



Ghid de Activități Nonformale

Participare civică și drepturile omului

Proiect implementat de:



**MANNRÉTTINDASKRIFSTOF/
ICELANDIC HUMAN RIGHTS**

Ghid elaborat de Asociația Active Yourope și Icelandic Human Rights Centre în cadrul proiectului Proiectul IRAD, "Implică-te responsabil, acționează și decide!",

Proiect derulat de Asociația Active Yourope în parteneriat cu Icelandic Human Rights Centre, cu sprijinul financiar Active Citizens Fund România, program finanțat de Islanda, Liechtenstein și Norvegia prin Granturile SEE 2014-2021. Conținutul acestui material nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a Granturilor SEE și Norvegiene 2014-2021; pentru mai multe informații accesați www.eeagrants.org.

**„Lucrăm împreună pentru o Europă verde,
competitivă și incluzivă”**

iunie 2022

<https://www.activeyourope.ro/irad/>

CUPRINS

Despre Proiect

Despre Despre Programul Active Citizens
Fund România

1

Standarde și criterii de realizare ale
finalităților în educația nonformală

1.1

Alegerea metodelor în educația
nonformală

1.2

Metode și mijloace de realizare din cadrul
unui program de educație nonformală

2

Educația nonformală: metode de lucru

2.1

Proiectarea activităților educative
nonformale

2.2

Organizarea activităților educative
nonformale

2.3

Jocul

Bibliografie

DESPRE PROIECT

Proiectul IRAD, "Implică-te responsabil, acționează și decide!", este un proiect derulat de Asociația Active Yourope în parteneriat cu Icelandic Human Rights Centre, cu sprijinul financiar Active Citizens Fund România, program finanțat de Islanda, Liechtenstein și Norvegia prin Granturile SEE 2014-2021. Scopul proiectului este creșterea gradului de implicare civică și participare la vot în rândul tinerilor, prin oferirea accesului la informații corecte și adevărate în mediul online și prin simularea și implementarea de activități civice, pentru dezvoltarea comunității locale.

Obiectivele proiectului sunt :

- Dezvoltarea cunoștințelor și abilităților a 500 de copii din 3 licee din Băilești și Segarcea pe parcursul a 12 luni de proiect referitoare la cetățenia activă, drepturile omului, voluntariat, implicare comunitară, egalitate de șanse și mobilizare comunitară prin organizarea unei campanii de promovare și de informare privind activismul civic, prin organizarea de alegeri locale /ONG-uri simulate care vor iniția măsuri de rezolvare a problemelor comunității
- Îmbunătățirea cunoștințelor, abilităților, aptitudinilor a 60 cadre didactice din 3 licee din orașe mici din Dolj privind instruirea tinerilor în domeniul drepturilor omului și implicării civice prin transfer de bune practici din partea partenerului islandez pe parcursul a 12 luni de proiect
- Creșterea gradului de informare în privința identificării și filtrării informațiilor, a consumului conștient de produse media în rândul a 300 de tineri din 3 licee din comunități insuficient deservite din Dolj pe parcursul a 2 luni de proiect prin desfășurarea unei campanii de media literacy și fake news
- Dezvoltarea capacității organizaționale a ONG-ului prin desfășurarea unei activități de instruire de 3 zile privind managementul voluntarilor, fundraising și planificare strategică pentru 10 membri.

DESPRE PROGRAMUL ACTIVE CITIZENS FUND ROMÂNIA

Programul Active Citizens Fund România este finanțat prin Granturile SEE 2014-2021. Obiectivul general al Granturilor este de a reduce disparitățile economice și sociale și a consolida relațiile bilaterale dintre cele 15 state beneficiare și statele donatoare (Islanda, Liechtenstein, Norvegia). Programul este administrat de către consorțiul compus din Fundația pentru Dezvoltarea Societății Civile, Fundația pentru Parteneriat, Centrul de Resurse pentru Comunitățile de Romi, Fundația PACT și Frivillighet Norge, care acționează în calitate de Operator de Fond desemnat de către FMO – Oficiul Mecanismului Financiar al Granturilor SEE și Norvegiene. Active Citizens Fund România vizează consolidarea societății civile și a cetățeniei active și creșterea capacității grupurilor vulnerabile. Cu o alocare totală de 46.000.000 euro, programul urmărește dezvoltarea pe termen lung a sustenabilității și capacității sectorului societății civile, intensificând rolul său în promovarea participării democratice, a cetățeniei active și a drepturilor omului și consolidând în același timp relațiile bilaterale cu statele donatoare Islanda, Liechtenstein și Norvegia. Pentru mai multe informații despre Active Citizens Fund în România, vă rugăm accesați www.activecitizensfund.ro. Pentru mai multe informații despre Granturile SEE și Norvegiene, accesați www.eeagrants.ro.

1. STANDARDE ȘI CRITERII DE REALIZARE ALE FINALITĂȚILOR ÎN EDUCAȚIA NONFORMALĂ

Redimensionarea acestui tip de educație va începe de la nivelul micro – unitatea de învățământ, prin:

- dezvoltarea componentei educative în proiectarea activității didactice;
- complementarizarea dimensiunii curriculare cu cea cross-curriculare și extracurriculare a activității educative;
- crearea echipelor interdisciplinare pentru inițierea, organizarea și implementarea proiectelor educative;
- dezvoltarea proiectelor educative pe tipuri de educație complementară.

Prin valorificarea spațiului democratic oferit de activitatea educativă școlară și extrașcolară de a experimenta noi posibilități de dezvoltare, de atragere, încurajare și stimulare a tinerei generații în îmbunătățirea calității vieții, societatea nu va avea decât de câștigat, investiția în educație având un feedback și un rezultat concret al eficienței sale.

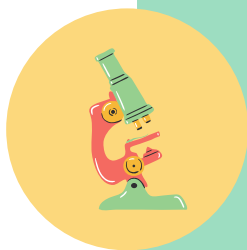
Prin satisfacerea dorințelor și intereselor de cunoaștere a tinerilor, sistemul educațional va deveni centru resursă de dezvoltare a comunității locale

Ca efecte majore pe care educatia nonformala și le propune să le producă, se pot menționa:

- creșterea calității actului educațional și a rezultatelor învățării;
- introducerea obligatorie elementului educativ în proiectarea și desfășurarea activității didactice la fiecare obiect de studiu;
- proiectarea activităților educative extracurriculare ca aplicații concrete a cunoștințelor acumulate și a abilităților și competențelor formate în cadrul obiectelor de studiu;
- stimularea interesului elevilor și a cadrelor didactice de a se implica în proiecte și programe educative curriculare, extrașcolare și extracurriculare la nivelul fiecărei unități de învățământ;
- stimularea și multiplicarea inițiativelor tinerilor în dezvoltarea vieții comunității școlare/comunității;
- reducerea procentului fenomenelor antisociale, a abandonului și absenteismului școlar;
- creșterea ratei promovabilității școlare;
- asigurarea șanselor egale de dezvoltare personală;
- formarea resursei umane necesare dezvoltării societății cunoașterii;
- asigurarea sustenabilității proiectelor educative prin conștientizarea comunității cu privire la potențialul pe care programele educaționale le au asupra formării tinerei generații ce urmează a se integra;
- transformarea educației în sursă de dezvoltare comunitară.

1.1 ALEGEREA METODELOR ÎN EDUCAȚIA NONFORMALĂ

lață patru puncte pe care trebuie să le ia în considerare un facilitator:



Tema activității:

- Care metoda(e) sunt cele mai potrivite pentru subiecți?
- Cât timp există la dispoziție?
- Se dorește îmbunătățirea unor deprinderi, împărtășirea de cunoștințe sau influențarea unor atitudini?
- Ce echipamente am la dispoziție?
- Cât de profund doresc să abordez subiectul?



Stilul facilitatorului:

- Care este stilul preferat de instructaj?
- Pe care dintre experiențele anterioare mă bazez?
- Sunt pregătit să îmi asum riscuri?
- Care sunt aptitudinile și punctele mele tari?



Participanții

- Cunosc stilurile de învățare ale participanților
- Din câte persoane este format grupul?
- Care este media de vârstă a grupului?
- Care este raportul între sexe în grup?
- Există posibilitatea pentru fiecare p să participe



- Care este cadrul cultural al participanților
- Ce abilități au participanții?
- Au nevoi speciale care vor putea împiedica posibilitatea de a folosi o metodă?
- Vor putea să se concentreze suficient de mult timp?
- Țin cont de feedback-ul anterior al participanților (daca există)?



Cadrul:

- Cât de mare este sala?
- Ce formă are sala?
- Ce fel de lumină există în sală?
- Temperatura va afecta aplicarea unei anumite metode (este prea cald pentru o metodă activă sau prea rece pentru a sta prea mult pe scaun)?
- Câte slide-uri de powerpoint sunt de prezentat și unde este fisierul?
- Este un spațiu intim sau este public?
- Am suficiente camere dacă este nevoie să lucrez pe grupuri mici?
- Cu ce este acoperită podeaua? Influențează aceasta desfășurarea unei metode?
- Am nevoie să curăț după ce se va desfășura o activitate?

1.2. METODE ȘI MIJLOACE DE REALIZARE DIN CADRUL UNUI PROGRAM DE EDUCAȚIE NONFORMALĂ

- joc de rol
- Atelier
- jocuri de spargere a gheții
- studiu de caz
- teambuilding
- Dosar de prezentare
- Agenda
- Pliant sau fluturaș
- Broșură
- Articol dintr-o
- revistă
- Afis
- Carte
- Tabela de afișaj
- Spectacol
- Târg
- Expoziție
- Prelegere
- Discurs
- Benzi desenate
- Newsletter
- Conferința
- Convenția
- Seminar
- Discuții la masă rotundă
- Simpozion
- Colocviu
- Dialog
- Grup de discuții
- Brainstorming
- Interviu
- Teleconferința
- living library,
- forum theatre, city game
- Film
- Prezentare tip slideshow
- Fotografie

CÂTEVA METODE DE IMPLICARE CIVICĂ:

- Voluntariat pentru un ONG
- Cereri de acces la informațiile de interes public
- Petiții și inițiative cetățenești
- Întâlniri publice
- Workshop-uri
- Brainstorming
- Conferințe
- Forum Online
- Dezbateri publice
- Seminarii
- Comitete consultative
- Referendumul local
- Sondaje publice
- Metode de advocacy
- Bugetarea participativă
- Monitorizarea instituțiilor publice

2. EDUCAȚIA NONFORMALĂ: METODE DE LUCRU (LEADERSHIP, ABILITĂȚI DE COMUNICARE, LUCRUL ÎN ECHIPĂ)

Educația nonformală oferă un set de experiențe sociale necesare, utile pentru fiecare copil, tânăr sau adult, complementarizând celelalte forme de educație prin:

- valorificarea timpului liber al elevilor, din punct de vedere educațional;
- oportunități pentru valorificarea experiențelor de viață ale elevilor, prin cadrul mai flexibil, mai deschis și prin diversificarea mediilor de învățare cotidiene;
- participare voluntară, individuală sau colectivă;
- modalități flexibile de a răspunde intereselor elevilor prin gama largă de activități pe care le propune și posibilitatea fiecărui elev de a decide la ce activități să participe;
- dezvoltarea competențelor pentru viață și pregătirea tinerilor pentru a deveni cetățeni activi;
- formarea capacității organizatorice, de autogospodărire, de management al timpului, de gândire critică, de adoptare a unor decizii sau rezolvare de probleme;
- un cadru de exersare și de cultivare a diferitelor înclinații, aptitudini și capacități, de manifestare a talentelor în artă, cultură, muzică, sport, pictură, IT etc.

2.1 PROIECTAREA ACTIVITĂȚILOR EDUCATIVE NONFORMALE



1. Definirea scopului urmărit. Stabilirea obiectivelor intermediare

„Cine întreprinde acțiunea?”
„Pentru cine?”
„Pentru ce?”



2. Operaționalizarea obiectivelor

- estimarea rezultatelor așteptate;
- descrierea semnelor comportamentale observabile ale realizării obiectivelor.



3. Precizarea acțiunilor de întreprins pentru realizarea obiectivelor

„Ce se face pentru realizarea fiecărui obiectiv?”



4. Strategia realizării acțiunilor educative

se precizează reperele spațio-temporale ale acțiunilor, precum și metodele și mijloacele pentru realizarea lor.

2.2 ORGANIZAREA ACTIVITĂȚILOR EDUCATIVE NONFORMALE

1

Estimarea costurilor

2

Asigurarea participării educaților

- identificarea nevoilor educative ale grupului țintă;
- comunicarea intenției și scopului urmărit;
- informarea periodică asupra evoluției obiectivelor.

3

Programarea acțiunilor

- corelarea explicită acțiune – obiective intermediare;
- precizarea reperelor descriptive ale fiecărei acțiuni: durata și programul orar, locul desfășurării, numărul de participanți, persoana responsabilă de realizarea acțiunii;
- precizarea duratei și perioadei de desfășurare a proiectului

4

Evaluarea rezultatelor parțiale și finale

- se elaborează metodologia de evaluare continuă și finală;

5

Pregătirea personalului pentru realizarea conținutului tematic și informațional al acțiunii

- se realizează pregătirea metodologică a organizatorului și responsabililor pe acțiuni;
- se structurează conținutul tematic și acțional;
- se elaborează schema conținutului informațional al fiecărei teme.

6

Pregătirea realizării fiecărei teme

- se elaborează proiectul tehnologic de realizare a fiecărei teme

7

Pregătirea mijloacelor umane, materiale, instrumentale, financiare

- se negociază convențiile de colaborare intrașcolară sau între școală și instituțiile implicate în proiect;
- se negociază contracte de coparticipare pentru asigurarea mijloacelor materialelor și instrumentale;
- se negociază contracte de finanțare a activității și de valorificare a produselor și serviciilor.

2.3 JOCUL

Atunci când decidem utilizarea jocului, este obligatoriu să ne asigurăm că dispunem de spațiul adecvat, de timp suficient iar jocul să îi implice pe toți într-un fel sau altul și să nu punem viața participanților în pericol. Apoi, e necesar să procurăm materiale pentru derularea jocului. Indiferent ce joc alegem să facem, cu excepția celor distractive, el trebuie să fie succedat de o discuție. Această discuție se numește debriefing și rolul ei este de a facilita învățarea prin experiență.

Debriefing-ul este o metodă prin care persoanele implicate într-o activitate, cum ar fi aici jocul, reflectează cu privire la experiența trăită pentru ca să poată extrage învățăminte din această experiență. Această metodă de **DEBRIEFING** cunoaște mai multe etape:

- **Exprimarea sentimentelor:**

V-a plăcut? Cum v-ați simțit? A fost dificil? A fost distractiv? Ați fost nervoși, frustrați, entuziaști, supărați? Ați simțit că vreți să deschideți ochii? Ați fost confuzi/ descurajați/ curioși/ pasivi? Reflectare: cine, ce a făcut?, cine ce a zis? Ați comunicat ordonat, sau a fost haos? vorbeați toți? cine asculta? când ați început să ascultați? pe cine? ce s-a întâmplat din acel moment? Pe ce simțuri v-ați bazat? Care a fost momentul decisiv în joc (pentru fiecare)?

- **Evaluarea experienței:**

ce a fost bine și ce a fost rău în această experiență? Care a fost aspectul cel mai important din ea? Ce concluzii putem trage din această experiență? Analiza experienței și a sentimentelor trăite: Ce am putea învăța din această experiență? Ați mai avut astfel de experiențe în viață? V-a afectat modul de a privi lucrurile pe viitor, această experiență?

- **Concluzionare:**

Ce putem reține din această experiență? Ce este important de ținut minte? Ce putem generaliza și din ce perspectivă?

- **Acțiunea - transfer spre învățare:**

Dacă sarcina este dusă la bun sfârșit cu succes, atunci pornim de la întrebarea: de ce am reușit? Dacă sarcina nu a fost dusă la bun sfârșit, atunci pornim de la întrebarea: Ce probleme au apărut?, de ce nu am reușit să finalizăm la timp, cum s-a cerut? etc. Întrebările apoi trebuie să derive din obiectivele pe care ni le-am propus în lecție.

- **Acțiunea - transfer spre viață:**

Care din concluzii le poți utiliza în practica personală? Unde vei putea utiliza ceea ce s-a concluzionat?

Patru colțuri – Luați poziție

Obiective:

elevii să identifice caracteristicile echipei în raport cu grupul, formele de comunicare, rolul simțurilor în comunicare, rolul liderului într-un grup

Descriere:

Pentru început, patru colțuri ale camerei sunt definite ca patru poziții diferite pe subiecte.

- Complet de acord
- De acord
- Dezacord
- Total Dezacord

Participanții stau în mijlocul sălii, iar liderul grupului citește declarațiile și le oferă participanților aproximativ 10 secunde pentru a lua atitudine. Este important, atunci când liderul grupului explică jocul, ca el să subliniaze importanța ca participanții să-și ia propria poziție și este mai mult decât în regulă ca grupul să adopte poziții diferite.

Când participanții au luat o poziție, liderul grupului se deplasează între colțuri și îi cere unui participant din fiecare colț să-și explice opțiunea. Permiteți altor participanți să adauge argumente.

Scopul exercițiului este de a obține o discuție și o reflecție activă pe teme și nu este necesar ca toți să fie de acord în final.

Materiale necesare

4 bucăți de hârtie pentru a marca fiecare colț

I

- Cum te-ai simțit să fii nevoit să ia atitudine?
- Sunteți obișnuit să gândiți critic ?

Teatru-Forum

Ce este teatru forum?

Teatru forum, așa cum spune și numele, este o formă de teatru ce dă posibilitatea la interacțiune și dezbatere, însă teatrul-forum este un instrument de intervenție socială. La prima vedere, Teatru Forum ar părea o formă de teatru, însă atributul distinct de „forum” creează o nouă modalitate de expresie și de interacțiune cu publicul. Piesa de teatru se petrece astfel încât un grup de oameni schimbă idei și opinii, caută împreună soluții sau modele de acțiune potrivite cu situația în care sunt implicați.

Competențe dezvoltate:

- Capacitatea de a face față provocărilor - A juca pe scenă în fața publicului, libertatea de a selecta tematici cât mai diverse din realitate îi scoate pe participanții, non – actori, să iasă din zona de confort și astfel provoacă învățarea;
- Capacitatea de a se adapta la diferite situații - Situațiile selectate pentru a fi jucate pot fi adaptate conform cu profilul participanților, iar acest lucru le va permite să învețe din transpunerea directă în situații care sunt realiste;
- Flexibilitatea: - exersarea diverselor situații încurajează non-actorii să practice competențe și comportamente noi;
- Abilități de comunicare interpersonală și asertivitatea – exercițiile de improvizație, feedback-ul în echipă îi ajută pe non-actori să se cunoască și să se înțeleagă mai bine cât și să poată comunica cu ceilalți;
- competențe din sfera relaționării
- competențe din sfera creativității
- competențe din sfera luării deciziilor
- competențe din sfera lucrului în echipă

Teatru Forum – are o influență directă în schimbarea de atitudini și dezvoltarea competențelor publicului prezent, spectatorilor, astfel:

- Sensibilizează față de formele de discriminare la care sunt expuse anumite categorii de persoane și în special a celor care sunt în risc de excludere socială;
- Dezvoltă empatia publicului spectator față de situația de viață a anumitor grupuri sociale
- Crește nivelul de înțelegere și toleranță al publicului larg față de categoriile cu risc de excludere socială;
- Dezvoltă atitudinea participativă a publicului în situațiile de discriminare și opresiune
- Dezvoltă atitudinea proactivă și de participare socială a publicului spectator

Teatru-Forum

Pregătirea piesei

Un grup de voluntari, de cele mai multe ori non-actori, sunt bine instruiți în metoda teatrului forum printr-un training specific prin care se dezvoltă abilități din sfera teatrului cu ajutorul exercițiilor, jocurilor și dezbaterilor specifi ce metodei. Ei identifică o problemă de opresiune într-o anumită comunitate sau li se semnalează de către coordonatori de proiect, facilitatori comunitari sau alte persoane care doresc o schimbare.

Echipa de voluntari dezvoltă apoi un proiect în jurul acesteia, folosind metoda teatrului forum, un instrument de artă participativă pe care experiența l-a dovedit foarte potrivit pentru intervențiile sociale. Pentru realizarea piesei de teatru-forum au loc întâlniri în care se stabilesc prin improvizație personajele piesei și scenariul, ținându-se cont de cazuri reale specifi ce problemei în dezbateri. Piesa se joacă pentru un public țintă, care s-a confruntat sau are potențial să se confrunte cu o astfel de problemă.

Partea de teatru

Pentru reușita reprezentației este bine să avem un număr de spectatori între 30 și 70 și să promovăm cât mai bine evenimentul către grupul țintă. Desfășurarea efectivă a unei piese de teatru-forum are trei etape principale: piesa, discuția și forumul. În prima, situația de opresiune este prezentată în aproximativ 15 minute cu ajutorul personajelor și a interacțiunilor dintre acestea. Personajele pieselor de teatru-forum sunt construite incomplet – vom dezvolta acest aspect în capitolul construirea piesei - astfel încât publicul să se poată identifica cu acestea, mai mult, să simtă nevoia de a completa cu acțiunile proprii, prin înlocuirea respectivului personaj.

Partea de forum

În a doua etapă, moderatorul piesei, numit Joker, facilitează discuția despre situația prezentată, despre cauzele opresiunii, despre relațiile dintre personaje și despre poziția ocupată de fiecare în piesă: opresor, opresat, aliați ai acestora, personaje neutre. Jokerul are rolul de a motiva și stimula publicul să vină cu soluții realiste sau îmbunătățiri ale situației prezentate pe care să le joace pe scenă. O altă atribuție a sa este de a explica și urmări respectarea regulilor Teatrului-Forum.

În parte de forum piesa se reia, iar publicul devine activ. Are posibilitatea să schimbe toate personajele, mai puțin opresorul: teatru forum presupune că în realitatea cotidiană opresiunea nu va dispărea pur și simplu, și își propune atunci ca aceasta să fi e înlăturată prin schimbarea atitudinilor vizavi de opresor și vizavi de problemă.

Teatru-Forum

Intervenții

În fiecare spectacol poate să intervină pe parcursul piesei printr-o bătaie din palme. Actorii vor "îngheța în statui", vor rămâne nemișcați pe scenă pentru ca persoana din public să vină în locul actorului din piesă. Toți actorii sunt atenți la schimbări și improvizează ținând cont de caracteristicile principale ale personajelor lor. Scopul urmărit este ca publicul să acționeze asupra personajelor care nu au luat atitudine și care pot schimba cursul acțiunii într-unul pozitiv, care pot ajuta opresatul să ia o decizie care să îl susțină și să îl dezvolte pozitiv.

Se intervine astfel în fiecare scenă, rând pe rând, înlocuindu-se personaje până când se ajunge la soluția votată de către public ca fiind cea mai realistă și utilă în situația prezentată. După alegerea soluției au loc discuții despre cum ar putea fi implementată aceasta în realitatea de zi cu zi – în comunitatea care se confruntă cu problema dezbătută.

În cadrul Teatrului celor Opreși din care face parte și teatrul forum, există și Teatrul Social, foarte asemănător. Acesta se diferențiază de teatrul forum prin faptul că, dacă un spect-actor găsește o posibilitate reală de schimbare a atitudinii unuia dintre personaje, actorul care interpretează rolul celui personaj preia atitudinea indicată și o menține pe tot parcursul piesei, până la final sau până în momentul în care este din nou înlocuit de către alt spectator care vine cu o nouă atitudine realistă.

Câteva detalii tehnice

Opresiunea poate fi la orice nivel și este un termen de referință în teatrul forum. De-a lungul timpului, aceasta a luat multe forme. Victimele opresiunii pot fi indivizi sau grupuri, larg cunoscute sau anonime, însă elementele opresiunii rămân mereu aceleași.

Teatrul Forum materializează dramatic o situație de opresiune, urmărind în prima fază ca publicul să identifice situația în sine, precum și rolul fiecărui personaj: opresor, opresat, aliat al unuia sau al celuilalt și personaje neutre. Scopul final al piesei de teatru-forum este ca publicul să găsească soluții pentru înlăturarea situației de opresiune prin schimbarea atitudinilor personajelor, fără însă a acționa direct asupra personajului-opresor. Teatrul forum este o formă de teatru interactiv, publicul având posibilitatea de a înlocui personaje pentru a produce o schimbare

Photo-Voice

Fotografii și povești, aceasta este esența metodei Photovoice. „Photo” înseamnă în engleză „fotografie”, iar „voice” înseamnă voce, adică să „vorbești” prin imagini.

Adică?

Adică un grup restrâns de oameni face fotografii pe o temă, se întâlnesc în mod regulat și își prezintă unii altora pozele, le discută, împărtășesc opinii și probleme și își construiesc mesajul ca grup. Lângă fiecare poză este notat mesajul autorului ei. Apoi fac o selecție din fotografii și le prezintă publicului sau autorităților pentru a transmite un mesaj puternic care să le susțină cauza

Derulare

În primul rând se construiește scopul procesului de photovoice – de cele mai multe ori împreună cu grupul. Ce vreți? Să arătați care sunt problemele unui grup discriminat? Sau dificultățile pe care le întâmpină un tânăr seropozitiv? Sau să arătați cum și-ar dori elevii să arate localitatea lor?

Grupul variază ca mărime, în jur de 10-30 persoane. Fiecare primește (sau are în dotare) un aparat foto. Merge pe teren. Grupul se reunește și dezbate fotografiile, cu ajutorul facilitatorilor (unul, preferabil doi) și al unor asistenți (care notează ce se discută și apoi îi ajută pe participanți să noteze povestea pozelor - caption). Durata acestei etape poate să varieze de la 2-3 săptămâni la câteva luni.

Apoi rezultatele photovoice-ului sunt prezentate publicului larg și autorităților publice prin intermediul unor expoziții sau evenimente mediatice care înfățișează fotografiile și semnificațiile lor. Fotografiile și mesajele ce apar în expoziție sunt selectate de către participanți, aceasta fiind una dintre „regulile” photovoice-ului, decizia finală aparține participanților.

Obiectivele care se pot atinge printr-un photovoice sunt:

- să le permită oamenilor să caute și să se gandească la punctele tari ale comunității lor și la grijile lor comune;
- să promoveze schimbul de informații și un dialog critic pe teme care vizează viața personală sau comunitatea în general prin intermediul discuțiilor de grup;
- să ajungă la comunitate, la public, la cei care iau deciziile publice (administrație publică, aleși, experți etc.)

Photo-Voice

În termeni mai concreți:

- Grupul de participanți poate să își construiască un mesaj către publicul larg sau către autorități – clarificându-și ce este cel mai important sau care este soluția pe care o doresc
- Participanții, ca indivizi, câștigă încredere în sine și își dezvoltă abilități de comunicare și lucru în echipă (alături, desigur, de abilități de tehnică fotografică – în măsura în care includeți și un fel de miin-instruire pe acest subiect)
- Decidenții sau publicul larg poate fi expus unui mesaj mult mai puternic decât o petiție sau o expoziție de fotografie simplă și, astfel, pot fi sensibilizați sau convingși să adopte o anumită conduită sau o anumită decizie.

Cui se adresează?

- Folosirea fotografiei este mai la îndemână pentru categorii care ar avea dificultăți să se exprime în scris, să își susțină punctul de vedere într-un discurs (în public sau într-un grup) sau care doresc să își păstreze anonimatul.
- În această zonă intră multe persoane: persoane analfabete, cu dizabilități, persoane de etnie romă, persoane seropozitive, afectate de prostituție, trafic de persoane sau consumatori de droguri. Astfel de cazuri câștigă din metodă mai mult decât media.
- Dar metoda este potrivită și pentru categorii care nu au nevoi speciale sau nu se înscriu într-o zonă de risc. Ce se poate dezvolta mai mult?
- Expoziția de fotografie este rezultatul cel mai frecvent al unui photovoice, dar, de fapt, aceste poze însoțite de povești pot fi suportul pentru mult mai multe evenimente.

Exemple:

- Se pot face cărți poștale cu care să fie avertizate autoritățile să adopte o decizie.
- Se pot face filmulețe sau expoziții în mediul electronic
- Se pot face semne de carte
- Expoziția în sine se poate plimba prin oraș sau prin țară – în școli, baruri, holurile instituțiilor publice, la târguri
- Vernisajul poate fi însoțit de multe alte evenimente – o masă rotundă, un spectacol, o strângere de fonduri

Democrația în acțiune

Descrierea jocului

Participanții trebuie să găsească în grup 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?

Grupul 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 problema 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 supunere la vot, pentru a vedea care este părerea majorității.

Materiale necesare

Nu sunt necesare

Intrebări pentru debrief

prin intermediul acestui joc, participanții observă procesul democratic, cum putem ameliora calitatea dezbaterii în procesul de luare a deciziilor și cum participarea la problemele societății este nu numai un drept, ci și o datorie.

Numarul de jucatori

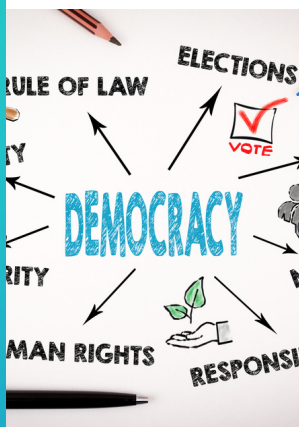
orice numar de jucatori

Durata

peste 15minute

Tipul jocului

comunicare



Viziunea puzzle

Descrierea jocului

Imparte grupul in doua echipe. Fiecare echipa va primi un puzzle de circa 200 de piese fara sa aiba si cutia dupa ce trebuie reconstituit. Spune-le ca au la dispozitie 7 minute, timp in care trebuie sa termine de completat puzzle-ul. Dupa ce timpul se scurge (bineinteles ca nu au terminat), intreaba-i de ce anume au nevoie pentru a duce sarcina la bun sfarsit. Da-le si cutia puzzle-ului (daca o cer) si acorda-le inca 10 minute pentru a termina de reconstituit puzzle-ul.



Materiale necesare

un puzzle de 200-300 de piese pentru fiecare echipa

Intrebari pentru debrief

1. De ce a fost greu?
2. Cat de important este sa stii ce faci inainte de a te apuca sa faci un anumit lucru?
3. De ce avem nevoie de o viziune?

Numarul de jucatori

orice numar de jucatori

Durata

peste 15 minute

Tipul jocului

comunicare

COMUNITATEA IN CARE TRAIESC



Descrierea jocului

Fiecare participant desenează harta propriului oraș sau sat, începând cu casa în care locuiește, adăugând apoi locurile și edificiile importante, drumurile de acces și magazinele, spațiile de distracție etc. Apoi va adăuga locurile mai puțin plăcute sau 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 ce a fost prezentat, pe care vor să-l schimbe.

Acest lucru se va realiza prin intermediul unei campanii. Campania poate îmbrăca mai multe forme: afișe, conferințe, colectare de fonduri.

Fiecare grup prezintă campania realizată.



Materiale necesare

hârtie, creioane, lipici, foarfece



Intrebari pentru debrief

-

Numarul de jucatori

maxim 20 de jucatori

Durata

peste 15 minute

Tipul jocului

rezolvarea conflictelor

Povestea mea



Descrierea jocului

Fiecare participant sa se gandeasca la 3 evenimente publice care le-au marcat viata, si sa-si scrie numele in dreptul anului in care au avut loc evenimentele.

Acestea pot fi politice, istorice, sportive sau muzicale.

Persoanele sa spună de ce le considera importante, ce reprezintă si de ce le-au ales.



Materiale necesare

materiale de scris

Intrebari pentru debrief

Discutare si chestionare.

Participantii sa spuna daca au fost surprinsi sau socati de oricare evenimente sau date si daca au fost familiari cu toate.

E interesant de discutat cum si de ce le dam importanta anumitor evenimente



Numarul de jucatori

maxim 20 de jucatori

Durata

peste 15 minute

Tipul jocului

rezolvarea conflictelor

Batista ucigasa

Descrierea jocului

Fiecare persoana isi atarna cate o bandana sau o batista in buzunarul din spate. Trebuie pusa astfel incat sa permita celorlalti jucatori sa o poate trage afara.



Explica grupului doar aceasta situatie : "Bandana reprezinta tot ce aveti nevoie ca sa traiti in aceasta lume (mancare, adapost,bani, dragoste etc.) Daca bandana v-a fost luata, muriti instantaneu si iesiti din joc."

Fara alte explicatii, liderul spune: " Pe locuri, fita gata , start!." Inevitabil, toti fug incercand sa isi fure bandanele unul altuia.Cand doar o singura persoana a ramas in viata, intreaba ce s-a intamplat, repeta regulile si incepe o alta runda. Continua sa joci pana cand cuiva ii va veni ideea ca nu are de ce sa moara si ca nu are nevoie de mai mult decat are deja.

Imediat, fiecare va prinde ideea. Cativa participanti s-ar putea chiar sa formeze grupulete pentru a se proteja.



Materiale necesare

o batista sau bandana pentru fiecare jucator

Intrebari pentru debrief

Discutia care urmeaza jocului va putea fi centrata pe tema ca si avaritie, persecutie, raspuns la violenta, (in)justitie sociala

Numarul de jucatori

maxim 20 de jucatori

Durata

peste 15 minute

Tipul jocului

rezolvarea conflictelor

Baloane



Descrierea jocului

Pentru a ne împlini visurile trebuie sa înlaturam piedicile. Împreuna putem face ca visurile noastre sa devina realitate

Obiective

- Crearea unei atmosfere placute în grup
Observatii legate de modurile în care se manifesta nedreptatile, discriminarea si excluderea
- Îndemnarea grupului sa actioneze în mod pozitiv si sa urmeze activitatile

Instrucțiuni

1. Participanții trebuie sa se gândească în câteva clipe în ce fel de societate ar dori sa trăiască si sa prezinte una sau doua trăsături ale acesteia
2. Sa scrie cele doua trăsături pe o eticheta si sa le lipeasca pe peretele pentru notițe.
3. Acum, fiecare sa se gândească la doua lucruri, "obstacole", care îi împiedica sa corespunda celor doua trăsături ale societății ideale.
4. Împărțiți instrumentele de scris, câte doua baloane si doua bucăți de ață fiecăruia si spuneți-le sa scrie pe baloane cele doua "obstacole" cu litere mari.
5. Fiecare trebuie să spună cele doua cuvinte pe care le-au scris pe baloane.
6. Spuneți-le ca acum au posibilitatea să elimine aceste doua obstacole. Fiecare să- și lege câte un balon la fiecare picior. Când toata lumea e gata, spuneți-le că pentru a elimina obstacolele trebuie să sară pe baloane pentru a le sparge. (Pt a fi si mai mult haz si spirit de competiție, sugerați-le participanților să încerce sa spargă baloanele celorlalți în timp ce le apară pe ale lor.)
7. Dați semnalul pentru începerea jocului.

Materiale necesare

2 baloane pentru fiecare participant,
2 bucati de ata(de 50 cm) pentru fiecare,
Instrumente de scris,
Un set de etichete si creioane,
Un spatiu pentru notite,
Încaperea trebuie sa fie destul de mare pentru ca participantii sa aiba loc sa fuga în jurul ei, iar în mijloc sa nu existe scaune si mese.

Intrebari pentru debrief

Începeti prin a-i întreba pe participanți daca le-a plăcut activitatea si cum s-au simțit.

Continuați cu întrebări precum:

- De ce exista obstacole care sunt atât de greu de trecut?De unde provin?
- Credeti ca exista oameni care întâmpina mai multe piedici decât altii?Cine sunt aceia?
- Îi putem ajuta sa le depaseasca?



Numarul de jucatori

10-40 persoane

Durata

20-30 min

Papusa Ioana

Descrierea jocului

Se confectioneaza o papusa dintr-o bucata mare de hartie sau din mai multe bucati de hartie lipite una de alta. Papusa va trebui sa aiba o varsta apropiata de cea a grupului cu care se lucreaza. Papusa va fi "imbracata" cu ajutorul markerelor si al cariocilor si va primi un nume.

Ioana va fi adusa la urmatoare intalnire si va fi asezata pe un scaun. De indata ce incepe sedinta, Ioana va fi prezentata tuturor participantilor. Se vor spune lucruri bune cat si lucruri rele despre Ioana, in asa fel incat prezentarea sa fie impartiala.

Prezentarea poate fi ceva de genul "Dragi participanti, v-o prezint pe prietena mea Ioana. Ne simtim foarte bine impreuna, cu exceptia faptului ca uneori Ioanei ii miroase foarte urat respiratia."

Cand se spune acest lucru, se va rupe o bucata din Ioana si asigurati-va ca nu va fi o bucata mica.

Dupa aceasta, participantii vor fi indemnati sa faca comentarii negative despre Ioana. Comentarii pot fi despre parul ei, despre haine, despre personalitate, despre orice.

De fiecare data cand un participant face un comentariu negativ, se va rupe o bucata din Ioana. Dupa ce toata lumea a terminat cu comentariile - participantii vor fi indemnati sa faca cat mai multe comentarii - se va trece la urmatoarea faza a jocului.

Li se va spune participantilor "Ei bine, acum ca am facut-o pe Ioana bucatele nu ne ramane de altceva decat sa o asamblam la loc." Trebuie spus jucatorilor ca Ioana nu va mai fi niciodata la fel - ca va avea cicatrici care vor ramane pentru totdeauna.

Jocul transmite un mesaj puternic tuturor participantilor. Se va demonstra participantilor cat de distructiv poate fi comportamentul oamenilor. De asemenea jocul dezvolta participantilor spiritul de echipa.

Materiale necesare

o bucata mare de hartie markere

Intrebări pentru debrief

Participantii ar trebui sa vada (ar fi bine sa existe o discutie pe aceasta tema) cum puterea lor - in acest caz o putere pozitiva - se poate aduna si ca atunci cand este canalizata intr-o directie buna se poate realiza orice. Ioana poate fi refacuta in asa fel incat cicatricile sa nu se vada in exterior ci doar in interior, ceea ce arata ca unele lucruri chiar daca nu se vad pot fi foarte daunatoare.

Numarul de jucatori

maxim 20 de jucatori

Durata

peste 15 minute

Tipul jocului

rezolvarea conflictelor

Sculptura drepturilor omului

Obiective

- Să recunoască anumite drepturi ale omului
- Să conștientizeze drepturile omului (care sunt acestea)

Descrierea jocului

1. Întrebați întregul grup ce cred că sunt drepturile omului. Ideile care au fost exprimate sunt scrise pe o hârtie, astfel încât participanții să poată compara efectiv ideile lor cu la drepturile oficiale ale omului până la sfârșitul activității (10 minute).
3. Împărțim participanții în grupuri, fiecare grup are 4-5 persoane.
4. Fiecare grup primește o coală de hârtie (cu un drept al omului). Timp de 10 minute lucrează în grup și ilustrează printr-o formă de artă un drept al omului redactat pe coala de hârtie.
5. După 10 minute, toți participanții se adună, fiecare grup prezintă ce au pregătit. După fiecare prezentare, alții încearcă să ghicească despre ce drept al omului este vorba (25 minute)
6. Concluzie. Compararea ideilor originale cu drepturile omului prezentate (15 minute)

Intrebări pentru debrief

- Ce vi se pare dificil în această activitate?
- Ce ați învățat din această sesiune?
- Alte comentarii?

Materiale necesare

foaie de hârtie pe care sunt scrise drepturile omului specifice, flipchart, markere

Numarul de jucatori

25-30 de jucători



Durata

30 minute

Don't be a sheep

Obiective

- Scopul activității este combaterea conformismului social prin dezvoltarea gândirii critice și reducerea manipulării mass-media

Descrierea jocului

1. Energizer (fiecare participant are 4 stickynotes și va încerca să le lipească de ceilalți. Câștigă cel fără/sau cu mai puține autocolant pe corp.
2. Prezentare video (<https://www.youtube.com/watch?v=o8BkzvP19v4>)
3. Simulare

Împărțim participanții în 3 grupuri și le cerem să pregătească scene cu privire la conformism. Fiecare grup se va concentra pe aspectul particular al manipulării: Reclame, Politică și Religie. Ar trebui să conțină două scene contrastante iar timp de 2 minute le vor prezenta. Celelalte grupuri trebuie să ghicească subiectul și se discută problema după prezentare.

Intrebări pentru debrief

După activitate le vom adresa participanților următoarele întrebări:

- - Ce ai văzut?
- - Ce ai face dacă ai fi în astfel de situații?
- - De ce este atât de important să ai o gândire critică?
- - Cum putem dezvolta gândirea critică?
- Care sunt alternativele și soluțiile pentru aceste probleme?

Materiale necesare

O cameră mare cu scaune așezate ca un cerc, proiector, internet, laptop, autocolante, hârtie A4 și pixuri.

Numarul de jucatori

25-30 de jucători

Durata

180 minute

Tema

Pasivitatea tinerilor (lipsa gândirii critice)
Manipularea mass-media

Un vis într-un desen

Această activitate le permite participanților să viseze la un viitor mai bun pentru localitatea lor, un viitor durabil. Procesul de imaginație creează oportunitatea de a se angaja într-o interpretare semnificativă a durabilității, și concretizarea acestor informații într-o viziune comună pentru viitor.

Odată finalizat putem pune o a doua întrebare: Ce acțiune putem lua în considerare să facem primul pas mic spre realizarea viselor tale?

Aceasta conduce la o a doua etapă a activității numită Visul devine realitate: prin desen participanții pot imagina acțiuni prin care să ne gândim la un viitor care să respecte fiecare parte a vieții: societatea, cultura, economie, mediu

Obiective

- să exploreze tema dezvoltare durabilă
- să-și descopere posibilul sau viitorul preferat și pentru a descoperi credințe și presupuneri care stau la baza viziunilor și alegerilor lor;
- să crească motivația pentru acțiune prin valorificarea aspirațiilor profunde

Descrierea jocului

Pasul 1 – Faza visului

Inchide ochii și limpește-ți mintea. Acum începe să visezi schimbarea pe care o dorești pentru orașul tău; Alegeți o problemă cu care te-ai confruntat/te confrunți (hrană, medicamente și sănătate, educație, diversitate...); Gândiți-vă ce se va întâmpla peste 25 sau 50 de ani. Nu vă gândiți practic cum poate fi acest vis realizat;

Pasul 2 – Ilustrați-vă visul pe „foaia de vis”

Completați „Foaie de vis” cu: o propoziție, n desen care rezumă visul vostru; cinci cuvinte cheie pe care le asociați cu visul vostru.

Pasul 3 – Prezentarea viselor noastre

Toată lumea are șansa de a-și prezenta visul grupului; Liderul grupurilor poate rezuma apoi în linii mari visele, subliniind temele pe care le au oamenii le au în comun

Pasul 4 - Discuții

Discuția poate varia de la un grup la altul, de la o locație la alta, vârsta la vârsta.

Un vis într-un desen

Intrebari pentru debrief

Întrebați participanții cum s-au simțit în timpul activității și apoi continuați să discutați despre problemele identificate și ceea ce au învățat.

Întrebați dacă consideră că această metodă este simplă și clară și dacă au dobândit noi cunoștințe despre subiectul dezvoltare durabilă

Variante

Visând în perechi

1. Împărțiți grupul în perechi de tineri care au vise similare pentru viitor;
2. În aceste perechi, cereți tinerilor să discute despre visele lor împreună și cum să le realizăm;
3. Rugați perechile să spună o poveste scurtă despre o zi în din viața lor în care visele lor s-au împlinit;

Construirea unui vis comun pentru viitor

1. Visele sunt împărtășite întregului grup;
2. Discuție asupra ideilor comune;
3. Facilitatorul identifică cu participanții trei probleme comune care va fi folosit în următorul atelier

Sugestii de follow-up: colectați toate ideile și începeți să vă gândiți la un proiect pentru a le realiza

Idei de acțiune: în timpul celei de-a treia etape, când participanții prezintă visul lor că ar putea fi agățați de perete astfel încât toată lumea poate să le vadă

Materiale necesare

creioane, pixuri de colorat, etc),
„Foaie de vis” pentru toți participanții.

Durata

1h 30

Tema

dezvoltare durabilă

Insula MonoMulti (3 culturi) uri

Descrierea jocului

- **Scopul** este de a sprijini grupul în concentrarea pe diferențele și asemănările culturale

- **Obiective**

- realizarea unui dialog intercultural și la interacțiuni pozitive și acceptarea diferenței
- a experimenta diferența culturală
- a conștientiza diversitatea și consecințele

Explicați grupului că vom face o simulare și că este nevoie ca participanții să contribuie cât mai bine.

- **Instrucțiuni**

- Grupul este împărțit în 3 grupe. Fiecare grup primește foaia de rol și are 25 de minute pentru a-și pregăti cultura așa cum este descris pe foaia de rol. Pe toate cărțile de rol scrie că ar trebui să exerseze pentru a intra în caracter. În fiecare grup, o persoană are rolul de observator

- Toate trei grupele au 25 de minute pentru a construi un adăpost cu materialele furnizate.

Materialul pentru construirea adăpostului: carton, foarfece, lipici, rigle și creioane. Adăpostul trebuie să fie stabil și să aibă cel puțin 100 cm înălțime și 150 cm lățime. Ar trebui să aibă un acoperiș și o ușă.

- **Întrebări pentru observatori:**

- * Cum își „exersează” cultura?
- * Există diferențe, cum își exersează oamenii rolul în această cultură?
- * Au succes în lucrul cu celelalte culturi?
- * Ce probleme principale întâmpină ei în relațiile cu ceilalți?

După 25 de minute opriți simularea

Material necesare

cartoane, foarfece, lipici, creioane, rigle, cartonașe (7 pentru fiecare grupă), 3 x întrebări de observație, 6 fșe pentru a experimenta diferența culturală

Durata

peste 1h30

Intrebari pentru debrief

Grupuri de cultură – 15 min

Cum te-ai simțit în timpul simulării?

Ce parere aveti despre procesul de constructie?

Au fost momente în care te-ai simțit nesigur sau nerespectat?

Care crezi că sunt caracteristicile celorlaltor culturi?

3-4 minute feedback din partea observatorilor

Plenară – 25 de minute

Puteți vedea o legătură între această simulare și realitate?

Ce putem învăța din această simulare? – puneți rezultatele pe flip chart

opțional: concentrați-vă pe fapte, sentimente, interpretări

Tipul jocului

cooperare interculturală



COLDONIA

În cultura ta, „inteligenta” și „munca din greu” sunt foarte importante. Alte culturi te consideră „rece”. Dar te vezi ca o țară bogată și de succes, în principal datorită modului tău foarte eficient de a lucra.

Nu discutați despre sentimente, vă plac dezbaterile intelectuale și argumente logice. A-ți arăta sentimentele este considerat copilăresc. Autocontrolul este văzut ca o calitate importantă.

Religia a dispărut total în țara ta și este considerată „prost” și „o pierdere de timp”.

Îi saluti pe ceilalți privindu-i în ochi. Libertatea spațiului este foarte importantă în Coldonia. De aceea nu atingi niciodată oamenii în timp ce îi saluți sau comunică și nu-ți place să fii atins. Atingerea altor persoane este folosită doar ca o invitație la actul sexual, care în Coldonia are puține implicații morale și se face mai ales ca un exercițiu fizic relaxant.

Limbajul corpului tău reflectă cultura ta. Folosești doar gesturi mici, spatele tău este drept și stai mereu calm.

Este foarte normal în Coldonia să întrerupi o altă persoană ori de câte ori simți nevoia să faci asta

O caracteristică importantă a caledonienilor este că sunt foarte dispuși și consideră ca sarcina lor să învețe alte culturi pentru a-i ajuta să devină la fel de eficienți și de succes ca și ei. Ori de câte ori ai ocazia să înveți alte culturi, o faci.

Coldonia este renumită pentru construirea de platforme petroliere mari și de poduri uriașe.

Ccomportamentul tău este firesc pentru tine, dar nu îl poți explica străinilor.

Acum ai 15 minute pentru a te pregăti în propriul grup. Exersează comportamentul! De asemenea, asigură-te că există un lucru care arată în aspectul tău că ești din aceeași țară. (de exemplu, felul în care te îmbraci, felul în care îți faci părul etc.) Este foarte important să exersezi bine pentru că vei avea nevoie de el în continuare.



TURTELINA

În Turtelina „prietenia” și „a avea grijă unul de celălalt” sunt valori importante. Turtelinienii își arată sentimentele tot timpul, iar sentimentele personale sunt întotdeauna problema centrală în comunicare.

Fața și gesturile tale arată cum te simți. Vă atingeți mereu unul pe celălalt. Când vorbești cu cineva, îl ții de ureche.

Stai aproape de celălalt. O distanță mai mare de 30 cm este considerată nepolitică. Când saluti pe cineva, îi pui mâna pe inima ta. Orice referire la sex este tabu și considerată jignitoare.

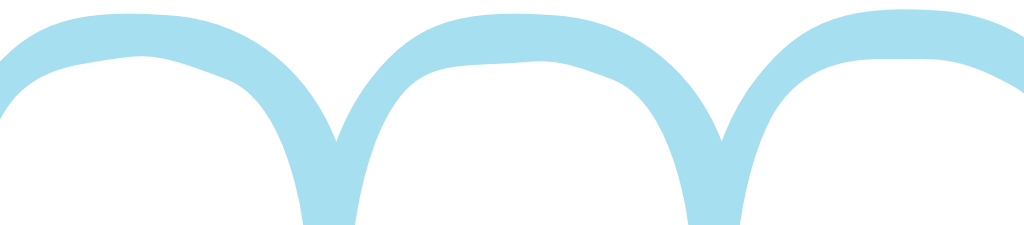
Timpul este foarte important în Turtelina. Nu te grăbești niciodată. Îți place să-ți iei timpul. Când lucrați împreună, mai întâi doriți să fiți siguri că atmosfera este bună. Așa că îi întrebi pe ceilalți tot timpul cum se simt și îi informezi despre sentimentele tale.

A întrerupe oamenii când vorbesc este considerat nepolitic. Așteptați până își vor termina povestea. Când oamenii te întrerup, te simți respins și reacționezi foarte emoțional.

Turtelina este bine cunoscută pentru clădirile colorate în formă rotundă. Casele sunt întotdeauna construite în forme rotunde, deoarece aceasta reflectă prietenia și armonia.

Comportamentul tău este firesc pentru tine, dar nu îl poți explica străinilor.

Acum ai 15 minute pentru a te pregăti în propriul grup. Exersează comportamentul! De asemenea, asigură-te că există un lucru care arată în aspectul tău că ești din aceeași țară. (de exemplu, felul în care te îmbraci, felul în care îți faci părul etc.) Este foarte important să exersezi bine pentru că vei avea nevoie de el în continuare.





SMILIA

În Smilia „politețea”, „prietenia și armonia” sunt cele mai importante valori. Nu vă plac conflictele; considerați argumentele drept comportament nepoliticos. De aceea nu cunoașteți cuvântul „nu”. Chiar și atunci când nu ești de acord, spui „da”. Le zâmbești mereu oamenilor, chiar și atunci când nu-ți place atitudinea lor.

Când lucrați împreună și cineva vă cere să faceți ceva ce nu doriți să faceți, spuneți „da”, dar întotdeauna găsiți o modalitate de a nu face acest lucru.

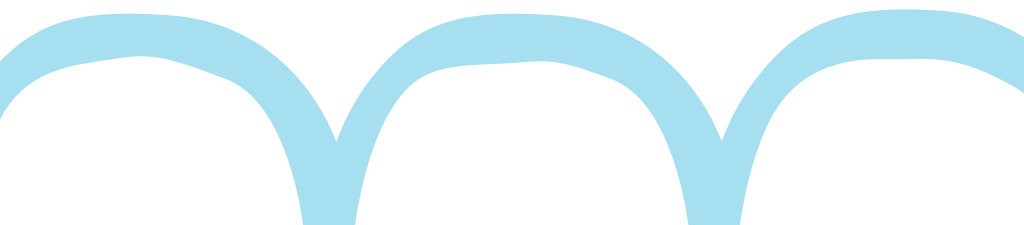
Smilia este o țară foarte religioasă. În viața de zi cu zi, asta înseamnă că te rogi des. La fiecare cinci minute oprești orice faci pentru a te închina zeilor tăi. O faci stând împreună și fluierând.

Smilienii se salută frecându-se de picioare. În timp ce vorbești unul cu celălalt, picioarele sau picioarele tale sunt mereu în contact cu ceilalți. Nu vă atingeți unul pe altul de la talie; de exemplu, nu este permis să atingeți umerii, capul, mâinile sau brațele.

Ai reguli foarte stricte cu privire la instrumente și materiale. Cartonul și foarfecile sunt masculine și nu pot fi folosite de femei. Riglele și creioanele sunt feminine și nu pot fi folosite de bărbați. Lipiciul poate fi folosit de ambele sexe.

Smilia este renumită pentru picturile și decorațiunile sale interioare. Comportamentul tău este firesc pentru tine, dar nu îl poți explica străinilor.

Acum ai 15 minute pentru a te pregăti în propriul grup. Exersează comportamentul! De asemenea, asigură-te că există un lucru care arată în aspectul tău că ești din aceeași țară. (de exemplu, felul în care te îmbraci, felul în care îți faci părul etc.) Este foarte important să exersezi bine pentru că vei avea nevoie de el în continuare.



Organizează!

Descrierea jocului

Această sesiune este despre înființarea unei organizații. A se organiza este o modalitate bună pentru tineri de a experimenta democrația în mod real. Și liderii tinerilor trebuie să știe cum să facă pentru a susține acest lucru.

Lucrați în grupuri de 4-5 persoane.

1. Decideți cum veți lua decizii în grup.

Stabiliți scopul organizației.

Redactați un regulament.

2. Numele organizației

- Unde se află organizația?
- Scopul organizației
- Cum poți deveni membru
- Când are organizația întâlnirea anuală
- Ordinea de zi a unei reuniuni anuale
- Câte persoane ar trebui să fie pe consiliu
- Cum poate fi modificat statutul
- Cum se pune capăt organizației

3. Faceți o agendă pentru o primă întâlnire când începeți organizația.

4. Aveți o întâlnire oficială, și întocmiți procese-verbale . Luați o decizie cu privire la membrii consiliului de administrație și statut.

Materiale necesare

creioane și hârtie

Intrebari pentru debrief

De ce sprijin au nevoie tinerii pentru a înființa o organizație?

Cum îi poți sprijini cel mai bine?

Numarul de jucatori

maxim 20 de jucători

Durata

120 minute

BIBLIOGRAFIE

<http://www.eycb.coe.int/compasito/pdf/Compasito%20EN.pdf>

<https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>

https://www.intercultural.ro/wp-content/uploads/2020/05/Bookmarks_ROMANIAN_2016.pdf

http://www.tehne.ro/resurse/TEHNE_formarea_cadrelor_didactice_ECD.pdf

http://www.tehne.ro/resurse/TEHNE_asigurarea_calitatii_ECD.pdf

http://www.tehne.ro/resurse/TEHNE_participareaelevilor_2006.pdf

Catalina Ulrich, Educatie civica.Perspective teoretice si abordari aplicative

Corina Leca, Evaluarea competentelor civice ale elevilor. Exemple de bune practici

Marius-Ioan Tatar, Democratie si participare politica



Asociația Active Yourope
Iunie 2022