cu conflicte din aceste motive.

3. Exercițiu – Primește și oferă: Membrii IMPACT vor fi împărțiți în echipe de câte doi. Fiecare echipă va primi de la lider un bilețel cu o situație, unul din membrii trebuind să ofere feedback (conform situației de pe bilețel), iar celălalt să primească. După ce primul dintre ei a dat atât feedback negativ cât și pozitiv, vor schimba rolurile.

Timp alocat: oferire feedback negativ – 2 minute, oferire feedback pozitiv – 2 minute.

Ce vi s-a părut greu la acest exercițiu? Ce ați învățat în urma acestui exercițiu? Cum ați putea să puneți în practică ce ați învățat în acest exercițiu?

2. Ați fost în locul iepurașului vreodată? Dar în locul ursului? Ce credeți ca l-a determinat pe iepuraș să reacționeze așa? A existat un proces de comunicare în această poveste? Care credeți că sunt elementele procesului de comunicare? (Emitător, Receptor, Mesaj, Feedback). În această poveste, care dintre elementele procesului de comunicare se regăsesc? Credeți ca i-a dat vreo șansă ursului să își spună părerea? Dacă ați fi ursul din poveste, cum ați reacționa? Ați avut prejudecăți în comunicarea cu ceilalți? Îi ascultați pe ceilalți, le dați posibilitatea să își spună părerea? Cum ați reacționa în viitor într-o astfel de situație?

3. Cum v-ați simțit când ați oferit feedback? Cum v-ați simțit când ați primit



Înainte de a începe acest exercițiu, liderii vor pregăti bilețele cu diverse situații, de exemplu: - <i>Colegul cu care faci echipă pentru o temă nu a realizat partea lui din tema respectivă.</i> A) dă-i un feedback negativ B) dă-i un feedback pozitiv - <i>Ești profesor, iar unul din elevi face gălăgie în clasă la fiecare oră.</i> A) dă-i un feedback negativ B) dă-i un feedback pozitiv - <i>Colegul tău îți solicită feedback despre eseul pe care l-a realizat pentru ora de română.</i> A) dă-i un feedback negativ B) dă-i un feedback pozitiv - <i>Angajatul tău trebuia să predea un raport acum două zile și încă nu l-ai primit.</i> A) dă-i un feedback negativ B) dă-i un feedback pozitiv Exemplu: Cum se formulează un feedback constructiv: Atunci când tu nu ai făcut partea ta de temă (comportament), eu m-am simțit dezamăgit (sentimente/stări), m-am gândit că nu vrei să lucrezi cu mine și pe viitor ți-aș sugera să fii mai atent când avem de făcut o temă împreună (sugestie de îmbunătățire). Acest exemplu se va da pentru a-i ajuta pe membrii grupului să exerseze oferirea unui feedback corect. 4. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 5. Aspecte administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	feedback? În care situație v-ați simțit mai confortabil, atunci când ați oferit/primit feedback negativ sau pozitiv? Care sunt urmările feedbackului negativ? Dar ale celui pozitiv? Care credeți că are un efect mai bun asupra celui care îl primește și de ce? Cum veți proceda în viitor atunci când veți oferi/primi feedback?
Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Hart S., Hodson Kindle V. (2006); Ora de comunicare nonviolentă, București, Elena Francisc Publishing 2. Lacombe, Fabrice (2005); Rezolvarea dificultăților de comunicare. Iasi, Polirom 3 www.cartiaz.ro http://www.scribd.com/doc/19708725/Tehnici-de-comunicare 4. http://www.damaideparte.ro/index.php/prejudicatele-in-comunicare-povestea-iepurasului/418/



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
2. Instrumente de comunicare on-line în IMPACT	1 h 15 min	Rețeaua IMPACT- Comunicare în IMPACT
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - exerseze cooperarea, participarea și lucrul în echipă; A - creeze și să folosească un cont NING IMPACT; C - explice ce este o rețea socială și cum poate fi folosită rețeaua socială IMPACT.	Concepte: • Comunicare online • Rețele sociale	Materiale de lucru: 1. Textul poveștii din Curriculum; 2. Poza – două copii ale unei fotografii: una dintre ele tăiată în mai multe bucăți; 3. Foi de flipchart, markere, coli A4, bandă adezivă; 4. Proiector și computer. Dacă nu exista proiector, facilitatorul poate afișa prezentarea pe ecranul computerului. Dacă nu există nici acesta, se poate folosi ca model pentru o prezentare pe foi de flipchart pregătite anterior.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Povestire (15 minute) Joc - Puzzle mut (20 minute) Joc de rol - Project Management și comunicare online (20 minute) Prezentare PowerPoint (10 minute) Sesiune de întrebări și răspunsuri (10 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute) Aspecte administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Povestire: Când s-au dus conchistadorii și au descoperit un nou teritoriu, șeful lor s-a întâlnit cu șeful băștinașilor să discute. S-au înțeles prin semne: Conchistadorul: ... [arată cu degetul în față, ca spre un interlocutor]		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Care credeți că a fost problema în acest proces de comunicare? Cum ar continua povestea?



Băştinaşul: ... [arată două degete ca la cifra 2] Conchistadorul: ... [uneşte vârfulurile mâinilor în forma unui acoperiş] Băştinaşul: ... [ridică mâna cu palma întinsă şi face un semn, ca şi când ar gesticula „tot înainte”] După discuție, fiecare s-a întors la grupul lui şi au povestit ce au discutat: Conchistadorul [cu cele patru gesturi, pe rând]: i-am zis: [arată cu degetul în faţă, ca spre un interlocutor] „O să vă alungăm de-aici!”, şi mi-a zis: [arată două degete ca la cifra 2] „Suntem de două ori mai mulţi”. Atunci eu i-am zis: [uneşte vârfulurile mâinilor în forma unui acoperiş] „Vă dăm foc la case!” şi el mi-a spus: [ridică mâna cu palma întinsă şi face un semn, ca şi când ar gesticula „tot înainte”] „Sărim cu topoarele!” Băştinaşul [cu aceleaşi patru gesturi, pe rând]: a mers bine, sunt nişte oameni foarte prietenoşi. M-a întrebat [arată cu degetul în faţă, ca spre un interlocutor] „Cum te cheamă?”, i-am zis: [arată două degete ca la cifra 2] „Cap de lepure”. [uneşte vârfulurile mâinilor în forma unui acoperiş] „De casă?” [ridică mâna cu palma întinsă şi face un semn, ca şi când ar gesticula „tot înainte”] „Nu, de câmp”. 2. Puzzle mut: Înainte de activitate, liderul va tăia o poză (printată în prealabil) în mai multe bucăţi. Poate fi folosită orice poză, cel mai uşor este de obţinut de pe internet. Liderul va împărţi bucăţile de imagine membrilor, apoi va da startul. Scopul jocului este ca membrii să assembleze imaginea fără să vorbească. Jocul ar trebui să sublinieze importanţa comunicării eficiente, beneficiile comunicării cu un grup de oameni şi, în general, avantajele imediate ale comunicării. 3. Joc de rol - Project Management şi comunicare online: Liderul va împărţi membrii în mai multe grupuri, astfel încât fiecare grup să aiba trei sau patru membri. După ce liderul dă startul, fiecare grup va avea la dispoziţie 10 minute să planifice un proiect de o zi, precizând pe un flipchart şi printr-un desen: obiective, activităţi şi surse de finanţare. După 7 minute, fiecare grup are la dispoziţie un minut ca să prezinte proiectul. După fiecare prezentare, grupul poate da idei sau comentarii despre proiectele altor grupuri. Scopul activităţii este de a sublinia importanţa împărtăşirii de informaţii cu alţii, schimbul de idei şi cunoştinţe.	Puteţi să vă imaginaţi situaţii asemănătoare în viaţa reală? Aţi avut o experienţă negativă de comunicare cu cineva? Care au fost efectele şi cum aţi rezolvat problema? 2. Cum v-aţi simţit când a trebuit să îndepliniţi sarcina fără să vorbiţi? Puteţi să vă imaginaţi situaţii reale în care lipsa de comunicare a adus dificultăţi în îndeplinirea unei sarcini? Ce efecte poate avea lipsa de comunicare între membrii IMPACT? 3. Au fost folositoare comentariile asupra proiectului? Aţi avut vreodată nevoie de mai multe idei sau informaţii despre cum să dezvoltaţi un proiect? Cum credeţi că puteţi prezenta idei de proiect către membrii IMPACT ai unui club din alt oraş? De ce i-ar ajuta şi pe alţi membri IMPACT să ştie de proiectele şi activităţile desfăşurate de alţi membri IMPACT din ţară?
---	--



4. Prezentare Power Point

Prezentarea Power Point poate fi găsită pe grupul Gmail al liderilor, în secțiunea „Fișiere”, cu numele „ppt NING curriculum online communication”. Scopul acesteia este să ofere membrilor informație despre ce este o rețea socială în general și ce este NING IMPACT în particular, cine poate adera și ce pot face membrii în acest mediu. Pentru sprijin puteți să cereți ajutorul coordonatorilor locali IMPACT. De asemenea, ei vă pot pune la dispoziție și niște tutoriale din care puteți învăța cum să vă faceți un cont NING.

De asemenea, dacă dispuneți de conexiune la internet, puteți înscrie un membru IMPACT în rețeaua NING intrând pe:

<http://impact-clubs.ning.com/>

Scopul este să încurajați cât mai mulți membri IMPACT să se înscrie în rețeaua NING.

5. Sesiune de întrebări și răspunsuri: Înainte de finalul întâlnirii, membrii pot cere clarificări, iar liderul le va răspunde.

6. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității

7. Aspecte administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

Alte recomandări/idei:

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

1. Joyce Lain Kennedy, Resumes for Dummies, p.48, available at http://books.google.ro/books?id=8dXN0FAUooMC&pg=PA48&dq=online+Social+networks&lr=&ei=Q1h9S_baBY-lygT1-vSLCQ&cd=5#v=onepage&q=online%20Social%20networks&f=false





**CURRICULUM IMPACT
PE COMPONENTA CETĂȚENIE ACTIVĂ
– MODULE OPȚIONALE**

B

Modul IMPACT	Tema întâlnirii IMPACT	COMPETENȚE			Metodele folosite	Proiect de servi- ciu în folosul comuni- tății
		Valori/Atitudini	Abilități	Cunoștințe		
5. Diversitate	1. Diver- sitatea	<i>V - Acceptă diveristatea</i>	<i>A - Demon- strează abilitatea de a crea conexiuni între idei A - Identifică gradul de deschidere la diversitate al clubului IMPACT</i>	<i>C - Definește diversitatea</i>	• Joc de spargere a gheții • Exercițiu de asociere • Joc	E.P.
	2. Identita- tea	<i>V – Explorează acceptarea propriei identități</i>	<i>A - Sesizează conexiunea dintre identitate și acceptarea diversității A – Sesizează cele mai relevante aspecte ale identității</i>	<i>C - Definește conceptul - „Frunze de ceapă”</i>	• Exercițiu de auto-reflecție • Povestire (film)	E.P.
	3. Egocen- trismul	<i>V - Apreciază și respectă alte culturi</i>	<i>A- Identifică efectele ego- centrismului și ale pre- judecăților</i>	<i>C - Definește ce sunt prejudecata și egocentrismul</i>	• Joc de energizare • Povestire	E.P.
	4. Stereo- tipuri și pre- judecăți	<i>V - Dezvoltă respectul și toleranța față de alte persoane</i>	<i>A - Recunoa- ște un stereotip A - Conștient- zează cum stereotipurile afectează relațiile interumane</i>	<i>C - Descrie efectele stereotipurilor</i>	• Joc de grup • Joc de grup	E.P.



5. Prejudecățile formate de mass-media	<i>V - la atitudine împotriva discriminării și a prejudecăților</i>	<i>A - Rezumă fapte, informații și documentează</i> <i>A - Distinge prejudecățile de faptele reale</i> <i>A - Identifică felul în care mass-media influențează apariția prejudecăților</i>		• Joc de spargere a gheții • Dezbateri • Schiță/Dezbateri	E.I.
6. Valorile personale	<i>V - Acceptă valorile personale</i> <i>V - Respectă valorile celorlalți</i>	<i>A - Autoevaluează și negociază</i> <i>A - Distinge legătura dintre valorile și atitudinile personale și modul cum acestea influențează luarea deciziilor</i>		• Joc de spargere a gheții • Povestire	E.I.
7. Solidaritatea	<i>V - Explorează egalitatea între oameni</i> <i>V - Dezvoltă sentimentul de solidaritate cu cei aflați în nevoie</i> <i>V - Exersează responsabilitatea socială</i>	<i>A - Recunoaște standardele de viață diferite ale oamenilor</i> <i>A - Gândește critic și formulează opinii personale</i> <i>A - Identifică modalități de luare a deciziilor condiționate de valorile personale</i>		• Joc de spargere a gheții • Povestire • Studiu de caz	E.I.



	8. Exclu- ziunea socială	<i>V - Dezvoltă compasiunea față de persoanele care sunt în risc de excluziune socială V - Dezvoltă toleranța și respectul față de cei care sunt diferiți</i>	<i>A - Empati- zează cu ceilați</i>	<i>C - Definește excluziunea și incluziunea socială C - Descrie ce este discriminarea și care sunt efectele acesteia</i>	• Joc de spargere a gheții • Joc de rol • Bzz grup	E.I./E.E E.C.
6. Mediu	1. Relația cu mediul încon- jurător	<i>V - Dezvoltă respectul și responsabilita- tea față de natură</i>	<i>A - Identifică efectele acțiunii omului asupra mediului</i>	<i>C - Enumeră cel puțin trei metode de protejare a mediului înconjurător C - Descrie relațiile de dependență dintre diferitele componente ale mediului C - Precizează care sunt componentele mediului</i>	• Joc de energizare • Lucru pe grupe • Turul galeriei • Povestire • Joc de energizare	E.P.
	2. Mediul – parte din viața mea	<i>V - Dezvoltă responsa- bilitatea față de mediu</i>	<i>A - Acțio- nează protejând mediul înconjurător</i>	<i>C - Listează cel puțin trei activități realizabile în viața de zi cu zi prin care pot proteja mediul înconjurător</i>	• Joc de energizare • Exercițiu de asociere	E.P./E.I.
	3. Principii de reduce- re a deșe- urilor	<i>V - Dovedește responsabilita- te față de mediu prin achiziționarea unor produse care au impact scăzut asupra mediului</i>	<i>A - Identifică produse prietenoase cu mediul înconjurător (care să protejeze mediul înconjurător)</i>	<i>C - Listează principiile unui consum care limitează producerea de deșeuri</i>	• Brainstor- ming • Lucru pe grupe • Activitate creativă	E.I.



	4. Cumpără verde		A - la decizii personale cu privire la produsele pe care le consumă	C - Descrie șapte criterii ecologice după care să își ghideze opțiunile față de diverse produse	- Joc de energizare - Interviu - Turul galeriei - Povestire	E.I./ E.E.
7. Sănătate	1. O viață sănătoasă -Privire generală	V - Explorează respectul față de viața personală, sănătatea proprie dar și a celorlalți	A - Identifică comportamentele de risc, modalitățile de evitare a acestora și întărirea comportamentelor sănătoase A - Lucrează în echipă și își dezvoltă creativitatea	C - Descrie starea de sănătate și boală	- Exercițiu de spargere a gheții - Lucru pe grupe/ definiție - Foaie de lucru - Cvintet/ poezie în rimă	E.P.
	2. Alimentația	V - Dezvoltă responsabilitatea în ceea ce privește alimentația corectă	A - Explică care este rolul substanțelor din alimente A - Diferențiază comportamentele sănătoase de comportamentele de risc în ceea ce privește alimentația	C - Precizează principii de bază ale alimentației, descrie beneficiile alimentației sănătoase, enumeră principalele elemente nutritive din cadrul diferitelor tipuri de alimente, precizează modul în care se formează kilocaloriile	- Joc de spargere a gheții - Lucru pe grupe - Joc de energizare - Exercițiu - Prezentare	E.P.
	3. Apă, aer, soare	V - Apreciază importanța unor mijloace simple cum ar fi apa, aerul, lumina solară pentru promovarea sănătății	A - Utilizează factorii naturali enumerați (apa, aer, soare) în viața de zi cu zi	C - Descrie beneficiile apei, aerului și ale soarelui în promovarea sănătății proprii dar și a altora	- Lucru pe grupe - Prezentare - Exercițiu de energizare (respirație) - Lectură text	E.I.



	4. Activitatea fizică, odihna	V - Manifestă un comportament echilibrat în ceea ce privește activitatea fizică și odihna	A - Recunoaște aspectele care afectează sănătatea din punctul de vedere al activității fizice și al odihnei	C - Descrie importanța activităților fizice pentru promovarea sănătății, enumeră efectele pozitive pe care la aduce odihna în viața personală	• Ciorchinele • Exercițiu • Lucru pe grupe	E.I.
	5. Temperanța / moderația, consumul de droguri și substanțe toxice, dependența	V - la atitudine împotriva consumului de droguri și substanțe toxice pentru organism, spune NU consumului de droguri	A - Identifică consecințele consumului de droguri și al substanțelor toxice asupra sănătății individuale A - Gândește critic și lucrează în echipă	C - Enumeră cel puțin cinci efecte negative pe termen scurt și cinci efecte negative pe termen lung ale consumului de droguri și de substanțe toxice	• Discuție liberă • Poster • Lucru pe grupe • Povestire	E.I.
	6. Fără stres	V - Manifestă o atitudine încrezătoare în diferitele situații dificile ale vieții	A - Dezvoltă capacitatea de autoevaluare și răspuns la situații stresante A - Identifică și adoptă modalități de combatere a situațiilor stresante	C - Enumeră elementele care contribuie la construirea respectului de sine	• Exercițiu • Lucru pe grupe	E.E./E.C.
8. Violența	1. Violența în societate	V - Promovează nonviolența în viața personală	A - Identifică și recunoaște violența și formele acesteia de manifestare A - Analizează critic efectele violenței	C - Descrie violența și impactul acesteia asupra societății	• Spărgător de gheață • Exercițiu de identificare • Studiu de caz • Exercițiu de poziționare	E.P.



	2. Cauzele violenței	<i>V - Manifestă o atitudine proactivă în promovarea nonviolentei</i>	<i>A - Explică ce este violența și care sunt cauzele ei A - Reflectează și identifică cele mai relevante aspecte ale violenței</i>	<i>C - Enumeră cauzele care conduc la manifestări violente</i>	• Lucru pe grupe • Studiu de caz	E.I.
	3. Eu și violența	<i>V - Manifestă respect și apreciere față de ceilalți semeni, față de sine, față de mediul înconjurător și față de animale</i>	<i>A - Explorează modul în care „ego-centrismul” poate genera violență A - Observă și analizează relația completă cauză-efect în manifestări violente</i>	<i>C - Definește violența și efectele acesteia</i>	• Joc spărgător de gheață • Film	E.I./E.V./E.C.
9. Corupție	1. Explorarea corupției	<i>V - Dezvoltă sentimentul de integritate</i>	<i>A - Gândește critic față de corupție A - Identifică modalități de a lucra cu instituțiile corupte</i>	<i>C - Descrie ce este corupția, domeniile corupției, efectele corupției, metode anticorupție C - Descrie conceptul de transparență</i>	• Joc de spargere a gheții • Turul galeriei • Lucru pe grupe • Studiu de caz (film)	E.P.
	2. Prejudiciile corupției	<i>V - Dezvoltă curajul în denunțarea faptelor de corupție</i>	<i>A - la atitudine în fața faptelor de corupție A - Identifică situații în care drepturile au fost încălcate A - Lucrează în echipă</i>	<i>C - Descrie care sunt prejudiciile și costurile corupției</i>	• Joc de spargere a gheții • Prelegere interactivă • Povestire • Studiu de caz	E. P.



	3. Eu și integritatea	V - Explorează integritatea ca valoare de bază V - Se implică ca cetățeni	A - Vorbește în public și argumentează A - la decizii și lucrează în echipă	C - Definește ce este integritatea	• Joc de spargere a gheții • Joc de luare a deciziilor • Dezbateri • Povestire/ Lucru în echipă	E.I.
	4. Atitudine împotriva corupției	V - Exersează incoruptibilitate V - Demonstrează curajul de a lua atitudine împotriva corupției	A - Identifică soluții de prevenție și acțiune pentru fapte de corupție A - Redactează o plângere sau un denunț pentru fapte de corupție A - Argumentează, gândește critic și lucrează în echipă	C - Descrie elementele unei cereri (denunț sau plângere) și identifică instituțiile cărora se pot adresa	• Joc de spargere a gheții • Studii de caz	E.I. E.E./E.C.
10. Advocacy	1. Advocacy - campania de advocacy	V - Conștientizează importanța metodelor de implicare civică aflate la dispoziția unui cetățean activ	A - Identifică rolul și importanța metodelor de advocacy pentru proiectele de serviciu în folosul comunității	C - Listează ce înseamnă advocacy și care sunt pașii unei campanii de advocacy	• Joc de energizare • Joc de rol • Povestire	E.P.
	2. Advocacy și lobby – diferențe	V - Demonstrează încredere în mijloacele democratice de participare și implicare cetățenească	A - Distinge între diferite forme de implicare publică: proiectul de serviciu în folosul comunității, campanii de advocacy și campanii de lobby	C - Listează diferențele dintre termenii de advocacy și cel de lobby	• Prezentare • Joc de energizare • Prezentare • Brainstorming • Lucru pe grupe • Fixare	E.P.



11. Alte module opționale	1. Locuința mea	<i>V - Își asumă responsabilitatea în ceea ce privește amenajarea propriei locuințe, în acord cu utilitatea și confortul</i>	<i>A - Identifică punctele tari și punctele slabe ale habitatului și condițiilor de locuit, precum și modalități de dezvoltare personală în această privință</i>	<i>C - Definește importanța locuinței și a condițiilor de locuit pentru dezvoltarea personală</i>	• Povestire • Tehnica lotus	E.I.
	2. Familia	<i>V - Își asumă responsabilități în ceea ce privește pregătirea pentru viața de familie</i>	<i>A - Observă comportamentele specifice rolului bărbatului și femeii în cadrul familiei</i>	<i>C - Identifică principiile esențiale în ceea ce privește familia și valorile care contribuie la construirea unei familii fericite</i>	• Teatru cu imagini • Lucru pe grupe • Discuție • Prelegere activă	E.I.
	3. Prietenia	<i>V - Manifestă deschidere spre prietenie</i>	<i>A - Recunoaște beneficiile și provocările prieteniei</i> <i>A - Identifică asemănări și deosebiri între oameni</i>	<i>C - Definește caracteristicile unui prieten</i>	• Joc de spargere a gheții • Diagrama Venn • Lucru pe grupe	E.I.

E.P. = etapa de planificare, E.I. = etapa de implementare, E.E. = etapa de evaluare, E.C. = etapa de celebrare



MODULUL DIVERSITATE

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas opt întâlniri opționale pe tematica diversității pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT, le pot implementa la alegere în cadrul întâlnirilor IMPACT.

6.



Scopul modulului „Diversitate” pentru membrii IMPACT este de a crește gradul de cunoaștere și apreciere a diversității ca resursă de creștere a capitalului social în comunitate.

Obiectivele generale de învățare ale modulului pentru membrii IMPACT sunt:

- ✓ să recunoască și să aprecieze diferențele individuale dintre oameni;
- ✓ să arate respect și solidaritate pentru ceilalți, atât pentru indivizi cât și pentru membrii unor culturi diferite;
- ✓ să conștientizeze și să aprecieze similaritățile și diferențele dintre oameni;
- ✓ să își dea seama cum prejudecățile, stereotipurile și discriminarea afectează relațiile interpersonale și comportamentul față de ceilalți;
- ✓ să conștientizeze responsabilitatea de a se implica ca cetățeni activi în activități de incluziune socială.

Structura întâlnirilor despre diversitate:

Întâlnirea 1 – Diversitate

Întâlnirea 2 – Identitate

Întâlnirea 3 – Egocentrism

Întâlnirea 4 – Stereotipuri și prejudecăți

Întâlnirea 5 – Prejudecățile formate de mass-media

Întâlnirea 6 – Solidaritate

Întâlnirea 7 – Valorile personale

Întâlnirea 8 - Excluziune

Cum citim acest curriculum pe tematica diversității: fiecare întâlnire este construită astfel încât să puteți alege dintre cele opt întâlniri propuse activitățile și metodele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT, ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrilor IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.

Durata întâlnirii: este de maxim 2 ore 30 de minute (incluzând lucrul la proiectul în folosul comunității). Aveți posibilitatea să fiți flexibili în alegerea activităților din interiorul modulului și a întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil, dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte ca: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an, etc.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
1. Diversitatea	1 h 50 minute	Diversitate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - accepte diversitatea; A - demonstreze abilitatea de a crea conexiuni între idei; A - identifice gradul de deschidere la diversitate al clubului IMPACT; C - definească diversitatea.	Concepte: • Percepție • Diversitate	Materiale de lucru: 1. Facilitatorul are nevoie de un ceas, fiecare participant are nevoie de un scaun; 2. Hârtie, instrumente de scris, flipchart, tablă magnetică; 3. Desenul/imaginea unui termometru, o serie de enunțuri scrise (vezi mai jos).
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de spargere a gheții - „60 sec = 1 min” (10 minute) Exercițiu de asociere (15 minute) Joc - Termometrul Diversității IMPACT (30 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (50 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. 60 secunde = 1 minut: Participanții sunt rugați să lase deoparte ceasurile și telefoanele mobile sau alte obiecte care indică timpul. Apoi, toți sunt rugați să exerseze de câteva ori să se așeze pe scaune cu ochii închiși, fără să scoată niciun zgomot. După ce tot grupul exersează de câteva ori, începe jocul. Toată lumea stă în picioare, cu ochii închiși. La comanda „Start” fiecare participant trebuie să numere în gând până la 60 și când a terminat să se așeze pe scaun. Pentru ca acest exercițiu să aibă succes, este foarte important ca pe toată durata acestuia să fie liniște. Participanții pot deschide ochii după ce s-au așezat pe scaun, dar nu înainte. Facilitatorul observă când participanții se așează în timpul exercițiului. După ce s-a așezat și ultimul participant se oprește jocul.		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Ce s-a întâmplat în timpul exercițiului? De ce credeți că percepția timpului este diferită la fiecare persoană? Poți da un exemplu de situație când tu și o altă persoană ați avut percepții diferite asupra unui lucru? Ce înseamnă o percepție diferită asupra aceluiași lucru pentru noi? Ce putem face știind că timpul este relativ pentru fiecare persoană? Ce ați învățat în urma acestui exercițiu? În ce fel vă ajută acest exercițiu în



2. Exercițiu de asociere: Facilitatorul explică exercițiul. Etapa individuală: participanții au la dispoziție 5-10 minute să scrie pe o foaie de hârtie cât mai multe cuvinte care le vin în minte legate de ideea de diversitate (cel puțin 10). După ce au finalizat, se trece la următoarea etapă. Etapa de grup: fiecare participant împărtășește grupului primele cinci cuvinte scrise. Facilitatorul poate scrie aceste cuvinte pe o foaie de flipchart și o poate păstra în sala de întâlniri IMPACT. Când participanții termină de împărtășit cuvintele scrise de fiecare, se poate începe discuția de concluzionare a ceea ce înseamnă diversitatea. Ca facilitator, trebuie să afli cât mai multe cuvinte de la participant pentru că acesta este un prim pas în a duce discuția mai departe și în a vorbi despre alte concepte în întâlnirile viitoare.

3. Joc - Termometrul Diversității IMPACT: Desenează pe podea un termometru din hartie (cu grade cu tot). Dacă vrei, îl poți face să arate cât mai real, cu roșu și albastru; dacă nu, o linie sau o bucată de sfoară pe care să fie marcate „gradele” 1, 2, 3, 4, 5, 6 sunt suficiente. Numărul 1 înseamnă „NU sunt de acord cu...”, numărul 6 înseamnă „Sunt complet de acord cu...”, iar numerele cuprinse între 1 și 6 sunt grade de acord sau dezacord. Citește cu voce tare enunțurile de mai jos, pe rând, și roagă participanții să se așeze de-a lungul termometrului, în funcție de părerea pe care o au. Ei trebuie să se așeze în dreptul unui număr, nu între numere. Începe cu enunțuri generale și spre sfârșit păstrează-le pe cele mai complicate. După fiecare enunț, roagă câțiva participanți să își justifice alegerea. La început un singur participant este de ajuns; apoi, cu cât enunțurile sunt mai complicate, cu atât este mai bine să lași mai mulți participanți să își justifice alegerile, apoi se trece treptat la o discuție cu toți. Participanții au nevoie de timp să se obișnuiască să își împărtășească părerile fără să fie forțați să comunice, mai ales când este vorba de subiecte mai complexe.

Tipuri de enunțuri:

Este distractiv să mergi la întâlnirile IMPACT.

Spațiul nostru de întâlniri este deschis oricărei persoane care ar putea deveni membru IMPACT.

Orice persoană poate deveni membru IMPACT.

Este ușor să îi convingi pe alții să devină membri IMPACT.

IMPACT te lasă să fii tu însuși.

IMPACT te învață să pui la îndoială unele reguli nescrise (contract de valori).

alt context?

2. Câte cuvinte ai scris legate de diversitate? Credeți că putem defini diversitatea cu acele cuvinte? De ce credeți că este greu de găsit anumite cuvinte? Ce am putea învăța din acest exercițiu? Ce înseamnă faptul că am găsit atât de multe cuvinte? Ce luați cu voi din acest exercițiu?

3. Cum v-ați simțit în timpul jocului? Ce v-a plăcut? Ați întâmpinat dificultăți? Cum credeți că ar trebui să fim noi la IMPACT atunci când vine vorba de diversitate? Este ceva ce doriți să adăugați la contractul de valori IMPACT?



<i>Membrii IMPACT se descurcă bine când vine vorba de diversitate.</i> <i>Este ușor să fii nou în IMPACT atunci când celorlalți le pasă de tine.</i> <i>IMPACT atrage un anumit tip de persoane.</i> <i>Membrii IMPACT schimbă comunitatea.</i> <i>Toți membrii IMPACT sunt tratați la fel.</i> 4. Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității 5. Aspecte administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei: 2. Pornind de la acest exercițiu (nr. 2) puteți discuta cu participanții despre conceptul de „identitate” și despre cum faptul că descoperindu-ți identitatea poți înțelege și identitatea celorlalți.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Burns Kasper M. 2005, Them'nes - A Toolkit on diversity in Scouting, Svenska Scoutradet 2. www.scout.org/en/content/download/8033/71167/file/Them%20'n%20Us.pdf

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
2. Identitatea	2 h	Diversitate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V – exploreze acceptarea propriei identități; A – identifice conexiunea dintre identitate și acceptarea diversității; A – identifice cele mai relevante aspecte ale identității; C - explice conceptul „frunze de ceapă”.	Concepte: • Identitatea • Modelul „frunze de ceapă”	Materiale de lucru: 1. Flipchart și creioane colorate; 2. Scenariul printat al filmului de animație Shrek – mai multe copii. Filmul Shrek (capitolul 6 - 00:25:14- 00:27:45)
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Exercițiu individual/autoreflecție - Față în față cu IDENTITATEA (40 minute) Povestire - Fațete ale identității - Shrek - Căpcăunul (40 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (35 minute) Administrative (5 minute)		



Descrierea fiecărei activități:	Întrebări de procesare/debriefing:
1. Față în față cu identitatea: fiecare participant primește jumătate de foaie de flipchart și creioane colorate. Fiecare trebuie să se deseneze pe el însuși pe foaia de flipchart (poate fi și simbolic, orice dorește participantul). Participantul trebuie să se gândească la anumite aspecte ale identității lui, lucruri pe care le va desena. Timpul trebuie să fie suficient pentru a putea permite participanților să reflecteze asupra mai multor elemente ale identității lor (familie, naționalitate, educație, sex, religie, roluri jucate în societate, apartenențe la anumite grupuri). Participanții trebuie încurajați să se gândească la aspectele personale pe care le apreciază, dar și la cele care le displac. Pot fi direcționați spre anumite aspecte cu următoarele întrebări (care pot fi scrise și afișate pe o foaie de flipchart): <i>Care sunt elementele care te caracterizează pe tine ca persoană? Cum te-ai descrie? Care sunt valorile morale importante pentru tine? Ce te face pe tine să fii cine ești acum? Ce te face să te simți confortabil sau inconfortabil? Cum te simți acum, în acest moment? Cine și ce te influențează cel mai mult?</i> După scurgerea timpului (cel puțin 10 minute petrecute în liniște), participanții sunt rugați să se grupeze în grupuri mici (2-5 persoane) și să își împărtășească impresiile despre desenul făcut, atâta cât vor ei: cum se văd pe ei, cum sunt văzuți de ceilalți, ce îi influențează, care sunt punctele lor de referință, cum atitudinile și percepțiile se schimbă în timp și de ce, cum se produc schimbările și ce legături se creează, care este atitudinea față de lucrurile care le displac la ei însuși și de unde vin aceste aspecte. Asigură-te că în fiecare grup este un facilitator (lider) care poate să faciliteze discuția și să dea șansa fiecărui membru să vorbească despre desenul său. După finalizarea exercițiului în grupul mic, vă întoarce-ți în grupul mare și urmează procesarea. 2. Fațete ale identității – Shrek – Căpcăunul: La această activitate invitatul este Shrek, un personaj de desene animate cunoscut tuturor. El va vorbi participanților despre conceptul de identitate și îl va explica cu ajutorul filmului „Shrek Căpcăunul” și al unei metafore: o ceapă cu mai multe foi/straturi. Iată scenariul: Măgarul: <i>Nu înțeleg. De ce nu folosești niște trucuri d-ale tale, de căpcăun, asupra Lordului Farquaad? Calcă-l în picioare, asediază-i cetatea, macină-i oasele și fă-ți pâine din ele, chestii d-astea de capcăun.</i>	Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum te-ai simțit în timpul exercițiului? Care a fost cel mai ușor lucru despre tine la care să te gândești? Dar cel mai dificil? Care sunt beneficiile auto-reflecției? De ce identitatea este atât de importantă pentru mine și pentru ceilalți? De ce este necesar să ne înțelegem mai întâi pe noi ca să putem să îi înțelegem pe ceilalți? În ce alte contexte reușiți să vă gândiți la identitatea voastră? Ce ați învățat în urma acestui exercițiu și cum puteți folosi cele învățate în viață? 2. Ți s-a întâmplat vreodată să fii limitat doar la unul dintre straturile/caracteristicile tale? Ce s-a întâmplat? Cum ai reacționat? Ce-ai fi putut face altfel?



Shrek: Ah, da, știu ce să fac. Să decapitez tot satul... și să le pun capetele pe un băț, apoi, cu un cuțit, să le tai splina și să le beau sângele. Ce zici de asta, sună bine?

Măgarul: A..nu, nu sună bine, chiar nu.

Shrek: Pentru cultura ta generală, căpcăunii sunt altfel decât cred oamenii.

Măgarul: De exemplu?

Shrek: Exemplu? Bine, hmmm, căpcăunii sunt precum cepele.

Măgarul: [adulmecând] Miros urât?

Shrek: Da... Nu!

Măgarul: Te fac să plângi?

Shrek: Nu!

Măgarul: Dacă le lași la soare se îngălbenesc și încep să încolțească?

Shrek: Nu! Cu straturi! Ceapa are straturi! Căpcăunii au straturi! Ceapa are straturi! Înțelegi? Și capcăunii și ceapa au straturi! (oftează)

Măgarul: Ah, amândoi aveți straturi. Aha! (adulmecă). Dar știi, ceapa nu place tuturor. Prăjiturile însă da! Toata lumea e înnebunită după prăjituri. Și prăjiturile au straturi.

Shrek: Nu mă interesează...ce place tuturor. Căpcăunii nu sunt ca prăjiturile.

Măgarul: Știi ce le mai place tuturor? Înghețata. Ai întâlnit tu vreodată vreo persoană căreia să-i zici: „Hai să mâncăm niște înghețată” și ea să zică: „Nu, nu-mi place înghețata!”? Înghețata e delicioasă!

Shrek: Nu! Creatură minusculă și iritantă ce ești! Căpcăunii sunt ca cepele. Punct. Pa-pa! La revedere!

Măgarul: Dar înghețata este cel mai delicios lucru de pe pământ!

Cu acest fragment poți deschide discuția despre modelul foi de ceapă. Poți desena o „diagramă a cepei”, în care straturile să fie:

- A. Aspecte vizibile - îmbrăcăminte, felul în care mănâncă, etc.;
- B. Limbajul și simbolistica – felul în care vorbește și cum folosește cuvintele, etc.;
- C. Acțiuni repetitive, rutină, ritualuri – mersul la biserică, mersul la magazin, etc.;
- D. Eroi și modele;
- E. Valori, norme morale, standarde sociale.

Poți lucra cu un exemplu concret – poți ruga un participant să deseneze o ceapă în care să-și reprezinte caracteristicile: cele mai importante către interior și cele mai puțin importante/

Diferența dintre caracteristicile identității tale este clară, bine definită? Ce înseamnă acest lucru? Celelalte caracteristici sunt asemănătoare sau rămân la fel? Este important ca acestea să rămână neschimbate? Care sunt avantajele și dezavantajele acestui lucru?



superficiale, către exterior. Scopul acestei activități este de a-l face pe participant să înțeleagă că identitatea unei persoane este alcătuită din mai multe caracteristici și este unică. Câteodată oamenii se concentrează asupra unui singur aspect al unei persoane și atribuie un anumit caracter acelei persoane doar pe baza aceleiași caracteristici, în timp ce persoana respectivă are mai multe „straturi”. Este nedrept să fi redus doar la un anumit aspect al personalității tale.

Exemplu: o persoană rroma este un bun dansator. Acest aspect nu are nimic de-a face cu etnia sau cultura din care face parte și, în nici un caz, cu culoarea pielii; dar cu siguranță are o strânsă legătură cu interesele și abilitățile personale, poate și cu orientarea profesională (poate fi dansator sau coregraf) sau cu familia și prietenii săi (poate sunt interesați de acest domeniu).

3. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității

4. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

Alte recomandări/idei:

Aceste activități sunt recomandate membrilor IMPACT cu vârste între 14-19 ani. În cazul în care participanții au între 12-14 ani discuția trebuie simplificată pentru a le permite înțelegerea temei. Este recomandat ca facilitatorii să dea exemplul personal în cazul diagramei pentru ca participanții să înțeleagă. Pentru mai multe detalii studiați documentația opțională.

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

1. Taunty E. Urban R. Breda S. Dowden G, Green S. Geudens T. 2008, ID Booklet Ideas for Inclusion& Diversity, <http://www.salto-youth.net/download/1050/IDbooklet.pdf>
2. Gillert A. Haji-Kella M. Maria de Jesus Cascão Guedes, Raykova A. Schachinger C. Taylor M. T-Kit 4 Intercultural Learning, 2000, Council of Europe and European Commission Publishing, Bruxelles; <http://www.scribd.com/doc/15946379/TKit-Invatarea-Intercultural-A>



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
3. Etnocentrismul	1 h 50 min	Diversitate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - aprecieze și să respecte alte culturi; A - identifice efectele egocentrismului și ale prejudecăților; C - definească ce este prejudecata și egocentrismul.	Concepte: Etnocentrism: Credința că propria cultură este superioară celorlalte. Percepția ta asupra lumii este singura validă în fața celorlalte. Prejudecata: Atunci când îți formezi o părere despre o persoană pe baza unor prezumții asumate din cauza grupului din care face parte, fără ca tu să cunoști persoana respectivă. Prejudecățile sunt idei complexe însușite fără ca acestea să fie dovedite ca fiind adevărate. Minte umană nu poate funcționa fără prejudecăți, dar, fiind conștienți de acestea, putem să le contracărăm.	Materiale de lucru: 2. Textul poveștii printat în mai multe exemplare sau redactat în Power Point și proiectat, foi A4 printate sau videoproiector.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de energizare - Șarpele năpârlește (15 minute) Povestire - Equiano (50 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (40 minute) Administrative (5 minute)		



Descrierea fiecărei activități:	Întrebări de procesare/debriefing:
1. Șarpele năpârlește: Așează participanții pe o linie, unul în spatele celuilalt. Spune-le să pună mâna dreaptă între picioare, la nivelul genunchilor, spune-le să prindă mâna celui din față cu mâna lor stângă. Acum au reușit să întruchipeze un șarpe, dar acest șarpe trebuie să năpârlească - ultima persoană trebuie să ajungă în locul primei persoane, fără să-și dea drumul la mâini. La sfârșit, spune-le că trebuie să „îmbrace” la loc șarpele. 2. Equiano: Pentru această activitate se folosesc extrase dintr-o carte scrisă de un african (Oladuah Equiano) în secolul al XIII-lea, la primul său contact cu o cultură europeană. Scopul acestei activități este de a oferi șansa participanților să-și examineze propriile concepții culturale, propriul centrism. Nu le explica la început rolul activității și nu le prezenta activitatea sub numele de Equiano, pentru că ar putea să-și dea seama de la bun început de profilul scriitorului. Spune-le că o să citească o serie de fragmente dintr-o carte care descriu experiențele unei persoane. Ei vor trebui să-și imagineze personajul și să îi alcătuiască un profil. Fragmentele vor fi citite pe rând, unul câte unul. La sfârșitul fiecărui fragment se va face o mică pauză pentru a le permite participanților să reflecteze asupra textului și asupra personajului. Roagă-i să scrie câteva notițe ca să îi ajute la caracterizarea personajului. Este posibil să nu identifice numele personajului pentru că nu este o persoană cunoscută. Limbajul folosit este mai vechi, nu este tradus în engleza modernă, iar unele fragmente din text au fost explicate în paranteză. Parantezele înlocuiesc fragmente din text care ar putea ușura activitatea. Roagă-i să nu vorbească în timp ce citesc textele și dacă au nelămuriri să se adreseze direct facilitatorului. Citește-le primul fragment și arată-le și fragmentul scris. Înainte de a începe, asigură-te că fiecare participant a înțeles exact ce are de făcut. Apoi explică după fiecare fragment ce au de făcut din nou. √ „I feared I should be put to death (killed), the [...] people looked and acted, as I thought, in so savage a manner.” (<i>Îmi era frică că o sa fiu omorât, (...) oamenii arătau și se purtau într-un mod sălbatic.</i>) √ „were we to be eaten by these [...] men with horrible looks, [...] faces, and loose hair?” (<i>urma să fim mâncați de acești (...) oameni cu înfățișarea (...), fețele și părul oribile?</i>)	2. Sunt două motive principale pentru care trebuie să discuți pe marginea acestui text: a) În primul rând, participanții să-și exprime nemulțumirea pe care ar putea să o simtă din cauza că au fost ușor păcăliți de activitate, de felul în care este privită cultura lor. b) În al doilea rând, ca participanții să vadă cât de ușor este să ne vedem ca „centrul” sau ca „regula”, atunci când întâlnim ceva diferit, punând accent pe faptul că noi, cu toții, am experimentat ceva de genul acesta la un moment dat al vieții noastre. La sfârșit explică cum fiecare dintre noi poate fi văzut ca „celălalt” iar acesta este lucrul care ne unește.



√ „I was amazed at their.....eating with unwashed hands...” (Eram uimit de felul în care mâncau fără să se spele pe mâini.) √ „I was amazed at their.....touching the dead.” (Eram uimit de felul în care se purtau cu oamenii morți). √ „.....we were totally unacquainted with (we knew nothing about) swearing (bad language), and all those terms of abuse.....which they use” (Eram total nefamiliarizați (nu știam nimic despre) cu înjurăturile lor (limbajul vulgar) și toate cuvintele acelea abuzive pe care le foloseau.) √ „I could not help remarking (noticing) the particular slenderness (thinness) of their women.....and I thought they were not so modest (pure) as [our] women.” (Nu puteam să nu observ suplețea femeilor și m-am gândit că nu erau la fel de modeste (pure) ca femeile noastre.) În acest moment cere un feed-back de la grup. Cere câtorva membrii să împărtășească grupului profilul alcătuit de ei și să discute cine este de acord și cine nu. Alcătuieste în linii mari grupurile de opinie. Apoi mai poți citi încă un fragment. √ „I was amazed at their not sacrificing, or making any offerings...” (Mă surprindea faptul că nu faceau nici un fel de sacrificiu și nu aduceau nici un fel de ofrandă.) Acum poți începe discuția întrebându-i pe participanți dacă acest fragment le-a schimbat în vreun fel parerea formată anterior. Apoi pune-le mai multe întrebări despre profilul scriitorului ca să clarifici anumite aspecte și să vezi care sunt părerile grupului. De exemplu: √ cum vă imaginați persoana? √ din ce secol credeți că vine? √ credeți că scriitorul este european sau nu? De cele mai multe ori, nu întotdeauna însă, participanții care provin dintr-un mediu cultural european alcătuiesc profilul unui explorator sau misionar european care vine în contact cu o cultură veche, non-europeană. În momentul în care grupul are o părere formată în legătură cu originea scriitorului, spune-le adevărul despre acesta și despre originea textului: „Viața lui Olaudah Equiano sau Gustavus Vassa, Africanul”, scris în 1789. De asemenea, înmânează-le și textele originale, incluzând fragmentele lipsă. √ „I feared I should be put to death, the white people looked and acted, as I thought, in so a savage manner:	Acum puteți discuta despre ideile fiecărui participant, punând întrebări de genul: • Ați fost surprinși sau șocați atunci când vi s-a dezvăluit identitatea scriitorului? • V-ați identificat cu scriitorul sau cu lucrurile descrise? • Sunteți surprinși de felul în care sunt văzute culturile (vest) europene? • Acest lucru ne învață ceva despre prejudecăți – prejudecățile proprii? • De unde vin aceste viziuni? Ce este prejudecata, mai exact? (poți avea o foaie de flipchart pregătită cu definiția prejudecății) Care sunt efectele pe termen lung ale prejudecății? • Poți folosi ce-ai învățat din aceste fragmente în viața de zi cu zi?
---	---



were we to be eaten by these white men with horrible looks, red faces, and loose hair? I could not help remarking the particular slenderness of their women.....and I thought they were not so modest as the African women.” (Îmi era teamă că o să fiu omorât, albi arătau și se purtau, cum credeam eu, într-un mod foarte salbatic: urma să fim mâncați de albi, aceștia care arătau groaznic, cu fețele roșii și părul despletit? Nu puteam să nu observ suplețea femeilor lor și mă gândeam că nu erau atât de inocente precum femeile africane.) 3. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 4. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei: 2. Fragmentele pot fi înmanate xeroxate, sub formă de cartonașe, vizualizate în PowerPoint sau proiectate. Este foarte important ca participanții să aibă și contact vizual cu textul.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Fletcher A. Knust K, 2006, Guide to Cooperative Games for Social Change, Common Action: www.commonaction.org 2. Taunyte E. Urban R. Breda S. Dowden G, Green S. Geudens T. 2008, ID Booklet Ideas for Inclusion& Diversity, http://www.salto-youth.net/download/1050/IDbooklet.pdf

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
4. Stereotipuri și prejudecăți	2 h	Diversitate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - dezvolte respectul și toleranța față de alte persoane; A - recunoască un stereotip; A - conștientizeze cum stereotipurile afectează relațiile interumane; C - descrie efectele stereotipurilor.	Concepte: <i>Stereotipurile:</i> pot fi definite ca generalizări automate față de un grup de persoane atunci când presupunem că toți membrii grupului au aceleași caracteristici (fie ele pozitive sau negative). <i>Prejudecățile:</i> sunt stereotipuri la care se adaugă emoții, sentimente. De asemenea, pot fi pozitive sau negative, dar de cele mai multe ori folosim acest cuvânt pentru a descrie un sentiment negativ față de un grup de persoane. Stereotipurile și prejudecățile fac parte din viața socială și sunt introduse la vârste fragede, sub forma influenței, de către familie, prieteni sau mass-media. De cele mai multe ori le adoptăm și le folosim inconștient, fapt care face schimbarea acestui tip de comportament și mai dificilă.	Materiale de lucru: 1. Cel puțin două imagini cu persoane din ziare; 2. Etichete pe care să fie scrise tipuri de persoane sau caracteristici ale unor persoane.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de grup - Prima impresie (40 minute) Joc de grup - Atribute și caracteristici (30- 40 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (40 minute) Administrative (5 minute)		



Descrierea fiecărei activități:	Întrebări de procesare/debriefing:
1. Prima impresie: Roagă grupul să se așeze într-un cerc. Dacă grupul este prea mare atunci împarte-l în două grupuri mai mici. Fiecare participant primește o foaie de hârtie cu un desen la care trebuie să se uite, fără să vorbească. Poți alege pentru imagini, poze din ziare sau orice alte imagini potrivite pentru această activitate. După ce au primit imaginile, un participant scrie pe o foaie de hârtie prima impresie pe care a avut-o despre imaginea sa, apoi împachetează foaia astfel încât să nu se vadă ce a scris și dă foaia mai departe. După ce fiecare participant a făcut acest lucru, hârtia cu impresii ajunge la prima persoană, care trebuie să o desfacă și să citească ce este scris despre imaginea pe care au primit-o. După ce acest exercițiu se termină, puteți începe discuțiile (dezbaterea). 2. Atribute și caracteristici: Spune-le participanților să închidă ochii. În acest timp, lipește-le pe frunte sau spate un post-it cu un cuvânt pe care ei nu îl pot vedea (dar vizibil pentru ceilalți). Roagă-i apoi să se poarte între ei în conformitate cu cuvântul pe care îl văd scris pe fiecare. Acum puteți începe jocul pe care toți îl cunosc sub numele de „Etichete”. Când au reușit cu toții să se poarte ca atare, dar înainte ca lucrurile să meargă prea departe, poți opri activitatea. Roagă-i apoi pe participanți să petreacă puțin timp în liniște, cu sine, și să scrie pe o foaie de hârtie care cred ei că este cuvântul pe care îl poartă, cum s-au simțit față de modul în care au fost tratați și dacă le-a afectat comportamentul. De asemenea, trebuie să se gândească dacă au început să se poarte ca un grup. Exemple de cuvinte: o persoană de etnie romă, o persoană cu dizabilități, o persoană în vârstă, etc. 3. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 4. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	1. Ați avut cu toții aceeași impresie la început? Pe ce s-a bazat această impresie? Cum se raportează acest lucru la viața reală – pe ce ne bazăm impresiile inițiale? Cum credeți că vă văd ceilalți la început? Cum ne influențează prima impresie felul în care ne comportăm cu o persoană? Ce am învățat în urma acestui exercițiu? Ce o să facem data viitoare când o să formulăm primele impresii despre cineva? 2. Ce caracteristici atribuim persoanelor din jurul nostru în viața de zi cu zi? Crezi că sunt caracteristici comune unui întreg grup de oameni? Cum crezi că te-ai simți dacă ți s-ar atribui o însușire bazată pe faptul că aparții unui anumit grup? Cărei persoane/căruia grup i se atribuie caracteristicile scrise de voi de către societate? Ți s-a întâmplat vreodată să fii caracterizat într-un anumit fel, cu care tu nu erai de acord? Cum afectează acest lucru relațiile dintre oameni? Ce credeți că este un stereotip? Ce anume ați învățat din această activitate? Cum putem să aplicăm aceste învățături în viața de zi cu zi?



Alte recomandări/idei: 1. Alege imaginile gândindu-te la participanții tăi în special, ce crezi că le-ar stimula gândirea. Nu folosi imagini cu persoane cunoscute, celebre. 2. Această activitate trebuie făcută cu un grup pe care îl cunoști sau despre care știi că membrii lui se simt confortabil în prezența celorlalți. Această activitate poate scoate la iveală diferite sentimente. Ține cont și de faptul că unii participanți pot fi deranjați de „eticheta” primită, așa că asigură-te că dai etichetele în mod aleatoriu și că participanții știu acest lucru.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Burns Kasper M. 2005, Them'nes - A Toolkit on diversity in Scouting, Svenska Scoutradet: 2. www.scout.org/en/content/download/8033/71167/file/Them%20n%20Us.pdf
---	--

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
5. Prejudecățile și mass-media	2 h	Diversitate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - ia atitudine împotriva discriminării și a prejudecăților; A - rezume fapte, informații și să argumenteze; A - distingă prejudecățile de faptele reale; A - identifice felul în care mass-media influențează apariția prejudecăților.	Concepte: • Prejudecată	Materiale de lucru: 1. Post-it-uri colorate/ bucățele de foi colorate.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de spargere a gheții - Punctul negru (20 minute) Dezbateri - Patru colțuri (30 minute) Schiță/Dezbateri (35 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute) Administrative (5 minute)		



Descrierea fiecărei activități:	Întrebări de procesare/debriefing:
1. Punctul negru: Pregătește un număr de post-it-uri egal cu numărul participanților (de exemplu 13: 4 albastre, 4 galbene, 4 roșii și doar unul verde cu un punct mare negru în mijloc). Roagă-i pe participanți să închidă ochii și lipește-le câte un post-it pe frunte. Apoi roagă-i să se grupeze în funcție de culoarea pe care cred că o au. Își vor da seamă că unii pot face parte dintr-un grup, iar alții vor rămâne în afară (cel care are punctul negru). Apoi vă puteți așeza și discuta despre ceea ce s-a întâmplat. 2. Patru colțuri: În această activitate fiecare dintre cele patru colțuri ale camerei va reprezenta un punct de bază. Facilitatorul va expune o problemă grupului, iar participanții trebuie să se grupeze într-unul din cele patru colțuri, care reprezintă câte o opinie față de problema expusă. Afirmatia - motivul principal din cauza căruia unele grupuri le judecă pe altele este: se tem unii de alții, trăiesc separat, diferențele culturale sunt mari, un „colț deschis”. Participanții sunt rugați să meargă într-unul dintre colțurile alese de ei, în funcție de opinia cu care sunt de acord. „Colțul deschis” nu înseamnă „nu știu” și este pentru participanții care au o altă părere sau o altă soluție la problema expusă. Dacă există un participant care se găsește singur într-un colț, atunci este indicat ca tu, ca facilitator, să i te alături și să începi discuția din acel loc. Alăturându-te acelui participant demonstrezi că nu este greșit ca o persoană să aibă un anumit punct de vedere. Următorul pas este să îi faci pe participanți să vorbească între ei și să argumenteze de ce colțul/opinia lor este cea mai potrivită. Acesta este punctul asupra căruia participanții trebuie să se concentreze și nu de ce alte colțuri/opinii au o mai puțină importanță. Dacă într-un colț sunt prea mulți participanți atunci ar fi bine să îi împarți în grupuri mai mici. Lasă apoi grupul mare să vorbească și să-și exprime părerile. Este în regulă dacă vor să-și schimbe colțurile/părerile, atât timp cât fiecare participant a avut ocazia să-și argumenteze alegerea. 3. Fabricarea știrilor: 1. Împarte grupul în două. 2. Unul dintre grupuri trebuie să joace o scenetă bazată pe o situație în care cineva a discriminat pe altcineva, dar într-un mod nu foarte clar.	Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum te-ai simțit când ai întâlnit pe cineva care avea aceeași culoare de post-it cu a ta? Cum crezi că s-a simțit persoana cu punctul negru atunci când nu a găsit pe nimeni? Ați colaborat ca să vă găsiți partenerii? Cine poate face parte din aceste grupuri? Cine poartă „punctele negre” în societatea noastră? De ce? Ați fost vreodată într-o situație în care să vă simți excluși sau nefacând parte dintr-un grup? Cât de dificil a fost? Ce ați învățat în urma acestui exercițiu? Cum puteți să folosiți ceea ce ați învățat și în alte contexte? 2. Ce s-a întâmplat în timpul exercițiului? Cât de dificil a fost să alegi un colț? Cum a decurs discuția din interiorul grupului? Care a fost cea mai mare provocare pe care ai întâlnit-o? Cât de des te confrunți cu situații în care trebuie să îți argumentezi declarațiile? Cum se sfârșește exercițiul? De ce?



Acesta poate fi un subiect real sau unul inventat, dar care să implice două grupuri ce provin din culturi diferite și cu stiluri de viață diferite. 3. Când grupul este gata, va prezenta sceneta în fața celui de-al doilea grup, care va interpreta rolul unui reporter care se ocupă de acest incident. 4. Când sceneta ia sfârșit roagă reporterii să părăsească încăperea. Au la dispoziție cinci minute în care să se gândească la ce au asistat și să „fabrice” știrea pentru următorul buletin informativ. Ei nu au voie să scrie sau să comunice între ei. 5. Reporterii intră în sală, unul câte unul, și prezintă știrea. Fiecare are câte trei minute la dispoziție. 6. Pe o foaie mare de flipchart facilitatorul ia notițe despre fiecare știre auzită. 7. După ce și-au terminat reportajul, fiecare reporter poate rămâne în sală pentru a auzi știrea relatată de ceilalți participanți. 8. După ce toți reporterii și-au terminat relatările afișează undeva, la vedere, foaia de flipchart cu notițele fiecărui reporter. 9. Roagă participanții să compare știrile și să discute ce pot învăța din această activitate. Evaluare: Începe prin a întreba reporterii: care a fost aspectul pe care ți l-ai amintit cel mai repede/ușor și care a fost cel mai ușor de relatat? Dar cel mai dificil? Ce ai făcut în cazul în care nu-ți mai aminteai exact cele întâmplate? Apoi întreabă actorii: reporterii au uitat să relateze ceva semnificativ? Subiectul a fost relatat cu acuratețe? 3. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 4. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestor întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarelor întâlniri, alte aspecte administrative.	Se schimbă ceva către sfârșitul exercițiului față de începutul acestuia? Ce ai învățat despre tine și despre ceilalți? Ce ai schimba dacă ar fi să începi exercițiul din nou? 3. Ce așteptai să fie prezentat în știre - doar o relatare sau și comentarii și opinii ale reporterilor? Reporterii fac clară distincția dintre relatare și comentariu al evenimentului/știrilor? Cât vă puteți încrede în știrile prezentate de mass-media (TV, internet, radio, ziare)? Ați observat vreun aspect discriminatoriu în relatările făcute? Ce credeți că a cauzat prejudecata? Cum putem face distincția între prejudecăți și faptele reale? Ce putem învăța din aceasta activitate? Cum putem transfera ceea ce am învățat în viața reală?
Alte recomandări/idei: 2. Pregătiți informații și exemple concrete de știri care au fost prezentate. Opțional: faceți cadrul cât mai real printr-o ramă care să reprezinte un televizor, un pupitru și microfoane	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Burns Kasper M. 2005, Them'nes - A Toolkit on diversity in Scouting, Svenska Scoutradet:



pentru reporter. Reporterii să reprezinte jurnaliști ai unor publicații din diferite zone: ziare de stânga, ziare de dreapta, ziare din străinătate, un reporter din altă țară care să prezinte evenimentul. În timpul discuției dezbateți și punctele de vedere diferite.	2. www.scout.org/en/content/download/8033/71167/file/Them%20n%20Us.pdf 3. Taylor M. (2003), Discovering Diversity Teachers's Pack: http://doku.cac.at/discoveringdiversity_teacherspack.pdf 4. http://www.aces.or.at/start.asp?ID=120392&b=860
---	---

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
6. Valorile personale	1h 50 min	Diversitate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - accepte valorilor personale; V - respecte valorile celorlalți; A - se autoevalueze și să negocieze; A - distingă diferența dintre valorile și atitudinile personale și modul cum acestea influențează luarea deciziilor.	Concepte: • Valorile personale ne influențează comportamentul și convingerile. Oamenii sunt diferiți pentru că au alte valori și alte experiențe personale.	Materiale de lucru: 2. Povestea „Abigale” printată în mai multe exemplare (egale cu numărul participanților).
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de spargere a gheții – Cercul valorilor (20 minute) Povestire - Abigail (50 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (40 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Cercul valorilor: Participanții trebuie să stea așezați pe scaune, într-un cerc. Toate scaunele trebuie să fie ocupate. Unul dintre participanți trebuie să stea în interiorul cercului, în picioare. El va spune o afirmație de genul: „cred în prietenie” sau „nu cred în corupție”. Ceilalți membrii ai grupului care sunt de acord cu aceasta trebuie să-și schimbe locurile foarte rapid (dar să nu se mute pe scaunul următor dacă acesta se eliberează). Persoana din mijloc trebuie și ea să ocupe un scaun. Atunci va rămâne un alt participant în mijloc care trebuie să facă același lucru ca și prima persoană. După ce		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum vi s-a părut activitatea? Cum vă simțiți atunci când alte persoane au aceleași valori cu ale voastre? Cât de ușor este să găsiți persoane cu valori personale similare cu ale voastre? În ce fel credeți că



majoritatea grupului (jumătate din grup) a fost în mijloc și a făcut afirmații puteți întrerupe activitatea.

2. Povestire: Abigale (17 ani) îl iubește pe Tom (36 ani) care trăiește pe partea cealaltă a râului. O inundație puternică a distrus toate podurile de peste râu și singura cale de comunicare cu malul celălalt este o barcă. Abigale îl roagă pe Sinbad, proprietarul bărcii, să o treacă pe partea cealaltă a râului. Sinbad este de acord cu o singură condiție: ca fata să se culce cu el în schimbul trecerii râului. Abigale nu știe ce să facă și de aceea o întreabă pe mama sa ce ar fi de făcut. Mama sa îi spune însă că nu vrea să intervină în viața personală a fiicei sale. Disperată, Abigale se culcă cu Sinbad care, conform înțelegerii, o trece râul. Abigale se duce foarte fericită să îl vadă pe Tom și să îi spună prin ce a trebuit să treacă pentru a ajunge la el. Tom însă o respinge și Abigale fuge de la el. Nu departe de casa lui Tom, Abigale îl întâlnește pe John, prietenul cel mai bun al lui Tom. Ea îi povestește tot ceea ce s-a întâmplat. John se duce la Tom și îl ia la bătaie pentru felul în care acesta s-a purtat cu fata. Apoi John și Abigale pleacă împreună.

Dă fiecărui participant câte o copie a poveștii. În timp ce citesc povestea nimeni nu are voie să vorbească sau să facă alte comentarii, pentru a se concentra cu toții. După ce au terminat de citit și după ce au înțeles povestea, fiecare participant trebuie să acorde câte o notă fiecărui personaj, după cum consideră: de la cine a acționat cel mai corect până la cel care a acționat cel mai puțin potrivit. După ce fiecare și-a notat un scor, împarte grupul în grupuri mai mici (de 2-4 participanți) și roagă-i să discute despre felul în care au acordat punctajele fiecărui personaj și roagă-i să facă un punctaj pentru grup. Cu siguranță vor întâlni dificultăți în a cădea de acord asupra punctajului. După aproximativ 15 minute poți întrerupe discuțiile și poți scrie pe o foaie de flipchart punctajele date de fiecare grup. În acest moment poți începe dezbaterea.

valorile diferite te afectează pe tine dar și societatea în general?

2. Regula principală a debriefingului este următoarea: fiecare participant își exprimă o părere și nu este întrerupt de alții.

Cine vrea să spună punctajul dat fiecărui personaj? Toți au plasat personajele pe aceleași locuri? Cum ați hotărât ce personaj să obțină ce loc (atât individual cât și în grup)? Cât de greu v-a fost să hotărâți în grup un punctaj final? De ce credeți că ați ales diferit? Cine are valorile cele mai puternice dintre noi toți? Cum ajungem să avem aceste valori? Ați avut dificultăți/ conflicte în grup? Credeți că o persoană din Africa sau din Asia ar răspunde diferit față de voi? V-ați confruntat cu cineva din cauza valorilor pe care le are? V-ați întrebat vreodată de ce există acest conflict între valori? Ce ați învățat din această activitate? Credeți că valorile se schimbă cu timpul? De ce trebuie să fim conștienți de valorile personale? Care este legătura dintre cultură și valori personale?



3. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 4. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei: 2. Dacă doriți puteți lărgi discuția și la diferențele fiecărui personaj și valorile fiecărui rol atunci când vorbim despre diversitate. De cele mai multe ori, valorile sunt văzute ca fundament al unei culturi și sunt atât de înrădăcinate încât multor oameni le este greu să le schimbe. Atunci cum putem conviețui? Există valori comune asupra cărora putem cădea de acord.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Taunyte E. Urban R. Breda S. Dowden G, Green S. Geudens T. 2008, ID Booklet Ideas for Inclusion& Diversity, http://www.salto-youth.net/download/1050/IDbooklet.pdf

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
7. Solidaritatea	2 h	Diversitate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - exploreze egalitatea între oameni; V - dezvolte sentimentul de solidaritatea cu cei în nevoie; V - exerseze responsabilitatea față de cei în nevoie; A - recunoască standardele de viață diferite ale oamenilor; A - gândească critic și să formuleze opinii personale; A - identifice modalități de luare a deciziilor condiționate de valorile personale.	Concepte: • Solidaritate • Incluziune/Excluziune socială: includerea socială este procesul prin care se încearcă integrarea în activități a tuturor membrilor societății, indiferent de experiențele acestora, pentru a-i ajuta să se dezvolte. Într-o societate, pentru a ajunge la includere, asigurarea unui venit și a unui loc de muncă nu sunt suficiente. Gradul de includere pe care îl oferă o comunitate este dat și de dorința de a reduce inegalitatea, de a ajunge la un echilibru între membrii comunității și între drepturile și obligațiile pe	Materiale de lucru: 2. Hârtie și creioane pentru fiecare participant



	care le are fiecare membru (Centrul pentru Includere Economică și Socială, 2002; www.cesi.org). Legea cu privire la refugiați a luat naștere în cadrul Convenției Națiunilor Unite cu privire la Refugiați de la Geneva, din 1951. Refugiatul este acea persoană care în țara sa riscă să fie persecutată pe motiv de rasă, naționalitate, apartenență la un grup, religie, orientare politică și din acest motiv nu se poate întoarce în țara sa. Persecuția poate fi făcută de autorități sau chiar de anumite grupuri din țara respectivă.	
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de spargere a gheții – Intrusul (20 minute) Povestire - Evadarea (30 minute) Studiu de caz – Dreptul la un standard de viață decent (30 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (35 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Intrusul: Spune-le participanților să se grupeze în funcție de culoarea ochilor. Grupul cu cei mai puțini participanți (de exemplu cei cu ochii verzi) trebuie să iasă afară din cameră. Se va desemna câte un observator pentru fiecare grup (pot fi și dintre facilitatori). Ceilalți trebuie să formeze un cerc în care să nu permită pătrunderea altor participanți. Cei de afară se întorc, unul câte unul, încercând să pătrundă în interiorul grupului mare. Observatorii trebuie să își noteze tacticile folosite atât de cei din grupul mare cât și de cei care vor să pătrundă în interiorul acestuia. Observatorul trebuie să noteze și replicile folosite de participanți. Care au fost tacticile folosite de participanți? Lasă activitatea să continue până majoritatea participanților a încercat rolul de intrus.	Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum te-ai simțit făcând parte din grupul mare? Cum te-ai simțit ca intrus? Care au fost tacticile folosite? Ce și-au spus participanții? Recunoașteți acest tip de comportament în viața reală? Cine sunt „intrușii” în societatea noastră? Ce ați putea face voi pentru a ajuta la integrarea intrușilor	



2. Evadarea: Aceasta este o activitate despre a abandona și a lăsa totul în urmă și încercarea de a găsi un nou cămin. Fiecare participant trebuie să aibă o foaie de hârtie și un pix. Citește-le povestea de mai jos și spune-le să urmărească instrucțiunile scrise în poveste. După fiecare instrucțiune oprește-te din citit și lasă-le puțin timp cât să scrie cerința. Acordă-le destul timp cât să se gândească la răspuns.

Povestea

În țara noastră a avut loc un război și cei care au preluat puterea au interzis orice formă de organizare. Tu, ca membru IMPACT, trebuie să părăsești fie clubul, fie țara. Știi cât de mult înseamnă clubul pentru tinerii care au trecut prin război și decizi să rămâi în IMPACT, dar pregătit să fugi (să evadezi). Pregătindu-te să fugi, trebuie să îți faci o listă cu cele mai importante zece lucruri pe care vrei să le iei cu tine.

1. Instrucțiuni: Acordă-le 3 minute pentru a scrie o listă cu cele zece lucruri pe care vor să le ia cu ei – pot fi lucruri, valori, emoții sau orice ar putea încăpea într-o valiză.

A sosit momentul evadării. Îl rogi pe un pescar să te ajute, el acceptă, dar pentru prețul de 10.000 euro și poți lua cu tine doar o geantă mică în care să-ți încapă cele zece lucruri. Începi să strângi bani. Pașaportul și banii îi ții tot timpul asupra ta, chiar și atunci când dormi. Într-o noapte auzi o mașină oprind în fața casei tale. Ești foarte speriat. Sari din pat și începi să te îmbraci în mare grabă. În momentul următor auzi o bătaie în ușă și pe cineva strigând afară. Îți dai seama că trebuie să sari pe fereastră și să fugi pe ieșirea din spate. Iei cu tine o geantă, câteva lucruri și sari. Pentru că nu ai avut suficient timp nu ai luat decât cinci din cele zece lucruri pe care le pregătisei.

2. Instrucțiuni: Redu lista la cinci lucruri pe care le poți lua cu tine.

Fugi în plină noapte, când toată lumea este agitată și îți dai seamă că dacă ești văzut, ești un om mort. Te strecoți în port și îl trezești pe marinar. El îți spune că este prea riscant să plecați atunci și că trebuie să așteptați într-un container până a doua zi, alături de mai mulți oameni care așteaptă să fugă. El îți va spune când puteți porni în siguranță. Dimineața foarte devreme vine și spune că este timpul să plecați. Tu nu ai avut suficient timp să strângi toți banii, dar pescarul este îngăduitor și îți spune că îi poți da toți banii pe care îi ai și două dintre cele mai prețioase lucruri pe care le-ai luat cu tine.

în societatea noastră? Care dintre cele două grupuri va veni cu cea mai bună soluție? Este mai ușor să ajungi la o concluzie atunci când toată lumea gândește la fel sau atunci când sunt păreri diferite?

2. Cum te-ai simțit când a trebuit să alegi zece lucruri pe care le poți lua cu tine? Ce ai simțit când a trebuit să mai renunți la unele din ele? Ai cunoscut pe cineva care a trecut prin ceva asemănător? De câte ori ai judecat un refugiat? Cum reacționează românii când văd oameni de alte naționalități în țara lor?

Cunoașteți legea refugiaților/ imigranților în România? Credeți că ați putea fi refugiați în țara noastră (potrivit motivelor date de legea românească)? De ce fel de ajutor ai avea nevoie atunci când ești refugiat în altă țară? Refugiații care vin la noi beneficiază de acest ajutor?



3. Instrucțiuni: Mai scoate două lucruri de pe listă. Ajungi în barcă și vezi că sunt mult mai mulți oameni care vor să fugă. Este foarte aglomerat și miroase urât. Odată ajunși în larg, din cauza valurilor și a aerului închis, unora începe să li se facă rău. Un copilăș care stă lângă tine vomită chiar pe geanta ta. lei geanta și reușești să salvezi doar două lucruri, cel de-al treilea fiind distrus, ca și geanta.	Ce am putea face noi, ca membri IMPACT și ca oameni, pentru a veni în sprijinul refugiaților? Cum putem fi solidari cu ei?
4. Instrucțiuni: Lasă pe listă doar două lucruri. Când te așezi cu cele două lucruri rămase, barca se oprește brusc și cineva strigă că trebuie să părăsiți ambarcațiunea. Este foarte întuneric și în fugă, te împiedici de ceva și scapi din brațe cele două lucruri care ți-au mai rămas.	
5. Instrucțiuni: Lasă doar un lucru pe listă. Părăsești barca și îi urmezi pe ceilalți în pădure. Ești rănit după cazătură și nu vezi încotro mergi. Dintr-o dată apare ceva foarte luminos în fața ta și cineva strigă „Stop!” și continuă să vorbească într-o limbă pe care nu o înțelegi. Te oprești și polițistul care a strigat vine la tine. Te ia la secție și începe să te interogheze. Nu înțelegi ce spun dar reușești să le spui numele și de unde ești. Polițiștii încep să vorbească între ei și dintr-o dată te iau și te duc în altă parte. Ești confuz, obosit și, mai ales, speriat. Acum îți dai seama că ai ajuns undeva, dar nu știi cât timp vei putea rămâne aici.	3. Cum credeți că decurg viețile lor? Ce părere ai despre standardul de viață? Cum ai descrie un standard de viață decent? Cum ai descrie standardul tău de viață? Oamenii au nevoie de un standard de viață ridicat pentru a fi fericiți? Sunt mari diferențele între standardele de viață din România? Dacă da, de ce credeți că se întâmplă acest lucru? Credeți că este necesar să se ia măsuri pentru a schimba acest fapt? Am putea să lărgim discuția la nivel global? De ce credeți că există aceste discrepanțe între stilurile de viață ale oamenilor?
3. Dreptul la un standard de viață decent: Citește prima parte din Articolul 25: „Fiecare cetățean are dreptul la un standard de viață decent și adecvat pentru sănătatea și bunăstarea lui și a familiei sale, incluzând mâncarea, îmbrăcămintea, locuința, îngrijirea medicală și serviciile sociale necesare; are, de asemenea, dreptul la asigurare în caz de șomaj, boală, dizabilitate fizică, văduvie, bătrânețe sau alte situații care nu apar din voința proprie.” Amnesty International a creat o versiune simplificată a Declarației pentru a atinge obiectivele educaționale: Articolul 25: „Fiecare are dreptul la un standard de viață adecvat și asistență medicală în caz de nevoie.” Cere-le participanților să citească cele două povești de mai jos: √ <i>Lindsey Grace trăiește într-un cartier numit Fingals din Irlanda. Cartierul are reputația de a fi periculos, plin de găști criminale, dar Lindsay și prietenii ei sunt mai mult interesați de caii lor, care stau în grădinile caselor închiriate.</i>	



√ Akshay Deodhar din Mumbai, India, locuiește în mijlocul orașului, alături de cei mai săraci, dar și cei mai bogați oameni din lume. Akshay are un yacht în fața ferestrei și lucrurile sale sunt toate împrăștiate pe podeaua casei.

3. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității

4. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

Alte recomandări/idei:

1. Această activitate se transformă într-un energizer de cele mai multe ori – intrusul vrea din răspuț să pătrundă în interiorul cercului. Nu contează foarte mult, dar trebuie să fii foarte atent la discuția de după și să faci comparații cu situațiile reale. Vorbiți despre care este sentimentul de a fi un intrus în realitate și lărgiți discuția la societatea întreagă. Instrucțiunile date observatorilor sunt de asemenea de folos, atât în timpul activității cât și la final. Oricine poate fi un intrus, dar trebuie ținut cont și cine este acceptat la început. Asigură-te că nu este cineva care este deja considerat un intrus în grupul mare.

2. Aceasta este o activitate foarte serioasă care poate genera emoții puternice. Fă aceasta activitate doar cu un grup care se cunoaște bine sau pe care îl cunoști destul de bine și într-un mediu și context sigur. E de preferat să nu implici o persoană care a fost refugiat pentru că poate trezi amintiri dureroase. Mai întâi discută cu persoana respectivă și, dacă este de acord, include-o în activitate.

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

1. Taylor M. (2003), Discovering Diversity Teacher's Pack: http://doku.cac.at/discoveringdiversity_teacherspack.pdf
2. Burns Kasper M. 2005, Them'nes- A Toolkit on diversity in Scouting, Svenska Scoutradet
3. www.scout.org/en/content/download/8033/71167/file/Them%20n%20Us.pdf



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
8. Excluziunea	2 h	Diversitate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - dezvolte compasiunea față de persoanele care sunt în risc de excluziune socială; V - dezvolte toleranță și respect față de cei care sunt diferiți; A - poată să empatizeze cu ceilalți; C - definească excluziunea și incluziunea socială persoanelor cu mai puține șanse/oportunități; C - descrie ce este discriminarea și care sunt efectele ei.	Concepte: • Discriminarea: înseamnă să judeci pe cineva și să acționezi asupra acestei persoane într-un mod negativ în baza unor caracteristici: culoarea pielii, genul, orientarea sexuală, naționalitate, statut social, etnie, etc. • Excluziunea • Incluziunea • Solidaritatea	Materiale de lucru: 1. Cărți pentru jocul de rol, bomboane (cel puțin 100, de orice fel, dar mici); 2. Foi de flipchart, markere.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de rol – Strada IN-egalității (50 minute) Bzz grup (15 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (50 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Strada IN-egalității: Principiul activității este acela de a pune participanții în situația de a juca „rolul” altcuiva din societate și a experimenta prin simulare o altă realitate socială, de a experimenta situația unui statut privilegiat sau excluderea din societate, de a da posibilitatea participanților să reflecteze cu privire la inegalitate, excludere socială, stereotipuri, stigmat. Începi această activitate prin a le cere participanților să stea într-un cerc (pe scaune sau pe jos). Fiecărui participant i se dă un cartonș cu descrierea unui rol pe care trebuie să-l joace (să și-l asume) pe durata activității. Ar fi bine ca participanții să-și atribuie câte un nume după ce își citesc rolul (o strategie de lucru ar fi ca fiecare participant să joace rolul unei persoane de sex opus).		Întrebări de procesare/debriefing: 1. În plen, roagă-i pe participanți să spună cum s-au simțit. Împarte-i apoi în grupuri mai mici și spune-le să-și prezinte rolurile lor. Cum s-au simțit în roluri? S-au simțit confortabil sau excluși? Cei care au rămas fără bomboane s-au simțit excluși ?



Asigură-te că participanții au înțeles „rolurile”. Spune-le participanților că li se vor pune mai multe întrebări. Dacă trebuie să răspundă la o întrebare cu „Da”, atunci ei pot lua o bomboană din cutia care este așezată în mijlocul cerului. Dacă trebuie să răspundă cu „Nu”, atunci ei trebuie să înapoieze o bomboană. Pentru că ei interpretează un rol, trebuie să ia anumite decizii atunci când răspund la întrebări, în conformitate cu rolul pe care îl interpretează, folosindu-și propria experiență de viață și imaginația. Atunci când ei primesc bomboane trebuie să le adune într-o grămăjoară vizibilă pentru toată lumea. La început toți participanții primesc câte cinci bomboane. Dacă un participant rămâne fără bomboane, ea/el trebuie să facă un semn (poate ridicând mâna) ca să arate că „au ieșit din joc”. Tu poți alege să „faci cunoscută” acea persoană, în funcție de cât de mult dorești să atragi atenția asupra fenomenului de „excludere” – de exemplu poți spune participantului să rămână cu mâna ridicată tot timpul activității. La sfârșit, participanții trebuie să își numere bomboanele. Unii participanți pot avea mult mai multe bomboane decât alții.

Situațiile vor fi create cu ajutorul unor întrebări. Vei citi fiecare întrebare de două ori și te vei asigura că toată lumea a înțeles-o. Dacă participanții nu sunt siguri de răspunsul lor, încurajează-i să se imagineze pe ei înșiși luând decizia potrivită. (Descrierile rolurilor sunt în Anexa 1.)

Iată o listă de întrebări (care poate fi modificată în funcție de ce vrei să scoți în evidență):

- ✓ Ai drept de vot?
- ✓ Crezi că ai șanse să devii membru al Parlamentului?
- ✓ Te simți confortabil să vorbești deschis despre orientarea ta sexuală?
- ✓ Te simți în siguranță când mergi singur/ă acasă, noaptea, pe întuneric?
- ✓ Ai șanse să mergi la facultate?
- ✓ Poți să citești un ziar sau să completezi un formular?
- ✓ Ai dreptul la asistență medicală gratuită?
- ✓ Ai dreptul să călătorești în străinătate?
- ✓ Ai dreptul la educație gratuită până la 18 ani?
- ✓ Tu și familia ta câștigați suficient cât să duceți o viață decentă?
- ✓ Ai acces la internet?
- ✓ Limba pe care o vorbești este limba oficială a țării tale?

Cei care au rămas fără bomboane s-au simțit excluși?

Pot explica mai bine ceea ce au simțit?

Credeți că activitatea reflectă viața reală?

Considerați că activitatea evidențiază diferențele și inegalitățile din societate mai mult decât credeți înainte?

Vi s-a părut ușor sau greu rolul pe care l-ați interpretat (pentru că v-ați putut identifica cu personajul sau cunoașteți pe cineva într-o situație similară)?

Dacă v-a fost greu, de ce și cum ați luat deciziile? De unde provenea informația?

Deciziile luate au fost bazate pe stereotipuri? Dacă vi s-ar pune din nou întrebarea ați răspunde diferit?

V-ați simțit incomod jucând acest rol – v-ați văzut ca o victimă?

Ați venit în contact cu cineva (persoană tânără) care avea o situație similară? Ce părere ai despre acea persoană în viața reală? Întrebările pe care le pui depind foarte mult de ceea ce vrei să scoți în evidență cu această



- ✓ Te simți parte integrantă a societății în care trăiești?
- ✓ Ai un computer acasă?
- ✓ Ți este ușor să folosești mijloacele de transport în comun?
- ✓ Vă este ușor, ție sau părinților tăi, să vă găsiți un loc de muncă?

Trebuie să ai la îndemână această listă cu întrebări, pe o foaie separată. Este evidentă paralela făcută între activitate și viața reală – viața socială a celor privilegiați, puterea de a fi „inclus” în loc de „exclus”. De aceea am ales să numim această activitate „Strada IN-Egalității”, pentru că arată atât inegalitatea din societate cât și privilegiul de a fi inclus în societate și calitatea vieții adusă de acest privilegiu/statut. Este mult mai simplu să îi pui pe participanți să experimenteze includerea și excluderea socială decât să îi pui să vorbească despre aceste concepte. Personajele acestei activități au fost concepute de către o persoană a cărei cultură și experiență socială s-au dezvoltat în viața urbană din Marea Britanie, dar desigur, puteți adapta rolurile pentru a particulariza realitățile voastre culturale.

2. Bzz grup: La sfârșitul activității pune-i pe participanți să formeze grupuri de câte doi și timp de 5 minute să vorbească între ei dacă s-au simțit vreodată excluși dintr-un grup/loc/situație, dacă cunosc pe cineva în viața reală care a fost exclus, dacă exclud pe cineva în mod conștient sau inconștient. După ce s-au terminat cele 5 minute roagă-i să împărtășească grupului mare ceea ce au discutat.

3. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității

4. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

activitate. Facilitatorul poate influența direcția înspre care se duce discuția. Este foarte important să analizezi și subiectul stigmatizării și cum deciziile pe care le-au luat pentru personaj arată cum se folosesc stereotipurile, etichetările și cum se subapreciază adevărata valoare a altor persoane. Întotdeauna când discutați la sfârșitul activităților unde s-au interpretat roluri, acordați-le puțin timp participanților ca să își iasă din rol, să se separe de personaj. În acest fel ei pot lăsa deoparte orice fel de emoție negativă pe care au simțit-o în timpul jocului.

2. Ți-a fost greu să te gândești la tine ca la o persoană discriminată? Ce este discriminarea? Cât de des discriminăm? Credeți că este normal să discriminăm? Ce ați învățat din exercițiul de azi? Ce putem face pentru a lupta împotriva discriminării – noi ca indivizi și noi în cadrul grupului nostru? Care sunt cele mai discriminate grupuri în România?



Alte recomandări/idei: 1. Acest exercițiu este minunat dacă ai apucat să îl experimentezi. Este recomandat tinerilor peste 15 ani și, pentru ca activitatea să aibă succes, este foarte important să îi faceți pe participanți să își ia rolurile în serios.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Tauntye E. Urban R. Breda S. Dowden G, Green S. Geudens T. 2008, ID Booklet Ideas for Inclusion& Diversity, http://www.salto-youth.net/download/1050/IDbooklet.pdf 2. Rapoarte de discriminare in Romania – 2009 3. http://www.cncd.org.ro/presa/Sondajul-de-opinie-Fenomenul-discriminarii-in-Romania-perceptii-si-atitudini-in-anul-2009-30/
--	--



ANEXE - DIVERSITATE

Anexa1: Întâlnirea nr. 8 - Excluziunea - Strada IN-egalității - Cartonașe

Chenarele marcate cu „M” sunt roluri masculine, chenarele marcate cu „F” sunt personaje feminine.

M	Ești un tânăr de 19 ani, ucenic la o tâmplărie; lucrezi pentru o companie. Mai ai doi ani până o să ajungi un tâmplar profesionist. Ești singur și stai într-o casa cu chirie, împreună cu alte trei persoane. De curând ai avut probleme cu poliția, pentru că ai condus fără permis. Pentru a te duce la lucru trebuie să mergi cu mașina (să conduci), așa că ești destul de îngrijorat.	M	Ai 17 ani și școala merge foarte bine. Speri să mergi la facultatea de drept și să devii avocat. Dar în același timp ești și foarte bun la fotbal. Locuiești cu mama ta. Mama ta este originară din Nigeria și a sosit aici înainte să te naști tu. Tatăl tău a rămas în Nigeria. Vorbești fluent două limbi și cunoști și limba mamei tale.
M	Ai 18 ani și te pregătești să termini școala. Vrei să lucrezi în poliție și ai abilitățile necesare. Acesta a fost visul tău de când aveai 12 sau 13 ani. Ai fost un fel de lider în școala ta. Cu toate că toți prietenii tăi au iubite, tu nu ai una, iar lumea consideră asta un lucru ciudat. Pentru tine nu e ciudat. Ești homosexual și ai un iubit despre care nu știe nimeni.	M	Ai 17 ani și te afli într-un centru de detenție pentru minori. Ai de îndeplinit o sentință de un an pentru furt – furai de mult timp biciclete și mașini. Nu ai nicio calificare. Când termini de ispășit pedeapsa vrei să-ți găsești de muncă și un loc al tău. Nu crezi că părinții te-ar mai lăsa să stai cu ei (poate doar pentru câteva zile).
M	Locuiești într-un centru pentru tineri cu nevoi speciale. Cu toate că ai 18 ani oamenii zic că te porți ca un copil de 14 ani. Părinții tăi au murit. Câteodată nu înțelegi unele lucruri, cum ar fi mersul trenurilor și altele, dar este o fată de care ești îndrăgostit și cu care vrei să te însori. În atelierul de la centru faci mese și scaune care sunt vândute, iar banii câștigați îi strângi pentru nunta ta.	M	Ai 23 de ani și faci o cercetare post-universitară în embriologie. Ești foarte interesat de aspectele etice ale acestui domeniu, cum ar fi fertilizarea in vitro (FIV), clonarea, selecția genului, etc. Ai scris două eseuri pe care speră să le publici. Ești de părere că publicul trebuie să știe ce se întâmplă în domeniu și că are un cuvânt de spus. Locuiești în căminul universității și cântă într-o formație care te plătește foarte puțin.
M	Ai 19 ani și lucrezi la un atelier auto ca instalator de sisteme hi-fi (DVD, CD, Audio). Ești foarte bun în ceea ce faci și lucrezi și în particular. Locuiești în același apartament cu fratele tău mai mic. Ești un foarte bun jucător de tenis de masă. Ți-ar plăcea ca viața ta să rămână neschimbată.	M	Ești managerul unui magazin de încălțăminte. Nu este magazinul tău dar câștigi bine. La 21 de ani te simți mulțumit de viața și realizările tale. Încă locuiești cu părinții tăi, dar te gândești să te muți singur. Ceea ce te interesează cel mai tare este asociația în care activezi pentru că ești președintele asociației. Asociația se ocupă de multe proiecte de mediu de care ești foarte pasionat.



M	Ești un tânăr de 22 de ani, fără serviciu. Ai o diplomă în Artă Contemporană, dar de un an îți cauți de muncă și nu găsești nimic în domeniu. Locuiești acasă, cu părinții. Amândoi sunt pensionari, dar tatăl tău mai face șoferie pentru a câștiga suficienți bani pentru plata facturilor. Tu lucrezi într-un bar, dar speri să găsești o slujbă în domeniul tău.	Ai 16 ani și locuiești cu mama ta, bolnavă de Parkinson. Tatăl tău a murit în urmă cu un an. Cu toate că încerci să mergi la școală în fiecare zi, câteodată trebuie să stai acasă pentru a-ți ajuta mama. Doctorul a spus că nu sunt șanse să își revină sau ca starea ei să se îmbunătățească. Vecina ta, o tânără mamă, vine în sprijinul tău în caz de urgență. Ție îți este foarte greu să ieși în oraș cu prietenii tăi pentru că te temi ca mama ta să nu aibă un accident.	M
M	Ești un tânăr de 17 ani, singur la părinți. Când aveai 7 ani ai suferit un accident de mașină și ai rămas paralizat de la bust în jos. Părinții tăi sunt divorțați și locuiești cu mama ta. Ai fost foarte bun la școală și speri să mergi și la facultate, dar nu crezi că mama ta te poate susține financiar. Ești foarte sociabil – ai prieteni și ai și o iubita.	Ești un tânăr de 19 ani. Ai terminat școala fără nicio calificare și mama ta îți spune că îți pierzi timpul, dar tu de fapt nu ai fost încurajat să faci nimic. Tatăl tău este originar din altă țară și s-a mutat aici cu mult timp înainte ca tu să te naști. Cu toate astea, unii oameni te tratează ca și când ai fi un străin. Ai un serviciu cu jumătate de normă într-un depozit.	M
F	Ești o tânără de 23 de ani și ai propria ta afacere în industria cosmetică. Călătorești pentru a vedea diverși clienți. Locuiești cu partenerul tău în apartamentul tău. Tatăl tău a murit și mama ta locuiește singură, cu cele trei pisici. Ești fericită cu viața ta.	Ești o mamă singură de 17 ani – fiica ta are 18 luni. Locuiești cu părinții tăi, dar ți-ar plăcea să fii independentă. Iubitul tău locuiește cu părinții lui și se pregătește să devină bucătar. Cu toate că aveți un copil, nu vi se permite să locuiți împreună în niciuna din case. Nu ai terminat școala, deci nu ai nicio calificare.	F
F	Ai 16 ani și sora ta are 18. La școală ți se spune că ai o inteligență medie. Mergi la o școală particulară și s-ar putea să mergi și la facultate (dacă vrei). Tatăl tău este judecător. Mama ta este consilier în educație. Părinții tăi călătoresc în străinătate destul de des. Ultima dată când iubitul tău a venit la tine a rămas două nopți. Părinții tăi nu știu nimic despre asta.	Ești o tânără de 19 ani și ai un frate. Ești refugiată. Nu ai cetățenie, cu toate că ești în țară de șase ani. Vorbești trei limbi. Tatăl tău nu are serviciu iar mama ta câștigă niște bani din coafură. De când ai venit aici ai schimbat șase locuințe. Ai un iubit care nu face parte din aceeași cultură ca tine.	F
F	Ești o studentă de 19 ani. Te distrezi de minune pentru că ai un grup de prieteni nemaipomeniți, majoritatea fete, iar tu și iubita ta vă gândiți să călătoriți în jurul lumii. Nu ai bani pentru asta dar nu încetezi să crezi că se va întâmpla. Vroiai să devii veterinar, dar toată viața de studentă ți-a schimbat viziunile. Nu știi dacă să-i spui sau nu mamei tale că ești lesbiană.	Ai 18 ani și lucrezi la ferma părinților tăi. Îți place munca ta. Ești însărcinată în două luni. Părinții tăi nu știu. Iubitul tău vrea să vă căsătoriți, dar tu nu ești sigură. În viitor speri să ai o familie și să fii nevestă de fermier, dar....	F



F	Faci parte dintr-un grup etnic minoritar. Mama ta s-a întors în țara ei, dar tu ai fost născută aici și asta e țara ta. Ai 19 ani și lucrezi într-un centru de îngrijire a bătrânilor. Împarți o cameră de hostel cu o altă femeie. Nu ai nicio pregătire profesională pentru că nu ți-ai permis să mergi la facultate. Ești interesată de drepturile femeii și ți-ar plăcea să intri într-un partid pentru a reprezenta femeile.	Ești o tânără de 16 ani care a venit în țara asta acum un an. Se întâmplau multe crime în țara de unde ai venit. Acum locuiești cu o familie foarte drăguță dar care nu prea te înțelege – obiceiurile tale religioase sunt foarte diferite de ale lor. Ai învățat limba la școală, dar îți este destul de greu să scrii în limba de aici. Nu știi ce se va întâmpla în viitor (când o să ai 18, 20, 25 ani). Te vor trimite înapoi de unde ai venit?	F
F	Locuiești cu sora ta – ai 19 ani și ea are 22. Lucrezi la un cabinet veterinar unde faci practică pentru a deveni la rândul tău veterinar. Îți place munca ta și șeful tău este de treabă. Ai câțiva băieți în viața ta, nimic prea serios, dar ție îți convine.	Ai 19 ani și locuiești cu părinții. Lucrezi într-un supermarket, aranjezi marfa pe rafturi și etichetezi produsele. Vroiai să lucrezi într-o bancă, dar nu ai cunoștințe de matematică. Până și matematica de bază ți se pare foarte dificilă – de aceea nu te lasă să lucrezi la casă. Când încerci să calculezi ți se pare că cifrele se mișcă și totul este foarte frustrant. Câteodată iubitul tău te face proastă.	F
F	Ai 19 ani și ești secretară la o agenție de turism. Vorbești limba ta natală, engleza și limba mamei tale. Faci foarte multe lucruri administrative și dai și multe telefoane. Ai abandonat școala cât de repede ai putut, așadar nu ai prea multe cunoștințe, dar agenția se bazează foarte mult pe tine. Îți place ceea ce faci dar începi să crezi că ai putea face ceva mai interesant și în domeniul culturii și al turismului. Încă locuiești cu părinții tăi dar ești foarte populară în rândul bărbatilor.	Ai 21 de ani și esti model de la 17 ani. La început ai pozat pentru cataloage, dar acum ai început să lucrezi pentru reviste internaționale. Locuiești în oraș într-un apartament foarte drăguț, pe care sperai să îl cumperi în viitor. Părinții tăi locuiesc într-o casuță la țară și din când în când le dai bani. Asta te face să te simți foarte mândră de tine.	F
F	Ai 22 de ani și esti șofer de autobuze. Trebuie să auzi toate prostiile spuse despre femeile care conduc, dar tu ești un foarte bun conducător auto (mai bună decât majoritatea bărbatilor care se enervează foarte repede). Ai închiriat o cameră într-o casă cu grădină. Îți place la nebunie grădina ta și plantezi flori și legume. Prietenii tăi cred că ești o ciudată. În timpul liber studiezi și meditația.	Ai 16 ani. Tatăl tău este taximetrist și mama ta este bucătăreasă la o școală. La școală îți merge bine. Nu știi sigur ce vei face când vei fi mare dar toată lumea te forțează să iei decizii și nu înțelegi de ce, când este atât timp! Îți place foarte mult muzica, la fel ca prietenelor tale, iar băieții pe care îi placi sunt cei care știu să danseze.	F
F	Ai 17 ani și te urăști câteodată. Da, te tai pe mâini cu lama de ras. Locuiești cu mama ta, dar ea nu știe că iubitul ei te abuzează de 2 ani. Încă mergi la școală dar nu poți învăța prea bine. Sunt câțiva băieți pe care îi placi, dar par prea tineri.		



MODULUL MEDIU

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas patru întâlniri opționale pe tematica mediu pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT, le pot implementa la alegere în cadrul întâlnirilor IMPACT.

7.



Scopul modulului „Mediu” pentru membri IMPACT este de a sprijini dezvoltarea cunoștințelor privind protecția mediului înconjurător și a abilităților de protejare a acestuia în viața de zi cu zi.

Obiectivele generale de învățare ale modulului pentru membrii IMPACT sunt:

- ✓ să cunoască relațiile de dependență dintre diferitele ecosisteme și viața umană;
- ✓ să arate respect față de natură și mediul înconjurător;
- ✓ să conștientizeze efectele pe care viața umană le are asupra mediului înconjurător;
- ✓ să aibă abilitatea de a acționa în conformitate cu principiile ecologice de astăzi.

Structura întâlnirilor cu tematica mediul înconjurător:

Întâlnirea 1 – Relația cu mediul înconjurător

Întâlnirea 2 – Mediul - parte din viața mea

Întâlnirea 3 – Principii de reducere a deșeurilor

Întâlnirea 4 – Cumpără verde

Cum citim acest curriculum pe tematica mediului înconjurător: fiecare întâlnire este construită astfel încât să puteți alege dintre cele patru întâlniri propuse, activitățile și metodele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrilor IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.

Durata întâlnirii: este de maxim 2 ore 30 de minute (incluzând lucrul la proiectul în folosul comunității). Aveți posibilitatea să fiți flexibili în alegerea activităților din interiorul modulului și a întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil, dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte ca: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an, etc.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
1. Relația cu mediul înconjurător	2 h	Mediu
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - își dezvolte respectul și responsabilitatea față de natură; A - identifice efectele acțiunii omului asupra mediului; C - enumere cel puțin trei metode de protejare a mediului înconjurător; C - descrie relațiile de dependență între diferitele componente ale mediului; C - precizeze care sunt componentele mediului.	Concepte: • Natură • Protecția mediului • Acțiunea omului asupra mediului • Echilibrul natural • Lanț trofic • Poluare • Reciclare	Materiale de lucru: 1. Hârtie, pix pentru fiecare participant, cartonașe, flipchart, markere, imagini, post-ituri, scotch.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de energizare - Echilibrul în natură (25 minute) Exercițiu de asociere – Lucru pe grupe (30 minute) Turul galeriei - Cei 10 pași (15 minute) Povestire (10 minute) Joc de energizare – Mediul, prietenul meu (10 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute) Aspecte administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Joc de energizare - Echilibrul în natură: Jocul demonstrează faptul că natura este în echilibru numai atunci când populațiile de animale și plante sunt într-o proporție în care toate au hrană fără a pune în pericol bunăstarea altor specii. Participanții se împart în trei grupe: iarbă, șoareci și pisici sălbatice. În timpul jocului, jucătorii grupelor se vor diferenția prin faptul că membrii grupei „iarbă” nu scot sunete, „șoarecii” chițăie, iar „pisicile” miaună. În timpul jocului grupa „șoareci” trebuie să prindă participanții grupei „iarbă”, „pisicile” – „șoarecii”, iar „iarba” „pisicile” (după raționamentul că atunci când pisicile mor, organismul lor se descompune, este transformat în săruri minerale în sol și, astfel, devin, la rândul lor, hrană pentru iarbă). În momentul în care un participant este atins pe încheietura mâinii de alt participant (cel care-l urmărește), acesta își schimbă grupa și „devine” specia participantului care l-a prins.		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Ce s-a întâmplat în timpul jocului? Ce roluri s-au jucat? Care sunt elementele naturii identificate din joc? Ce alte elemente mai apar în natură? Există vreo relație între aceste elemente? Care era aceasta? Cum se influențează reciproc grupele? Ce a cauzat dezechilibrul? De ce? Ce putem învăța din aceasta?



După câteva minute jocul este oprit de coordonator care numără câți participanți sunt în fiecare grupă. Jocul se reia cu participanții care rămân în acea formulă. După câteva minute jocul este oprit din nou și sunt numărați participanții din fiecare grupă. Se constată că specia pe cale de dispariție a revenit ca efectiv numeric (ex. puțini șoareci, multă iarbă; șoarecii vor avea multă „hrană” în a doua tură a jocului și numărul lor va crește din nou). Astfel, se poate observa că fiecare specie este importantă și că ele se influențează reciproc. Jocul se reia a treia oară, de data aceasta introducându-se un nou jucător cu rolul de „vânător” și cu posibilitatea de a prinde participanți din oricare specie. Se va observa după câteva minute de joc, că se produce un dezechilibru în efectivul numeric al tuturor celorlalte grupe.

2. Exercițiu de asociere: Tema este impactul omului asupra mediului. Participanții vor fi împărțiți pe două grupe, fiecare grupă având sarcini diferite. O grupă va avea de precizat cauze care duc la degradarea mediului, iar cealaltă grupă, metode de protejare a mediului. Cauzele și metodele vor fi scrise pe cartonașe și se vor lipi pe perete de către participanți, sub forma a două coloane, sub imaginile aferente fiecărei sarcini (imagine cu mediu degradat, respectiv imagine cu mediu curat).

3. Turul galeriei – Cei 10 pași: Pe perete se vor lipi zece imagini legate de activitățile de zi cu zi ale omului și de efectele acestora asupra mediului (imagine cu produse având pe etichete simbolul reciclării, comparativ cu imagine cu produse fără acest simbol, coșuri de separare a deșeurilor comparativ cu coșuri cu deșeurile amestecate etc.). Participanții se vor plimba pe la fiecare imagine și vor nota pe hârtia primită în prealabil ce cred că este bine și ce cred că este rău în fiecare imagine, care cred că sunt diferențele. După debriefing se vor formula, împreună cu participanții, cei zece pași pe care trebuie să îi facem fiecare în parte pentru a menține un mediu curat:

1. Atenție la eticheta produselor;
2. Separați deșeurile;
3. Alegeți pungile de hârtie (nu plastic);
4. Utilizați deșeurile organice și resturile ca îngrășământ;
5. Nu aruncați gunoiul pe stradă;
6. Nu aruncați lichide periculoase (detergenți, uleiuri, vopsele) în canalizare;

2. Care sunt principalele cauze care afectează mediul? Care este câștigul nostru personal în urma acestor acțiuni? De ce le facem? Ce s-ar întâmpla în timp dacă aceste acțiuni nu ar înceta? Avem vreo responsabilitate în a opri aceste acțiuni? Ce putem face? Care sunt metodele de protecție a mediului?

3. Ce ați sesizat în fiecare imagine? Ce reprezintă imaginile? Care erau diferențele? Ce activități putem face noi în fiecare zi pentru a proteja mediul? Vi se par ușor realizabile?



7. Economisiți apa; 8. Economisiți energia electrică și termică;; 9. Cumpărați electrocasnice care economisesc curentul electric (cu etichete tip A+ sau A); 10. Mergeți cât mai mult mers pe jos sau bicicleta. 4. Povestire: Un băiețel se plimba pe o plajă la reflux și deodată a văzut nenumărate animale marine blocate pe plajă în urma retragerii apei și în pericol de moarte. Un om a observat nedumerit cum băiatul lua pe rând fiecare animal și-l arunca înapoi în apa mării. „Văd că ești foarte bun”, a spus bărbatul. „Dar sunt probabil milioane de animale pe plajă. Sigur nu poate să facă vreo diferență ce faci tu.” Întorcându-se de la marginea apei, băiețelul i-a răspuns: „Tocmai am făcut diferența pentru cel pe care l-am aruncat acum în apă.” 5. Joc de energizare - Mediul, prietenul meu: La finalul sesiunii totii participanții stau în cerc și își aruncă o minge de la unul la altul. Cel care prinde mingea trebuie să spună un element al mediului pe care-l prețuiește și un lucru pe care el poate să-l facă pentru a proteja acel element. 6. Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității 7. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	4. Despre ce este vorba în povestire? Ce părere aveți despre ce a făcut băiețelul? În ce fel a făcut el diferența? Cum credeți că puteți voi să faceți diferența în privința mediului? Puteți să dați un exemplu de ceva ce ați făcut deja până acum pentru a proteja mediul înconjurător?
Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. http://wilderdom.com/games/EnvironmentalActivities.html

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
2. Mediul – parte din viața mea	1 h 30 min	Mediu
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - dezvolte responsabilitate față de mediu; A - se angajeze în comportamente care să protejeze mediul;	Concepte: • Apa • Surse de energie • Reciclare	Materiale de lucru: Un ghem de ață, 3 coli de flipchart, markere.



C - listeze cel puțin trei activități realizabile în viața de zi cu zi care pot proteja mediul înconjurător.		
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de energizare – Pânza vieții (15 minute) Exercițiu de asociere – Pânza vieții (40 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute) Aspecte administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Joc de energizare - Pânza Vieții: Scopul acestui joc este să energizeze grupul, dar și să introducă tema acestei întâlniri. Scopul acestei întâlniri este să prezinte membrilor IMPACT modalități prin care ei pot influența în mod pozitiv mediul înconjurător, prin fapte zilnice foarte simple. Toți participanții vor sta în cerc, cu liderul în centrul cercului. Acest va avea în mână un ghem de ață. Întreabă participanții ce animal, plantă sau alt element al naturii și-ar dori să fie. Dă capătul firului de la ghem celui care răspunde primul. Pe parcurs, în timp ce restul numește elementul din natură care și-ar dori să fie, întreabă care este legătura dintre ele. Spune-le să dea ghemul mai departe, astfel încât să arate că între acele elemente este o legătură. Mulți dintre participanți vor fi conectați la mai multe elemente. Dacă, de exemplu, unul dintre participanți este soarele, atunci el va fi conectat cu aproape toate celelalte elemente. Menține discuția într-un ritm susținut. Întreabă ce se întâmplă dacă scoatem un element din joc – de exemplu, un bolovan, este el important? Roagă persoana care reprezintă bolovanul să miște puțin pânza formată – și vezi cum se simt ceilalți. Întreabă dacă furnicuțele, de exemplu, sau insectele au simțit acea scuturare a pânzei? În timp ce se desface pânza, întreabă participanții despre ce factori determină dispariția unor specii? Și dacă acest lucru are un efect asupra noastră. 2. Exercițiu de asociere: Spune grupului că acum urmează să lucreze pe grupe mai mici de lucru. Mai exact trei grupe. Spune-le să își aleagă o temă dintre următoarele: apă, energie și reciclare. Vor avea apoi 15 minute pentru a realiza un mic ghid pentru protejarea/susținerea fiecăruia dintre ele. La sfârșitul timpului de lucru vor trebui să prezinte rezultatele în grupul mare. Pentru realizarea ghidului vor trebui să răspundă la următoarele trei	Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum vi s-a părut jocul? La ce v-a făcut să vă gândiți jocul acesta? Ce ați simțit când ați văzut pânza în pericol? Ce relație credeți că are omul cu natura, cu mediul înconjurător? Cum credeți că este el influențat de această pânză? Dintre toate ființele și fenomenele naturale care credeți că are cea mai mare influență asupra naturii? Asupra pânzei? Cine credeți că este responsabil de protejarea mediului? Ce s-ar întâmpla dacă nu am avea grijă de mediu? 2. Cum vi s-a părut această activitate? La ce v-ați gândit când ați văzut ce s-ar întâmpla dacă ar dispărea apa, energia sau reciclarea? Câte dintre lucrurile pe care le-ați scris în ghid credeți că facem în viața de zi cu zi?	



Întrebări: - La ce ne folosește în viața de zi cu zi? Ce s-ar întâmpla dacă ar dispărea? - Listează zece modalități prin care poți preveni dispariția ei (pentru energie și apă)/ prin care poți susține creșterea ei (pentru reciclare). - Alege din lista anterioară trei lucruri pe care credeți că le-ați putea face voi în viața de zi cu zi pentru a proteja acest lucru. Fiecare grup va avea apoi 5 minute pentru prezentarea rezultatelor în grupul mare. 3. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 4. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	Cât timp credeți că ne-ar lua să le facem pe primele trei pe care le-ați selectat? Ce ne împiedică să le facem? Ce ne arată toate aceste lucruri cu privire la modul în care protejăm mediul? Ce vom face pe viitor?
Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. http://wilderdom.com/games/EnvironmentalActivities.html

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
3. Principii de reducere a deșeurilor	2 h	Mediu
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: V - dovedească responsabilitate față de mediu prin achiziționarea unor produse care au impact scăzut asupra mediului; A - identifice produse care să protejeze mediul înconjurător; C - listeze principiile unui consum care limitează producerea deșeurilor.	Concepte: • Redu, refolosește, reciclează • Cumpără materiale reciclabile • Consumator responsabil	Materiale de lucru: 5 coli de flipchart, coli A4 câte una pentru fiecare membru al clubului, markere, creioane colorate, carioci.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Brainstorming - Ce semnificație are Ziua Pământului? (15 minute) Lucru pe grupe - Cele 4 principii pentru reducerea cantității de deșeuri pe care le producem (20 minute) Activitate creativă - realizarea unui poster (25 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (40 minute) Aspecte administrative (5 minute)		



Descrierea fiecărei activități: 1. Brainstoriming - introducerea tematicii: Scrie pe flipchart sau pe tablă data de 22 aprilie. Întreabă membrii clubului dacă știu ce semnificație are această zi, de ce este această zi specială? Întreabă-i ce cred ei că reprezintă Ziua Pământului. Cere o definiție de la grup pentru reciclare și scrie această definiție pe flipchart sau tablă. Spune-le că pe Pământ există trei zone în care se regăsește poluare (tipuri de poluare). Întreabă care cred ei că sunt acestea? Ce zonă a Pământului este afectată de gazele mașinilor, avioanelor și ale fabricilor? (Răspuns – aerul, poluarea aerului). Cum credeți că afectează Pământul gunoiul aruncat pe malul râurilor sau pe malul lacurilor și al mării? (Răspuns – apa, poluarea apei). Cum credeți că afectează Pământul hârtiile, plasticul și mucusurile de țigară aruncate pe jos? (Răspuns – solul, poluarea solului). Spune-le că astăzi veți vorbi despre modalitățile simple prin care noi putem să protejăm natura și mediul înconjurător în viața de zi cu zi. 2. Lucru pe grupe - Cele 4 principii pentru a reduce cantitățile de deșeuri pe care le producem: Spune-le copiilor că în activitatea următoare veți încerca să identificați care sunt principiile care, dacă sunt aplicate în viața de zi cu zi, vă ajută să vă comportați mai responsabil față de mediul înconjurător. Pentru aceasta, împarte grupul mare în 4 grupuri mici de lucru. Există 4 principii care, dacă încercăm să le aplicăm în viața de zi cu zi, pot duce la scăderea considerabilă a cantității de deșeuri produse de o persoană, astfel mediul fiind protejat. Cele patru principii sunt: redu, refolosește, reciclează și cumpără produse reciclate. Fiecare grupă va primi câte un principiu. Vor avea 15 minute de lucru pe grupe pentru a prezenta într-o manieră cât mai creativă ce înseamnă principiul respectiv. Întrebările de lucru pentru grupe: ✓ La ce face referire acest principiu - ce credeți că înseamnă? ✓ Dați exemple din viața reală în care putem aplica principiile. La sfârșitul celor 15 minute, fiecare grupă va delega un reprezentant care să prezinte rezultatele grupului. Vor avea maxim 3 minute de prezentare, după care se va discuta cu întregul grup.	Întrebări de procesare/debriefing: 1. Care dintre afirmații v-au impresionat cel mai tare? Știați aceste lucruri? Care este primul lucru la care v-ați gândit după aflarea acestor informații? Cam câte plase de cumpărături duceți acasă după o vizită la magazine? Câți dintre voi merg la cumpărături cu plase de acasă? Câți dintre voi refolosec plasele de cumpărături? Câți dintre voi duc hârtia la centre de reciclare? Câți dintre voi cumpăra produse pentru a reduce cantitatea de ambalaj? 2. Cum credeți că este afectat mediul înconjurător de fiecare dată când mergem la cumpărături fără plase? Dar de fiecare dată când aruncăm o cutie de suc? Dar când aruncăm la gunoi caietele și hârtia folosite peste an? Ce credeți că puteți face fiecare dintre voi pornind de la ce ați spus mai devreme, astfel încât să protejați mediul?
--	--



Cele 4 principii:

Redu – acest principiu se referă la reducerea achizițiilor făcute (a cumpărăturilor), a consumului și a aruncării deșeurilor. Reducerea surselor de producere a deșeurilor este primul pas în reducerea deșeurilor. Acest principiu este cel mai important principiu în eforturile umanității de reducere a cantității de deșeuri produse.

Refolosește – refolosirea diverselor obiecte prin repararea acestora, donarea sau vânzarea lor. Refolosirea produselor în maniera prezentată anterior este chiar mai prietenoasă față de mediu deoarece obiectele refolosite nu mai sunt reprocesate înainte să poată fi folosite din nou.

Reciclează – reciclarea previne nevoia de a folosi materii prime (resurse ale Pământului) pentru fabricarea unor produse de consum. Se pot face o serie de activități, printre care: colectarea materialelor reciclabile, care altfel ar fi considerate deșeuri, sortarea sau procesarea materialelor brute precum fibrele, pentru realizarea de produse noi.

Cumpără produse reciclate – achiziția de produse confecționate din materiale reciclate.

În timpul prezentării rezultatelor lucrului pe grupe, solicitați exemple concrete cu privire la modul în care aceste principii pot fi folosite în viața de zi cu zi.

3. Activitatea creativă – realizarea unui poster: Spune grupului că în următoarea activitate vor descoperi diferite fapte și informații legate de consumul resurselor naturale și de reciclare. Pentru această activitate veți avea printate pe câte o bucatică de hârtie afirmațiile de mai jos. Acestea vor fi trase la sorți de fiecare participant și apoi vor avea 15 minute pentru a realiza un desen pe o coală A4, care să reprezinte, să transmită mesajul pe care îl extrag.

Afirmații:

- ✓ Reciclarea unei conserve de aluminiu salvează suficientă energie încât să facă un televizor să funcționeze pentru 3 ore.
- ✓ O cutie de aluminiu aruncată pe sol, va exista acolo peste 500 de ani!
- ✓ Un bec de 60 W poate funcționa mai mult de o zi cu energie economisită din reciclarea a cca. jumătate de kg de oțel. Într-un an, în SUA reciclarea oțelului economisește suficientă energie pentru a încălzi și ilumina 18.000.000 de locuințe!



- ✓ Reciclarea unei ediții din ziarul de duminică New York Times ar salva 75.000 de copaci.
- ✓ Dacă fiecare american ar recicla o zecime din ziarele pe care le cumpără, s-ar salva 25.000.000 de copaci anual! (Crezi că în România e diferit?)
- ✓ Dacă ai lua un copac bătrân de 15 ani și l-ai transforma în pungi de cumpărături ai obține cca 700 de pungi. Un supermarket le-ar folosi în cca 1 oră! Aceasta înseamnă că într-un an un supermarket folosește cca 60.500.000 de pungi! Câți copaci înseamnă asta?
- ✓ Cantitatea de lemn și hârtie pe care o aruncăm în fiecare an este suficientă pentru a încălzi 50.000.000 de case pentru 20 de ani.
- ✓ Fiercare tonă de hârtie reciclată poate salva 17 copaci, 1438,3 litri de petrol, 3 metri cubi de spațiu de depozitare, 4000 KW de energie, 26.495 litri de apă. Aceasta înseamnă 64% din energia consumată – economisită, 58% din apa consumată – economisită, 27.216 kg mai puține gaze emise în atmosferă!
- ✓ O sticlă modernă necesită până la 4000 de ani până se descompune în sol.
- ✓ Aproximativ o treime din gunoiul menajer este compus din ambalaje.
- ✓ În medie, costul pentru reciclarea unei tone de gunoi costă 30 de dolari, 50 de dolari costă depozitarea unei tone de gunoi la groapa de gunoi și între 65 și 75 de dolari arderea unei tone de gunoi.
- ✓ Reciclarea platiscului economisește de două ori mai multă energie decât arderea sa.
- ✓ În America, în fiecare an se aruncă suficiente sticle și borcane reciclabile pentru a umple un zgârie nori!

Posterele realizate vor fi dispuse apoi în sală sau chiar pe coridorul școlii. (10 minute pentru vizitarea expoziției de postere).

5. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității

6. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.



Alte recomandări/idei: La următoarea întâlnire întrebați câte plase de cumpărături au cumpărat peste săptămână. Puteți să repetați activitatea cu posterele cu alți copii din școală în cadrul unui proiect ecologic – campanie de informare/sensibilizare – pentru mai multe fapte de tipul celor de la activitatea 3, vezi - http://www.paradigm-grp.com/solutions/green/fun_facts/	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. http://www.paradigm-grp.com/solutions/green/fun_facts/ 2. http://wilderdom.com/games/EnvironmentalActivities.html 3. http://justkidsgames.com/play.php?AntPatrol 4. http://ugaecologyclub.wordpress.com/links/ 5. http://www.epa.gov/epawaste/education/teachers.htm
--	---

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
4. Cumpără verde	2 h	Mediu
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea să: A - ia decizii personale cu privire la produsele pe care le consumă; C - descrie șapte criterii ecologice după care să își ghideze opțiunile față de diverse produse.	Concepte: • Criterii ecologice în achiziționarea diverselor produse	Materiale de lucru: 30 de coli de hârtie, o foarfecă și un pix, coli de flipchart pentru fiecare grupă, markere.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de energizare (20 minute) Interviu - sfaturi ecologice pentru cumpărături (20 minute) Turul galeriei (35 minute) Povestire (10 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (50 minute) Aspecte administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Joc de energizare - Astăzi mă duc la Mall: Spune-le că jocul se numește „Astăzi mă duc la Mall” și că de data aceasta au un buget considerabil de 200 lei pentru a cumpăra ce doresc ei. Fiecare va primi 200 de ron după cum urmează: 16 hârtii de 5 lei, 7 de 10 lei și una de 50 de lei. Fiecare persoană va avea în total 24 de bancnote. Fiecare dintre facilitatori trebuie să identifice trei obiecte ale sale pe care să le scoată la vânzare pentru ceilalți. Pentru că fugim la mall în pauza mare - nu avem decât 10 minute pentru cumpărături. Împarte banii, spune-le să aleagă și să pună la vedere		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum s-a desfășurat exercițiul? Ce ați cumpărat? De ce ați cumpărat aceste produse? Ce măsuri ați luat pentru a proteja mediul prin cumpărăturile voastre?



obiectele pe care doresc să le vândă. Întreabă dacă sunt gata. Și spune „Start” la cumpărături. Pentru mai multă energie spune-le că pot negocia între ei dar să nu uite că au la ei un buget de 200 lei care poate fi cheltuit după pofta inimii. După maxim 10 minute oprește jocul.

2. Interviu - sfaturi ecologice pentru cumpărături: Această activitate are ca scop introducerea unor comportamente de consum mai prietenoase și responsabile față de mediu. Organizează grupul în grupuri de câte două persoane. Spune-le că o parte dintre ei vor fi reporteri și o parte vor avea ocazia să dea un interviu cu privire la modul în care fac cumpărături. Fiecare grup de două persoane va fi format dintr-o persoană care ia interviu - reporterul și încă una care răspunde la interviu - interviuatul. Fiecare reporter va primi una din situațiile de mai jos. Pe baza situației primite, reporterii vor trebui să întrebe intervievații în ce măsură situația li se potrivește, dacă li se potrivește să le dea exemple personale în care s-au comportat ca în situația respectivă, dacă nu, de ce cred ei că nu au făcut-o? Spune-le că vor avea 10 minute pentru interviu și 5 minute pentru prezentarea acestuia pe o coală de flipchart.

Situații pentru reporteri:

1. *Cumpără deșept.* Ia-ți ceva timp înainte de a cumpăra ceva. Poate că nu ai cu adevărat nevoie de acel lucru. Te poți gândi la o alternativă la cumpărarea produsului, de exemplu închirierea unui DVD, în loc de cumpărarea lui sau trimiterea unei felicitări electornice în loc de una pe hârtie. A face cumpărături gândindu-te la mediul înconjurător duce la conservarea resurselor, prevenirea deșeurilor și la economisirea banilor.
2. *Cumpără produse durabile.* În locul produselor de unică folosință, care generează foarte multe deșeuri, cumpără produse care sunt mai durabile în timp, precum baterii reîncărcabile, plase și sacoșe re folosibile, sticle de apă care pot fi reumplute.
3. *Evită ambalajele excesive.* Caută produse care au mai puțin ambalaj sau cumpără la kilogram – astfel vei avea mai puține lucruri de aruncat. De asemenea, caută să cumperi lucruri care au ambalaj reciclabil.
4. *Cumpără second hand.* Cumpărând lucruri care au fost folosite înainte înseamnă că astfel nu mai este necesară consumarea resurselor de energie pentru fabricarea acelui produs. Dacă produsul pe care nu mai vrei să îl folosești este

2. Cum a fost să dați interviu? Ce ați aflat în urma acestui exercițiu? Care sunt sfaturile ecologice pentru cumpărături?



încă funcționabil, atunci următoarea persoană care dorește să cumpere acel produs nu va folosi resurse în plus pentru producerea lui. Poți găsi articole de îmbrăcăminte de tip retro, accesorii și obiecte de decor pentru locuință, echipamente sportive, cd-uri sau cărți, etc. la magazinele de gen sau online.

5. *Împarte cu prietenii.* O altă modalitate de a economisi resurse și energie este să faci parteneriat cu prietenii și familia în loc să cumperi un produs nou nouț. Poate, de exemplu, ție și prietenilor tăi vă place același joc video. De ce să nu îl împărțiți în loc să dețineți fiecare același joc? Sau poate poți să închiriezi jocul, pentru a vedea dacă îți place înainte să îl cumperi.

6. *Cumpără produse care sunt ecologice și economice.* Uită-te la steaua nivelului de consum energetic înainte de a cumpara electronice precum televizoare, cd-playere, dvd – playere, calculatoare. Simbolul stelei pentru nivelul de consum energetic este un program menit să ajute la identificarea și promovarea produselor care sunt eficiente din punctul de vedere al consumului energetic.

7. *Cumpără produse fabricate din materiale reciclate.* Cumpărând produse care sunt fabricate cu materiale reciclate înseamnă mai puține resurse naturale consumate, precum copaci, necesare pentru fabricarea acelor produse. Produsele confecționate din hârtie reciclată, plastic reciclat sau alte materiale – sunt ușor de recunoscut în magazine prin informațiile de pe etichete. Puteți începe luând consumabilele necesare pentru școală. Multe magazine au cărți, caiete, pixuri, creioane și alte produse fabricate din materiale reciclate.

3. Turul galeriei: La sfârșitul celor 15 minute, fiecare grupă își va afișa flipchartul cu situația și interviul undeva în sală. Fiecare participant va trebui să stea în dreptul flipchartului pe care l-a pregătit. Spune-le că acum toată lumea va participa la lansarea revistei de mediu pe care ei au scris-o. Pentru aceasta, se vor plimba de la un flipchart la altul în sensul acelor de ceasornic. Atunci când vor auzi o bătaie din palme se vor muta la alt interviu pentru 3 minute.

4. Povestirea: Spune-le participanților că vor avea parte de o poveste puțin diferită, dar care are totuși foarte multe semnificații și s-ar putea să fie surprinzătoare pentru ei.



Cum afectează cumpărăturile mele mediul: Știați că tinerii cheltuiesc sau influențează cheltuirea a peste 300 miliarde de dolari anual – numai în SUA? Adică un dolar din 3 cheltuiți. Dacă faci cumpărături „verzi”, adică gândindu-te la impactul lor asupra mediului, influențezi companiile (faptul că ție îți pasă de impactul pe care produsele lor îl au asupra mediului înconjurător). De ce i-ar păsa unei corporații mari ce crezi și de ce îți pasă ție? În realitate, companiile cheltuiesc anual 12 miliarde de dolari ca să îți vândă ție produsele lor. Dacă tu faci cumpărături „verzi”, trimiți un mesaj către corporații - că ție îți pasă de mediu și că nu îți este teamă să îți folosești puterea de cumpărător pentru a arăta acest lucru. Știai că 67% din părinți (în SUA), când își cumpără o mașină nouă, își bazează decizia și pe sfaturile primite de la copii, chiar dacă aceștia nici măcar nu au permis de conducere? Alegerile tale de cumpărare îi influențează și pe părinții tăi. Părinții tăi cumpără alimente și alte produse și pe baza preferințelor tale. Prietenii tăi, de asemenea, sunt influențați de tine, când le spui cum îți faci cumpărăturile. Ajută-i pe ceilalți să cumpere și ei „verde”, dând un exemplu prin cumpărăturile tale! 4. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 5. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri.	4. Cum a fost povestirea? Ce ai aflat din ea? Ce ai putea voi face pe viitor pentru a vă schimba obiceiurile de cumpărare, astfel încât să protejați mai mult mediul înconjurător? Cum puteți să îi influențați și pe ceilalți, astfel încât să acționeze la fel?
Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. http://www.globalstewards.org/ecotips.htm 2. http://www.epa.gov/wastes/education/pubs/shopping.htm



MODULUL SĂNĂTATE

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas șase întâlniri opționale pe tematica sănătății pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT, le pot implementa la alegere în cadrul întâlnirilor IMPACT.

8.



Scopul Modulului „Sănătate” îl constituie aprofundarea înțelegerii și practicării unui stil de viață sănătos.

Obiectivele generale de învățare ale modulului „Sănătate” pentru membrii IMPACT sunt:

- ✓ să identifice factorii care determină starea de sănătate și de boală;
- ✓ să manifeste interes pentru aprecierea produselor/alimentelor sănătoase;
- ✓ să descrie beneficiile și rolul unei diete echilibrate;
- ✓ să analizeze efectele pe termen scurt/lung ale substanțelor nocive asupra organismului;
- ✓ să descrie beneficiile aerului, apei, soarelui asupra sănătății;
- ✓ să identifice rolul activității fizice și al odihnei în menținerea sănătății;
- ✓ să identifice rolul temperanței și încrederii în promovarea sănătății;
- ✓ să recunoască comportamentele sănătoase și comportamentele de risc în viața de zi cu zi;
- ✓ să analizeze efectele unor comportamente neadecvate stării de sănătate;
- ✓ să descrie stresul, încrederea și respectul de sine în raport cu sănătatea.

Structura modulului „Sănătate”:

Întâlnirea 1 – Viața sănătoasă – o privire generală

Întâlnirea 2 – Alimentația

Întâlnirea 3 – Apă, aer, soare

Întâlnirea 4 – Activitatea, exercițiul fizic, odihna

Întâlnirea 5 – Temperanța, consumul și abuzul, dependența

Întâlnirea 6 – Fără stres

Cum citim acest curriculum despre sănătate: fiecare întâlnire este construită astfel încât să puteți alege din cele șase întâlniri propuse activitățile și metodele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrilor IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.

Durata întâlnirii: este de maxim 2 ore 30 de minute (incluzând lucrul la proiectul în folosul comunității). Aveți posibilitatea să fiți flexibil în alegerea activităților din interiorul modulului și a întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte ca: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an, etc.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
1. O viață sănătoasă – privire generală	2 h	Sănătate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să exploreze respectul față de viața personală, sănătatea proprie dar și a celorlalți; A - să identifice comportamentele de risc, modalități de evitare a lor și întărirea comportamentelor sănătoase; A - să lucreze în echipă și să-și dezvolte creativitatea; C - să descrie starea de sănătate și boală.	Concepte: • Sănătate și boală • Alimentație, apă, aer, soare • Exercițiul fizic, odihna, temperanța • Substanțe toxice, abuz • Sănătate emoțională • Stres • Încredere și respect de sine	Materiale de lucru: 1. Flipchart, coli de flipchart; 2. Hârtie, creioane, markere; 3. Foaie de lucru: indicatorii stării de sănătate; 4. Foi și pixuri.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Exercițiu de spargere a gheții – Proverbe și cugetări despre sănătate (10 minute) Lucru pe grupe/definiția- Sănătate/boală (10 minute) Foaie de lucru - Indicatorii stării de sănătate (25 minute) Cvintet despre stilul de viață sănătos (15 minute) Lucru la proiectul în folosul comunității (30 minute) Joc de rol/povestire (25 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Exercițiu de spargere a gheții: Participanții primesc cartonașe cu proverbe sau cugetări despre sănătate și sunt rugați să le citească și să le comenteze în fața întregului grup. Toate cartonașele se lipesc pe o foaie de flipchart. Exemple de proverbe: <i>Sănătatea e mai bună decât toate.</i> <i>Medicii n-au ce să caute la omul care se culcă la timp și se scoală de dimineață.</i> <i>Sudoarea e semnul vredniciei, somnul e semnul oboselii.</i> <i>Cine mănâncă, fără să muncească, își distruge sănătatea.</i> <i>Nimic nu-i mai de preț pe lume ca sănătatea.</i> <i>Nu întreba omul de sănătate, uită-te la fața lui.</i> <i>Cumpătul ține sănătatea omului și hărnicia ține averea.</i> <i>Cea mai mare avere a omului este sănătatea, toate celelalte decurgând de aici.</i>		Întrebări de procesare/debriefing:



Când suntem sănătoși nu știm ce bogăție avem, abia când ne îmbolnăvim devenim conștienți de ce am pierdut.

Curățenia este mama sănătății.

După ce fiecare și-a prezentat definițiile putem să avem o părere generală despre informațiile pe care le dețin membrii grupului despre sănătate. Proverbele pot fi scrise pe foi colorate și lipite pe perete sau pot fi înmânate una câte una pentru fiecare participant.

2. Exercițiu de definire a conceptelor: Facilitatorul distribuie câte două coli de hârtie și markere fiecărui participant și îi roagă să definească pe fiecare coală ce este boala și ce este sănătatea. Pe o coală de flipchart, facilitatorul desenează două coloane. Pe una din ele vor fi trecute definițiile despre sănătate iar pe cealaltă definițiile despre boală. După 5 minute, participanții sunt rugați să lipească definițiile lor pe foaia de flipchart. Facilitatorul va citi definițiile și le va comenta împreună cu membrii clubului. Sunt citite la urmă definiții ale stării de sănătate (fizică, mentală, socială, spirituală), elaborate de specialiști.

Definițiile sănătății:

American Journal of Health Promotion (nr. 3, 1989) a definit sănătatea optimă ca „un echilibru al sănătății fizice, emotive, sociale, spirituale și intelectuale”.

Sănătatea fizică înseamnă absența bolii și a oricărei infirmități, în prezența energiei și a vitalității suficiente pentru îndeplinirea datoriilor zilnice și a activităților recreaționale, fără a obosei în mod deosebit.

Sănătatea socială se referă la abilitatea de a comunica în mod eficient cu oamenii din jur și cu mediul social, prin angajarea în relații personale satisfăcătoare. Există nenumărate dovezi că cei care au multe legături sociale se îmbolnăvesc mai rar și sunt mai satisfăcuți de viață.

Sănătatea mintală sau psihică se referă atât la absența tulburărilor psihice, cât și la capacitatea de a rezolva solicitările vieții cotidiene și relațiile sociale, fără probleme emotive sau de comportament.

Sănătatea spirituală optimă e definită ca „abilitatea cuiva de a-și dezvolta natura spirituală la potențialul maxim”. Aceasta înseamnă capacitatea de a descoperi și acționa asupra scopului fundamental al vieții, de a învăța să iubim și să primim iubire, bucurie și pace, de a urmări un scop în viață și de a contribui la ameliorarea sănătății spirituale din jurul nostru.

2. Ați descoperit ceva nou despre sănătate și boală? Știați despre cele patru definiții ale sănătății? Cum vă raportați la ele? Cunoașteți oameni care au numai un anumit tip de sănătate?



3. Se construiește și se distribuie o foaie de lucru: indicatorii stării de sănătate. Tinerii sunt rugați să noteze de la 1 la 5 fiecare indicator în funcție de importanța pentru propria sănătate. 1 înseamnă cel mai puțin și 5 cel mai mult. Tinerii se împart în 3 grupuri urmând a decide care indicatori sunt cei mai relevanți pentru grupul lor (grupul mic). În tabel sunt incluși următorii indicatori: alimentația, apa, somnul, activitatea fizică, alcoolul, aerul, soarele, fumatul, emoțiile, odihna, temperanța, stresul, viața socială, medicația, relaxarea, încrederea în sine, depresia, dependența, planificarea viitorului, îngrijorarea, controlul medical periodic. După ce s-a punctat pentru fiecare indicator, pe un tabel special conceput, în care sunt incluși toți acești indicatori sunt acordate punctajele și se face o ierarhie cu privire la importanța lor în viziunea întregului grup.

4. Cvintet despre stilul de viață sănătos. Pentru a face o recapitulare și o fixare a activității de la această întâlnire participanții se împart în 3-4 grupe. Pe flipchart se scrie textul de mai jos. Ei vor trebui să compună un cvintet/poezie despre stilul de viață sănătos urmând următoarele reguli. După ce se lasă 10 minute fiecărei grupe, se prezintă rezultatele în fața întregului grup.

Primul vers: 1 substantiv, al doilea vers: două adjective (două trăsături ale stilului de viață sănătos), al treilea vers: trei verbe la gerunziu (trei acțiuni/comportamente specifice stilului de viață sănătos), al patrulea vers: o propoziție formată din patru cuvinte (care să exprime ce înseamnă pentru voi stilul de viață sănătos), al cincilea vers: un substantiv sinonim cu primul substantiv (care să sintetizeze ideile cvintetului, de exemplu la ce duce stilul de viață sănătos).

5. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității

6. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

7. Povestire/Joc de rol (opțional): Acest joc de rol se poate face numai dacă facilitatorul îl consideră potrivit astfel încât să nu scoată participanții din zona de confort sau provocare. Exercițiul este foarte complex, povestea este foarte dură. Nu se recomandă a se face dacă știți că între participanți există persoane care suferă de o boala dură sau au cunoștințe care suferă de o astfel de boală.

3. Cât de dificil vi s-a părut să ajungeți la o înțelegere cu privire la punctajele acordate fiecărui indicator? Ați ajuns la o concluzie? Cât de dificil vi s-a părut să faceți o ierarhizare? Ce credeți că spune acest lucru despre noi? Ce am putea învăța în urma acestui exercițiu? În ce fel ne ajută acest exercițiu în alt context?



De asemenea, se recomandă a fi facilitat doar de lideii IMPACT cu multă experiență în procesare/debriefing. Pentru a simplifica, în loc de joc de rol se poate face mai bine povestire.

Atenție: *exercițiul poate fi prea dur și poate chiar răni participanții dacă nu este facilitat foarte bine.*

Facilitatorul pregătește și distribuie fișele cu descrierile de rol și decide împreună cu tinerii cine va juca cele trei roluri din scenariu. Jocul de rol se va desfășura ca o scenetă în care personajele interacționează. Se acordă tinerilor câteva minute pentru a analiza situația și a pregăti rolurile după care se va desfășura sceneta. La final, facilitatorul, împreună cu întregul grup, va reflecta cu privire la activitatea desfășurată. Înainte de a începe, facilitatorul îi roagă pe participanți să dea exemple de legi ale naturii (cum ar fi legea gravitației, legi ale electricității, etc.). După aceasta participanții sunt rugați să exemplifice câteva legi naturale care condiționează sănătatea pentru plante, animale și oameni. Scopul acestor întrebări este de a-i face pe tineri conștienți de faptul că totul este coordonat de anumite legi care, prin nerespectare, duc la anumite efecte. Sănătatea, ca și boala, este determinată de deciziile pe care le luăm cu privire la respectarea acestor legi.

Sceneta: [Doctorul și pacientul intră]

Doctorul 1: Bună ziua, domnule George.

Pacientul: [Întins în pat. Încearcă să răspundă dar nu-și poate menține suflul și are dureri mari]

Doctorul 1: Văd că este destul de greu pentru dumneavoastră să stați în pat, nu-i așa?

Pacientul: [Cu mari eforturi, pacientul mai mult șoptește - la fel va proceda pe parcursul întregului interviu.] Da, este destul de greu ...

Doctorul 1: Cum ați dormit?

Pacientul: Am tușit foarte mult și am scuipat și sânge. Mă dor și plămânii.

Doctorul 1: Văd că aveți și febră. Sunteți destul de fierbinte. Puteți să mâncați?

Pacientul: Nu, pot doar să beau.

Doctorul 1: Este destul de dificil să respirați și să mâncați.

Pacientul: Da, mă simt foarte slabit.

Doctorul 1: Și astăzi iarași ați scuipat sânge.

Pacientul: Da.

Doctorul 1: Ei bine, domnule George, situația dumneavoastră este destul de serioasă.

Pacientul: Da, aveți dreptate. Nu am fost bolnav niciodată înainte.

7. Ce s-a întâmplat în această scenetă? Ce sentimente aveți în legătură cu rolurile și situația interpretate? A fost o interpretare conformă cu realitatea? A fost rezolvată problema conținută de situație? Dacă nu, de ce? Care ar fi anumite legi care condiționează sănătatea? Ce ar fi putut fi diferit în interpretare? Care este diferența dintre cei doi medici? De ce a făcut unul din doctori referire la Dumnezeu? Ce ar fi putut fi diferit în scenariu? Ce alt final ar fi fost posibil? Ce ați învățat din această experiență despre sănătate?



Doctorul 1: Mă gândesc că v-ați gândit destul de serios la aceasta, nu-i așa?

Pacientul: Da. Este clar pentru mine că este din cauza stilului meu de viață. Am fumat foarte mult. Care este pronosticul?

Doctorul 1: Am vorbit deja despre faptul că aveți cancer. Nu spun acest lucru ca să vă descurajez ci vreau să cunoașteți adevărul despre situația dumneavoastră. Cancerul s-a extins de la plămâni până la esofag. Din acest motiv nu puteți să mâncați și vă este greu să înghițiți. Durerea pe care o aveți în picioare este o complicație intervenită probabil ca rezultat al extinderii cancerului în tot corpul. Corpul dumneavoastră reacționează cu febră.

Pacientul: Nu putem face nimic?

Doctorul 1: Vă voi spune pe scurt. Dincolo de condiția dumneavoastră destul de rea din acest moment, încă puteți gândi clar. Trebuie să vă mărturisesc că nu veți mai trăi prea mult și probabil dumneavoastră înșivă realizați acest lucru. Dar, așa cum am spus, încă gândiți clar și nu întotdeauna se întâmplă acest lucru. De obicei, atunci când ficatul nu mai poate face față la otravă, nici mintea nu mai este clară. Dar dumneavoastră sunteți o persoană care gândește, domnule George. Și acest lucru este mai mult decât viața fizică.

Pacientul: Da, m-am gândit la acest lucru.

Doctorul 1: Chiar dumneavoastră înșivă ați spus ca ați fumat. Ne cunoaștem de destul de mult timp și știți cât de puțin ați făcut pentru a vă menține sănătatea. Pur și simplu v-ați ruinat propria sănătate. Și nu spun aceste lucruri ca să vă descurajez, pentru că deja le cunoașteți. Dar, domnule George, este o ocazie pentru dumneavoastră de a vă împăca cu Dumnezeu astfel încât să-L puteți întâlni cu bucurie într-o zi. Este ceva ce trebuie să fie în inima dumneavoastră. Este o ocazie.

Pacientul: [Dus pe gânduri.]

Doctorul 1: Noi vom încerca să vă alinăm durerea atât cât ne este cu putință dar, de la un anumit punct nu mai există nicio posibilitate de recuperare.

Pacientul: Și ce ar trebui să fac pentru a găsi această pace?

Doctorul 1: Încă mai avem timp și putem discuta puțin mai târziu despre aceasta.

[Doctorul 2 intră zâmbind și plin de încredere.]

Doctorul 2: Bună dimineața, domnule George. Bună dimineața, domnule doctor. Cum merg lucrurile astăzi, domnule George?

Pacientul: Foarte rău. Am foarte multe dureri.

Doctorul 2: Am primit rezultatele testului la ficat și totul pare



în ordine. Nu este nimic în neregulă. Am vorbit la secția care se ocupă de cazuri ca al dumneavoastră și am decis să facem chimioterapie. De obicei, pacienții se fac bine în primele șase săptămâni, după care lucrurile revin la normal.

Pacientul: Vreți să spuneți că încă mai există speranță?

Doctorul 2: Bineînțeles. Întotdeauna există speranță. Și dacă chimioterapia nu funcționează, există o altă opțiune, terapia cu hormoni. Întotdeauna sunt posibilități. Trebuie să fiți mai încrezător, domnule George. Să vă ridicați din pat și să faceți o plimbare. Nu mai stați întins toată ziua. Niciodată să nu deznădăjduiți. Lucrurile se vor rezolva.

Pacientul: Dumneavoastră ce spuneți, domnule doctor?

Doctorul 1 (adresându-se celui alt medic): Domnule doctor, știți foarte bine că domnul George nu mai are prea mult de trăit. Chimioterapia și terapia cu radiații există, domnule George, dar vor face ca lucrurile să fie mai rele pentru dumneavoastră. Probabil că veți mai trăi pentru câteva luni în plus, dar nu vor fi niște luni plăcute. Nu recomand acest lucru. Și nu vă recomand acest lucru pentru că ar înrăutăți situația și ar face-o mult mai dificilă pentru dumneavoastră. Puteți folosi niște metode naturale pentru a mai alina suferința, dar principalul este ca mintea dumneavoastră să fie clară și să lăsați totul în mâna lui Dumnezeu.

Doctorul 2: Oh, Domnule doctor! Cum puteți ...?

Alte recomandări/idei:

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

1. Călineci, Marcela Claudia, 2008, Drept la țință/Ghid de dirigenție și consiliere educațională, București: Editura Educația 2000+
2. Baban, Adriana, 2003, Consiliere educațională, Cluj_Napoca, S.C. PSINET SRL
3. http://www.intelepiciune.ro/proverbe_zicatori_romanesti_celebre_343_despre_Sanatare.html
4. Ludington Aileen, Diehl Hans, 2004, Tablete de stil de viață, București: Editura Viață și Sănătate
5. Rădulescu Emil, 2003, Alimentația inteligentă, București: editura Viață și Sănătate
6. Bucur Gheorghe Eugeniu, Popescu Octavian, 1999, Educația pentru sănătate în școală, București: Editura Fiat Lux



Alte recomandări/idei:	7. Drăgan Ion, Petroman Pavel, Mărgineanțu Dorina, 1992, Educația noastră cea de toate zilele, Timișoara: Editura Eurobit 8. Nădăsan Valentin, Azamfirei Leonard, 1999, Start Nou, Un stil de viață pentru mileniul trei, București: Editura Viață și Sănătate 9. Rădulescu Emil, 2009, Întrebări, controverse și obiecții referitoare la stilul de viață, București: Editura Viață și Sănătate 10. Azamfirei Leonard, 2009, E bine să știi, o carte pentru oameni sănătoși și bolnavi, București: Editura Viață și Sănătate
-------------------------------	--

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
2. Alimentația	2 h	Sănătate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să crească gradul de responsabilitate în ceea ce privește alimentația corectă; A - să explice care este rolul substanțelor din alimente; A - să diferențieze comportamentele sănătoase de comportamentele de risc în ceea ce privește alimentația, o atitudine responsabilă față de alimentație; C - să precizeze principii de bază ale alimentației, descrierea beneficiilor alimentației sănătoase, enumerarea principalelor elemente nutritive din cadrul diferitelor tipuri de alimente, precizarea modului în care se formează kilocaloriile.	Concepte: • Alimentație, nutriție • Carbohidrați, grăsimi, proteine, vitamine, minerale • Piramida alimentației echilibrate • Dieta echilibrată • Kilocaloriile	Materiale de lucru: 1. Hârtie de scris și creioane; 2. Material multiplicat: „Învățăm împreună despre alimentație”; 3. Coli tipărite cu tabelul „Știu / Vreau să știu / Am învățat”; 4. Foi flipchart cu informațiile sau proiector.



Metodele nonformale folosite/Timp acordat:

Exercițiu - Învățăm împreună despre alimentație (25 minute)

Joc de energizare - Pizza italiană (5 minute)

Exercițiu - „Știu/ Vreau să știu/ Am învățat” pe tema elemente ale nutriției: carbohidrați, grăsimi, proteine, vitamine, minerale (30 minute)

Prezentare material - Kilocaloriile și dieta echilibrată (20 minute)

Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității IMPACT (30 minute)

Administrative (5 minute)

Descrierea fiecărei activități:

1. Exercițiu de spargere a gheții - Salata de fructe: Participanții stau pe scaune iar unul dintre ei este fără scaun. Primii patru sunt rugați să aleagă câte un fruct. Următorii vor primi, în ordine, numele unui fruct din cele patru alese de colegii lor. După ce toți membrii grupului au un fruct, facilitatorul va menționa regulile jocului. În momentul în care cel care stă în picioare menționează unul din cele patru fructe alese inițial, cei care sunt reprezentanții fructului respectiv se vor ridica în picioare și vor încerca să schimbe locurile între ei. De asemenea, cel care stă în picioare va încerca să se așeze pe unul din scaunele libere. După ce scaunele au fost ocupate, cineva va rămâne fără scaun. Așa că va fi rândul lui să nominalizeze un fruct. Se poate folosi și expresia „salata de fructe”, moment în care toți jucătorii se vor ridica în picioare și vor căuta să ocupe un alt scaun. Jocul se finalizează după câteva minute.

2. Învățăm împreună despre alimentație: Facilitatorul împarte membrii grupului în grupuri mai mici de patru persoane, astfel încât fiecare membru al grupei să aibă un număr de la 1 la 4. Toți cei care au numărul 1 vor forma un grup, toți cei cu numărul 2 un alt grup și așa mai departe. Fiecare din cele 4 grupe primește un text despre alimentație (vezi textul mai jos).

Facilitatorul explică că grupurile formate din cei cu numerele 1,2,3,4 se vor numi de acum grupuri de experți. Sarcina lor este să învețe bine materialul prezentat în secțiunea de articol care le revine. Ei trebuie să o citească și să o discute între ei pentru a o înțelege bine. Apoi trebuie să hotărască modul în care o pot prezenta, pentru că urmează să se întoarcă la grupul lor original pentru a prezenta această parte celorlalți. Este important ca fiecare membru al grupului de experți să înțeleagă că el este responsabil de predarea acelei porțiuni a

Întrebări de procesare/debriefing:

2. De ce se spune că suntem ceea ce mâncăm? Care sunt alimentele de bază recomandate în textul citit și care constituie dieta ideală? Care sunt elementele de care trebuie să ținem cont atunci când vorbim despre alimentație?



textului celorlalți membri ai grupului inițial. După ce grupele de experți și-au terminat lucrul, fiecare individ se întoarce la grupul său inițial și predă celorlalți conținutul pregătit. La final, facilitatorul reamintește tema și unitățile de învățare apoi le cere tinerilor să prezinte oral, în ordinea inițială, fiecare parte a articolului, așa cum au asimilat-o în cadrul grupului de „experți”. Pe parcursul prezentării, membrii clubului sunt încurajați să comenteze diferitele principii expuse precum și relevanța lor pentru viața lor de zi cu zi. Liderul poate să-i încurajeze cu diferite întrebări. Pentru a face exercițiul cât mai interactiv puteți să recomandați grupurilor mici să aleagă din următoarele metode de prezentare: mimă, scenetă, film, text în rimă, cântec, desen, etc.

Fișa de lucru

Corpurile noastre sunt constituite din alimentele pe care le consumăm. Țesuturile corpului se distrug neîncetat. Fiecare mișcare a fiecărui organ are ca rezultat degradarea, care este reparată prin alimentele pe care le folosim. Fiecare organ al corpului își cere partea de alimente. Creierului trebuie să i se dea porția; oasele, mușchii, nervii și le cer pe ale lor. Este un proces minunat, care transformă hrana în sânge și folosește acest sânge pentru a reconstrui diferite părți ale corpului, dar acest proces continuă fără încetare, dând viață și tărie fiecărui nerv, mușchi sau țesut.

Ar trebui alese acele alimente care furnizează cel mai bine elementele necesare construirii corpului. În această alegere, apetitul nu este ghidul cel mai sigur. Prin obiceiuri greșite de alimentație, apetitul s-a modificat. El cere adesea hrană care vatămă sănătatea și provoacă slăbiciune, în loc să aducă tărie. Nu ne putem conduce sigur după obiceiurile societății. Boala și suferința care se întâlnesc la orice pas se datorează în general greșelilor populare în ceea ce privește alimentația.

Cerealele, fructele, nucile și legumele constituie dieta ideală. Aceste alimente, pregătite într-un mod cât se poate de simplu, sunt cele mai sănătoase și mai hrănitoare. Ele oferă tărie, rezistență și vigoare intelectului.

Alimentația noastră trebuie să fie potrivită cu anotimpul, cu climatul în care trăim și cu ocupația pe care o avem. Unele alimente care sunt potrivite pentru un anotimp sau un anumit climat nu sunt potrivite în altul. Tot astfel, există alimente diferite, potrivite perfect pentru persoane cu ocupații diferite. Deseori, o hrană care poate fi folosită spre avantajul celor angajați în muncă fizică grea este nepotrivită pentru persoane care au ocupații sedentare sau care necesită un efort intelectual intens.



Cu nucile pot fi combinate cerealele, fructele și unele rădăcinoase, acestea rezultând în produse alimentare sănătoase și hrănitoare. Ar trebui avut totuși grijă să nu se folosească o cantitate prea mare de nuci. Cei care se simt rău în urma folosirii alimentelor pe bază de nuci pot vedea cum dificultatea este înlăturată ținând cont de această precauție.

Când sunt pregătite cum trebuie, măslinile, ca și nucile, țin locul untului și preparatelor din carne. Uleiul, consumat direct din măslină, este mult preferabil grăsimii de proveniență animală.

Nu ar trebui să fie o mare varietate la niciuna dintre mese, pentru că acest lucru încurajează supraalimentarea și produce indigestie.

Nu este bine să se mănânce fructe și legume la aceeași masă. Dacă digestia este slabă, folosirea ambelor va provoca oboseala și neputința de a depune efort intelectual. Este mai bine să se consume fructele la o masă și legumele la alta.

Mesele ar trebui să fie variate. Aceleași feluri de mâncare, pregătite în același fel, nu ar trebui să apară pe masă zi după zi, masă după masă. Mesele sunt consumate cu mai multă plăcere, iar organismul este mai bine hrănit când hrana este variată.

După finalizarea prezentărilor și discuțiilor are loc procesarea.

3. Joc energizant: Pizza italiană: Participanții trebuie să se așeze în cerc, se întorc toți cu fața într-o singură direcție, stând unul înapoia celuilalt. Grupul are sarcina să gătească o pizza italiană, iar tava în care se pregătește compoziția este spatele fiecăruia dintre participanți. Astfel, ei trebuie să urmeze următorii pași:

✓ se frământă aluatul

✓ se întinde aluatul

✓ se toarnă apoi ingredientele: cașcavalul, ouăle, se taie ciupercuțe, ceapă, ardei

✓ se introduce tava în cuptor și se așteaptă până se coace. Poftă bună!

Liderii le demonstrează participanților cum să urmeze pașii pentru pregătirea pizzei și le vor arăta gesturile care însoțesc fiecare pas în parte. Ex.: se frământă aluatul = se masează mușchii spatelui...

Dupa ce o tranșă a fost scoasă de la cuptor, se mai pregătește încă una, dar de data aceasta, grupul trebuie să se întoarcă în direcția opusă, astfel cei care au făcut masaj celor din fața lor, vor fi acum masați chiar de aceștia.



4. Elemente ale nutriției: După ce participanții au învățat în mod practic cum să facă pizza pe spatele colegilor lor, facilitatorul va trece în revistă cu întregul grup de tineri ceea ce știu deja despre elementele nutriționale (carbohidrați, grăsimi, proteine, minerale) și se formulează întrebări la care se așteaptă găsirea răspunsului în cadrul întâlnirii. Se cere membrilor IMPACT să formeze perechi. Li se dă și un tabel cadru cu trei coloane: (Coloana 1: „Știu/Ce credeam că știm”, Coloana 2: „Vreau să știu/Ce vreau să știu” și Coloana 3: „Am învățat/Ce am învățat în cadrul acestei întâlniri”) și se cere să facă o listă cu tot ce știu despre tema ce urmează a fi discutată în cadrul orei. Se desenează pe tablă/foaie de flipchart același tabel cu cele trei coloane. După ce timpul de lucru a expirat, li se cere câtorva perechi să spună celorlăți ce au scris pe listele lor, iar în tabelul de pe tablă se vor nota lucrurile cu care toți sunt de acord. După completarea primei coloane a tabelului li se va cere tinerilor să formuleze întrebări despre lucrurile de care nu sunt siguri. Aceste întrebări pot apărea în urma dezacordului privind unele detalii sau pot fi doar produsul curiozității lor. Ele vor fi trecute în coloana din mijloc. După aceasta, facilitatorul va prezenta un material despre elementele componente ale alimentelor (vezi mai jos). După prezentarea materialului, se va reveni la întrebările pe care le-au formulat înainte și pe care le-au trecut în coloana „Vreau să știu”. Se va verifica la care întrebări s-au găsit răspunsuri și se vor trece aceste răspunsuri în coloana „Am învățat”. În continuare, tinerii vor verifica ce alte informații au găsit în materialul prezentat și care nu au legătură cu nici una din întrebările puse la început și le vor trece și pe acestea în coloana „Am învățat”. În final se vor trece în revistă întrebările care au rămas fără răspuns și se va discuta posibilitatea găsirii unor surse care să furnizeze răspunsuri la aceste întrebări. (Vezi Anexa 1 - Modul Sănătate)

5. Kilocaloriile și dieta echilibrată: Se prezintă un material power point sau sunt prezentate pe coli de flipchart următoarele:

Kilocalorii (kcal). Cât de multe, de unde? (o metodă de calcul)

Cât de multe? Pentru a răspunde la această întrebare ar trebui să ținem cont de următoarele întrebări: Ești bărbat sau femeie? Ești înalt sau scund? Ce greutate ai? Ce vârstă ai? Ce ocupație ai?

4. Care este itinerariul mâncării? În ce se descompune mâncarea după ce ajunge în stomac? Cum este produsă energia necesară pentru activitățile zilei? Ce ar putea să constituie combustibilul organismului uman?



Deci, atunci când vrem să vedem care este necesarul estimativ de kcal. ne putem orienta după tabelul următor:

Vârsta	Înălțime		Greutate		Kcal zilnice	
	Bărbat	Femeie	Bărbat	Femeie	Bărbat	Femeie
15-18	174 cm	166 cm	67 kg	58 kg	3100	2500
19-24	176 cm	165 cm	74 kg	60 kg	3000	2400
25-50	176 cm	164 cm	74 kg	59 kg	2900	2300
51-64	173 cm	161 cm	72 kg	57 kg	2500	2000
65 +...	169 cm	158 cm	60 kg	55 kg	2300	1800

Cum se calculează?

Pentru carbohidrați - 1g carbohidrați = 4 kcal

Pentru grăsimi - 1g grăsime = 9,3 kcal

Pentru proteine - 1g proteine = 4,1 kcal

De unde?

Carbohidrați: 55-60% din total

Grăsimi: 25-30% din total

Proteine: 10-15% din total

De exemplu, cantitatea totală de kcal = 2400

Atunci

55% carbohidrați = 1320 kcal = 330 g carbohidrați (1 g=4 kcal)

30% grăsimi = 720 kcal = 77 g grăsime (1 g=9,3 kcal)

15% proteine = 360 kcal = 88 g proteine (1 g=4.1 kcal)

Exemplu

100 gr. de:	Carbo. g	Grăsimi g	Proteine g	Carbo. kcal	Grăsimi kcal	Proteine kcal
grâu	72,7	1,9	14	280,8	17,67	57,4
fasole	45	1,4	20,6	180	13,02	84,46
migdale	5,4	54,1	18,7	21,6	503,13	76,60
brocoli	2,7	0,2	3,5	10,8	1,86	14,35
mere	11	0,6	0,3	45,6	5,58	1,23
lapte de soia	2,4	2,2	3,7	9,6	20,46	15,17



În rezumat:

Total	Carbohidrați	Grăsimi	Proteine
100%	55%	30%	15%
3000 kcal	1650 kcal	900 kcal	450 kcal
calcul	4 kcal = 1 g	9,3 kcal = 1 g	4,1 kcal = 1 g
Zilnic =	413 g	97 g	110 g

6. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității

7. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

Alte recomandări/idei:

Aceste activități sunt recomandate membrilor IMPACT cu vârstele cuprinse între 14 – 19 ani. În cazul în care doriți utilizarea acestui material pentru tinerii cu vârstele cuprinse între 12-14 ani materialul trebuie adaptat la nivelul lor de înțelegere.

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

1. <http://sag-gesundkost.de/index.php?id=49&group=allgemein&l=en>
2. Institute for Health Promotion <http://ig-online.org/index.php?l=en>
3. De ce cereale integrale? <http://www.srac.info/files/brochures/ro/2009-04-ro/index.html>
4. Ludington Aileen, Diehl Hans, 2004, Tablete de stil de viață, București: Editura Viață și Sănătate
5. Rădulescu Emil, 2003, Alimentația inteligentă, București: editura Viață și Sănătate
6. Bucur Gheorghe Eugeniu, Popescu Octavian, 1999, Educația pentru sănătate în școală, București: Editura Fiat Lux
7. Dragan Ion, Petroman Pavel, Margineantu Dorina, 1992, Educația noastră cea de toate zilele, Timișoara: Editura Eurobit
8. Nădăsan Valentin, Azamfirei Leonard, 1999, Start Nou, un stil de viață pentru mileniul trei, București: Editura Viață și Sănătate
9. Rădulescu Emil, 2009, Întrebări, controverse și obiecții referitoare la stilul de viață, București: Editura Viață și Sănătate
10. Azamfirei Leonard, 2009, E bine să știi, o carte pentru oameni sănătoși și bolnavi, București: Editura Viață și Sănătate



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
3. Apă, aer, soare	1 h 40 min	Sănătate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - Să aprecieze importanța unor mijloace simple cum ar fi apa, aerul, lumina solară, pentru promovarea sănătății; A – Să utilizeze factorii naturali enumerați (apă, aer, soare) în viața de zi cu zi; C – Să descrie beneficiile apei, aerului și soarelui în promovarea sănătății proprii dar și a altora.	Concepte: • Apa • Aerul • Respirația • Lumina solară	Materiale de lucru: 1. Coli de flipchart; 2. Creioane colorate, scotch band; 3. Text; 4. Cartoane colorate.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Lucru pe grupe – Jocul râului (25 minute) Prezentare – Apa (10 minute) Exercițiu de energizare (respirație) (5 minute) Lectură text (30 minute) Știați că (10 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (35 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Jocul râului: Grupul de tineri va fi împărțit în subgrupuri. Fiecare dintre acestea va primi o foaie de flipchart pe mijlocul căreia va fi desenat un râu. Participanții vor trebui ca de o parte și de alta a acestui râu să adauge tot ce consideră necesar pentru a construi o comunitate de locuit (fabrici, case, școli, păduri). În final, desenele vor fi alăturate unul lângă altul pentru a sugera un râu care trece prin diferite comunități. Se vor analiza toate desenele punând astfel întrebări legate de modul în care deșeurile din fiecare comunitate ajung în aceleași ape, adică cu accent pe modul în care, implicit, fiecare comunitate își deversează propriile deșeuri, conducând în acest fel la poluarea râului și a apelor. 2. Exercițiul de energizare: Găsiți un loc în care tinerii să poată întinde brațele fără să atingă pe altcineva. Solicitați tinerilor să tragă adânc aer în		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Care sunt diferitele tipuri de deșeuri care sunt aruncate de obicei în râuri? Cunoașteți alte modalități prin care râurile sunt poluate? Care sunt efectele pe termen scurt și lung ale deversării deșeurilor în râuri? Ce am putea face pentru a preveni poluarea râurilor? Care este responsabilitatea noastră față de poluarea râurilor?



piept și să ridice brațele la înălțimea umerilor, să inspire și să expire adânc în timp ce întind mâinile cât pot de departe. Se repetă timp de 6-7 respirații complete. 3. Text/lectură: Se citește împreună cu toți membrii echipei textul de mai jos cu privire la respirație și aer curat după care se poartă o discuție liberă cu tinerii cu privire la modul cum respirăm și importanța aerului curat în viața noastră zilnică. RESPIRAȚIA: Pentru a avea un sânge bun, trebuie să respirăm bine. Inspirarea adâncă, deplină, a aerului curat, care umple plămânii cu oxigen, purifică sângele. Ei îi dau o culoare vie și îl trimit, asemenea unui curent dătător de viață, în fiecare parte a corpului. O bună respirație liniștește nervii, stimulează pofta de mâncare, îmbunătățește digestia și produce un somn sănătos, înviorător. Plămânilor ar trebui să li se acorde cea mai mare libertate posibilă. Capacitatea lor crește prin activitate liberă, dar scade dacă sunt îngrădiți și apăsați. De aici, efectele dăunătoare ale practicii atât de răspândite, în special în ocupațiile sedentare, de aplecare a corpului asupra lucrului. În această poziție este imposibilă respirația profundă. Respirația superficială devine în scurt timp un obicei, iar plămânii își pierd puterea de a-și mări volumul. Un efect similar este produs prin folosirea corsetului. Părții inferioare a pieptului nu i se lasă suficientă libertate; mușchii abdominali, care au fost făcuți să ajute la respirație, nu se pot desfășura pe deplin și plămânii sunt stingheriți în activitatea lor. Astfel, nu este primită o cantitate suficientă de oxigen. Sângele se mișcă greu. Substanțele de excreție, toxice, care ar trebui aruncate afară în timpul expirării, sunt reținute, iar sângele devine impur. Nu numai plămânii sunt astfel afectați, ci și stomacul, ficatul și creierul. Pielea devine lividă, digestia este întârziată, inima și creierul sunt afectate, gândurile sunt confuze, moralul scade, întregul organism devine deprimat și inactiv și în mod deosebit susceptibil de a se îmbolnăvi. AERUL CURAT: Plămânii expulzează neîncetat impuritățile și trebuie să fie continuu alimentați cu aer proaspăt. Aerul impur nu oferă cantitatea necesară de oxigen, iar sângele trece pe la creier și pe la celelalte organe fără a fi revitalizat. Din acest motiv, este necesară o bună aerisire. Întregul organism este slăbit când se locuiește în camere închise, neaerisite, în care aerul este închis și viciat. El devine extrem de sensibil la influența frigului, iar o ușoară expunere la rece aduce îmbolnăvire. Putem deveni palizi și lipsiți de vigoare din pricină că stăm închiși în casă. Respirăm același aer mereu și mereu, până când acesta este încărcat cu substanțele otrăvitoare eliminate prin pori și din plămâni; și impuritățile sunt	Câtă apă este necesară unui adult într-o zi și pentru ce? Cum am putea, în mod individual, să combatem poluarea râurilor și risipa de apă? Ce puteți aplica în viața voastră din ceea ce am învățat astăzi? 3. Ce ați reținut din cele două texte? Care sunt ideile principale care vă vin în minte? În ce fel vă ajută aceste informații pe voi în viața de zi cu zi?
---	--



aduse în felul acesta înapoi în sânge. 4. Știați că...: Afirmatiile de mai jos pot fi scrise pe cartonașe și grupul poate fi împărțit în 3-4 echipe. Fiecare echipă poate să facă o reprezentare a conținutului de mai jos folosind diferite metode: desen, mimă, scenetă, etc. <i>...soarele omoară microbii?</i> <i>...expunerea excesivă la soare poate conduce la apariția cancerului de piele?</i> <i>...expunerea la soare face pielea mai elastică?</i> <i>...o piele moderat bronzată este mai rezistentă la infecții?</i> <i>...soarele are capacitatea de a spori buna dispoziție și de a ridica moralul?</i> <i>...sub acțiunea razelor soarelui organismul fabrică vitamina D, care ajută organismul să clădească oase puternice?</i> <i>...soarele previne apariția rahitismului la copii și a osteoporozei la adulți?</i> <i>...razele soarelui scad nivelul colesterolului, întăresc sistemul imunitar?</i> <i>...soarele este sursa principală de energie de pe planeta noastră?</i> <i>...lumina soarelui stimulează toate procesele vitale și tonifică organismul?</i> După ce au fost prezentate toate conținuturile se mai face o scurtă recapitulare a ceea ce au reținut după această întâlnire și modul în care ar putea să le folosească aceste informații într-un proiect de serviciu în folosul comunității. 5. Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității 6. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Ludington Aileen, Diehl Hans, 2004, Tablete de stil de viață, București: Editura Viață și Sănătate 2. Bucur Gheorghe Eugeniu, Popescu Octavian, 1999, Educația pentru sănătate în școală, București: Editura Fiat Lux 3. Nădăsan Valentin, Azamfirei Leonard, 1999, Start Nou, un stil de viață pentru mileniul trei, București: Editura Viață și Sănătate



	4. Rădulescu Emil, 2009, Întrebări, controverse și obiecții referitoare la stilul de viață, București: Editura Viață și Sănătate 5. Azamfirei Leonard, 2009, E bine să știi, o carte pentru oameni sănătoși și bolnavi, București: Editura Viață și Sănătate
--	--

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
4. Activitatea fizică, odihna	2 h	Sănătate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să manifeste un comportament echilibrat în ceea ce privește activitatea fizică și odihna; A - să recunoască aspectele care afectează sănătatea din punctul de vedere al activității fizice și al odihnei; C - să descrie importanța activității fizice pentru promovarea sănătății, enumerarea efectelor pozitive pe care la aduce odihna în viața personală.	Concepte: • Activitate fizică • Refacere • Odihnă • Somn • Timp liber • Concediu	Materiale de lucru: 1. Flipchart și coli de flipchart; 2. Foaie de lucru pentru exercițiul de reconstituire, plicuri, foarfece, lipici; 3. Foi de scris și creioane.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Ciorchinele – De ce este importantă activitatea fizică? (30 minute) Reconstituirea – exercițiu pentru rolul exercițiului fizic (30 minute) Rețeta pentru odihnă (20 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (35 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Ciorchinele: de ce este importantă activitatea fizică? Pe o foaie de flipchart (sau pe tablă) se notează în mijloc o propoziție nucleu: „Activități fizice”. Tinerii sunt rugați să contribuie cu răspunsuri la cuvintele propuse. Facilitatorul va nota ideile esențiale pe flipchart/tabla legând cuvintele sau ideile produse de întrebarea nucleu prin linii care evidențiază conexiunile dintre idei. Răspunsurile în legătură cu întrebarea propusă vor fi structurate în formă de ciorchine.		Întrebări de procesare/debriefing:



Tinerii sunt rugați să țină cont de următoarele reguli:

- ✓ Scrieți tot ceea considerați necesar legat de tema respectivă.
- ✓ Nu judecați ideile expuse, doar luați act de acestea.
- ✓ Nu vă opriți până nu epuizați toate ideile pe care le aveți legate de tema dată. Dintr-o idee dată pot apărea alte idei, astfel puteți construi „sateliți” ai ideei respective. Lăsați să apară cât mai multe și mai variate legături între idei. Nu limitați numărul de idei, nici fluxul de legături dintre ele.

2. Reconstituirea – exercițiu pentru rolul exercițiului fizic: se formează cinci grupe de lucru, fiecare grupă primește câte un plic în care este inclusă o declarație cu privire la rolul exercițiului fizic. În plicuri se vor afla următoarele declarații:

Exercițiile fizice asigură călirea organismului și contribuie la dezvoltarea armonioasă și multilaterală a organismului.

Exercițiile fizice formează și dezvoltă deprinderi motrice necesare cum ar fi mers, alergare, sărituri, târâre, echilibru, tracțiune, împingere, aruncare, prindere, câțărare, ridicare, transportul de greutate.

Exercițiile fizice formează și dezvoltă calități morale și de voință cum ar fi hotărâre, perseverență, tenacitate, corectitudine, curaj, voință, stăpânire de sine, disciplină, simț estetic, încadrare în colectivitate.

Exercițiile fizice dezvoltă calități fizice cum ar fi viteză, forță, rezistență, îndemnare, creșterea tonusului muscular.

Exercițiile fizice întăresc inima, scad tensiunea arterială, îmbunătățesc circulația și întăresc oasele.

Toate aceste declarații vor fi printate pe foi separate iar cuvintele vor fi decupate din propoziție. Rolul fiecărui grup va fi acela de reconstituire a acestor declarații și de a formula propoziția întreagă. După reconstituire, fiecare grup va citi declarația în fața tuturor colegilor. Întregul grup poate face comentarii cu privire la fiecare din aceste declarații.

3. Rețeta pentru odihnă: Participanții sunt rugați să alcătuiască o scurtă rețetă pentru odihnă folosind următoarele ingrediente: recreație, refacere, somn, oboseală, timp liber, hobby, contactul cu natura, concediul, week-end, deconectare, distracție, dezvoltare. Grupul se va împărți în mai multe echipe și fiecare echipă va face o prezentare despre odihnă astfel încât să țină cont de programul lor obișnuit.

La sfârșitul întâlnirii se va face o recapitulare a ceea ce au învățat în urma acestei întâlniri.

3. Ce ați învățat în urma acestei întâlniri? Cum vă propuneți voi de aici înainte să vă faceți un program de odihnă?



4. Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității 5. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Călineci, Marcela Claudia, 2008, Drept la țintă/Ghid de dirigenție și consiliere educațională, București: Editura Educația 2000+ 2. Baban, Adriana, 2003, Consiliere educațională, Cluj Napoca, S.C. PSINET SRL 3. Ludington Aileen, Diehl Hans, 2004, Tablete de stil de viață, București: Editura Viață și Sănătate 4. Bucur Gheorghe Eugeniu, Popescu Octavian, 1999, Educația pentru sănătate în școală, București: Editura Fiat Lux 5. Drăgan Ion, Petroman Pavel, Mărgineanțu Dorina, 1992, Educația noastră cea de toate zilele, Timișoara: Editura Eurobit 6. Nădăsan Valentin, Azamfirei Leonard, 1999, Start Nou, un stil de viață pentru mileniul trei, București: Editura Viață și Sănătate 7. Rădulescu Emil, 2009, Întrebări, controverse și obiecții referitoare la stilul de viață, București: Editura Viață și Sănătate 8. Azamfirei Leonard, 2009, E bine să știi, o carte pentru oameni sănătoși și bolnavi, București: Editura Viață și Sănătate



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
5. Temperanța, consumul de droguri și substanțe toxice, dependența	2 h	Sănătate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să ia atitudine împotriva consumului de droguri și substanțe toxice pentru organism, să spună NU consumului de droguri; A - să identifice consecințele consumului de droguri și al substanțelor toxice asupra sănătății individuale; C - să enumere cel puțin cinci efecte negative pe termen scurt și cinci efecte negative pe termen lung ale consumului de droguri și substanțe toxice.	Concepte: • Temperanța – poate fi definită ca moderație, control de sine, înfrânare, abținere, cumpănă • Drog • Alcool • Tutun • Dependența – starea de a fi înrobitor unui obicei/deprindere care este format(ă), psihic sau fizic, prin obiceiuri într-o așa măsură încât încetarea acestuia/acesteia poate cauza traume severe.	Materiale de lucru: 1. Biletele cu declarații despre alcool; 2. Coli de flipchart; 3. Creioane colorate, hârtie; 4. Diverse reviste; 5. Foaie de lucru - Consecințele consumului de droguri pentru fiecare participant.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Discuție liberă (25 minute) Poster - Portretul unui fumător (20 minute) Lucru pe grupe (20 minute) Povestire – comentariu declarație (20 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității IMPACT (30 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Comentarii despre consumul de alcool: Rugați grupul să stea pe scaune, într-un cerc. Facilitatorul va introduce într-o cutie un set de declarații cu privire la alcool și la consumul de alcool. Fiecare participant va extrage un bilet și va face comentarii cu privire la declarația respectivă.		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Există scuze pentru oamenii beți? Este bine să bei din când în când, în cantități moderate?



Declarațiile care vor fi introduse:	De ce se spune că atunci când bei un pahar de alcool devii un alt om? Este alcoolismul un semn de slăbiciune morală? Te face alcoolul mai bărbat? De ce? Sunt afectate deciziile unui om atunci când consumă alcool? În ce fel?
<i>Sub influența intoxicării cu alcool au fost săvârșite tot felul de crime, dar, în multe cazuri, cei implicați au fost scuzați, pe motiv că nu erau conștienți de ceea ce fac. Asta nu micșorează vina criminalului. Dacă cu mâna lui acesta duce paharul la gură și ia în mod deliberat ceea ce știe că-i distruge capacitățile de a raționa, el devine responsabil pentru orice rău pe care-l face sub influența intoxicației, chiar din momentul în care lasă ca apetitul să-l stăpânească, schimbându-și facultățile judecătii pe băuturi dăunătoare.</i>	
<i>Alcoolul încălzește atmosfera la o petrecere.</i>	
<i>Strigătele milioanei de oameni care mor de foame în lumea noastră ar putea repede fi aduse la tăcere, dacă banii ce intră în punga vânzătorilor de alcool ar fi cheltuiți pentru alinarea suferințelor omenirii.</i>	
<i>Consumul de alcool te face mai bărbat.</i>	
<i>Unde-i băutură, nu este rațiune.</i>	
<i>Băutura cu moderație este școala în care oamenii primesc educația pentru cariera de bețiv.</i>	
<i>Priviți casa celui ce bea. Observați sărăcia sordidă, ruina, inexprimabila mizerie ce domnește aici. Priviți-o pe cândva fericita soție fugind dinaintea maniacului ei bărbat. Auziți-i cerșitul îndurării, în vreme ce lovituri crunte cad peste silueta ei zvârcolită. Unde sunt jurămintele sacre făcute la altar? Unde este dragostea și puterea care o protejează? Vai, acestea s-au topit ca niște perle prețioase în lichidul teribil, în paharul necurățirilor! Uitați-vă la copiii pe jumătate goi. Cândva au fost mângâiați cu drag. Niciun val rece al furtunii și nicio adiere înghețată de dispreț a lumii nu erau lăsate să-i atingă. Grijă tatălui și dragostea mamei făceau din casa lor un paradis. Acum, totul s-a schimbat. Zi de zi, strigătele agonizante, pornite cu durere de pe buzele soției și ale copiilor celui care bea, urcă până la cer.</i>	
<i>Alcoolul diminuează capacitatea de a lua decizii corecte.</i>	
<i>Priviți-l pe băutor! Vedeți ce-a făcut din el alcoolul. Ochii îi sunt încețoșați și injectați. Fața lui este umflată și confuză. Mersul îi este șovăielnic.</i>	
<i>Alcoolul scade capacitatea de gândire și alterează memoria.</i>	



Localuri unde se bea sunt răspândite peste tot în orașe și localități. Călătorul intră în local cu judecata normală și mergând bine, dar priviți-l când pleacă. Limpezimea s-a dus din ochii lui, capacitatea de a merge drept și-a pierdut-o, el se leagănă ca un vapor pe mare. Puterea lui de a raționa este paralizată, imaginea lui Dumnezeu de pe chipul lui este ștearsă. Licoarea otrăvitoare și-a pus stigmatul asupra lui. El se află, cu trup și suflet, în robie și nu poate distinge ce e bine de ce e rău.

Vinul este batjocoritor, băuturile tari sunt gălăgioase; oricine se îmbată cu ele nu este înțelept.

Ale cui sunt vaietele? Ale cui sunt oftările? Ale cui sunt neînțelegerile? Ale cui sunt plângerile? Ale cui sunt răniurile fără pricină? Ai cui sunt ochii roșii? Ale celor ce întârzie la vin și se duc să golească paharul cu vin amestecat. Nu te uita la vin când curge roș și face mărgăritare în pahar; el alunecă ușor, dar pe urmă mușcă ca un șarpe și înțeapă ca un basilic.

Alcoolul te înveselește atunci când ești supărat sau trist.

2. Portretul unui fumător: Membrii grupului stau pe scaune într-un cerc iar facilitatorul le verifică cunoștințele despre fumat. După o scurtă discuție cu privire la fumat, tinerii vor fi împărțiți în două grupe. Ambele grupe vor primi ca sarcină de lucru să alcătuiască portretul unui fumător ca o modalitate de reclamă antifumat. Ei trebuie să deseneze o schemă-poster sau o caricatură a unui om care fumează și modul în care organismul lui este afectat de fumat pornind de la ideile și gândurile discutate anterior. Fiecare grup va primi o foaie mare de flipchart, creioane colorate, markere și diferite reviste. La sfârșit vor prezenta în fața întregului grup ceea ce au desenat, ce reprezintă schița lor și ce au reținut din aceste postere.

3. Consecințele consumului de droguri: Facilitatorul împarte tinerii în grupe de câte șase și îi roagă ca timp de 6 minute să completeze rubricile din tabelul următor, analizând consecințele consumului sau neconsumului de droguri:

Efectele asupra	Dacă consum droguri	Dacă nu consum droguri
Situația materială (bani)		
Anturaj, prieteni		
Familie		
Școală		
Loc de muncă		

Răspunsurile sunt prezentate apoi întregului grup. Răspunsurile pot fi comentate. Se vor sublinia avantajele neconsumului de droguri.

4. Dependența: Facilitatorul prezintă următoarea declarație, făcută de un medic, la întrebarea „De ce nu bei?”:

„Oamenii care sunt dependenți sunt la fel de drăguți ca oricare alții. Însă când dependența este pusă în discuție sau atacată și dacă ea nu mai poate fi satisfăcută, atunci adevăratul ei caracter iese la iveală prin nervozitate, neglijență, violență, înșelăciune și chiar sinucidere. Dependența îi conduce pe oameni și pe cei care îi iubesc la ruină.

Oricine a lucrat cu dependenți știe aceasta și chiar a experimentat-o. Și noi o experimentăm ori de câte ori avem de-a face cu dependența într-o anumită societate, fie la muncă, în sat, în oraș sau în întreaga țară.

Deci de ce nu bei?

Pentru că dependența are nevoie de ajutor - fie că este la nivelul unui individ, grup, un sat, un oraș sau al unei țări întregi. Și această lucrare trebuie să înceapă întâi cu mine. De aceea nu beau.” (Dr. med. Joachim Schwarz)

5. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității

6. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

4. Ce înseamnă să fii dependent? Este dependența o sclavie? În ce domenii se manifestă dependența? Cum ai interpreta următoarele cuvinte: „Căci nu știu ce fac: nu fac ce vreau, ci fac ce urăsc” - Sf. Ap. Pavel? Cum pot fi ajutați oamenii dependenți?



Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Dobson James, 1994, Pregătirea pentru adolescență, Timișoara: Editura Noua Speranță; 2. Bucur Gheorghe-Eugeniu, Popescu Octavian (coordonatori), 1999, Educația pentru sănătate în școală, București, Editura Fiat Lux; 3. Baban Adriana, 2003, Consiliere educațională, Cluj-Napoca, SC PSINET SRL; 4. Călineci Marcela Claudia(coordonator), 2008, Drept la țință, Ghid de dirigenție și consiliere educațională, București, Editura Educația 2000+; 5. Ministerul Educației și Cercetării, Consiliul național pentru curriculum, Programe școlare pentru disciplina opțională Educație pentru sănătate; 6. Ministerul Educației și Cercetării, Consiliul național pentru curriculum, Ghid metodologic, Educația pentru sănătate.
-------------------------------	--

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
6. Fără stres	2 h	Sănătate
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să manifeste o atitudine încrezătoare în diferitele situații dificile ale vieții; A - să dezvolte capacitatea de autoevaluare și răspuns la situații stresante; A - să identifice și să adapteze modalități de combatere a situațiilor stresante; C - să enumere elementele care contribuie la construirea respectului de sine.	Concepte: • Sănătate emoțională • Stres • Încredere • Respect de sine	Materiale de lucru: 1. Coli de flipchart, hârtie de scris, creioane; 2. Coli de flipchart, hârtie de scris, creioane 3. Coli de flipchart, hârtie de scris, creioane 4. Coli de flipchart, hârtie de scris, creioane.



Metodele nonformale folosite/Timp acordat:

Exercițiu - Cum mă simt acum? (15 minute)

Exercițiu (25 minute)

Exercițiu (20 minute)

Lucru pe grupe - Modalități pentru a elimina stresul (25 minute)

Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute)

Administrative (5 minute)

Descrierea fiecărei activități:

1. Cum mă simt acum? Facilitatorul desenează pe o coală de flipchart trei figuri care exprimă trei stări emoționale diferite: o figură care redă starea de bucurie, o figură care redă starea de indiferență și o figură care redă starea de tristețe. Participanții sunt rugați să-și aleagă una din aceste figuri și să se raporteze la starea emoțională prin care trec la momentul prezent.

2. Simptomele stresului. Solicitați tinerilor să-și descrie modul de manifestare în diverse situații de stres. Facilitatorul va face pe o coală de flipchart trei coloane în care va introduce informațiile din punct de vedere fizic, psihic, comportamental. În facilitarea activității, liderul de club poate avea în vedere următorul tabel ca model:

Reacții fizice	Reacții psihice	Reacții comportamentale
Dureri de inimă, palpitații	Iritabilitate emoțională	Performanțe scăzute
Dureri de cap	Blocaje ale gândirii Dificultăți în luarea deciziilor	Utilizarea alcoolului și a drogurilor Agresivitate față de ceilalți
Apetit alimentar scăzut/crescut	Depresie, anxietate, frustrare	Tulburări de somn
Indigestie	Deficit de atenție	Management deficitar al timpului
Tulburări cardiovasculare	Imagine de sine negativă	Izolarea față de prieteni
Tulburări ale somnului, insomnie	Teamă și neîncredere în viitor	
Tulburări ale respirației		

Întrebări de procesare/debriefing:

1. Cum vi s-a părut acest exercițiu? A fost ușor? Ce a contribuit la starea noastră prezentă? De ce credeți că au fost desenate doar trei figuri cu trei stări emoționale?

2. Cum definiți stresul? Puteți da câteva exemple personale de situații stresante? Ce s-a întâmplat în situația respectivă? Cum s-a manifestat situația de stres?



3. Situații de stres: Facilitatorul roagă fiecare participant să noteze pe o coală de hârtie situații care au declanșat următoarele stări emoționale: tristețe, nemulțumire, nesiguranță, nervozitate, frică, furie, neliniște, supărare, dezamăgire, îngrijorare. 4. Modalități pentru a elimina stresul: După ce tinerii au oferit răspunsurile sunt rugați să se grupeze câte doi și să împărtășească răspunsurile lor. Apoi, se grupează câte patru încercând să identifice moduri de relaxare pentru stările emoționale descrise mai sus. La sfârșit, se formează două grupe mari care vor încerca să identifice zece moduri de a scăpa de stres. Fiecare grupă va desemna un reprezentant care va prezenta tuturor diferitele soluții identificate pentru combaterea stresului. 5. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 6. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	4. Cum vă simțiți la sfârșitul acestei întâlniri? Ce legătură există între stres și sănătate? Ce ați învățat în urma acestei întâlniri? Ce puteți să faceți de aici înainte pentru a fi mai sănătoși pe toate planurile?
Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Dobson James, 1994, Pregătirea pentru adolescență, Timișoara: Editura Noua Speranță; 2. Bucur Gheorghe-Eugeniu, Popescu Octavian (coordonatori), 1999, Educația pentru sănătate în școală, București, Editura Fiat Lux; 3. Baban Adriana, 2003, Consiliere educațională, Cluj-Napoca, SC PSINET SRL; 4. Călineci Marcela Claudia(coordonator), 2008, Drept la țintă, Ghid de dirigenție și consiliere educațională, București, Editura Educația 2000+; 5. Nădăsan Valentin, 2009, Față în față cu stresul, București: Editura Viață și sănătate; 6. Melgoșa Julian, 2000, Fără stres, București: Editura Viață și Sănătate.



ANEXE

**Anexa nr. 1: Întâlnirea nr. 2, Alimentația
Tipuri de alimentații**

Carbohidrații	Grăsimile	Proteinele	Vitaminele și mineralele
Ce am nevoie? Carbohidrați, proteine, grăsimi, vitamine și minerale		Unde găsesc aceste elemente? Fructe, vegetale, nuci, semințe, cereale, leguminoase	
Diferite elemente nutritive. Hrana noastră conține elemente nutritive clasificate în diferite grupe			
Elemente nutritive care produc energie Carbohidrați, grăsimi, proteine		Elemente nutritive care au alte roluri vitale Vitamine, minerale, apa, alte elemente bio-active	
Produc energie (1 g de carbohidrați produce 4,2 kcal) Mâncare bogată în carbohidrați: • toate tipurile de cereale și produse din cereale; • vegetale care conțin amidon, cum ar fi cartofii; • leguminoase (linte, fasole, mazăre); • fructe dulci. Polizaharidele. Sunt greu de digerat de corpul uman. Din acest motiv, alimentele care conțin amidon trebuie să fie bine preparate înainte de a fi mâncate. Aprovizionează cu energie (celuloza din cereale și anumite legume, amidonul din cartofi și cereale).	Câteva alimente vegetale bogate în grăsimi: • diferite tipuri de nuci; • semințe oleaginoase (susan, mac, semințe de floarea soarelui); • măslinile; • avocado. Sunt una din cele mai mari surse de energie (1 g de grăsimi produce 9 kcal). Grăsimile sunt o combinație de glicerine și acizi grași. Cele mai multe grăsimi vegetale sunt lichide și au un procent foarte mare de acizi grași nesaturați. Grăsimile animale sunt solide datorită unui procent ridicat de acizi grași saturați.	Câteva alimente bogate în proteine: • leguminoasele (fasole, soia, linte) și produsele făcute din aceste legume (de exemplu tofu); • nuci și semințe oleaginoase; • cereale. Energina conținută (1 g de proteine produc aproximativ 4,1 kcal). Sunt materiale de construcție (ajută la creșterea celulelor, regenerarea țesuturilor). Proteinele sunt formate din aminoacizi. Există 20 de diferiți aminoacizi din care opt sunt esențiali și trebuie asimilați cu ajutorul mâncării. Toți aminoacizii necesari	Alimente bogate în vitamine și minerale: • fructele; • legumele. Sunt necesare organismului pentru a absorbi și utiliza în mod corespunzător principalii nutrienți. Câteva vitamine sunt solubile în apă (vitaminele B, vitamina C, acidul folic) iar altele sunt solubile în grăsimi (vitaminele E,D,K, A). Vitaminele sunt sensibile la caldură, în timp ce mineralele nu sunt. Vitaminele reacționează sensibil la apă, căldură, lumină și oxigen.



Dizaharidele. Ușor de digerat, sursă rapidă de energie (zaharoza din trestie/sfeclă de zahar, maltoza din orz, lactoza din lapte sau produsele din lapte). Monozaharidele. Sunt ușor de digerat, sursă rapidă de energie (glucoza și fructoza din fructe).	Colesterolul se găsește doar în alimentele de origine animală.	pot fi obținuți din proteine vegetale. Anumite combinații de alimente (cum ar fi de exemplu orezul și leguminoasele) măresc utilizarea proteinelor din alimente.	
Fructele Sunt o sursă de vitamine și minerale. Au un mare procent de apă (80-90%). Carbohidrații pe care îi conțin sunt ușor de digerat și produc rapid energie. De preferat să fie mâncate neprelucrate, de câte ori este posibil. Caracteristici Bogate în vitamina C și potasiu. Carbohidrații sunt formați din mono și dizaharide, ceea ce înseamnă că sunt ușor de digerat și sunt absorbite repede în sânge. Sursă redusă de calorii (aprox. 50 kcal pentru 100g). Nu este recomandat să se mănânce fructe	Legumele Sunt o sursă de vitamine și minerale. Au un mare procent de apă (80-90%). De preferat să fie mâncate neprelucrate de câte ori este posibil (cu excepția cartofilor, fasolei, mazărei). Sunt mai greu de digerat decât fructele. Caracteristici În pregătirea lor ar trebui să ținem cont de modul în care putem păstra nutrienții (vitamine și minerale). Sursă redusă de calorii (aprox. 20 kcal pentru 100 g). Legumele verzi cum ar fi prazul, broccoli și spanacul sunt bogate în calciu și fier. Nu este recomandat să se mănânce fructe și legume la aceeași masă.	Nuci și semințe oleaginoase Sursă de grăsimi dar și de proteine. Procentul de nuci din alimente ar trebui să fie de aproximativ 10-20%. Pot fi combinate cu toate tipurile de alimente. Caracteristici Trebuie bine spălate înainte de utilizare (din cauza mucegaiurilor sau ciupercilor), pot fi de asemenea umede. Dacă sunt ținute în coajă vor rezista mult mai mult și vor fi mai puțin expuse pericolului de a dezvolta mucegaiuri. Bogate în vitamina B1. Bogate în calciu (în special semințele de susan), fier, magneziu și vitamina E.	Leguminoase Sursă pentru o proteină de înaltă calitate, bogate în carbohidrați. Carbohidrații (polizaharidele) sunt greu de digerat – solicită o preparare detaliată. Conținut ridicat de fibre. Caracteristici Valoarea acestei proteine crește în combinații cu porumbul sau orezul. Concentrare înaltă de magneziu, fier, vitamine B1, 2, 6. Preparare: Trebuie fierte pentru câteva ore sau, mai bine, puse la încolțit (în acest fel polizaharidele se descompun în elemente pe care corpul le poate utiliza mai ușor).



și legume la aceeași masă. Câteva exemple Fructe mici: afine, coacaze, căpșuni, zmeură, etc.; Mere, pere; Piersici, prune; Fructele (sub) tropicale: ananas, mango; Fructe sălbatice: măceșe.	Câteva exemple Salată, spanac, sfeclă, pătrunjel; Varză: roșie sau albă, gulie, nap, conopidă; Mazăre, roșii, porumb dulce, castraveți, ardei, dovleac; Morcovi, ridiche, țelină, sfeclă; Ceapă, praz, arpagic, usturoi; Sparanghel.	Recomandate ar fi migdalele în locul arahidelor. Câteva exemple Migdale; Alune, arahide; Nuci, cashew; Semințele de susan și semințele de floarea soarelui; Semințele de in, mac; Fructe: avocado, măsline.	Toxice dacă sunt mâncate neprelucrate. Câteva exemple Linte, mazăre; Fasole, soia.
---	--	--	---



MODULUL VIOLENȚĂ

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas trei întâlniri opționale pe tematica violenței pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT, le pot implementa la alegere în cadrul întâlnirilor IMPACT.

9.



Scopul modulului „Violență” este de a crește gradul de conștientizare al membrilor IMPACT asupra violenței și a efectelor acesteia.

Obiectivele generale de învățare pentru membrii IMPACT sunt:

- ✓ să recunoască și să înțeleagă cauzele violenței;
- ✓ să demonstreze respect pentru alții atât individual cât și ca membrii ai unei culturi diferite, grup, etc.;
- ✓ să recunoască modul în care orice fel de violență afectează relațiile interpersonale și atitudinile față de alții;
- ✓ să conștientizeze responsabilitatea personală și de grup privind o mai mare implicare în activități de combatere a violenței.

Structura modulului „Violență”:

Întâlnirea 1 – Violența în societate

Întâlnirea 2 – Cauzele violenței

Întâlnirea 3 – Eu și violența

Cum citim acest curriculum: fiecare întâlnire este construită astfel încât să puteți alege din cele trei întâlniri propuse activitățile și metodele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrilor IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.

Durata întâlnirii este de maxim 2 ore 30 de minute (incluzând lucrul la proiectul în folosul comunității). Aveți posibilitatea să fiți flexibil în alegerea activităților din interiorul modulului și a întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte ca: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an, etc.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
1. Violența în societate	2 h	Violența
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să promoveze nonviolența în viața personală; A - să identifice și să recunoască violența și formele acesteia de manifestare; A - să analizeze critic efectele violenței C - să descrie violența și impactul acesteia asupra societății.	Concepte: • Violența • Nonviolența	Materiale de lucru: 1. Hârtii cu nume de personaje, pixuri; 2. Multe ziare locale; 3. Studiu de caz din curriculum; 4. Hârtie, markere.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Spărgător de gheață - Cine sunt eu? (10 minute) Exercițiu de identificare (15 minute) Comentariu articol România Liberă (30 minute) Barometrul violenței (30 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității IMPACT (30 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Spărgător de gheață Cine sunt eu? Fiecare persoană va avea lipită pe spate o poză sau un nume al unei persoane faimoase recunoscute ca fiind un tiran sau pacifist: Hitler, Nero, Stalin, Gandhi, Martin Luther King, Vlad Țepeș, Ceaușescu, etc. Participanții nu vor trebui să știe ce fotografie sau nume au pe spate. Vor trebuie să se plimbe prin sală și vor trebui să descopere ce personaj au pe spate doar punând întrebări, răspunsurile putând fi doar „da” sau „nu”. Fiecare jucător va încerca să afle ce este scris pe spatele lui. După ce toată lumea a finalizat urmează debriefingul. 2. Exercițiu de identificare: facilitatorul explică și introduce exercițiul. Faza individuală: Dați participanților câteva ziare locale și naționale și într-un interval de 5–10 minute rugați tinerii să identifice și să sublinieze cu markerul toate știrile referitoare la violență. Faza de grup: Participanții își împărtășesc opiniile cu privire la știrile identificate iar apoi încearcă să definească violența.		Întrebări de procesare/debriefing: 1. A fost greu să descoperiți cine erau personajele? După ce criterii ați reușit să îi identificați? Ce aspecte, caracteristici au în comun aceste personaje? 2. Câte știri referitoare la violență putem identifica? Credeți că ați putea să-mi oferiți pe scurt o definiție a violenței? Putem stabili cauzele? Ce ați învățat din acest exercițiu?



Moderatorul poate scrie aceste idei sub formă de listă pe flipchart. Odată ce majoritatea participanților și-a împărtășit ideile puteți trage concluzii cu privire la definirea și cauzele violenței. Încercați să obțineți cât mai multe idei care vor forma baza de discuții pentru următoarele întâlniri.

3. Studiu de caz: Se citește cu voce tare un articol preluat din România liberă - ediția online. Împreună cu tinerii, moderatorul va încerca să identifice cauzele generatoare de violență.

Se formează două grupe și se analizează următoarele aspecte:

Grupa 1 – cauzele care au generat violența și modalități de exprimare a violenței;

Grupa 2 – soluții care ar fi prevenit folosirea violenței.

Fiecare grupă prezintă apoi concluziile în fața celorlalți.

Articol preluat din România liberă online

Lideri mondiali la violența școlară - Ioana Georgescu, vineri, 22 iunie 2007

„România se află pe primul loc între 37 țări din lume privind numărul de profesori care au raportat acte de violență ale elevilor în timpul orelor.

În România 70% dintre tineri se tem să se ducă la ore din cauza actelor de huliganism, care, conform statisticilor, se petrec cel puțin o dată pe săptămână. O soluție pentru diminuarea cazurilor ar fi ca fiecare școală să aibă un psiholog școlar sau măcar un medic școlar. Psihologii spun că principala problemă este lipsa comunicării. Conform unui studiu internațional efectuat de Organizația Mondială a Sănătății în 37 de țări, România este nominalizată pe primele locuri la violența în școli. Peste jumătate din profesorii români raportează acte de huliganism la orele lor sau au nevoie de protecție pentru securitatea lor sau a altor elevi.

În cealaltă parte a balanței se află Olanda, cu 7%. Studiile au demonstrat că cel puțin unul din patru elevi de clasele VII-VIII se teme să nu fie atacat sau să devină victima violenței în școli. Cel mai mare procent din acest punct de vedere se întâlnește în Ungaria (75%), la scor strâns aflându-se România. Aproape 70% din elevii români se află în această situație, ducându-se cu teamă la ore. Pe locul trei în topul insecurității școlare se află Filipinezii (60%). Școlile din Danemarca și Singapore sunt cele mai sigure, deoarece, conform datelor, doar 6% din cursanți se tem de acest lucru, respectiv 8%. Germania și Statele Unite ale Americii se găsesc cu 22%, respectiv 26%.

3. Putem determina cauzele violenței?

Ce măsuri credeți

că ar fi necesare?

Cine are de suferit

în urma violenței?

V-ați confruntat

personal cu violența,

acasă, la școală sau în

societate? Cum credeți

că ar putea fi prevenită

această violență?

Ce ați putea face voi

personal pentru a

împiedica violența?



Fenomen răspândit în lume

Potrivit altor studii, prevalența acestui fenomen o reprezintă actele de huliganism care se produc cel puțin o dată pe săptămână. De exemplu, un studiu israelian a arătat că aproape o treime din elevii care frecventează școli elementare și licee și aproape un sfert din studenții aflați în unitățile superioare de învățământ consideră violența ca fiind o mare problemă în școlile în care învață. Violența în școli este un fenomen care frământă toate societățile și ea se produce la toate școlile la diferite niveluri. Spectrul ei este extrem de larg, manifestându-se pe scară largă în relația elevi-elevi până la profesori-elevi. Totuși, cercetătorii au semnalat diferențe între modurile în care se manifestă aceste comportamente deviante în cele 37 de țări dar care sunt greu de explicat. Pe de-o parte, fenomenul este legat de rata criminalității, a divorțurilor sau de procentul minorităților etnice. Dar pe de altă parte aceste situații sunt în conexiune cu indicatorii sociali, cum ar fi privările economice, vârsta, calitatea sistemului școlar etc.

De obicei profilul psihologic al celor care suportă acte de cruzime din partea colegilor este următorul: tineri anxioși, fără protecție, persoane sensibile, tăcute, care nu au nici măcar un prieten bun în școală. Totuși, elevii agresivi își manifestă deseori furia și asupra profesorilor sau părinților. Conform unui studiu al profesorului Barry Nurcombe, de la Universitatea Queensland, numit „Prevalența tulburărilor la copii și adolescenți”, deseori tinerii sunt cu probleme mintale, de sănătate, proveniți din familii sărace, cu o apreciere negativă despre sine, cu performanțe școlare slabe.

Adolescenții cu probleme de sănătate mintală sunt cuprinși în rapoarte privind rata sinuciderilor sau a consumatorilor de țigări, băuturi alcoolice sau droguri.

Bătuți și înjunghiați la școală

Cazurile de evenimente negative la unitățile de învățământ sunt abundente în presa românească, începând cu cele mai puțin grave până la cele de o violență maximă. Un profesor de psihologie este cercetat că ar fi izbit cu capul de ușă o elevă a Grupului școlar Economic Administrativ Piatra Neamț. „Eu am venit să învăț la școală, nu să fiu snopită în bătaie”, a declarat eleva bătută. O anchetă a Ministerului Educației, Cercetării și Tineretului a fost desfășurată în județul Suceava despre cazul copilului care a murit după o bătaie încasată în școală de la doi elevi mai mari. Pe 25 mai a fost semnalat decesul elevului din clasa a VIII-a de la Grupul școlar Dumbrăveni, după ce a fost bătut de doi colegi mai mari.



Un alt adolescent, din Galați, a fost adus la Spitalul de Urgență după ce a fost bătut de doi elevi chiar în fața școlii. Un alt caz a fost al celor trei elevi din clasa a IX-a cu profil tehnologic de la Liceul „Solomon Halita” din Sângeorz-Băi care au fost mutați disciplinar într-o altă școală pentru că au ars catalogul clasei. Din cauza notei la purtare ei vor fi declarați repetenți și vor fi nevoiți să repete anul școlar. Alți doi elevi sunt cercetați de polițiștii timișeni pentru un act de terorism, după ce au anunțat amplasarea unei bombe la Liceul Teoretic din Periam.

Un tânăr de 16 ani, elev în clasa a VII-a a școlii de Arte și Meserii „Sfântul Apostol Andrei” din Ploiești, este cercetat de polițiști după ce l-a înjunghiat pe un alt elev de aceeași vârstă, în curtea școlii. Potrivit unui comunicat dat publicității de Inspectoratul școlar Județean Prahova, incidentul s-a petrecut în pauza de la ora 11.00, din cauza unui conflict anterior, cei doi elevi implicați în acest incident fiind de mai multă vreme în atenția Poliției. Nu în ultimul rând, cazul fetei înjunghiate de prietenul său chiar în biroul directoarei de la Școala Centrală a creat un mare scandal în lumea învățământului românesc. Medicii psihiatri sunt de părere că aceste acte de vandalism, terorism, huliganism au devenit un fenomen îngrijorător în România.”

4. Barometrul violenței: Desenați o scară gradată pe podea, asemenea unui termometru. Încercați să o faceți cât mai realist posibil, dar în esență o linie cu gradații de la 1 la 5. Numărul 1 reprezintă „dezacord total”, numărul 5 „acord total”, iar numerele intermediare reprezintă grade de acceptare. Citiți cu voce tare câteva afirmații. După citirea fiecărei afirmații, fiecare trebuie să se poziționeze în casuțele numerotate care reprezintă gradul lor de acceptare. Dați fiecăruia posibilitatea să-și exprime părerea față de decizia luată, în mod liber.

Exemple de afirmații:

Violența este o soluție covenabilă pentru rezolvarea unui conflict.

În societatea de astăzi se manifestă multă violență.

În comunitatea în care trăiesc se manifestă puțină violență.

Violența nu reprezintă niciodată o soluție de rezolvare a problemelor.

Violența îți dă posibilitatea să te afirmi în societate.

Prin violență poți câștiga respectul celorlalți.

Violența poate schimba societatea în bine.

Violența este o plagă a societății noastre.

Violența este un mijloc de educație.

4. Explicați pe scurt motivația pentru decizia luată. Ce vă determină să adoptați această poziție?



<i>Violența este ceva întipărit în ființa umană. Putem schimba societatea prin mijloace nonviolente. Violența învinge întotdeauna. Adevărul și iubirea sunt în cele din urmă puterile biruitoare asupra violenței.</i>	
5. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității	
6. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. România liberă-ediția online http://www.romanialibera.ro/a98981/lideri-mondiali-la-violenta-scolara.html, www.Hotnews.ro 2. Diferite publicații locale și naționale - Adevărul, Jurnalul Național, Curierul Văii Jiului, etc.

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
2. Cauzele violenței	2 h	Violența
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să manifeste o atitudine proactivă în trăirea și promovarea non-violenței; A - să explice ce este violența și cauzele ei; A - să reflecte și să identifice cele mai relevante aspecte ale violenței; C - să enumere cauzele care conduc la manifestări violente.	Concepte: • Violența • Nonviolenta • Agresivitate/nonagresivitate • Atitudine proactivă	Materiale de lucru: 1. Flipchart, hârtie și creioane colorate; 2. Mai multe copii cu transcrierea textului din secvența filmului „The Great Debaters”.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Știu / Vreau să știu / Am învățat tema - Față în față cu violența (30 - 40 minute) Dezbateri (35 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (40 minute) Administrative (5 minute)		



Descrierea fiecărei activități:	Întrebări de procesare/debriefing:
1. Știu / vreau să știu / am învățat tema: Față în față cu violența: Se cere membrilor IMPACT să formeze perechi. Li se dă și un tabel cadru cu trei coloane: coloana „Știu/Ce credem că știm”, coloana „Vreau să știu/Ce vreau să știu” și coloana „Am învățat/Ce am învățat în cadrul acestei întâlniri” și li se cere să facă o listă cu tot ce știu despre tema violenței. Se desenează pe tablă/foaia de flipchart același tabel cu cele trei coloane. După ce timpul de lucru a expirat, li se cere câtorva perechi să spună celorlați ce au scris pe listele lor, iar în tabelul de pe tablă se vor nota lucrurile cu care toți sunt de acord. După completarea primei coloane a tabelului li se va cere tinerilor să formuleze întrebări despre lucrurile de care nu sunt siguri. Aceste întrebări pot apărea în urma dezacordului privind unele detalii sau pot fi doar produsul curiozității lor. Ele vor fi trecute în coloana din mijloc. După aceasta, facilitatorul va prezenta un material despre elementele componente ale violenței (vezi mai jos). După prezentarea materialului, se va reveni la întrebările pe care le-au formulat înainte și pe care le-au trecut în coloana „Vreau să știu”. Se va verifica la care întrebări s-au găsit răspunsuri și se vor trece aceste răspunsuri în coloana „Am învățat”. În continuare, tinerii vor verifica ce alte informații au găsit în materialul prezentat și care nu au legătură cu niciuna din întrebările puse la început și le vor trece și pe acestea în coloana „Am învățat”. În final se vor trece în revistă întrebările care au rămas fără răspuns și se va discuta posibilitatea găsirii unor surse care să furnizeze răspunsuri la aceste întrebări. 2. Dezbateri de caz: Tinerii vor viziona împreună ultima secvență din filmul „The Great Debaters” – este vorba despre dezbateri dintre reprezentanții Colegiului Wiley și Universitatea Harvard. În cazul în care nu există posibilitatea de vizionare, se vor forma două perechi (băiat și fată) care vor interpreta următorul dialog din filmul menționat: Colegiul Wiley: Nesupunerea socială este o armă morală în lupta pentru dreptate. Dar oare cum poate nesupunerea să fie morală? Cred că depinde de interpretarea fiecăruia asupra definiției cuvintelor. În 1919, în India, zece mii de oameni s-au strâns la Amritsar să protesteze împotriva tiraniei britanice.	Întrebări de procesare/debriefing: 1. A fost greu sau ușor? De ce? Cum mă simt când sunt confruntat cu violența? De ce? Care este efectul violenței asupra mea și asupra celorlați? De ce este important să privim la cauze pentru a înțelege mecanismul violenței? 2. Ți s-a întâmplat să fii tratat nedrept? Ce s-a întâmplat? Cum ai reacționat? Cum s-ar fi putut proceda altfel? Ce consecințe are acest lucru? Găsiți utilă metoda dezbaterii? Explicați de ce folosim argumente pro și contra.

Generalul Reginald Dyer, i-a înconjurat în piață și a ordonat soldaților să tragă în mulțime timp de zece minute. 379 de oameni au murit. Bărbați, femei, copii, împușcați cu sânge rece. Dyer a spus că le-a predat o „lecție morală”. Ghandi și adepții săi n-au răspuns cu violență...ci cu o campanie organizată de noncooperare. Sediile instituțiilor guvernamentale au fost ocupate, străzile au fost blocate de oameni care refuzau să se miște chiar dacă erau bătuți de poliție. Ghandi a fost arestat. Dar britanicii au fost curând obligați să-l elibereze. El a numit-o „o victorie morală”. Definiția cuvântului „moral”: „lecția” lui Dyer sau victoria lui Ghandi? Alegeți voi.

Universitatea Harvard: Din 1914 până în 1918 în fiecare minut al acestei perioade omenirea a fost în război...patru oameni mureau în fiecare minut. Gândiți-vă la asta. 240 de tineri curajoși erau „azvârliți în eternitate” la fiecare oră, din fiecare zi sau noapte, timp de patru ani. 35.000 de ore. 8.281.000 de victime. Țasta a fost un masacru. Incomparabil cu ce s-a întâmplat la Amritsar. Poate fi ceva moral în asta? Nimic. Cu excepția faptului că a oprit Germania să pună stăpânire pe Europa. Nesupunerea socială nu este morală pentru că este nonviolentă. Lupta violentă pentru țara ta poate fi cu adevărat morală. Fiind nevoie de sacrificiul suprem, însăși viața. Nonviolența este masca pe care o poartă nesupunerea socială, pentru a-și ascunde adevărata față... anarhia.

Colegiul Wiley: Ghandi crede că trebuie să-ți tratezi adversarul cu dragoste și respect. Ghandi, de asemenea, crede că cei ce încalcă legea trebuie să accepte consecințele faptelor lor. Vi se pare că asta reprezintă anarhia? Nesupunerea socială nu e un concept de care să ne temem. Doar e un concept american. Pentru că Ghandi nu s-a inspirat dintr-o scrisoare indiană ci din Henry David Thoreau, care a absolvit la Harvard și a locuit nu departe de aici.

Universitatea Harvard: Oponenta mea are dreptate într-un aspect. Thoreau a absolvit la Harvard și precum mulți dintre noi a fost un pic cam egocentrist. Cu o anumită ocazie a afirmat: „Orice om care are mai multă dreptate decât semenii săi constituie o majoritate formată dintr-un singur om”. Idealistul Thoreau nu și-a imaginat vreodată că Adolf Hitler va fi de acord cu spusele sale. Frumusețea și povara democrației este următoarea: „Nicio idee nu răzbate fără susținerea majorității”. Oamenii decid problemele morale din prezent, nu o majoritate de unu.



Colegiul Wiley: Majoritățile nu decid ce este rău sau bine, ci conștiința ta o face. Prin urmare de ce ne-am „preda”, noi cetățenii, conștiința unei legi sau alteia. Nu avem voie în vecii vecilor să îngenunchem în fața tiraniei majorității.

Universitatea Harvard: Nu putem alege ce legi să respectăm și pe care să le ignorăm. Dacă am putea, nu m-aș opri niciodată la semafor. Tatăl meu este unul dintre aceia care stă între noi și haos. Este ofițer de poliție. Îmi amintesc ziua în care partenerul său, care era și cel mai bun prieten al lui, a fost omorât în timp ce își făcea datoria. Cea mai intensă amintire este expresia de pe fața tatălui meu. Nimic din ceea ce încalcă legea nu poate fi moral. Nu contează cum am numi-o.

Colegiul Wiley: În Texas negrii sunt linșați. Eu și coechipierii mei am văzut un om spânzurat și ars. Am trecut cu mașina printre cei care o făcuseră. Cu fețele lipite de podeaua mașinii. M-am uitat la coechipierii mei și am văzut frica din ochii lor. Și mai rău decât atât, umilința. Cu ce greșise acest negru ca să merite să fie spânzurat, fără a fi judecat, într-o pădure întunecată, plină de ceață. Era un hoț? Era un criminal? Sau doar un negru? Era secerător? Predicator? Oare îl așteptau copii acasă? Și cine suntem noi să asistăm fără să facem nimic? Nu contează ce făcuse, oamenii din gloată erau adevărații criminali. Dar legea nu a făcut nimic decât ne-a lăsat cu o întrebare pe buze: „De ce?”. Oponentul meu spune: „Nimic din ceea ce încalcă legea nu poate fi moral”. Dar nu există dreptate în legile Jim Crow South. Nu atât timp cât negrilor le este refuzat dreptul de a avea o casă, sunt refuzați de școli, spitale, și sunt linșați. Sfântul Augustin a spus: „O lege nedreaptă, nu mai e lege deloc”. Ceea ce înseamnă că am dreptul, chiar obligația, să mă opun. Apelând la violență sau la nesupunere socială. Ar trebui să vă rugați să o alegeți pe cea de-a doua.

Poate fi justificată violența? Câteodată oamenii se situează pe o poziție egoistă sub pretextul respectării legii, poziție care generează frustrare, mânie și ură. Este nedrept să te situezi pe o poziție egoistă și să privești lucrurile dintr-un singur punct de vedere. Arătați cu argumente pro și contra care sunt situațiile generatoare de conflict prezente în această dezbatere. Identificați cauzele.

3. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității



4. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei: Aceste activități sunt recomandate membrilor IMPACT cu vârste între 14-18/19 ani. Dacă doriți să le folosiți pentru tineri cu vârste între 12-14 ani atunci trebuie să le simplificați puțin, astfel încât să le poată înțelege. Recomandăm ca liderii care facilitează aceste activități să pregătească drept un exemplu pentru membrii IMPACT propriul flipchart cu metoda „Știu/vreau să știu/Am învățat” și cu metoda dezbaterii, astfel încât membrii să înțeleagă sarcina.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Subtitrarea filmului The Great Debaters- http://subtitrari.regielive.ro/the_great_debaters-8017.html

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
3. Eu și violența	2 h	Violența
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să manifeste respect și apreciere față de ceilalți semeni, față de sine, față de mediul înconjurător și față de animale; A - să exploreze modul în care egocentrismul poate genera violență; A - să observe și să analizeze relația completă cauză-efect în manifestări violente; C - să definească violența și efectele ei.	Concepte: • Egocentrism: aceasta este credința conform căreia propriile valori sunt superioare valorilor altora. Viziunea ta despre lume este văzută ca fiind singura valabilă. • Egoism: starea de a fi egoist; a privi în mod exclusiv la propriul său interes sau fericire, acea supremă iubire	Materiale de lucru: 2. Laptop, CD cu filmul „Pământeni (Earthlings)” sau acces la Internet, video proiector, ecran pentru proiecție, flip-chart.



	de sine sau preferință de sine care conduce o persoană spre a-și dirija scopurile pentru avansarea propriului interes, putere sau fericire, fără a ține seama de ale altora. • Respect față de sine, față de semenii, față de mediul ambiant și față de animale.	
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc spărgător de gheață - Nu râdeți (10 minute) Film - Documentar „Pământenii” (Earthlings) (70 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Nu râdeți: La acest joc pot participa orice număr de jucători. Jucătorii stau fie pe scaune, fie pe jos cu picioarele încrucișate. Conducătorul de joc îi dă un impuls jucătorului din stânga sa, acesta la rândul său următorului, și tot așa, până ce impulsul ajunge din nou la primul. Apoi acesta răsuște urechea celui din stânga lui, care procedează la fel cu următorul, ș.a.m.d. După aceasta conducătorul de joc îi turtește nasul celui din stânga sau îi suflă în ureche sau îl gâdilă sau îi șoptește ceva hazliu. Orice face primul jucător (conducătorul de joc) trebuie să facă și ceilalți la rândul lor. Viteza de joc face ca jocul să fie interesant. Oricine râde sau doar zâmbește este descalificat și se retrage din cerc. Cine rezistă până la sfârșit fără a râde este câștigătorul. 2. Film: Vizionarea câtorva secvențe din filmul documentar „Pământenii (Earthlings)”. Dezbateri. Conștientizarea faptului că egoismul este principala cauză care conduce ființa umană la violență. Violență față de semenii săi. Violență față de natură. Violență față de animale și, nu în ultimul rând, violență față de propria persoană. (Puteți pregăti în prealabil un flipchart pe care se vor nota toate răspunsurile).		Întrebări de procesare/debriefing: 2. Cum vi se pare comportamentul oamenilor față de animale? Cum vi se pare comportamentul oamenilor față de natură? Dar față de semenii lor? Găsiți aceste lucruri normale? Unde se regăsesc aceste tendințe spre violență în viața mea? Ce pot face în această privință? Putem vedea legătura cauză-efect dintre egoism și violență? Ce este mai exact violența? Care sunt efectele violenței pe termen lung?



3. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 4. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Filmul documentar Pământeni (Earthlings) http://www.ecomagazin.ro/video-cruzimea-oamenilor-fata-de-animale-earthlings/ 2. Patrick Goodland, 300 de jocuri –, editura Scripture Union 1990, Traducere în limba română fundația Copilul și lumea, 1997



MODULUL CORUPȚIE

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

10.

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas patru întâlniri opționale pe tematica corupției pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT, le pot implementa la alegere în cadrul întâlnirilor IMPACT.



Obiectivele generale de învățare ale componentei corupție pentru membrii IMPACT sunt:

- ✓ să înțeleagă ce este corupția și ce sunt considerate fapte de corupție într-o societate;
- ✓ să identifice care sunt cauzele ce favorizează apariția corupției precum și efectele acesteia;
- ✓ să descrie modalități de a lua atitudine împotriva corupției și modalități de aplicare a acestora în comunitate;
- ✓ să exerseze și să dezvolte valori ca integritatea, respectul și curajul.

Structura Modulului „Corupție”:

Întâlnirea 1 - Explorarea corupției

Întâlnirea 2 - Prejudiciul corupției

Întâlnirea 3 - Explorarea integrității

Întâlnirea 4 - Explorarea metodelor anticorupție

Cum citim acest curriculum: fiecare întâlnire este construită astfel încât să puteți alege din cele patru întâlniri propuse activitățile și metodele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrilor IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.

Durata întâlnirii este de maxim 2 ore 30 de minute (incluzând lucrul la proiectul în folosul comunității). Aveți posibilitatea să fiți flexibil în alegerea activităților din interiorul modulului și a întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte ca: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an, etc.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
1. Explorarea corupției	2h 55 minute	Corupție
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să dezvolte sentimentul de integritate; A - să dezvolte abilitatea de a gândi critic față de corupție; A - să identifice modalități de a lucra cu instituțiile corupte; C - să descrie conceptul de transparență; C - să descrie ce este corupția.	Concepte: • Corupția este abuzul de putere pentru a obține avantaje private, de exemplu: a oferi sau da bani sau cadouri pentru a obține ceva mai ușor sau mai repede, un serviciu mai de calitate sau chiar ceva ilegal. • Transparența este principiul care permite celor afectați de deciziile administrative sau de informațiile importante nefăcute publice să conteste acele decizii sau măsuri. Este de datoria de funcționarilor publici, a managerilor și a administratorilor să acționeze în mod vizibil, predictibil și pe înțelesul tuturor.	Materiale de lucru: 1. Foi cu indicații, coli și pixuri; 2. Flipchart, markere; 3. Flipchart, markere, culori; 4. Flipchart, markere, culori; 5. Flipchart, markere, culori; 6. Calculator, videoproiector, boxe, prelungitor.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de spargere a gheții (45 minute) Turul galeriei (1 oră) Lucru pe grupe (15 minute) Studiu de caz (film) - opțional (20 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Agenda Ascunsă: facilitatorul dă fiecărui participant câte o colă de hârtie cu indicații despre un rol sau o situație. Apoi fiecare trebuie să se gândească timp de 3 minute cum să mimeze mai bine rolul sau situația descrisă pe coala de hârtie. Participanții au posibilitatea de a folosi coli și pixuri pentru a scrie numele sau funcțiile pe care le interpretează (de ex. biroul primarului, vama) sau numele biroului (de ex. Biroul		Întrebări de procesare / debriefing: 1. Ce s-a întâmplat în timpul exercițiului? A fost greu să vă interpretați/mimați rolul?



Taxe și impozite). În joc pot exista persoane care au diferite roluri dar din cadrul aceleiași situații. Facilitatorul le cere tuturor să vină în fața celorlalți și să mimeze rolul sau situația de pe bilet fără să folosească limbajul verbal. Ceilalți participanți trebuie să ghicească ce situație sau rol este mimat și persoanele care fac parte din acea situație sau caz.

Pe bilet pot exista următoarele roluri sau situații:

- ✓ un procuror care ia mită pentru că ascunde probe într-un dosar penal;
- ✓ un învinuit care dă mită unui procuror pentru a ascunde probe într-un dosar penal;
- ✓ un funcționar public care ajută o rudă să obțină un certificat fals;
- ✓ o persoană, rudă cu un funcționar public care îi cere acestuia să obțină un certificat fals;
- ✓ un profesor care primește un cadou scump de la un elev pentru a-i da note mai bune la examen;
- ✓ un elev care dă un cadou scump unui profesor pentru a primi notă mare la examen;
- ✓ un pacient care dă bani unui doctor pentru a-l opera deși acesta are asigurare medicală;
- ✓ un doctor care cere mită de la un pacient pentru a-l opera;
- ✓ un polițist care favorizează un judecător prins în trafic conducând beat;
- ✓ un judecător care conduce beat și intimidează un polițist cu funcția lui;
- ✓ un parlamentar care face presiuni politice asupra unui magistrat pentru a lua o decizie ilegală;
- ✓ un magistrat care ia o decizie ilegală din cauza unui parlamentar care face presiuni politice asupra sa;
- ✓ un primar care primește bunuri de la un întreprinzător privat pentru a aranja o licitație publică;
- ✓ un întreprinzător privat care dă mită pentru a aranja o licitație publică cu un primar;
- ✓ un controlor de tren care ia bani de la un pasager care nu a cumpărat bilet de călătorie;
- ✓ un pasager care nu a cumpărat bilet și care dă bani controlorului de bilete;
- ✓ un angajat care dă bani sau alte favoruri angajatorului pentru a promova profesional;
- ✓ un angajator care solicită bani sau alte favoruri de la angajat pentru a-l promova profesional;

Cum v-ați simțit în rolul pe care l-ați avut? Puteți să dați un exemplu când voi sau altcineva a fost pus într-una din aceste situații? Ce ați făcut/a făcut în aceea situație? Ce trebuia (corect) să faceți/cum să vă comportați într-o astfel de situație? Credeți că acea situație/faptă v-au încălcat vreun drept? Ce fel de drepturi credeți că au fost încălcate în situațiile mimate? Credeți că acțiunea/fapta avută în joc a încălcat legea? Ce fel de fapte/infracțiuni ați identificat în joc? Ce este în opinia voastră corupția? (facilitatorul trebuie să scrie răspunsurile pe o coală de flipchart și apoi să scrie/arate definiția corectă). În ce fel puteți folosi în viața reală ceea ce ați identificat acum despre corupție? Cum ați putea identifica voi personal faptele de corupție de acum înainte?



✓ un angajator care solicită bani sau alte favoruri de la angajat pentru a-l promova profesional; ✓ un inspector vamal care ia bani de la un străin pentru a-l trece frontiera fără a-i face controlul vamal; ✓ un străin care dă bani unui inspector vamal pentru a trece frontiera fără a i se face controlul vamal. După ce fiecare rol sau situație a fost recunoscută de către grup, facilitatorul, prin debriefing (procesare), trebuie să scoată în evidență faptele de corupție existente în fiecare caz prezentat de participanți în joc. Recomandare: în timp ce participanții răspund la întrebările de procesare/debriefing facilitatorul poate să scrie o parte din răspunsuri pe o foaie de flipchart. 2. Turul galeriei: Împărțiți grupul în patru echipe. Lipiți în fiecare colț al camerei o coală de flipchart cu o întrebare concretă și cereți participanților să scrie răspunsul la întrebarea care este pusă după fiecare situație concretă. După 3 minute, la un semnal sonor al facilitatorului, rugați fiecare grup să se mute la un alt flipchart (metoda: turul galeriei, câte 5 minute pentru fiecare situație). a) Care sunt domeniile în care există corupție? Răspuns: sistemul medical, educație, justiție, poliție, politică, vamă, religie, sport, administrație publică, etc. b) Care sunt consecințele corupției? Răspuns: sărăcia și inegalitatea, un sistem juridic imperfect, salarii scăzute, birocrație, etc. c) Care sunt metodele anticorupție/împotriva corupției? Răspuns: informarea, transparența instituțiilor publice, educația anticorupție a tinerilor, legislația, instituțiile anticorupție, etc. Partea a II-a (opțional) - TRANSPARENȚA 3. Turul galeriei 2: Împărțiți grupul în alte patru echipe. Lipiți în fiecare colț al camerei o coală de flipchart cu o situație concretă și cereți participanților să scrie răspunsul la întrebarea adresată după fiecare situație concretă. După 3 minute, la un semnal sonor al facilitatorului, rugați fiecare grup să se mute la un alt flipchart (metoda: turul galeriei, câte 3 minute pentru fiecare situație). a) Sunteți o instituție publică. Cum credeți că ați putea informa public cetățenii despre deciziile sau dispozițiile pe care le luați ca instituție publică? Trebuie să aveți în vedere ca informația să ajungă în timp util la cât mai mulți cetățeni interesați.	2. Cât de greu vi s-a părut acest exercițiu? A fost greu să găsiți răspunsurile sau deja le știți? Ce ați învățat în urma acestui exercițiu? Puteți să spuneți ideile principale pe care le-ați reținut? Când credeți că vă pot fi de folos aceste informații în viața voastră? Cunoașteți pe cineva care s-a aflat într-o astfel de situație de corupție în cadrul unei instituții publice? De ce este important să știm care sunt domeniile în care există corupție? Cum putem evita corupția, prin ce metode? Care sunt consecințele? Cum puteți folosi aceste informații mai departe? În ce context? Cum credeți că v-ar ajuta aceste cunoștințe în cadrul clubului dacă trebuie să implementați un proiect în folosul comunității? 3. Cât de greu vi s-a părut acest exercițiu? A fost greu să găsiți răspunsurile sau deja le știți?
---	---



b) Sunteți o administrație publică și doriți să angajați un contabil, dar nu ați urmat procedura de publicitate pentru angajarea funcționarilor publici și astfel ați încălcat legea transparenței, însă la examen s-a prezentat o persoană. Ce faceți în continuare?

c) Ai pierdut participarea la un concurs pentru o slujbă într-o instituție publică pentru că instituția respectivă nu a făcut publică informația pentru postul liber. Ce poți face ca cetățean?

După ce participanții termină turul galeriei lucrând fiecare în grup încercând să găsească un răspuns, facilitatorul trebuie să afle de la participanți câteva concluzii la fiecare întrebare și să le scrie pe flipchart. Chiar dacă participanții nu știu răspunsurile, este important pentru că le pot afla acum. Facilitatorul trebuie să scoată în evidență conceptul de transparență și să scrie definiția corectă pe flipchart (vedeți definiția mai sus).

După ce participanții au răspuns cum au putut, facilitatorul, prin întrebări, poate oferi răspunsurile de mai jos:

A. Răspuns: instituția publică poate să apeleze la mass-media, la metoda afișării informațiilor la sediul instituției, etc.

B. Răspuns: Amânați examenul și reluați procedura de angajare prevăzută pentru funcționarii publici conform legii. Dispoziția de angajare pentru persoana care s-a prezentat la examen și a fost angajat, poate fi contestată de orice persoană, în temeiul nerespectării liberului acces la informație. Cum poate fi reparată greșeala autorităților după ce au realizat asta? (Instituția trebuie să anuleze dispoziția de angajare prin autosesizare la autoritatea superioară sau în instanță - depinde de ce tip de instituție este - și să reia procedura legală de angajare).

C. Răspuns: În ultimul caz, persoana care a ratat participarea la examenul pentru postul vacant trebuie să facă o plângere la autoritatea respectivă, iar dacă în termen de 10 zile (max.30) nu primește niciun răspuns, poate face cerere în justiție pentru încălcarea L52/2003 privind transparența decizională și L.544/2001 privind liberul acces la informațiile de interes public.

4. Lucru pe grupe/fixare: Împărțiți grupul în echipe și cereți fiecărei echipe să deseneze/creze o imagine care să

Ce ați învățat în urma acestui exercițiu?

Puteți să spuneți ideile principale pe care le-ați reținut? Când credeți că vă pot fi de folos aceste informații în viața voastră?

Cum putem evita corupția, prin transparență?

Care este rolul transparenței?

Cum puteți folosi aceste informații mai departe? În ce context? Cum credeți că v-ar ajuta aceste cunoștințe în cadrul clubului dacă trebuie să implementați un proiect de serviciu în folosul comunității?



exprime un fapt de corupție (luare/dare de mită, trafic de influență, abuz de putere, etc.). După ce fiecare termină de desenat, trebuie să prezinte în fața întregului grup ce reprezintă imaginea lor. Alte activități opționale: 5. Studiu de caz (film): http://www.youtube.com/watch?v=IhxYr6h0cOw. Puteți arăta membrilor acest filmuleț și face un debriefing pe tema acestuia, încercând să scoateți în evidență corupția și efectele ei. Acest filmuleț se poate aplica numai pentru cluburile IMPACT în care membrii IMPACT înțeleg limba engleză la un nivel avansat și mai ales pentru cluburile în care participanții au peste 17 ani. 6. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 7. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	4. Cât de greu a fost să faceți desenele? Care sunt elementele care se repetă în fiecare dintre desene? În concluzie, ce este corupția? Descrieți în 2-3 cuvinte ce sunt corupția și transparența? Care sunt instituțiile în care se pot întâmpla fapte de corupție?
Alte recomandări/idei:	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Transparency International definion about corruption and transparency: http://www.aman-palestine.org/English/Corruption_Faq.html 2. Campanie anticorupție: http://www.metacafe.com/watch/281135/anti_corruption/ 3. Diagnostic survey of Corruption in Romania, Analysis prepared by the World Bank at the request of the Government of Romania, http://www1.worldbank.org/publicsector/anticorrupt/romenglish.pdf



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
2. Prejudiciul corupției	2 h	Corupție
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să demonstreze curaj în denunțarea faptelor de corupție; A - să exerseze abilitatea de a lua poziție în fața faptelor de corupție; A - să demonstreze abilitatea de a putea identifica situații în care drepturile lor au fost încălcate; A - să demonstreze abilitatea de a lucra în echipă; C - să descrie care sunt prejudiciile și costurile corupției.	Concepte: • Anticorupție: măsurile sau atitudinea pe care oricine o poate adopta pentru a preveni, elimina sau combate corupția.	Materiale de lucru: 5. Coli și culori/carioci, ziare, listă de întrebări, flipchart, markere.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de spargere a gheții - Jocul ziarului (20 minute) Prelegere interactivă - Cum/Unde stai? (35 minute) Povestire/Studiu de caz - Cum afectează corupția viețile oamenilor? (30 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea activităților: 1. Jocul ziarului: înainte de întâlnirea IMPACT, facilitatorul va lua câteva ziare și va pregăti câteva întrebări despre cazurile de corupție din mai multe domenii (aproximativ zece întrebări). Răspunsurile la întrebări trebuie să se găsească în ziar și să fie amestecate (întrebarea 2 să aibă răspunsul la pagina 5, întrebarea 4 la pagina 1 din ziar și tot așa). Dar absolut toate răspunsurile trebuie să se găsească în fraze din ziar - fie că este la rubrica reclame, sport sau orice alte informații ce pot fi citite în ziar. Unele răspunsuri ar putea solicita participanților citirea unui întreg articol și vor varia ca dificultate. Facilitatorul trebuie să împartă grupul în 2-4 echipe, iar fiecare echipă va avea câteva ziare și un set de întrebări. Pentru fiecare echipă se vor da aceleași ziare și aceleași întrebări. După ce ați împărțit materialele fiecărei echipe, dați-le aproximativ 10 minute și cereți-le să găsească răspunsurile la întrebări în ziare. După ce au expirat cele 10 minute rugați fiecare echipă să spună răspunsul la întrebare și dați un punct pentru fiecare răspuns corect.		Întrebări de procesare/debriefing: 1. A fost ușor sau greu să răspundeți la întrebări? De ce? Care au fost cele mai dificile întrebări? Credeți că România este o țară coruptă? Ți s-a întâmplat să dai sau să ți se ceară mită pentru ceva? Consideri că este normal să dai mită? De ce credeți că oamenii dau mită? Cât de des regăsiți în mass-media fapte despre corupție? Ce înseamnă asta?



După finalizarea exercițiului puteți să faceți procesarea/debriefingul exercițiului. Acest exercițiu dezvoltă atât abilități de lucru în echipă cât și de leadership, deoarece participanții trebuie să aibă un lider și o strategie pentru a termina în timp util. 2. Prelegere interactivă - Unde/cum stai? Înaintea începerii activității pregătiți un număr de afirmații despre corupție. Spune-le participanților să își imagineze că într-o parte a camerei există un minus (-) și că în partea opusă există un plus (+). Anunțați că veți citi afirmațiile și că cei care nu sunt de acord cu acestea să se mute în partea sălii unde se află (-). Aceia care sunt de acord cu afirmațiile să se mute în partea cu (+) a sălii. Cei care nu au păreri sau sunt indeciși să stea la mijloc. În timpul exercițiului nu se poate vorbi. Citește prima afirmație. Odată ce toată lumea s-a poziționat în sală, trebuie să aleagă un reprezentant pentru fiecare afirmație și, pe rând, să le explice celorlalți de ce și-au ales poziția respectivă. Ei trebuie să convingă și restul grupului că au dreptate și, prin urmare, ceilalți să li se alăture. Dați între 5 și 8 minute timp de discuții pentru argumentare. După ce toată lumea a vorbit, spune-le celor care vor să-și schimbe poziția să o facă dacă vor. Trebuie anunțat că scopul nu este unul competitiv și dacă cineva ar vrea să își schimbe părerea poate să o facă la semnalul facilitatorului. Citește apoi cealaltă constatare și repetă procesul. Odată ce toate constatările s-au discutat, treci la evaluare. Puteți folosi ca afirmații următoarele (aveți răspunsurile corecte în paranteze, însă încercați să provocați cât mai mult discuțiile, lăsându-i pe ei să aducă cât mai multe argumente pentru poziția aleasă): a) Este adevărat că în România angajările, concedierile și promovările depind de „relațiile” pe care le aveți? <i>(În cele mai multe cazuri da, dar aceasta nu este o practică generală. Această întrebare este pentru a face participanții să discute în contradictoriu și să explice propriile lor opinii.);</i> b) Este adevărat că unul din costurile corupției pot fi uneori viețile omești? <i>(Da, s-a întâmplat în Olanda - veți vedea acest lucru în studiul de caz ce urmează la exercițiul următor. Lăsați participanții să își exprime propria lor opinie);</i> c) Este adevărat că în România cel care ia/dă mită este pedepsit cu închisoarea, conform codului penal? <i>(Da. Întrebați-i pe participanți ce pedeapsă ar aplica ei pentru corupție? Câți ani de închisoare?);</i>	Cum vei reacționa data viitoare când cineva îți va cere mită ca să rezolvi mai repede o problemă? Ce este recomandat să faci? Ce este realist să faci? 2. Cum credeți că a mers exercițiul? Cât de greu a fost să ajungeți la aceeași părere? Cum ați ajuns la aceeași părere? Ce ați învățat în urma acestui exercițiu? Ce ați descoperit nou? Cum puteți folosi cele învățate mai departe? Dacă ar fi să reluați exercițiul ce ați face diferit?
---	--



d) Este adevărat că actele de corupție pot fi prevenite sau eliminate? <i>(Aceasta este o întrebare care să îi provoace pe participanți să discute despre soluții și cum poate fi eliminată sau prevenită corupția. Așa că insistați să-și spună ei opiniile.);</i> e) Proasta administrare poate genera corupția? Proasta administrare înseamnă: lipsa transparenței, discriminarea, abuzul de putere, încălcarea drepturilor, erorile judiciare sau legale, abaterea de la reguli și incompetența; f) Pentru a denunța corupția trebuie să faci o plângere/ denunț la Inspectoratul Județean de Poliție sau la DNA (Direcția Național Anticorupție). <i>(Răspunsul este pozitiv, ambele variante.);</i> g) În România, 25% din judecători și procurori sunt corupți. <i>(Procentul este corect, dar nu este important. Această întrebare este pentru a oferi participanților posibilitatea de a discuta despre corupția din sistemul juridic.).</i>	3. Ce s-a întâmplat în studiile noastre de caz? Cum afectează corupția viețile oamenilor? Cunoașteți vreun alt caz în care corupția a costat viețile oamenilor? Ți s-a întâmplat să fie nevoie să dai mită cuiva? Pentru ce? Cum s-a întâmplat? Cum ai reacționat? Dar cealaltă persoană? Ce altceva puteai face fără a trebui să dai mită?
3. Povestire - Cum afectează corupția viețile oamenilor? După exercițiul precedent puteți să alegeți una din povestirile de mai jos, să rugați membrii IMPACT să le citească și să începeți procesarea. În jurul lumii, impactul corupției afectează viețile oamenilor în multe feluri. În cele mai rele cazuri, corupția poate costa vieți. În câteva alte cazuri, costurile corupției sunt: libertatea, sănătatea sau banii. Vă prezentăm în continuare câteva exemple. În mai 2000, 950 de persoane au fost prejudiciate și 22 ucise, când o fabrică de artificii din Enschede (Olanda) a izbucnit în flăcări. Explozia a atins niveluri catastrofale din cauza faptului că guvernul a închis ochii în fața încălcării grave a normelor de securitate cu privire la depozitarea explozivilor la sediul fabricii. În schimbul păstrării tăcerii, oficialii au declarat că au primit gratuit artificii ani de zile. Chiar și o extindere ilegală a fabricii a fost legalizată de către autorități retroactiv („a posteriori”). Oficialii administrației locale, responsabili de monitorizarea fabricilor de artificii din zona lor, au admis că nu cunoșteau reglementările specifice privind stocarea de explozivi. Deși considerați experți, nu au citit literatura de specialitate, nici nu au luat parte la vreun seminar de formare. Doar au urmat instrucțiunile superiorilor, dintre care unul fusese arestat sub acuzația de corupție - luare de mită, cu doi ani în urmă. Un elvețian activist pentru drepturile PENAN - un popor nomad din pădurile tropicale din Malaezia, a dispărut din	Ce consecințe (la nivel personal sau pentru societate) crezi că are acest lucru (darea/ luarea de mită)? Care sunt avantajele și dezavantajele de a da mită? Cum crezi că ar putea fi eliminată corupția? Crezi că actele de corupție afectează viața ta personală? Dar societatea? Ce poți face tu, ca simplu cetățean, pentru a opri corupția? Ce este anticorupția în opinia voastră? (scrieți opiniile lor pe flipchart și apoi definiția corectă).

mai 2000, după ce, cu succes, a atras atenția internațională asupra problemei fără scrupule, de distrugere a pădurilor din Borneo. Transformarea pădurilor tropicale în plantații de palmieri de către companiile de logare (cei care furnizează lemn) și de către oficiali guvernamentali a distrus habitatul poporului de nomazi. În plus, în afara faptului că amenință viața penanilor și a celor care luptă pentru ei, excesiva distrugere a pădurilor din Borneo contribuie la problema de nivel mondial a defrișărilor, care afectează clima pământului. Cooperarea coruptă dintre companii și guvern a afectat și poporul malaezian în întregime, deoarece banii făcuți de companii pentru lemnul vândut nu au revenit înapoi în economia Malaeziei.

Alte exemple ale impactului corupției abundă: rezidenții luați prizonieri din orașele sărace trebuiau să plătească oficialilor orașului pentru ca micul spațiu în care locuiau să nu le fie dărmat sau cetățenii hărțuiți de poliție în activitățile lor de zi cu zi trebuiau să plătească în stânga și în dreapta pentru ca afacerea lor să poată merge în continuare. Unii birocrați lucrează numai dacă sunt atrași cu „recompense” suplimentare.

În orice caz, marea sau mica corupție fac viața mai dificilă sau amenință viețile multor oameni din întreaga lume.

4. Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității

5. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

Alte recomandări/idei:

Sugestie: Puteți concepe o piesă de tetru forum despre corupție (ex.: un pacient ce trebuie operat urgent dar nu are banii pe care doctorul îi cere ca mită pentru a îl opera, un tânăr care vrea să obțină un post dar angajatorul îi cere bani pentru a fi admis pe acel post, un student care face eforturi financiare ca să termine facultatea și profesorii îi cer bani pentru a trece examenele chiar dacă el este un student foarte bun la învățătură. De asemenea, puteți crea o situație haioasă în care un copil „dă mită” părinților

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

1. Transparency International study cases of corruption: http://www.aman-palestine.org/English/Corruption_Faq.html, http://www.dailymotion.com/video/x2wr3o_un-internaute-denonce-la-corruption_fun



pentru a face diverse lucruri pentru el - a-i aduce apă, a face lecțiile în locul lui, a merge în locul său la școală - sau pentru a-l întreține - a-i plăti cărțile, a-i cumpăra haine, ș.a. -, din cauză că el este prea leneș să facă lucrurile așa cum trebuie – singur- sau pur și simplu pentru că așa a văzut că se face - că se da mită pentru orice).	
---	--

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
3. Eu și integritatea	2 h	Corupție
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să exploreze integritatea ca valoare de bază; V - să devină mai implicați ca cetățeni activi în procesul de luare a deciziilor; A - să dezvolte abilitatea de a vorbi în public și abilitatea de argumentare; A - să demonstreze abilitatea de a lua decizii și de a lucra în echipă; C - să definească ce este integritatea.	Concepte: • Integritate: este capacitatea de a avea principii morale înalte, a fi de nădejde și de încredere	Materiale de lucru: 1. Cărți cu întrebări; 2. Bilețele cu prima parte a povestirii.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc de spargere a gheții - Ce este real? (20 minute) Joc de luare a deciziilor/Dezbateri Democrația în acțiune! (30 minute) Exercițiu practic: Povestire (35 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Ce este real? Se împart participanții în patru grupe. Pe niște bucăți de hârtie se scrie următoarea listă de întrebări. Din fiecare grup se desemnează cineva care va trage un bilet din fiecare stivă de cărți. După ce s-au ales întrebările în grupurile mici fiecare membru încearcă să răspundă la fiecare întrebare. Fiecare membru al grupului poate împărtăși răspunsul la întrebare. Timpul de discuție este de 15 minute după care începe partea de debriefing.		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Cum au fost întrebările pentru tine? Ce te-a făcut să răspunzi în acest mod? Cum te-ai simțit răspunzând la aceste întrebări?

Fă cunoștință Ce vor părinții tăi ca tu să fi (sau cum)? Care este modul tău favorit de a petrece un week-end? Personal Ce ți-ai dori? Ai vreo temere legată de această dorință? Care este lucrul pe care l-ai făcut și pe care acum îl regreti? Dacă ai fi știut atunci ceea ce știi acum ce ai face diferit? Trecut Dacă ai muri azi, ce ai lăsa neterminat? Care este cea mai remarcabilă realizare a ta? Prezent Fă un tur al grupei și spune un lucru pe care îl remarci la fiecare persoană. Spune-i unuia dintre participanți ce ai vrea să știi despre el (adică ceva ce ai vrea să cunoști despre el și nu poți să îl întrebi). Cel mai important aspect al acestui joc este faptul că întrebările te ajută să descoperi adevărul despre tine. Este un joc despre construirea integrității. Tu te dezvălui pe tine însuși celorlalți, ceea ce crează apropiere, iar răspunzând sincer la întrebări te poate face să te descoperi singur pe tine însuși, ceea ce este foarte bine pentru integritatea ta. 2. Lucru pe grupe - Democrația în acțiune: Participanții sunt cetățenii chemați pentru a rezolva o problemă socială, o situație sau o nevoie a societății. De exemplu: într-un oraș s-au înmulțit actele de vandalism și responsabili de aceste fapte sunt niște tineri. Prinși asupra faptei, unii dintre ei au cerut să meargă în instituțiile de reeducare, iar alții au plătit o amendă. Care este soluția cea mai bună? Fiecare grup delegea doi reprezentanți care să prezinte, în contradictoriu, punctul de vedere asupra acestui subiect. Cei doi oratori beneficiază de puțin timp pentru pregătirea argumentelor, timp în care ceilalți participanți își formează o opinie personală referitoare la această problemă socială. Cei doi oratori sunt invitați să-și prezinte argumentele. După discursul celor doi oratori, conducătorul jocului îi întreabă pe ceilalți participanți dacă și-au schimbat opinia. Dacă da, de ce? Dacă nu, de ce? Problema se va rezolva prin vot, pentru a vedea care este părerea majorității. Jocul este important pentru participanți deoarece ei pot vedea procesul democratic, cum se pot implica în procesul de luare a deciziilor și cum participarea la problemele societății este nu numai un drept, ci și o datorie.	Ce crezi că este important din punctul tău de vedere în acest joc? Ai fost complet sincer în răspunsurile tale? Cât de important e să fii sincer cu tine dar și cu ceilalți? Cu ce ne ajută să fim sinceri și corecți cu noi dar și cu ceilalți? În ce contexte avem nevoie să fim sinceri cu noi și cu restul lumii? În ce fel ne ajută acest joc? 2. De ce credeți că fac tinerii astfel de acte de vandalism? Care credeți că este cea mai bună soluție în cazul acestor tineri? Credeți că instituția de reeducare îi va ajuta să își schimbe comportamentul? Ce faci dacă vezi tineri care fac acte de vandalizare? Credeți că sunt ei integri? Cum credeți că ar trebui să se ia de obicei deciziile? Ce ați învățat în urma acestui exercițiu? Ce puteți folosi în viața voastră din învățămintele obținute din urma acestui exercițiu?
--	--



3. Povestire/lucru pe grupe: Împarte grupul în trei echipe și dă la fiecare echipă prima parte din câte o poveste din cele de mai jos. Cere fiecărei echipe să dea o soluție pentru fiecare poveste și să își motiveze hotărârea prin cât mai multe argumente. Timp la dispoziție 20 minute. În timp ce o echipă prezintă hotărârea, cealaltă echipă poate veni cu contra argumente. Creați-le cadrul necesar pentru a discuta în contradictoriu și a scoate în evidență ce înseamnă un om integru.

Dați fiecărei echipe doar prima parte (partea scrisă cu italic) a povestirii de mai jos și după ce au discutat și au ajuns la o hotărâre citiți-le și restul poveștii (la final). Apoi întrebați-i din nou ce părere au.

Prima echipă: Cineva trebuie să plătească

Într-o dimineață, un hoț priceput, cu o așchie în picior, întră șchiopătând într-o sală de judecată și se apropie de biroul judecătorului. Domnule judecător, a început el, inclinându-se cât de bine putea, am o plângere. Ieri mă plimbam pe stradă, gândindu-mă la ale mele, când am observat o casă cu o fereastră care era, evident, deschisă. Acum, cine putea să reziste unei astfel de invitații? Bineînțeles că trebuia să fac cercetări. M-am cățarat pe gard, strecurându-mă prin curte și am deschis fereastra. Dar eram jumătate înăuntru când pervazul mi s-a pus în cale. Am căzut la pământ și, după cum puteți vedea, mi-am rupt piciorul. Acum cer dreptate.

Judecătorul dădu din cap, își mângâie barba și ceru ca proprietarului casei să fie citat.

- Deci, uită-te aici, urla el când proprietarul sosi, fereastra ta i-a rupt omului âstui piciorul când acesta încerca să intre în casă. Ce te face să crezi că poți expune oamenii la un astfel de pericol avînd această fereastră stricată?

Ei bine, proprietarul sărac nu mai stătuse niciodată în viața lui în fața unui judecător și era înspăimântat de vorbele sale. Se tot gândea la un răspuns.

- Domnule judecător, nu este vina mea. Am plătit unui tâmplar bani buni să-mi facă fereastra. Ar fi trebuit să o construiască astfel încât să nu se prăbușească.

- Ai dreptate, adu-mi-l pe tâmplar!

Ajutorul de șerif a plecat după tâmplar.

- Cum ai îndrăznit să construiești o fereastră care ar putea rupe picioarele oamenilor? Ce se întâmplă cu tine?

Tâmplarul tremura și se legăna de pe un picior pe altul.

- Domnule judecător, probabil că nu am construit fereastra atât de bine pe cât aș fi putut... Dar nu a fost vina mea.

3. Ce legătură vedeți între aceste povestiri și integritate? Ce înseamnă integritatea pentru tine? Cum te poate ajuta integritatea să nu devii o persoană coruptă? Ce ai învățat în urma acestor povestiri? Cum poți folosi în viață ceea ce ai învățat?



Adevărul este că m-am simțit rău ieri când am bătut-o în cuie. Mâncasem o plăcintă de la o brutărie și m-am stricat la stomac.

Judecătorul a izbit cu pumnul.

- O să rezolvăm cu asta, promise el. Aduceți-mi-l pe brutar.

Brutarul se văzu târât în sala de judecată.

- Am auzit că faci plăcinte rele; tâmplarul a spus că i-ai vândut o plăcintă care l-a îmbolnăvit și de aceea a făcut o fereastră proastă care i-a rupt piciorul omului.

Brutarul scutură din cap.

- Îmi amintesc ziua în care i-am vândut plăcinta, spuse el, este adevărat, probabil că plăcinta a fost doar pe jumătate coaptă. Probabil că am pus prea mult din asta ori o idee prea mult din cealaltă. Dar aceasta din cauză că, atunci când am făcut-o, o femeie frumoasă a intrat în magazin să cumpere aluat. Dacă ați fi văzut ce rochie avea... nu ar trebui să i se permită să poarte așa ceva în public! Deci, bineînțeles că nu am acordat destulă atenție plăcintei.

- Vom vedea! Găsiți femeia!

Femeia a fost găsită. Judecătorul i-a explicat cum a rupt ea piciorul omului.

- Dar, domnule judecător, protestă ea, cum brutarul însuși a spus, rochia i-a luat privirea. Croitorul este de vină.

- Arestați croitorul!

Croitorul a fost târât în fața judecătorului.

- Ce înseamnă să corupi publicul în asemenea hal? Rochia ta a făcut ca după această femeie să întoarcă brutarul capul și să facă o plăcintă stricată, care l-a îmbolnăvit pe tâmplar, care a făcut o fereastră cu o ramă proastă, care a rupt sărmanului om piciorul. Ce ai de spus în apărarea ta?

Dar croitorul nu era prea vorbăreț. El se bâlbâia într-una și nu știa ce să spună. Judecătorul ordonă să fie legat și spânzurat. Ajutorul de șerif se uită la condamnat de sus până jos.

- Este prea mare și prea înalt pentru spânzuratoarea noastră. Picioarele o să-i atârne pe pământ.

- Atunci găsește un croitor mai mic și spânzură-l în locul ăstuia. La urma urmei, cineva trebuie să plătească.

Apoi ordonă ca femeia să poarte altceva, brutarul să fie atent la plăcintele sale, tâmplarul să repare fereastra și proprietarul să o închidă. Dar lacătele nu înseamnă nimic pentru un hoț. Când piciorul i s-a vindecat, reclamantul s-a întors la aceea casă și, știind că fereastra a fost reparată și este deci în siguranță, a spart-o și a luat tot ce a vrut din casă.



A doua echipă: Vasul cu măslina

Un comerciant din Bagdad, care trăia în secolul al VII-lea, a mers într-o călătorie lungă spre Orient. Și-a vândut proprietatea, și-a umplut un vas din lut cu monede de aur și le-a acoperit cu măslina. L-a rugat pe cel mai bun prieten al său să păstreze acest vas cu măslina până ce el se întoarce.

După ce comerciantul nu s-a întors timp de trei ani, soția prietenului a spus: „Hai să vedem ce este în interiorul acestui vas, pentru că prietenul tău s-ar putea să nu se mai întoarcă niciodată.” Au dat la o parte măslina ce acopereau vasul și au găsit sub ele monezile de aur. Au folosit aurul și l-au cheltuit pentru a trăi bine.

După șapte ani, negustorul s-a întors din călătoria lui, s-a dus la cel mai bun prieten al său și l-a rugat să-i dea vasul cu măslina. Prietenul i-a promis comerciantului că se va întoarce a doua zi cu vasul. S-a dus la piață, a cumpărat măslina până ce a umplut vasul și s-a întors la prieten.

În timp ce comerciantul își căuta aurul și a găsit numai măslina, s-a simțit trădat și s-a dus la califul Harun al-Rashid. Califul a ascultat povestea negustorului, iar apoi pe cea a prietenului, dar nu știa pe cine să creadă și cum să demonstreze cine are dreptate.

Califul se deghiza de multe ori noaptea într-un om de rând și cutreiera străzile orașului să vadă dacă toate lucrurile sunt la locul lor și asculta ce spun oamenii despre el și despre guvernul lui. În acea seară a trecut prin fața unor băieți tineri care imitau discuția despre care tocmai au auzit. Băiatul care juca rolul califului îi asculta pe cei doi certați. Apoi a cerut ajutorul unui negustor de măslina spunându-i, „Gustă măslina din vasul acesta și spune-mi din ce recoltă sunt.” Negustorul de măslina a gustat câteva măslina și a spus: „Acele măslina sunt din recolta de anul trecut.” „Ar putea fi ele vechi de șapte ani?”, a întrebat băiatul care juca rolul califului. „Imposibil! Acestea nu pot fi decât din recolta de anul trecut”, a răspuns băiatul care juca rolul negustorului. Așa că băiatul care juca rolul califului a ordonat prietenului negustorului să umple vasul cu monede de aur și să le dea înapoi negustorului.

Adevăratul calif a fost impresionat de înțelepciunea băiatului și l-a invitat să devină sfetnicul său principal la curte.

Am folosit această poveste pentru a încerca să-i conving pe profesori că atunci când le cer studenților să joace roluri de negociere la Națiunile Unite, nu ar trebui să insiste ca ei să imite pur și simplu guvernele prezente, într-un mod „realist”, ci să-i încurajeze să fie deștepți și să vină cu soluții mai bune și

mai imaginative la acțiunile guvernelor din prezent.

A treia echipă: Amenda

Într-o noapte rece și crudă din luna ianuarie, în timpul Primului Război Mondial, într-un mic oraș de provincie, o femeie sărmană a fost adusă în fața Curții de Judecată, acuzată ca ar fi furat o pâine. În acea noapte, primarul orașului venise la judecătorie să-i țină locul judecătorului ca acesta din urmă să poată pleca acasă. Femeia care fusese acuzată i-a spus primarului ce a determinat-o să fure acea pâine: fata ei era foarte bolnavă, soțul ei o părăsise, iar cei doi nepoți ai ei mureau de foame. Însă proprietarul magazinului de unde furase pâinea, nu vroia în ruptul capului să renunțe la acuzație. „Domnule judecător, în cartierul acesta sunt numai oameni răi” – spuse bărbatul. „Femeia trebuie pedepsită ca toată lumea să se învețe minte”.

Primarul oftă. Se întoarse către femeie și îi spuse: „Trebuie să te pedepsesc. Legea este aceeași pentru toată lumea. Nu facem excepții: 10 lei amenda sau 10 zile în închisoare”.

Dar pe măsură ce pronunța sentința, primarul se căuta în buzunare. Scoase o bancnotă de 10 lei și i-o dădu aprodului, spunând: „Aceștia sunt banii pentru amendă care acum este achitată și mai departe va trebui să amendez pe toată lumea din sala de judecată cu 1 leu pe motiv că locuiți într-un oraș în care un om este nevoit să fure o pâine pentru a le da nepoților să mănânce. Domnule aprod, te rog să aduni banii de amendă și să-i dai acuzatei”. După ce toți au prezentat soluții găsite, întreabă grupul ce valori morale pot identifica în cele trei povestiri. Apoi întreabă-i ce înseamnă în opinia lor integritatea. Scrie ideile lor pe flipchart și apoi definiția corectă.

Definiție integritate: integritatea este capacitatea de a avea principii morale înalte, a fi de nădejde și de încredere.

4. Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității

5. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

Alte recomandări/idei:

2. Puteți lua o altă problemă socială ca exemplu, care să fie discutată cum ar fi mita sau abuzul de putere - dar aveți grijă ca participanții să rămână din aceste discuții cu valorile corecte.

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

1. Eseu despre integritate : <http://www.directessays.com/viewpaper/29333.html>
2. Film despre integritate & corupție: http://fora.tv/2009/10/08/Lawrence_Lessig_on_Institutional_Corruption
3. Corupția și anticorupția din sistemul



	juridic, Cristi Danileț, Editura C.H. Beck, 2009, pag. 198 4. Costurile corupției, Acțiunile creștinilor cu săracii lumii, Bryan R. Evans, Tearfund
--	--

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
4. Atitudine împotriva corupției	2 h	Corupție
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să exerseze incoruptibilitatea; V - să demonstreze curajul de a lupta împotriva corupției; A - să argumenteze, să gândească critic și să lucreze în echipă; A - să identifice soluții de prevenție și acțiune pentru fapte de corupție; A - să redacteze o plângere sau un denunț pentru fapte de corupție; C - să descrie elementele unei cereri (denunț sau plângere) și instituțiile la care se pot adresa.	Concepte: • Onestitatea și integritatea în relațiile sociale publice • Anticorupție • Denunț • Plângere	Materiale de lucru: 4. Coli A4 și pixuri.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Aplicație practică – Cererea (35 minute) Studiu de caz - Cazuri reale (50 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Cererea: Împărțiți grupul și dați fiecărui grup textul următor: „Tu ești un cetățean onest, integru și cineva îți încalcă un drept al tău print-un act de corupție. Vrei să înștiințezi autoritatea competentă despre acest act de corupție, astfel că trebuie să redactezi o plângere către aceea instituție. Știi că pentru actele de corupție este obligatoriu ca cererea ta să conțină următoarele: √ numele și prenumele celui care face cererea; √ datele de identificare (adresa, CNP); √ indicarea celui care ți-a încălcat dreptul, dacă este cunoscut;		Întrebări de procesare /debriefing: 1. Cât de greu a fost să scrieți documentul ? Unde ați întâmpinat dificultăți? Ce ați învățat în urma acestui exercițiu? Credeți că pe viitor veți lua atitudine împotriva corupției?



- ✓ descrierea faptelor care formează obiectul plângerii;
- ✓ probele;
- ✓ data și semnătura.

Redactează cererea ținând cont de cele de mai sus.

Pentru acest exercițiu liderii IMPACT trebuie să știe următoarele (diferența dintre plângere și denunț):

Plângerea: se face în situația în care reclamantului i-au fost vătămăte drepturile în urma săvârșirii unor infracțiuni de corupție. Plângerea se poate face personal sau prin mandatar. Mandatul, care trebuie să fie special (respectiv, să fie autentificat la un notar public), se depune împreună cu plângerea.

Plângerea se poate face și de către unul dintre soți pentru celalalt soț, ori de către copilul major pentru părinți. Pentru persoana lipsită de capacitatea de exercițiu, plângerea se face de reprezentantul său legal. Persoana cu capacitate de exercițiu restrânsă poate face plângere cu încuviințarea persoanelor prevăzute de legea civilă.

Denunțul: se face dacă reclamantul are cunostință despre săvârșirea unor fapte de corupție.

Denunțul trebuie să conțină aceleași date ca și plângerea. Denunțul scris trebuie să fie semnat de denunțător, iar în cazul denunțului oral, acesta se consemnează într-un proces verbal de către organul în fața căruia a fost făcut.

Aveți ca model exemplul următor (dar nu îl prezentați participanților și păstrați-l doar pentru a ști cum trebuie să arate cererea lor și ce să conțină):

Subsemnatul....., fiica/fiul lui....., născut la data de.....în....., cu domiciliul înstrada..... nr.,..... posesor al....., seria nr....., CNP....., telefon....., e-mail....., vă aduc la cunoștință următoarele fapte:

Data: Semnătura.....

Întrebați participanții dacă știu la ce instituție pot depune cererea sau denunțul despre faptele de corupție.

Care ar putea fi motivele pentru care ar fi greu să se facă un denunț? Cum credeți că puteți să ajutați pe altcineva să facă o plângere sau un denunț?

Care este diferența dintre plângere și denunț? Ce instituții responsabile de anticorupție cunoașteți. Unde puteți apela pentru faptele de corupție pe care le cunoașteți? Cum vă ajută ce ați învățat pe viitor?



Răspuns: Pot depune plângerea / denunțul la Biroul Anticorupție (General sau Regional: Direcția Generală Anticorupție - D.G.A sau Biroul Anticorupție Județean - B.A.J.) sau pot suna gratuit la numărul de telefon TELVERDE: 0800.806.806, pentru a primi informații despre ceea ce trebuie să faci în cazurile de corupție.

2. Studiu de caz - Caz de corupție real: Prin sentința penală nr. 24, din 18 ianuarie 2005, a Tribunalului Hunedoara, rămasă definitivă conform deciziei nr.1246 din 27 februarie 2006 a Secției penale a Înaltei Curți de Casație și Justiție, inculpatul SV a fost condamnat la 3 ani închisoare (cu suspendare condiționată a executării pedepsei - adică execută pedeapsa în libertate, iar în cazul în care va avea alte abateri juridice, în termenul prevăzut pentru executarea pedepsei, va fi închis) pentru comiterea infracțiunii prevăzută de art. 257 alin.1 Cod penal raportat la art. 5 alin. 1 din Legea 78/2000 (trafic de influență), art. 215 alin. 1 Cod penal (înșelăciune) și art. 290 cod penal (falsul în înscrisuri sub semnătură privată).

În calitate de comisar la Garda Financiară, inculpatul SV a pretins și primit, în interes personal și pentru a exercita influența asupra unui magistrat și a unui alt comisar din cadrul Gărzii Financiare, suma de 99 milioane lei (ROL) de la CM (administartor la SC „F” SRL) pentru a-l ajuta să câștige un proces aflat pe rolul instanței, precum și pentru a-l determina pe un alt comisar să nu mai efectueze controale la societatea pe care o administra cumpărătorul de influență.

3. Studiu de caz - Cazuri imaginare: Împarte grupul în trei echipe și dă fiecărei echipe una din următoarele situații de rezolvat. Cereți-le să transforme într-o scenă de teatru fiecare situație, astfel încât fiecare membru al echipei să aibă câte un rol. Dați-le 15-20 minute pentru a se pregăti și spuneți-le că își pot folosi imaginația pentru a introduce în joc și alte roluri, precum: mamă, frate, tată, profesori sau prieteni. Cereți-le apoi să prezinte scena în fața întregului grup, iar aceștia pot interveni oricând în timpul scenei pentru a schimba situația.

a) Ești student și ai învățat foarte mult pentru a intra la facultate, dar la depunerea dosarului, secretara îți cere să dai 1000 euro. Ea îți sugerează că, la aceea facultate, poți fi acceptat doar dacă plătești examenul și că dacă nu ești de acord să plătești nu vei putea trece examenul. Ține cont de faptul că ești în ultimele zile în care poți aplica, iar aplicarea

2. Pentru ce infracțiune a fost arestat SV? Credeți că procesul a fost legal? Cum va fi executată pedeapsa? Ce se va întâmpla dacă în interiorul celor 3 ani de suspendare a pedepsei, acesta va comite o altă infracțiune?

Considerați că pedeapsa aplicată de judecător este suficientă?

De ce credeți că nu a fost pedepsit pentru dare de mită administratorul societății SC „F” SRL? Credeți că puteți denunța pe cineva pentru luare de mită fără a fi pedepsiți pentru dare de mită? Credeți că dacă ești bine informat despre corupție, poți ajuta la prevenirea sau înlăturarea corupției din România? Cum ar putea fi acest lucru posibil?

3. a) Ce vei face? Ce este important pentru tine în acest caz? Crezi că decizia ta (de a da sau nu mită) afectează și alte persoane? Cum?



la altă facultate nu mai este posibilă, pentru că este târziu. Astfel, dacă nu vei lua acest examen, vei pierde un an de studiu. b) Mama ta este bolnavă cu inima și are nevoie urgentă de operație. Doctorul îți cere 1500 de euro pentru a o opera, altfel nu va face intervenția medicală de care mama ta are nevoie urgentă. Tu nu ai acea sumă de bani pentru a plăti. c) Ești într-un proces cu primăria pentru un teren pe care l-ai moștenit de la tatăl tău – care a murit înainte ca procesul să se termine și astfel că tu va trebui să îl înlocuiești în acel proces. Pentru el era foarte important acel teren, iar tu ai aflat de la el, înainte de a muri, că primăria deține documente false despre acel teren pe care le folosește în proces pentru a dovedi că el nu era adevăratul proprietar. Fiecare echipă trebuie să găsească o soluție pentru fiecare caz în parte. După prezentări, se aplaudă și se discută fiecare scenetă încercând a se găsi soluții de prevenție dar și soluții post factum (după înfăptuirea faptelor de corupție). 4. Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității 5. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	b) De ce crezi că ar trebui să plătești de două ori pentru același serviciu, având în vedere că serviciile medicale sunt suportate de CAS, unde ți se reține lunar 10% din salariu? c) Cum vei demonstra că acele documente sunt false? Ce ați învățat în urma acestor exerciții? Ce puteți folosi din ceea ce ați învățat în viața voastră?
Alte recomandări/idei: Prezentați participanților filmulețele din categoria „Nu da șpagă!” (2) și discutați despre acele subiecte (vezi la resurse).	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Raportul Global asupra Corupției România 2009, International Transparency: http://www.transparency.org.ro/politici_si_studii/studii/global_coruptie/2009/GCR2009Romania.pdf ; 2. „Nu da șpagă” website: http://www.nudas paga.ro/?m=CeVreaCampania&s=CeEsteNuDaSpaga http://www.youtube.com/watch?v=GYHfcei6jno&feature=related http://www.youtube.com/watch?v=pZENZ2jGErQ&feature=related http://www.youtube.com/watch?v=AZxEBP3WbXE&feature=related http://www.youtube.com/watch?v=wQEiDyoempQ&NR=1 3. Anticorruption campanie (video game) – DGA: http://www.stopcoruptiei.ro/



	4. Jocuri și povestiri din arhiva FNO (www.noi-orizonturi.ro) 5. Corupția și anticorupția din sistemul juridic, Cristi Danilet, Editura C.H. Beck, 2009, pag. 198 6. Costurile corupției, Acțiunile creștinilor cu săracii lumii, Bryan R. Evans, TEARFUND
--	---



MODULUL ADVOCACY

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

11.

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas două întâlniri opționale pe tematica advocacy pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT, le pot implementa la alegere în cadrul întâlnirilor IMPACT.



Scopul Modulului „Advocacy” pentru membrii IMPACT este de a dezvolta abilități de participare și implicare cetățenească în rândul tinerilor și de a sprijini realizarea de proiecte de servciu în folosul comunității care să se ocupe de cauzele nevoilor din comunitate și nu doar de efectele acestora.

Obiectivele generale de învățare ale modulului pentru membrii IMPACT sunt:

- ✓ să cunoască pașii unei campanii de advocacy;
- ✓ să acționeze asupra cauzelor nevoilor din comunitate;
- ✓ să conștientizeze necesitatea de a mobiliza comunitatea pentru rezolvarea nevoilor din comunitate;
- ✓ să cunoască diferențele dintre advocacy și lobby.

Structura întâlnirilor despre advocacy:

Întâlnirea 1 - Advocacy - campania de advocacy

Întâlnirea 2 - Advocacy și lobby - diferențe

Cum citim acest curriculum pe tematica advocacy: Acest modul are două întâlniri, ele fiind legate din punctul de vedere al conținutului una de alta. Modulul acesta se adresează cluburilor care au experimentat deja proiectul de serviciu în folosul comunității, proiectele de advocacy având un nivel de provocare mai ridicat decât un proiect obișnuit de serviciu în folosul comunității. Întâlnirile sunt construite astfel încât să puteți alege din activitățile și metodele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrilor IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.

Durata întâlnirii este de maxim 2 ore 30 de minute (incluzând lucrul la proiectul în folosul comunității). Aveți posibilitatea să fiți flexibil în alegerea activităților din interiorul modulului și a întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil, dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte ca: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an, etc.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
1. Advocacy - campania de advocacy	2h 5 minute	Advocacy
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să conștientizeze importanța metodelor de implicare civică aflate la dispoziția unui cetățean activ; A - să identifice rolul și importanța metodelor de advocacy pentru proiectele de serviciu în folosul comunității; C - să listeze ce înseamnă advocacy și care sunt pașii unei campanii de advocacy.	Concepte: • Advocacy • Lobby	Materiale de lucru: Flipchart, laptop, boxe, pahare de unică folosință, foi flipchart, post-it-uri, creioane colorate, foi albe/ cartoane pentru desen, foi colorate, scotch.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Joc energizare - Dă mai departe (20 minute) Joc de rol (30 minute) Povestire (30 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (45 minute) Aspecte administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Joc de energizare- „Dă mai departe”: Participanții sunt așezați pe jos în cerc sau în jurul unei mese. Fiecare participant primește câte un pahar de unică folosință, în care se găsește un bilețel lipit cu scotch (bilețelele vor conține una dintre sintagmele: iau apărarea, schimb, comunic, iau decizii, ajut prieteni/rude/vecinii, iau atitudine, sensibilizez, atrag atenția, intervin, expun, conving, influențez, mă implic, caut soluții, etc.). Un pahar trebuie marcat cu o culoare (roșu) și va fi al facilitatorului/liderului IMPACT. Înainte de a primi fiecare paharul, participanților li se spune că sunt navigatori din diverse țări ale lumii și trebuie să traverseze oceanul spre continentul nou descoperit (Ecolandia sau Atlantida, de ex.), cu câte o comoară la bord, iar pe parcursul călătoriei vor trebui să se ajute unul pe celălalt pe furtuni, pasând comorile unul la altul. „Comorile” trebuie să ajungă pe la fiecare în parte. Apoi le explici bătaile pe pahare (vezi poezia care va fi scrisă pe flipchart : „Poc-poc, 1, 2, 3, poc-poc, mișcă-te în dreapta. Poc-poc, prinde-l, pune-l jos, poc-poc, dă-l altcuiva).		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Ați făcut vreodată vreuna dintre acțiunile scrise pe bilețelele? Puteți să dați exemple? De ce credeți că e important să dați mai departe bilețelele? De ce e important ca fiecare să fi ajutat o dată un vecin, să fi luat atitudine, să se implice etc. și ca toți să învățăm împreună să comunicăm, să căutăm soluții?



În momentul în care paharul roșu a trecut pe la toată lumea, întorcându-se la lider, jocul se încheie și toți se întorc la locul lor.

Explicație poezie: toată lumea stă jos pe scaun cu paharul în mână și trebuie să spună și să facă următoarele mișcări. Paharul se ține în mâna dreaptă.

Pop-poc: se lovește podeaua cu piciorul drept (poc) și cu piciorul stâng (poc), alternativ unul după celălalt.

1,2,3: se spune „1,2,3” repede.

Mișcă-te în dreapta: toată lumea se mișcă cu un scaun spre dreapta.

Poc-poc: se lovește podeaua cu piciorul drept (poc) și cu piciorul stâng (poc), alternativ unul după celălalt.

1,2,3- se spune „1,2,3” repede.

Prinde-l: se prinde paharul din stânga (de la persoana din partea stânga) cu mâna stângă și se pune pe podea.

Poc-poc: se lovește podeaua cu piciorul drept (poc) și cu piciorul stâng (poc), alternativ unul după celălalt.

1,2,3: se spune „1,2,3” repede.

Dă-l altuia: cu mâna dreaptă se ia paharul de jos și se dă paharul persoanei din partea dreaptă.

Se repetă exercițiul până ce paharul roșu a ajuns înapoi la facilitator și participanții au reușit să aibă un ritm comun. După ce se termină, fiecare va scoate biletul din pahar și se va uita pe el. În baza a ceea ce se află scris pe bilețele în fiecare pahar, liderii trasează o acoladă pe o foaie de flipchart și notează în dreptul ei „Advocacy” și explică următoarele: acestea constituie acțiuni care fac parte din aria de activități a domeniului advocacy. Toate aceste valori, toate aceste competențe pe care le-am dobândit prin muncă ne ajută să înțelegem că, cel puțin o dată în viață, am fost puși în postura de „advocator”. Dacă fiecare își aduce contribuția la realizarea unui anumit lucru, la schimbarea a ceva nefuncțional în comunitatea din care face parte, atunci grupul poate reuși.

Vocea mea + vocea ta + vocea celorlalți = vocea poporului. Împreună putem schimba ceva! (poți avea și poster cu acest „calcul” și chiar poster cu „Ad vocatus (lat.) = a adăuga voce”).

Se prezintă obiectivele activității (vezi la început): vom înțelege în cele ce urmează mai bine conceptul de advocacy. Urmează întrebările de procesare/debriefing.



Pe pereți pot fi puse diverse citate și definiții despre ce este advocacy. Citatele pot fi postate pe perete în spatele flipchartului pe durata sesiunii.

„Advocacy is defined as the promotion of a cause or the influencing of policy, funding streams or other politically determined activity.” (Advocates for Youth)

„Advocacy is speaking, drawing a community’s attention to an important issue and directing decision – makers toward a solution. Advocacy is working with other people and organizations to make a difference.” (A handbook on Advocacy for Women Leaders)

„Advocacy is the art of influencing individuals or collective decision to affect a positive change in an issue or situation.” (Policy Project workshop participants)

„Niciodată să nu vă îndoiiți de faptul că un grup mic de cetățeni în cunoștință de cauză și devotați pot schimba lumea; de fapt, numai ei o pot schimba.” (Margaret Mead)

2. Joc de rol: Ca să ne putem fixa mai bine ideea de advocacy, un joc de rol ar evidenția mult mai bine care este idee de bază și care este rolul nostru.

Se împart participanții în patru echipe (2 echipe formate din 1 proprietar, 1 cetățean și un observator; celelalte 2 echipe formate din 1 proprietar și 1 observator sau 2, după caz) și restul participanților având rolul de cetățeni (împărțiți egal la cele 2 echipe). Persoana care deține rolul de observator o să prezinte situația echipei atunci când o să i se ceară. ceilalți membri ai echipei vor primi niște foi pe care vor fi trecute diverse situații (vezi mai jos) și vor trebui să își „între” în rol, încercând să obțină câștig.

Situația 1:

Personaj A: Ești locuitor al orașului Cluj-Napoca. Ai observat că la complexul comercial din cartierul în care locuiești de 40 de ani, în ultimele luni toate fructele și legumele sunt importate din alte state și sunt modificate genetic. Te duci să discuți cu proprietarul despre cât de nesănătoase le consideri.

Personaj B: Ești proprietarul complexului comercial din cartierul Y. Ai decis să importi fructe și legume modificate genetic, în locul produselor locale, crescute natural, deoarece primele sunt mai ieftine, corespunzând astfel cerințelor



pieței în condițiile recesiunii. Nu accepți o plângere despre calitatea lor drept motiv pentru a nu le mai aduce spre vânzare și a pierde în afacere.

Situația 2:

Personaj A: Ești locuitor al orașului Cluj-Napoca. Ai observat că la complexul comercial din cartierul în care locuiești de 40 de ani, în ultimele luni toate fructele și legumele sunt importate din alte state și sunt modificate genetic. Te consulți cu vecinii din cartier și împreună decideți să luați atitudine și mergeți la proprietar. Sunteți pregătiți să vă deplasați în alt cartier pentru cumpărături.

Personaj B: Ești proprietarul complexului comercial din cartierul Y. Ai decis să importi fructe și legume modificate genetic în locul produselor locale, crescute natural, deoarece primele sunt mai ieftine, corespunzând astfel cerințelor pieței în condițiile recesiunii.

Situația 3:

Personaj A: Ești proprietarul unui imobil din cartierul X. Parcul din fața blocului tău va fi înlocuit de o parcare supraetajată. Te duci la primărie să-ți exprimi nemulțumirea față de construirea parcării chiar în fața blocului tău.

Personaj B: Ești primarul orașului Z. Ai acceptat o ofertă de construcție a unei parări în cartierul X pe locul unui parc, ca răspuns al solicitării șoferilor din oraș, și te gândești la profitul pe care îl poți reinvesti în oraș: școli și spitale, pentru care e nevoie de fonduri.

Situația 4:

Personaj A: Ești proprietarul unui imobil din cartierul X. Parcul din fața blocului tău va fi înlocuit de o parcare supraetajată. Te consulți cu ceilalți locatari din blocul tău și dimprejurul parcului și semnați o petiție cu care mergeți la primar pentru a vă exprima nemulțumirea.

Personaj B: Ești primarul orașului Z. Ai acceptat o ofertă de construcție a unei parări în cartierul X pe locul unui parc, ca răspuns al solicitării șoferilor din oraș, și te gândești la profitul pe care îl poți reinvesti în oraș: școli și spitale, pentru care e nevoie de fonduri.

Rolul jocului este de a-i face pe participanți să conștientizeze că atunci când ai de-a face cu o problemă, care afectează un grup mai mare de oameni, este foarte important să știm să cerem ajutor și unde să cerem, și faptul că, împreună, șansele de reușită sunt mai mari.

2. Cum v-ați simțit atunci când a trebuit să mergeți de unul singur la primar? A fost greu sau ușor să vă susțineți punctul de vedere? Cum v-ați simțit atunci când cererile voastre au fost sprijinite și de alți vecini, prieteni? Cum credeți că este mai bine să acționați: individual sau colectiv? Puteți să ne dați un exemplu în care un grup de oameni a fost mai eficient decât o singură persoană?

Se va face o simulare cu fiecare echipă în parte care va încerca să joace o scenetă pentru a observa cum merge discuția între personajele date. După ce s-au prezentat scenetele, se pun întrebările de procesare/debriefing alăturate.

După finalizarea debriefingului se prezintă foaia de flipchart unde se regăsesc scrise **definiția termenilor de advocacy și lobby** (vezi mai jos).

Advocacy provine din latină, „ad vocatus” = a adăuga voce. Conform definiției din dicționar, advocacy înseamnă: a-și exprima opinia asupra unui lucru:

- ✓ actul de a sprijini o cauză sau o propunere;
- ✓ storytelling;
- ✓ leadership.

Advocacy promovează teme, idei, valori și sprijină dialogul pe probleme sociale și politice. Activitatea de advocacy se referă la cineva care dorește să convingă pe cineva, undeva, că trebuie să sprijine o idee în legătură cu asta. Advocacy caută să modifice o stare de fapt în ceea ce ar trebui să fie.

Câteva activități de advocacy:

- ✓ apariții TV: emisiuni, talk-show-uri, jurnale, flashmoburi, teatru de stradă;
- ✓ organizarea de întruniri de dezbateri, evidențierea problemelor cu orice ocazie: grupuri de discuții, site-uri, newslettere, bloguri;
- ✓ scrierea de editoriale și articole care să fie preluate de presă;
- ✓ contactarea oficialilor guvernamentali cu putere de decizie.

Lobby este o etapă din campania de advocacy. Lobby-ul este tentativa de a influența opinia sau acțiunea unui legiutor sau a unei persoane cu putere de decizie dintr-o organizație sau instituție.

Acest termen nu este altceva decât exprimarea dreptului constituțional de a te adresa factorilor de decizie. În practică, are o contribuție importantă în procesul de luare a deciziilor, prin informarea oficialităților care astfel își pot da seama cum va afecta o anumită decizie un segment al societății.

Lobby se referă la faptul de a promova sau a se opune unei legislații specifice. Afectează direct rezultatele legislative și electorale. Se referă la acele acțiuni de advocacy care caută soluții efective, au deja formulat și înaintat un amendament, propunere de modificare a unei legi, nu caută să să dezbată legislația.



3. Povestea Mariei: Într-o dimineață de primăvară, Maria, soția mea, a găsit în fața scării blocului nostru o grămadă mare de gunoi. Cutiile de poștă erau rupte și câteva dintre preșurile de la intrările în casele oamenilor erau arse. Pe jos am găsit o vestă care știam că aparține unuia dintre tinerii care stăteau în cartier cu noi. Am ridicat-o și am mers la poliție. Nu vă spun dezamăgira Mariei când polițistul i-a spus să-și caute de treabă că nu merită să încerce să identifice un responsabil pe baza unei veste, asta era ca și cum ai căuta acul în carul cu fân. În drum spre casă și-a dat seama că nu era prima dată când astfel de evenimente aveau loc în blocul nostru. Sătulă să stea cu mâinile în sân și decisă să facă ceva astfel încât pe viitor poliția să fie mai atentă la astfel de situații, Maria a început să sune la televiziuni. După mai multe telefoane, un reporter a fost interesat. Înțelesese că nu este vorba de o infracțiune mare, însă putea să i se întâmple oricui și spunea multe despre unde ar putea duce un astfel de lucru. Până la amiază, reporterul era la scara noastră. În acea după-amiază, eu, Maria și vecinul de la etajul 3 am spus lumii despre situația petrecută în blocul nostru în acea seară. Mai multe persoane mi-au spus că au văzut știrea. Reporterul a întrebat poliția cum stau cu investigațiile. Drept urmare, un ofițer de poliție a fost însărcinat cu investigarea acestui caz. Două săptămâni mai târziu, micul nostru vandal a fost găsit. Se gândise să-și dea o lecție vecinului de la 3 pentru că a cerut să nu mai joace barbut în casa scării. Indiferent de motive, ceea ce este important pentru mine este faptul că Maria, secretară la o fabrică de pantofi, m-a făcut să fiu mândru că e soția mea: a insistat când a fost refuzată, a găsit un aliat când poliția nu a sprijinit-o, a reușit să arate lumii că problema nu era numai a noastră, că ar putea să se întâmple oricui, s-a găsit sprijin în presă știind că poliția este interesată să aibă o relație bună cu presa, și că, cel mai probabil, se vor implica atunci când presa este implicată. Deși la prima vedere mulți ar spune că Maria nu prea avea cu ce să își bată capul, mai degrabă a ajutat comunitatea să prevină actele de vandalism. Eu spun că acum cei care vor dori să facă asemenea lucruri se vor gândi de două ori. Plus faptul că toată paguba a fost acoperită de cel care era de drept responsabil.

4. Campania de advocacy: Următorul pas pe care o să îl parcurgem în această întâlnire este poate și cel mai important: **ce este o campanie de advocacy** și, mai ales, care sunt **pașii** de care trebuie să ținem cont atunci când avem nevoie de o astfel



de campanie (se face mereu referire la obiectivele pe care le-am prezentat la începutul trainingului). Modalitatea prin care o să descoperim acești pași este „povestea Mariei”. Se împart participanții în 2-3 echipe (în funcție de mărimea grupului). Fiecărei echipe i se dă o foaie cu povestea și sunt lăsați 5-10 min în care trebuie să identifice etapele prin care trece Maria pentru a-și duce la bun sfârșit planul. Aceștia trec toate ideile pe o foaie de flipchart, iar apoi se alege câte un reprezentant din fiecare echipă, care are rolul de a prezenta soluțiile găsite. După ce au fost prezentate variantele găsite, se discută dacă sunt neînțelegeri iar apoi liderul prezintă circuitul etapelor unei campanii de advocacy (pe o foaie de flipchart). Aceste etape sunt: definirea problemei, stabilirea obiectivelor și scopurilor, sprijinul potrivit, dezvoltarea mesajului, canalele de comunicare, strângerea de fonduri și implementarea. Definirea problemei: advocacy începe cu identificarea unei probleme sau situații problematice pe care rețeaua ta de suporteri este dispusă să o susțină în vederea schimbării unei politici publice locale sau naționale. Astfel, prima etapă a unei campanii de advocacy începe cu identificarea unei probleme: pe cine afectează? Rezolvarea ei este benefică la nivel individual sau/și colectiv? Stabilirea scopurilor și obiectivelor: scopul este o declarație generală care face referire la ce doresc inițiatorii și suporterii campaniei de advocacy să obțină pe termen lung (3-5 ani). Obiectivele campaniilor de advocacy fac referire la rezultatele vizate pe termen scurt, sunt măsurabile și contribuie la atingerea scopului. Identificarea audienței țintă: audiența țintă face referire la cei care au autoritatea de a decide astfel încât să se realizeze schimbarea de politică spre care țintește campania (de exemplu dacă proiectul face referire la instalarea unei treceri de pietoni, autoritatea care are putere de decizie este primăria locală, dacă este vorba de suplimentarea unei linii de autobuz, audiența țintă sunt firmele care asigură transportul local și primăriile, etc.). Construirea unei coaliții de sprijin: cu cât baza de susținere pentru campanie este mai mare, cu atât cresc șansele de succes (de exemplu, pentru a identifica actorii cheie, cei interesați de schimbarea pe care o propune campania de advocacy; în exemplul de mai sus – cu trecerea de pietoni, dacă trecerea de pietoni se află în fața școlii sau a unei zone foarte circulată, etc.,	4. Despre ce este vorba în povestire? Ce soluție a abordat Maria? A fost o soluție bună? De câte ori v-ați confruntat voi sau părinții voștri cu o situație de acest tip? Au fost găsite soluții? Ce ați face și voi într-o situație de acest tip? Ce ați putea învăța de la Maria? Care ar fi factorii care ar putea să vă demotiveze în a acționa în această direcție? Care sunt factorii care ar putea să vă încurajeze să acționați mai des ca Maria?
--	---



actorii cheie pentru coaliția bazei de sprijin ar putea fi: comunitatea școlară, părinții copiilor, locuitorii cartierului respectiv, poliția rutieră, presa, etc.).

Dezvoltarea mesajului: mesajul în cadrul campaniei de advocacy este foarte important. Acesta trebuie dezvoltat astfel încât să fie „croit” pentru audiență, să prezinte și să încadreze problema astfel încât să convingă să susțină poziția campaniei.

Selectarea canalelor de comunicare: alegeți mijloacele de comunicare adecvate audienței țintă.

Dezvoltarea planului de implementare: ca la orice proiect, va avea la bază stabilirea activităților, sarcinilor și responsabililor în cadrul campaniei de advocacy.

!!! Este important să se facă mereu referire la poveste și la cele discutate pe tot parcursul sesiunii și să fie oferite exemple din viața de zi cu zi.

4. Încheierea întâlnirii: Rezumați conținutul teoretic al sesiunii. Subliniați că advocacy este un bun instrument odată ce am învățat să-l folosim. Recapitulați activitățile desfășurate și concluzia fiecăruia: ce-am învățat din jocul „Dă mai departe”, dar din „Jocul de rol” sau „Povestea Mariei”. Lăsați timp pentru răspunsuri. Menționați din nou cuvintele cheie, verbele de acțiune și sintagmele de pe biletele din jocul „Dă mai departe”. Verificați atingerea obiectivelor.

!!! **Linie de sfârșit:** Pe o foaie de flipchart desenați un grup de oameni care împreună reușesc să câștige ceva (o cupă, de exemplu), iar fiecare participant este rugat să scrie pe un post-it ce a înțeles din această sesiune și cum o să acționeze de acum înainte atunci când va identifica o problemă.

5. Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității

6. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

Alte recomandări/idei:

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

1. http://www.public-relations.ro/vocabular/lobby_vs_advocacy.htm
2. <http://www.ctnonprofits.org/ctnonprofits/sites/default/files/fckeditor/file/policy/resources/AdvocacyVsLobbying.pdf>
3. <http://www.ebasedtreatment.org/treatment/toolbox/advocacy/advocacy-versus-lobbying>



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
2. Advocacy și lobby - diferențe	1 h și 30 min	Advocacy
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să demonstreze încredere în mijloacele democratice de participare și implicare cetățenească; A - să distingă între diferite forme de implicare publică: proiectul de serviciu în folosul comunității, campanii de advocacy și campanii de lobby; C - să listeze diferențele între termenul de advocacy și cel de lobby.	Concepte: • Advocacy • Lobby • Participare publică • Implicare cetățenească	Materiale de lucru: Foi de flipchart, markere
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Prezentare – discuție liberă (5 minute) Joc de energizare (10 minute) Prezentarea definiției lobby (5 minute) Brainstorming - care sunt diferențele între advocacy și lobby? (10 minute) Lucru pe grupe - studiu de caz: „Vine zebra pe Mehedinți!” (25 de minute) Fixarea (5 minute) Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității (30 minute) Aspecte administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități; 1. Introducere: Intorducerea tematicii din această săptămână. Este foarte important să începi prin a face o introducere mai elaborată a acestei întâlniri de club. Conceptele de advocacy și lobby nu sunt concepte facile și au foarte puține referințe concrete pentru tineri. De aceea, este important să le spui că astăzi veți continua să vorbiți despre advocacy, dar în comparație cu lobby. Pentru acest lucru însă ai nevoie să îți amintești ce este un club IMPACT și te-ar ajuta dacă ți-ar spune ei. Ideea de bază la care trebuie să ajungi este că un club IMPACT este un club de inițiativă comunitară. Apoi întreabă care este modalitatea prin care face un club IMPACT acest lucru. În momentul în care s-a dat răspunsul – proiecte! – este momentul să întrebi dacă proiectele de serviciu în folosul comunității sunt singura modalitate prin care un club poate să susțină dezvoltarea unei comunități și a societății în general?		Întrebărideprocesare/debriefing:



Având în vedere că deja este a doua întâlnire pe tema advocacy, ei ar trebui să poată răspunde că și proiectele de advocacy sunt o metodă pe care un club IMPACT o poate folosi. Dacă nu ajunge grupul la această concluzie, amintește-le tu. Spune-le că mai există o a treia metodă prin care un club ar putea să susțină comunitatea, proiectele de lobby. Campaniile de lobby se organizează aproximativ pe aceleași principii ca și cele de advocacy. Cu toate acestea, schimbarea pe care urmăresc este diferită.

2. Ce este lobby-ul? Prezintă definițiile lobby-ului. Pregătește un flipchart cu definițiile lobby-ului (5 min):

✓ A face lobby se referă la acțiuni ample, campanii strategice care își propun să influențeze procesul politic într-un anumit domeniu, de exemplu protecție socială, fiscal, de mediu, infrastructură, etc.

✓ Lobby este încercarea de a influența autoritățile publice să acționeze în favoarea sau împotriva unei cauze specifice.

✓ Lobby-ul este o formă de advocacy pentru politici publice și educarea guvernanților. A face lobby presupune a comunica cu reprezentanții ramurilor executive și legislative dintr-un stat pentru a-i încuraja/determina să ia atitudine cu privire la un set de legi propuse.

✓ Lobby-ul este un aspect important al procesului democratic.

3. Brainstorming: care sunt diferențele între advocacy și lobby? Pregătește un flipchart cu diferențele dintre advocacy și lobby:

✓ Deși aceste cuvinte sunt de multe ori folosite cu același sens, probabil datorită faptului că ambele ținesc într-un final către schimbări sociale, principala diferență constă în faptul că atunci când ONG-urile conduc o campanie de advocacy, ele vorbesc în numele lor și al grupului social pe care îl reprezintă, căutând să influențeze un anumit aspect al societății din perspectivă comportamentală, a regulilor sau a atitudinilor.

✓ Campaniile de advocacy își propun în general să sensibilizeze societatea sau o parte a ei, cu privire la diverse aspecte problematice.

✓ Lobby este o formă mult mai specifică de advocacy, încercând să promoveze recomandări legislative specifice într-un anumit domeniu.



Exemplu: Proiectul „Vine zebra pe Mehedinți”(realizat de clubul IMPACT The Best, al școlii Constantin Brâncoveanu, Cluj-Napoca, vezi anexa 1) este unproiect de advocacy, care și-a propus instalarea unei zebre în fața Școlii Constantin Brâncoveanu, din Cluj-Napoca. Problema respectivă afecta un grup restrâns de oameni (comunitatea școlară respectivă și cea din cartier), iar instalarea unei treceri de pietoni nu a însemnat schimbarea modului în care primăria decide și instalează treceri de pietoni de acum încolo. Pentru ca acest proiect să fie unul de lobby, ar fi trebuit ca el să propună o politică publică locală care să cuprindă criterii de identificare și instalare a trecerilor de pietoni în general în orașul Cluj-Napoca sau în țară. Cu alte cuvinte, la sfârșitul proiectului de advocacy chiar dacă se schimbă punctual o situație, procedurile legale prin care în mod normal s-ar decide astfel de situații nu sunt schimbate. Proiectele de lobby vizează schimbarea legilor și a legislației dintr-un anumit domeniu, atât la nivelul administrațiilor publice locale (primării) cât și/sau la nivelul central al administrației publice (guvern și parlament). 4. Studiu de caz – „Vine zebra pe Mehedinți!”: Împarte grupul în două. Fiecare dintre ei va primi printat studiul de caz, vezi anexa 1 pag. 253. Sarcina lor este ca pornind de la proiectul de advocacy din studiul de caz și de la definiția lobby-ului să încerce să descrie un proiect de lobby. Vor avea 15 minute pentru acest lucru. Și apoi 5 minute pentru prezentarea rezultatelor în grupul mare. 5. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității 6. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.	
Alte recomandări/idei: Adesea persoanele care sunt foarte active în comunitățile lor prin proiectele de serviciu în folosul comunității, ajung în punctul în care precuparea lor pentru anumite probleme trece de un cadru restrâns geografic sau social și își doresc să influențeze direct legislația într-un anumit domeniu.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. http://www.public-relations.ro/vocabular/lobby_vs_advocacy.htm 2. http://www.public-relations.ro/vocabular/lobby_vs_advocacy.htm 3. http://www.ctnonprofits.org/ctnonprofits/sites/default/files/fckeditor/file/policy/resources/AdvocacyVsLobbying.pdf 4. http://www.ebasedtreatment.org/treatment/toolbox/advocacy/advocacy-versus-lobbying



ANEXE

Anexa nr. 1: Întâlnirea nr. 2, Advocacy și lobby - diferențe
Studiu de caz: "Vine zebra pe Mehedinți", proiect de advocacy al Clubului IMPACT
The Best, Școala Constantin Brâncoveanu, 2009-2010, Cluj-Napoca
Autor: Mihaela Cheregi, Lider Club IMPACT

1. În ce perioadă s-a desfășurat proiectul?

Noiembrie 2009 - Februarie 2010

2. Care a fost tema/cauza campaniei?

Notă: În această rubrică trebuie să explicați, foarte pe scurt, pentru ce a luptat/militat campania voastră. De exemplu: susținerea de la bugetul local a unui centru de zi pentru copii cu autism sau interzicerea vânzătorii în parcurile naționale sau transformarea unui teren viran în parc pentru copii.

Obținerea de către membrii Clubului IMPACT a autorizației de amplasare a unei treceri de pietoni într-o intersecție din apropierea unei școli generale din cartierul Mănăștur, din Cluj-Napoca

3. Ce autorități au fost vizate în cadrul campaniei?

Notă: Orice campanie de advocacy are una sau mai multe ținte – persoane sau instituții care au puterea de a decide cu privire la tema campaniei. La această rubrică trebuie să bifați care au fost instituțiile pe care campania dumneavoastră le-a vizat.

- ☐ primărie ☐ consiliu local ☐ consiliu județean ☐ parlament
☐ minister ☐ ambasadă ☐ altele: _____

4. Povestea proiectului (scurt rezumat)

Membrii clubului IMPACT de la Școala Generală „Constantin Brâncoveanu” din Cluj-Napoca au decis să se implice în viața comunității locale printr-un proiect de advocacy. Clubul IMPACT The Best a încercat să atragă atenția responsabililor cu securitatea traficului de la primaria municipiului asupra faptului că în zona limitrofă școlii există o intersecție fără trecere de pietoni, intens folosită de copii. Clubul IMPACT a vizat să obțină un răspuns din partea autorităților pentru rezolvarea acestei probleme. Pentru a realiza acest obiectiv, clubul a inițiat acțiuni de informare a opiniei publice din zonă și o campanie de strângere de semnături în sprijinul petiției pe care a depus-o la primărie.

5. Problema pe care a vrut să o rezolve proiectul?

Intersecția din apropierea Școlii Generale „Constantin Brâncoveanu” din Cluj-Napoca era foarte circulată de elevi. În zona respectivă s-au produs numeroase accidente ușoare. Toate sesizările făcute în prealabil de școală și locatarii din zonă s-au soldat cu eșec, răspunsul autorităților fiind că nu se poate amenaja o trecere de pietoni deoarece strada este în pantă.



6. Pentru ce v-ați luptat? (scop/obiectiv)

Scopul acestui proiect a fost sensibilizarea Primăriei Cluj-Napoca referitor la necesitatea înființării unei treceri de pietoni care să ofere mai multă siguranță elevilor școlii „Constantin Brâncoveanu” și locuitorilor din zonă.

7. Cine au fost beneficiarii campaniei? Cine a avut de câștigat, cine era afectat de problemă?

Beneficiarii au fost cei aproximativ 300 de elevi ai școlii „Constantin Brâncoveanu” din Cluj-Napoca, precum și toate persoanele care locuiesc în zonă.

8. Ce s-a făcut, de fapt? (descrierea campaniei). Ce metode s-au folosit în campanie și cum anume au fost folosite? (cine s-a implicat în campanie și cine a susținut activitățile de advocacy pe care le-ați organizat, care a fost reacția presei și a autorităților?)

În cadrul întâlnirilor săptămânale de club, membrii IMPACT The Best au pregătit materialele campaniei care urmau să sensibilizeze opinia publică și, astfel, să-i ajute să strângă cât mai multe semnături pentru petiție. Materialele campaniei au inclus: postere, bannere, formulare pentru semnături, toate fiind realizate de membrii IMPACT. Tot în faza de pregătire a campaniei, Fundația Noi Orizonturi a organizat un curs pentru proiecte de advocacy în cadrul clubului. Fiecare membru al clubului IMPACT The Best, primit apoi câte o listă și a început să strângă semnături de la părinți, vecini, cunoscuți cu vârsta de peste 18 ani. În cadrul unei întâlniri de club IMPACT, tinerii au mers într-o zonă aglomerată din oral cu materialele campaniei și au strâns semnături acolo. Trei eleve, însoțite de prof. Mihaela Pocșa, au mers apoi la primărie să se documenteze cu privire la ce acte este nevoie a fi pregătite pentru a depune cererea, au întocmit-o pe loc și apoi au așteptat... După ceva timp, pe 23 martie 2010, un reprezentant al primăriei a venit la școală pentru a vedea exact unde se dorea să fie amplasată trecerea de pietoni, comunicând faptul că cererea a fost aprobată de comisia abilitată și că urmează să fie trasată zebra. Toți elevii au așteptat cu nerăbdare să vină Zebra și pe strada Mehedinți.

9. Ce obstacole ați întâmpinat pe parcursul campaniei?

Faptul că vizita reprezentantului primăriei nu a fost imediat urmată de realizarea propriu-zisă a trecerii de pietoni.

10. Ce anume ați schimba și ce ați face la fel într-o viitoare campanie de advocacy?

De schimbat:

Chiar dacă sunt asigurări din partea autorităților că petiția va fi soluționată, membrii IMPACT nu ar mai aștepta atât, ci ar insista mai mult ca cererea lor să fie soluționată mai rapid; ar strânge și mai multe semnături.

De păstrat:

Încrederea că opinia publică poate fi sesizată și sensibilizată în legătură cu un anumit aspect important pentru comunitate. Cheia succesului acestui proiect au fost membrii clubului IMPACT, dar și faptul că scopul proiectului a fost bine determinat, iar modul de realizare a proiectului a urmat o planificare atentă.



11. Alte informații pe care le considerați relevante (buget, finanțatori, voluntari, mass-media):

Pentru realizarea proiectului a existat finanțare de la Fundația Noi Orizonturi, prin Programul IMPACT.



ALTE TEMATICI OPȚIONALE

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

ABSTRACT

Acest document este dedicat facilitatorilor IMPACT (liderilor sau animatorilor socio-educativi) și descrie pas cu pas trei întâlniri opționale pe care facilitatorii (liderii), împreună cu membrii IMPACT, le pot implementa la alegere în cadrul întâlnirilor IMPACT.

12.



Scopul modulului îl constituie creșterea înțelegerii aspectelor și a principiilor esențiale legate de viața de familie, prietenie, condiții de locuit, viață spirituală.

Obiectivele generale de învățare ale componentei „Alte tematici opționale” pentru membrii IMPACT sunt:

- ✓ să ofere informații de bază cu privire la familie;
- ✓ să stimuleze tinerii în dezvoltarea acelor competențe care să-i ajute în asumarea răspunderilor necesare în construcția propriilor familii.

Structura modulului „Alte tematici opționale”:

Cum citim acest curriculum pe alte tematici opționale: fiecare întâlnire este construită astfel încât să puteți alege din cele patru întâlniri propuse activitățile și metodele pe care le considerați cele mai relevante pentru clubul IMPACT ținând cont de:

- ✓ vârsta participanților (membrilor IMPACT);
- ✓ obiectivele de învățare așteptate;
- ✓ preferințele membrilor;
- ✓ stilul facilitatorilor (liderilor);
- ✓ secvența activităților;
- ✓ spațiul de desfășurare;
- ✓ materialele necesare, etc.

Durata întâlnirii este de maxim 2 ore 30 de minute (incluzând lucrul la proiectul în folosul comunității). Aveți posibilitatea să fiți flexibil în alegerea activităților din interiorul modulului și a întâlnirilor IMPACT. Timpul pentru implementarea unei întâlniri este de asemenea flexibil, dar respectând standardul de calitate IMPACT și ținând cont de mai multe aspecte ca: vârsta participanților, stilul de învățare al participanților, dinamica grupului, stadiul de formare în care se află grupul, perioada de timp din an, etc.



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
1. Locuința mea	2h	Alte tematici opționale
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să își asume responsabilitatea în ceea ce privește amenajarea propriei locuințe, în acord cu utilitatea și confortul; A - să identifice punctele tari și slabe personale, în ceea ce privește habitatul și condițiile de locuit precum și modalități de dezvoltare personală în această privință; C - să definească importanța locuinței și a condițiilor de locuit pentru dezvoltarea personală.	Concepte: • Locuința • Condiții de locuit • Amenajarea locuinței • Mobilier • Confort termic • Lumină și corpuri de iluminat • Grădină • Curățenie, ordine, igienă	Materiale de lucru: Foi de lucru diagrame Lotus, markere, creioane, copii printate povestire
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Povestire (20 minute) Tehnica Lotus (de grup) (50 minute) Evaluare individuală (10 minute) Lucru la proiect (40 minute) Aspecte administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Studiu de caz: Fr. W. Foerstre arată, în mod convingător, cum ștergerea prafului poate fi un mijloc important de autoeducație. Un simplu act, în aparență fără importanță, banal chiar, ca ștergerea prafului, este un prilej de învățăminte și de autoeducație, spune autorul citat. Este relevant, precizează el, felul cum abordezi aceasta problemă: ce poți să înveți când ștergi praful? Fr. W. Foerster imaginează un dialog între doi frați, Mary și John. Pe John îl vede stând dimineața cu cafeaua și cu gramatica latină dinainte, în timp ce surioara lui se învârtește împrejur, ștergând praful. - Eu învăț, se gândește el. Și ce „proastă” rămâne sora mea, tot ștergând praful. Panis, pulvis, crinis, finis. Foarte bine, pulvis, se zice la praf. Pulvis, pulveri, pulverem. Ea șterge praful, iar eu pot să declin verbul ca un roman din vechime. Ascultă Mary, zice John, știi tu cum se zice praf pe latinește? El vroia să-i demonstreze lipsa ei de cultură și de educație.		Întrebări de procesare/debriefing: 1. Ce a vrut să spună autorul? Ce este ordinea și curățenia? De ce este importantă ordinea și curățenia în spațiul de locuit? În ce fel ne ajută să ne păstrăm spațiul în care locuim curat? Ce competențe am putea să ne dezvoltăm în acest context?



Mary nu-i rămâne datore și-i răspunde stăpânirea de sine nu se învață din gramatica latină și că el nu va putea face pe omul zburător la trapez numai fiindcă a citit în ziare, că Negruți de la Iași face așa ceva și a luat pentru asta un premiu.

- Trebuie să te pregătești, zilnic, tu însuși, să te folosești de trapez sau de pragul de sus al ușii, să începi cu lucrurile mici de tot și așa mai departe, îi spune Mary. A face un ocol prin cameră și a umbla cu o cârpă de praf – adaugă ea – înseamnă educație, pentru că nu e vorba numai de mână ci și de gânduri bune și putere de voință ca să te ții singur din scurt și să vâri cârpa prin fiecare colțișor și nu numai cu praful și cu mobilele, ci, foarte adesea, și cu tine însuși. Ștergând praful omul se învață să facă lucruri de calitate; când lucrezi cu mâinile lucrezi și cu mintea, căci mâna e călăuzită de chibzuială, răbdare și grijă, lucruri pe care mâna singură habar nu le are.

Incontestabil, felul cum șterge cineva praful de pe lucrurile din casă oglindește trăsăturile de personalitate ale acelei persoane, iar exercițiul respectiv este o modalitate de formare a caracterului, căci, cel în cauză, dacă își propune să facă și lucrurile mici cu răbdare și deplinătate, se obișnuiește să se autocontroleze și să facă un lucru bun, complet, în tot ceea ce întreprinde, nu numai când este văzut de cineva, ci și atunci când supraveghetorul este doar propria sa conștiință.

2. Locuința și amenajarea locuinței – Floarea de nufăr:

Tehnica florii de nufăr, presupune deducerea de conexiuni între idei, concepte, pornind de la o temă centrală. Problema sau tema centrală determină cele opt idei secundare care se construiesc în jurul celei principale, asemeni petalelor florii de nufăr. Cele opt idei secundare sunt trecute în jurul temei centrale, urmând ca apoi ele să devină la rândul lor teme principale pentru alte opt flori de nufăr. Pentru fiecare din aceste noi opt teme centrale se vor construi câte alte noi opt idei secundare. Astfel, pornind de la o temă centrală, sunt generate noi teme de studiu pentru care trebuie dezvoltate conexiuni și concepte noi.

Facilitatorul clubului propune tema centrală: Locuința și amenajarea locuinței.

Se începe cu un moment de lucru independent: fiecare elev se gândește la ideile conexe. Ideile obținute sunt discutate și apoi sunt trecute în diagramă. Se constituie grupuri de lucru, similare ca număr de participanți sau ca posibilități creative. Fiecare grup își aduce contribuția la întreaga diagramă, având,

2. Cât de greu a fost acest exercițiu? În ce fel ne ajută acest exercițiu? Ce am reținut din el?



În vedere dezvoltarea, atât cât se poate, a fiecăreia dintre cele opt noi teme centrale stabilite. Astfel, membrii grupului A, de exemplu, vor elabora pe rând, cât mai multe idei (maxim opt idei) pentru temele A, B, C, D, E, F, G, H, trecându-le în diagrama pe care fiecare grup o are la dispoziție. La un semnal (dat de către facilitator), diagramele se schimbă între grupuri, în sensul acelor de ceasornic. Locurile (cercurile) din diagramă rămase goale de la grupul precedent, au șansa de a fi completate acum. Rotirea diagramelor se face până când acestea ajung la grupul inițial. În final, se citesc diagramele și se apreciază rezultatele.

Un model poate fi cel de mai jos, care cuprinde următoarele elemente:

- A – la oraș;
- B – la țară;
- C – ordine;
- D – curățenie;
- E – amplasarea locuinței;
- F – amenajarea locuinței;
- G – încălzirea locuinței;
- H – lumina și surse de iluminat.

Fiecare din ideile enumerate mai sus devine la rândul ei o temă centrală care va genera alte opt idei (vezi tabelul de pe pagina următoare).

3. Evaluare individuală: Facilitatorul împarte fișe de evaluare individuală care pot avea următorul model.

Aspectele pe care doresc să le îmbunătățesc în ceea ce privește locuința (condițiile de locuit) și amenajarea locuinței/camerei mele sunt:

- a).....
- b).....
- c).....
- d).....
- e).....

4. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității

5. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completarea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

**Alte recomandări/
idei:**

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

1. Băban, Adriana (coordonator), Consiliere educațională, SC PSINET SRL, Cluj-Napoca, 2003
2. Fr. W. Foerster, Cartea vieții, traducere de N. Pandelea, Editura Librăriei Socec et Co S.A., București, 1920, p. 301, apud I. Comanescu, Autoeducația azi și mâine, editura Imprimeriei de Vest, Oradea, 1996



Locuință la oraș	Locuință la țară	Ordine	Curățenie
Poluare Posibilitatea mai mare de câștig financiar Grabă Agitație și confuzie Locuințe îngrămădite Lipsa vegetației Viață artificială Hrană nesănătoasă	Liniște Contactul cu natura Grădină Simplitate Sănătate Hrană naturală Aer curat Animale Apă curată	Disciplină Armonie Exactitate Responsabilitate Dedicare Străduință Meticulozitate Efort	Igienă Sănătate Protecție împotriva bolii Atractivitate Confort Întreținere Efort Bună rânduială
Amplasare locuință	Amenajare locuință	Căldură	Lumină
Influențele mediului Lumină Căldură Fără umezeală Acces la canalizare Aer curat Acces la sursă de apă curată Sănătate	Mobilier Simplitate Atractivitate Bun simț Permite întreținerea ordinei și curățeniei Funcționalitate Utilitate Culoare	Surse de încălzire Climat de lucru Odihnă Temperatură plăcută Ambianță Combustibil Economie Întreținere	Soare Bună dispoziție Căldură Iluminat electric Sănătate Activitate Vitalitate



Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
2. Familia	2h	Alte tematici opționale
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să își asume responsabilități în ceea ce privește pregătirea pentru viața de familie; A - să identifice comportamentele specifice rolului bărbatului și femeii în cadrul familiei; C - să identifice principiile esențiale în ceea ce privește familia și valorile care contribuie la construirea unei familii fericite.	Concepte: • Familie • Căsătorie • Roluri în familie	Materiale de lucru: Flipchart; coli de flipchart, hârtie, creioane, markere, rigle, fișe de lucru pentru fiecare participant.
Metodele nonformale folosite/Timp acordat: Comentariul unui text (10 minute) Lucru în echipă - El și Ea, exercițiu de identificare a principalelor caracteristici ale bărbaților și femeilor în contextul familiei (40 minute) Discuție - Ce este dragostea și cum se manifestă ea în cadrul căsătoriei? (30 minute) Prelegere activă – Rolurile de sex (20 minute) Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (20 minute) Administrative (5 minute)		
Descrierea fiecărei activități: 1. Discuție: Scrie pe foaia de flipchart cuvântul „familie”. Formează două grupe. Fiecare grupă are la dispoziție 15 minute să facă un portret despre familie și să reliefeze ce tipuri de relații sunt într-o familie. Dacă într-o grupă sunt șase participanți, fiecare se va așeza într-o poziție a corpului luând o anumită mimică. Fiecare personaj se așează în relație cu celelalte personaje. După ce fiecare echipă a făcut acest grup, se discută cu fiecare echipă ce personaje au observat, ce relații există între personaje. După ce se face discuția cu fiecare echipă se va cere participanților să facă o definiție a familiei. Toate ideile care le vin participanților în cap se scriu pe foile de flipchart. 2.El și Ea – exercițiu de identificare a principalelor caracteristici ale bărbaților și femeilor în contextul familiei: Participanții sunt împărțiți în două grupe: bărbați și femei (băieți și fete).		Întrebări de procesare/debriefing:



Fiecare grup este rugat să alcătuiască un portret ideal a ceea ce înseamnă bărbatul ideal și femeia ideală. În final vor exista patru portrete: femeia ideală văzută de femei și femeia ideală văzută de bărbați, bărbatul ideal văzut de femei și bărbatul ideal văzut de bărbați.

Fiecare grup își va prezenta portretele în fața celorlalți participanți.

Exercițiul este urmat de debriefing.

Grupul de bărbați (băieți) este întrebat ce crede despre răspunsul femeilor (fetelor). Este foarte probabil ca aceste răspunsuri să dea naștere unor discuții presărate cu glume. Trebuie amintit participanților că această chestiune este una foarte serioasă.

Apoi se adresează aceeași întrebare femeilor (fetelor), adică li se cere să își spună părerea cu privire la răspunsul bărbaților. Pe baza acestor informații, toți participanții alcătuiesc două tabele după modelul de mai jos, în care sunt incluse cele mai importante caracteristici care definesc bărbatul, ca soț și tată, și femeia, ca soție și mamă:

<i>Bărbatul (ce îl deosebește de femeie?)</i>	<i>Soț (ce definește un soț?)</i>	<i>Tată (ce definește un tată?)</i>

<i>Femeia (ce o face diferită de bărbat?)</i>	<i>Soție (ce definește o soție?)</i>	<i>Mamă (ce definește o mamă?)</i>

3. Ce este dragostea și cum se manifestă ea în cadrul căsătoriei: Participanții primesc un text din celebra „Epistolă către Corinteni”, a Apostolului Pavel, și sunt rugați să o comenteze:

„Dragostea este îndelung răbdătoare, este plină de bunătate; dragostea nu pizmuiește; dragostea nu se umflă de mândrie, nu se laudă, nu se poartă necuviincios, nu caută folosul său, nu se mânia, nu se gândește la rău, nu se bucură de nelegiuire, ci se bucură de adevăr. Acoperă totul, crede totul, nădăjduiește totul, suferă totul... Dragostea nu va pieri niciodată.”

2. Ce părere aveți despre răspunsul femeilor? De ce? Ce influențează percepția noastră asupra rolurilor? Ce părere aveți despre răspunsul bărbaților? De ce credeți că este așa?



4. Exercițiu de identificare a atitudinilor față de rolurile de sex: Facilitatorul trasează o linie pe podea și, după ce va citi un set de declarații, va ruga participanții să se așeze pe această linie în funcție de acordul sau dezacordul față de respectiva declarație. La un capăt al liniei poate fi notat semnul minus, reprezentând dezacordul total, iar la celălalt semnul plus, reprezentând acordul total. Mai jos sunt o parte din declarațiile menționate (acest material a fost preluat și prelucrat după Băban, Adriana; coord; Consiliere educațională; SC PSINET SRL, Cluj Napoca, 2003). După fiecare poziționare pe linia trasată pe podea, participanții sunt rugați să-și argumenteze decizia.

Femeile ar trebui să stea și să crească copii.

Femeile ar trebui să aibă o slujbă, chiar dacă au copii.

Bărbații care nu se căsătoresc nu sunt normali.

Bărbații sunt buni bucătari.

Fetele ar trebui să poată juca fotbal dacă ar vrea.

Băieții ar trebui să-și ascundă sentimentele de câte ori pot.

Fetele ar trebui să-și ascundă sentimentele de câte ori pot.

Bărbații care stau acasă în timp ce nevestele lor muncesc nu sunt normali.

Dacă ambii soți muncesc, amândoi trebuie să se ajute la gătit și la curățenia casei.

Dacă ambii părinți lucrează, trebuie să stea cu copilul lor mic pe rând pentru ca celălalt să poată ieși singur câteodată.

Femeilor le-a fost mai bine înainte de începerea mișcării feministe.

Cei mai mulți bărbați doresc să fie „șefi” în casele lor.

Cele mai multe din fetele care urmează o facultate de fapt își caută un soț.

Cele mai multe femei își doresc să aibă un soț care să aibă responsabilitatea casei și să aducă banii în casă.

Cei mai mulți bărbați își doresc să se căsătorească cu o virgină.

Este mai important pentru băieți să practice sporturi decât pentru fete.

Atât băieții cât și fetele ar trebui să învețe să gătească, să coase, să facă curățenie și să spele vasele.

5. Lucrul la proiectul de serviciu în folosul comunității

6. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

4. Cum credeți că sunt percepute rolurile în familie în ziua de astăzi? Cum credeți că ar fi mai bine să fie împărțite rolurile în familie?



Alte recomandări/idei: Aceste activități sunt recomandate membrilor IMPACT cu vârstele cuprinse între 16 – 18/19 ani.	Bibliografie/Resurse pentru documentare: 1. Baban, A. (coord), Consiliere educațională, SC PSINET SRL, Cluj Napoca, 2003 2. Dobson, J., Armonia în familie, Editura NOUA SPERANȚĂ, Timișoara, 1994 3. Dobson, J., Creșterea copiilor, Editura NOUA SPERANȚĂ, Timișoara, 2002 4. Dobson, J., Pregătirea pentru adolescență, Editura NOUA SPERANȚĂ, Timișoara, 1994 5. Mitrofan, I., Mitrofan, N., Elemente de psihologie a cuplului, Casa de editură și presă «Șansa» S.R.L., București, 1994 6. Mitrofan, N., Dragostea și căsătoria, Editura Științifică și Enciclopedică, 1984 7. Stănciulescu, E., Sociologia educației familiale, Editura POLIROM, Iași, 2002 8. Van Pelt, Nancy L., Căsătorie împlinită, Editura El Print, 1999 9. Van Pelt, Nancy L., Curățenie completă, Casa de editură «Viață și sănătate», București, 2002 10. Van Pelt, Nancy L., Secretele comunicării, Editura Pioneer, Târgu Mureș, 1999 11. Van Pelt, Nancy L., Secretele părintelui deplin, Editura Pioneer, Târgu Mureș, 2001
--	--

Numele întâlnirii	Durata întâlnirii	Modul
3. Prietenie	2h	Alte tematici opționale
Obiective specifice de învățare - valori, abilități și cunoștințe (V.A.C.). Membrii IMPACT vor putea: V - să manifeste deschidere spre prietenie; A - să recunoască beneficiile și provocările prieteniei; A - să identifice asemănări și deosebiri între ei și ceilalți membri ai grupului folosind diagrama Venn; C - să poată defini caracteristicile unui prieten.	Concepte: • Prietenie • Diagrama Venn	Materiale de lucru: Hârtie colorată, hârtie A 4, creioane, coli de flipchart, markere.



Metodele nonformale folosite/Timp acordat:

Joc de spargere a gheții – Amestecă și află (10 minute)

Diagrama Venn (30 minute)

Lucru pe grupe - Rețeta prieteniei (15 minute)

Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității (60 minute)

Aspecte administrative (5 minute)

Descrierea fiecărei activități:

1. Amestecă și află: Este un joc foarte simplu prin care membrii IMPACT își pot împărtăși mai multe cu privire la oamenii care contează pentru ei. Faceți mici biluțe din hârtie colorată. Să fie cât mai multe biluțe și de câte culori doriți. Fiecare culoare semnifică faptul că participanții trebuie să spună un lucru despre ei, așa că lasă-i să-și aleagă cât mai multe biluțe de cât mai multe culori și abia apoi spune-le că în funcție de numărul de biluțe luate vor trebui să spună grupului cât mai multe lucruri despre ei. Pentru fiecare culoare alege o întrebare care să îi ghideze atunci când trebuie să dezvăluie grupului mai multe (ex. galben - care sunt cei mai apropiați prieteni, verde - cât de multe ar face pentru prietenii lor, albastru - o situație în care a avut nevoie de un prieten, roșu - o situație în care grupul de prieteni i-a ajutat, etc.). Fiecare membru își va spune propriile experiențe și apoi încercați să sumarizați ceea ce au spus. Acest lucru va ajuta mai târziu în timpul întâlnirii.

2. Diagrama Venn: Diagrama Venn este un instrument foarte simplu prin care membrii IMPACT pot să vizualizeze foarte ușor similaritățile și diferențele dintre ei. Oferă fiecăruia o coală de hârtie și un pix și roagă-i să găsească cel puțin zece caracteristici care îi definesc și să treacă pe hârtie cele găsite (și bune și rele). După ce au terminat, ia o coală de flipchart și realizează un lanț din două cercuri care se întrepătrund. Să fie suficient de mari cât să poată să scrie ulterior în ele. Dă-le apoi 10 minute în care să găsească lucruri asemănătoare între ei și (se regăsesc la cel puțin trei persoane) pe care să le scrie în partea în care cercurile se întrepătrund și lucrurile care îi diferențiază în cele două cercuri (o singură persoană le-a definit). Apoi fă o scurtă procesare/debriefing.

3. Rețeta prieteniei: De-a lungul acestei întâlniri membrii IMPACT au reușit să se familiarizeze cu tematica prieteniei, iar pentru a fixa câteva comportamente sănătoase

Întrebări de procesare/debriefing:

1. Cum a fost să împărtășiți aceste lucruri despre voi? Ce înseamnă pentru voi prietenia? Câți prieteni aveți? De ce e important să avem prieteni?

2. Care sunt caracteristicile care ne fac asemănători? Care sunt lucrurile care ne diferențiază? Ce caracteristici căutăm atunci când ne alegem grupul de prieteni?



și prietenoase creează cu grupul o rețetă a prieteniei plecând de la o rețetă tradițională și înlocuind ingredientele cu o serie de cuvinte din sfera prieteniei.

Exemplu de rețetă a prieteniei

Vom avea nevoie de:

- 1 pahar cu două urechi pentru a asculta;
- 2 câni cu răbdare și 6 câni de dragoste;
- 1¼ câni de înțelegere;
- Un vârf de linguriță de nevoie.

Într-un castron mare amestecăm urechile și înțelegerea până devin o compoziție uniformă... Și tot așa.

Se împarte astfel grupul în două sau trei echipe și fiecare echipă trebuie să pregătească această rețetă pe care să o prezinte și celorlalți colegi.

La sfârșit sarcina propusă pentru fiecare membru IMPACT va fi să dea feedback unuia sau mai multor prieteni despre ce înseamnă prietenia lor. Această sarcină este opțională.

4. Lucru la proiectul de serviciu în folosul comunității

5. Administrative: verificarea atingerii obiectivelor acestei întâlniri, completearea listei de prezență, anunțarea următoarei întâlniri, alte aspecte administrative.

3. Care sunt comportamentele la care trebuie să fim atenți atunci când dorim să ne facem prieteni? Cum reușim să ne păstrăm prietenii? Poate o prietenie să fie perfectă? Ce facem în situațiile în care ne certăm cu prietenii noștri cei mai buni? Care ar fi rețeta necesară pentru a ne împăca?

Alte recomandări/idei:

Bibliografie/Resurse pentru documentare:

1. <http://olc.spsd.sk.ca/DE/resources/friendship%20unit/makingfriends.pdf>
2. <http://www.youthgroupgames.com.au>
3. http://en.wikipedia.org/wiki/Venn_diagram





BIBLIOGRAFIE ȘI RESURSE DOCUMENTARE ONLINE

Acest curriculum IMPACT se implementează doar în cadrul Programului IMPACT, de către facilitatorii (liderii IMPACT) recunoscuți de Fundația Noi Orizonturi. Folosirea acestor materiale și în alte contexte se acceptă doar cu aprobarea Fundației Noi Orizonturi și cu menționarea sursei de proveniență a acestora.

13.





Bibliografie și resurse documentare online

- Azamfirei Leonard, 2009, E bine să știi. O carte pentru oameni sănătoși și bolnavi, București: Editura Viață și Sănătate
- Baban, Adriana, 2003, Consiliere educațională, Cluj Napoca, S.C. PSINET SRL
- Bucur Gheorghe Eugeniu, Popescu Octavian, 1999, Educația pentru sănătate în școală, București: Editura Fiat Lux
- Burns Kasper M. 2005, Them'nes- A Toolkit on diversity in Scouting, Svenska Scoutradet: Taunyte E. Urban . Breda S. Dowden G, Green S. Geudens T. 2008, ID Booklet Ideas for Inclusion& Diversity; <http://www.salto-youth.net/download/1050/IDbooklet.pdf>
- Călineci, Marcela Claudia, 2008, Drept la țință/Ghid de dirigenție și consiliere educațională, București: Editura Educația 2000+
- <http://www.scout.org/en/content/download/8033/71167/file/Them%20n%20Us.pdf>
- Danileț Cristi, Corupția și anticorupția din sistemul juridic, Editura C.H. Beck, 2009, pag. 198
- Dobson, J., Armonia în familie, Editura NOUA SPERANȚĂ, Timișoara, 1994
- Dobson James, 1994, Pregătirea pentru adolescență, Timișoara: Editura Noua Speranță
- Dobson, J., Creșterea copiilor, Editura NOUA SPERANȚĂ, Timișoara, 2002
- Drăgan Ion, Petroman Pavel, Mărgineanțu Dorina, 1992, Educația noastră cea de toate zilele, Timișoara: Editura Eurobit
- Evans Bryan R , Costurile corupției, Acțiunile creștinilor cu săracii lumii, TEARFUND
- Foerster Fr. W., Cartea vieții, traducere de N. Pandelea, Editura Librăriei Socet et Co S.A., București, 1920, p. 301, apud I. Comănescu, Autoeducația azi și mâine, Editura Imprimeriei de Vest, Oradea, 1996
- Ghica Vasile, 1998, Ghid de consiliere și orientare școlară, Iași: Editura Polirom
- Gillert A. Haji-Kella M. Maria de Jesus Cascão Guedes, Raykova A. Schachinger C. Taylor M. T-Kit 4 Intercultural Learning, 2000, Council of Europe and European Commission Publishing, Bruxelles
- Goodland Patrick, 2.300 de jocuri, Editura Scripture Union 1990, Traducere în limba română Fundația Copilul și lumea, 1997
- Ludington Aileen, Diehl Hans, 2004, Tablete de stil de viață, București: Editura Viață și Sănătate
- Melgosa Julian, 2000, Fără stres, București: Editura Viață și Sănătate
- Mitrofan, N., Dragostea și căsătoria, Editura Științifică și Enciclopedică, 1984
- Mitrofan, I., Mitrofan, N., Elemente de psihologie a cuplului, Casa de editură și presă «Șansa» S.R.L., București, 1994
- Nădășan Valentin, Azamfirei Leonard, 1999, Start Nou, un stil de viață pentru mileniul trei, București: Editura Viață și Sănătate
- Nădășan Valentin, 2009, Față în față cu stresul, București: Editura Viață și sănătate



- Rădulescu Emil, 2003, Alimentația inteligentă, București, Editura Viață și Sănătate
- Rădulescu Emil, 2008, Ceva în plus despre surplus, București, Editura Viață și Sănătate
- Rădulescu Emil, 2009, Întrebări, controverse și obiecții referitoare la stilul de viață, București: Editura Viață și sănătate
- Roger Jorge D. Pamplona, Poftă Bună. Alimente ce previn și însănătoșesc, București: Editura Viață și Sănătate
- Stănciulescu, E., Sociologia educației familiale, Editura POLIROM, Iași, 2002
- România liberă-ediția online <http://www.romanialibera.ro/a98981/lideri-mondiali-la-violenta-scolara.html>, [www. Hotnews.ro](http://www.Hotnews.ro)
- Taunyte E. Urban R. Breda S. Dowden G, Green S. Geudens T. 2008, ID Booklet Ideas for Inclusion& Diversity,- <http://www.salto-youth.net/download/1050/IDbooklet.pdf>

Site-uri web:

- <http://wilderdom.com/games/EnvironmentalActivities.html>
- <http://wilderdom.com/games/EnvironmentalActivities.html>
- http://www.paradigm-grp.com/solutions/green/fun_facts/
- <http://wilderdom.com/games/EnvironmentalActivities.html>
- <http://justkidsgames.com/play.php?AntPatrol>
- <http://ugaecologyclub.wordpress.com/links/>
- <http://www.epa.gov/epawaste/education/teachers.htm>
- Burns Kasper M. 2005, Them'nes- A Toolkit on diversity in Scouting, Svenska Scoutradet: www.scout.org/en/content/download/8033/71167/file/Them%20'n%20Us.pdf
- Taylor M. (2003), Dicovering Diversity Teachers's Pack: -http://doku.cac.at/discoveringdiversity_teacherspack.pdf
- <http://www.aces.or.at/start.asp?ID=120392&b=860>
- Fletcher A. Knust K, 2006, Guide to Cooperative Games for Social Change, Common Action: www.commonaction.org
- Taunyte E. Urban R. Breda S. Dowden G, Green S. Geudens T. 2008, ID Booklet Ideas for Inclusion& Diversity, <http://www.salto-youth.net/download/1050/IDbooklet.pdf>
- Gillert A. Haji-Kella M. Maria de Jesus Cascão Guedes, Raykova A. Schachinger C. Taylor M. T-Kit 4 Intercultural Learning, 2000, Council of Europe and European Commission Publishing, Bruxelles; <http://www.scribd.com/doc/15946379/TKit-Invatarea-Intercultural-A>
- Raportul Global asupra Corupției România 2009, International Transparency:
- <http://www.nudaspara.ro/?m=CeVreaCampania&s=CeEsteNuDaSpaga>
- http://www.transparency.org.ro/politici_si_studii/studii/global_coruptie/2009/GCR2009Romania.pdf <http://www.youtube.com/watch?v=GYHfcei6jno&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=pZENZ2jGErQ&feature=related>
- <http://www.youtube.com/watch?v=AZxEBP3WbXE&feature=related>



- <http://www.youtube.com/watch?v=wQEiDyoempQ&NR=1>
- Anticorruption campanie (video game) – DGA: <http://www.stopcoruptiei.ro/>
- Eseu despre integritate : <http://www.directessays.com/viewpaper/29333.html>
- http://fora.tv/2009/10/08/Lawrence_Lessig_on_Institutional_Corruption
- Transparency International-studiu de caz: http://www.aman-palestine.org/English/Corruption_Faq.html
- http://www.dailymotion.com/video/x2wr3o_un-internaute-denonce-la-corruption_fun
- Transparency International-definiție corupție și transparență: http://www.aman-palestine.org/English/Corruption_Faq.html
- Campanie anticorupție: http://www.metacafe.com/watch/281135/anti_corruption/ <http://www1.worldbank.org/publicsector/anticorrupt/romenglish.pdf>
- http://www.public-relations.ro/vocabular/lobby_vs_advocacy.htm
- <http://www.ctnonprofits.org/ctnonprofits/sites/default/files/fckeditor/file/policy/resources/AdvocacyVsLobbying.pdf>
- <http://www.ebasedtreatment.org/treatment/toolbox/advocacy/advocacy-versus-lobbying>
- Subtitrarea filmului „The Great Debaters” http://subtitrari.regielive.ro/the_great_debaters-8017.html
- Filmul documentar „Pământenii” (Earthlings) <http://www.ecomagazin.ro/video-cruzimea-oamenilor-fata-de-animale-earthlings/>



