

„Pași către o cetățenie activă într-un
mediu curat” , proiect al
Școlii Gimnaziale Costești,
Nr. 2024-1-RO01-KA122-SCH-000224427

●

**„ACTIVE CITIZEN- The power
is in your hands”,
Roma, Italia
26 – 31 mai 2025**

OBIECTIVUL CURSULUI

Non-Formal for inclusion

- Dezvoltarea competențelor de integrare a elementelor de educație pentru cetățenia activă și democratică a 70% dintre cadrele didactice pentru un rol activ în comunitatea locală.

Activități de formare prin
EDUCAȚIE
NONFORMALĂ



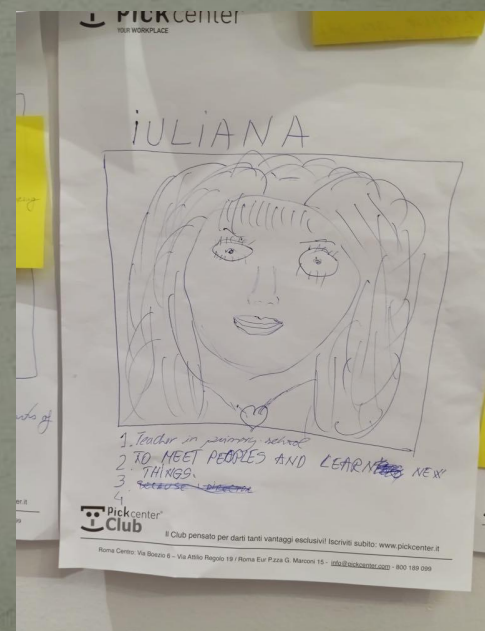
Activități de formare

- Jocuri de cunoaștere pentru construirea echipei

„Desenul plimbător”

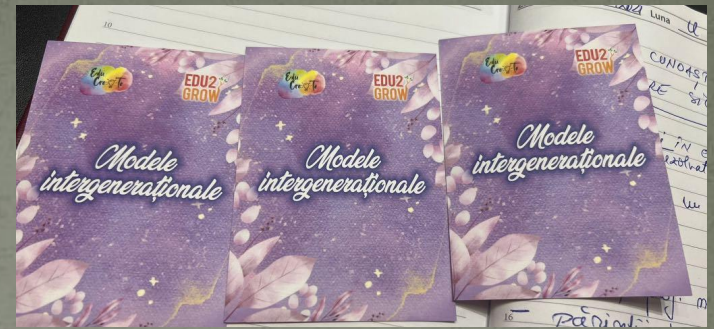
„Cercul prenumelor”

„BINGO”



Provocări în educație

- Activitate simbolică cu cărți
-jetoane -exprimarea
așteptărilor personale
- Ce fel de părinte ești?
-atitudinea părintelui față de
învățare
-relația cu școala
-diferența dintre generații
-conexiunea cu familia



- Inegalitatea de șanse
- Curriculum învechit și rigid
- Accesul și adaptarea la tehnologie
- Probleme legate de sănătatea mintală și emoțională
- Formarea și motivarea cadrelor didactice
- Educația în contexte de criză
- Lipsa educației pentru viață

COMUNICAREA

- **Asertivă-sănătoasă,echilibrată**

Ton calm,respectuos,contact vizual adecvat,ascultare activă,folosește des formularea: „Eu simt că...”, „Aș dori...”

- **Agresivă-dominatoare,ofensivă**

Ridică vocea,întrerupe,limbaj acuzator sau jignitor,limbaj non-verbal ostil,nu acceptă păreri diferite

- **Pasivă-evitantă,supusă**

Evită contactul vizual,spune „Da” chiar dacă vrea să spună „Nu”, pare ezitant, vorbește încet, își minimalizează propriile nevoi

Jocuri pentru îmbunătățirea comunicării

- În oglindă (față în față pe două coloane)
- Washing machine
- Elephant
- Mixer
- James Bond
- The fish

Aceste jocuri se folosesc pentru: conectarea cu ceilalți, combaterea bullyingului, plictiseală, când un elev deranjează ora, destresare, în excursii, tabere.

Nu se supără nimeni când se râde în grup.

METODA ORID

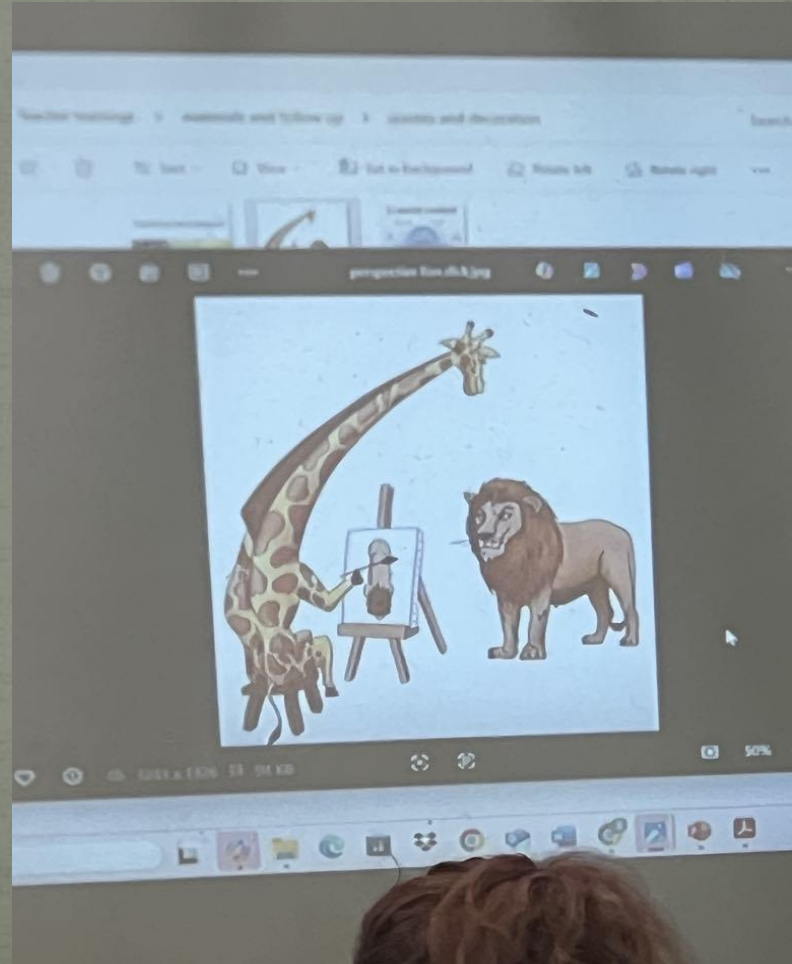
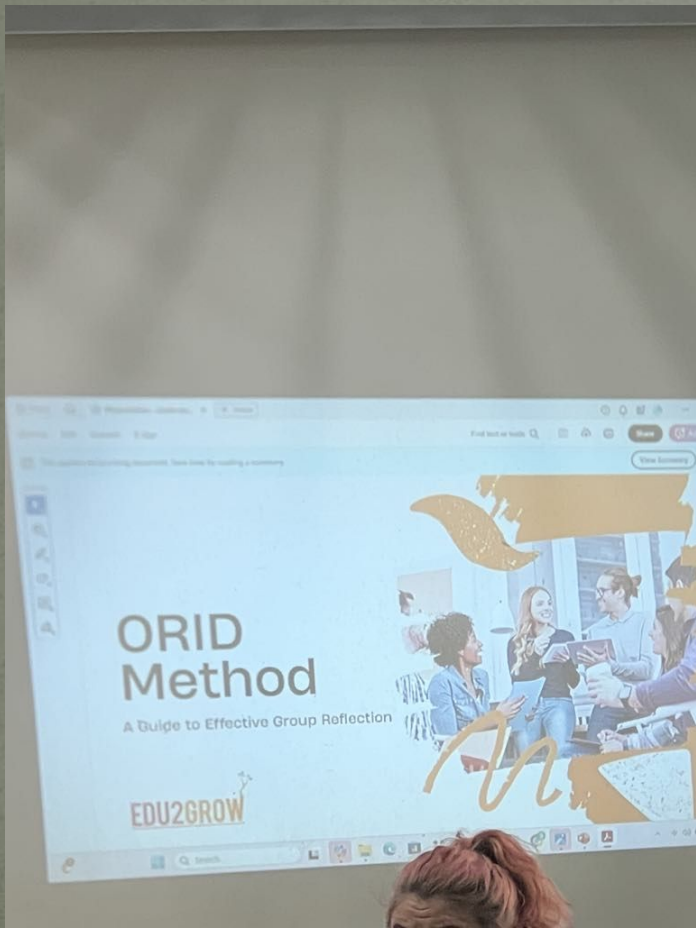
Este un acronim pentru 4 tipuri de întrebări care ghidează discuția

- O- Obiective (Ce s-a întâmplat?, Ce ai văzut/auzit?)
- R- Reflexive (Cum te-ai simțit?, Ce ți-a plăcut sau nu?)
- I- Interpretative (Ce înțelegem din asta?, De ce crezi că s-a întâmplat?)
- D- Decizionale (Ce vom face în continuare?, Ce putem schimba?)

Această metodă este specială deoarece:

- creează **structură** în conversații, mai ales când subiectul e delicat sau complex
- permite **participare echitabilă** (toți pot contribui pas cu pas)
- ajută la **reflecție profundă**, nu doar reacții impulsive
- conduce la **decizii clare** și bazate pe realitate, nu pe presupuneri.
- Se poate folosi în sesiuni de evaluare de proiecte, în rezolvarea de conflicte, în facilitarea întâlnirilor de echipă, în învățarea reflexivă după activități sau experiențe, în coaching sau consiliere.

Uneori punctul de vedere diferă, pozitiv/negativ

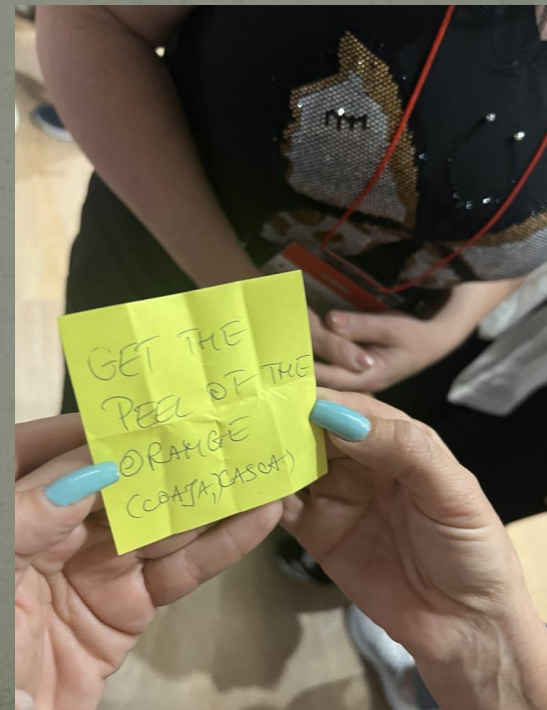
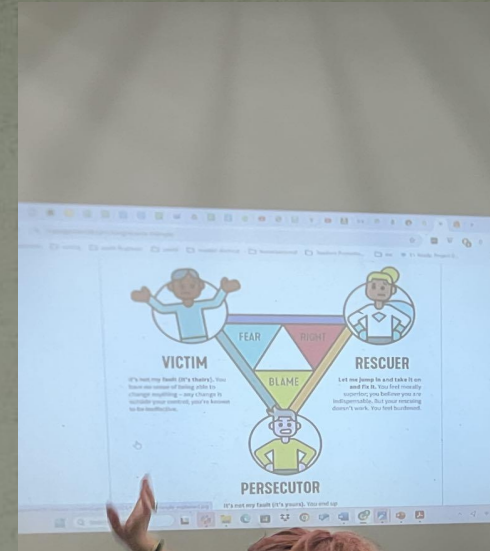


TRIUNGHIUL DRAMATIC

- Este un model psihologic creat de Stephen Karpman care explică tiparele disfuncționale de comunicare și relaționare în conflicte.
- Este o dinamică negativă care apare în interacțiuni conflictuale, în care oamenii joacă inconștient unul sau mai multe dintre cele 3 roluri:
- ✓ **Salvatorul (eroul)** – pare binevoitor, dar creează dependență, rezolvă problemele altora fără să fie cerut, „Lasă ca te ajut eu!”
- ✓ **Victima** – se simte neajutorată și neputincioasă, caută compasiune, evită responsabilitatea, „Nu pot face nimic, toți sunt împotriva mea...”
- ✓ **Persecutorul** – critică, judecă, controlează, domină și învinovățește, „E numai vina ta! De ce nu te descurci?”

Toți cei implicați își validează comportamentele disfuncționale: salvatorul se simte important, victima primește atenție, persecutorul se simte superior. Nimeni nu își asumă responsabilitatea autentică și conflictul se perpetuează.

În concluzie, triunghiul dramatic este o capcană relațională. A ieși din el înseamnă a deveni conștient de propriul rol și a acționa responsabil, empatic și autentic.



JOCUL CU PORTOCALA

- ✓ Se vor forma 3 echipe
- ✓ Echipa 1 Feliere
- ✓ Echipa 2 Decojire
- ✓ Echipa 3 Suc

TIPURI DE CONFLICTE

Ce tipuri de conflict au loc?

- **Conflict intrapersonal** (cu tine însuși)
- **Conflict interpersonal** (între doua sau mai multe persoane, de obicei din cauza comunicării slabe, diferențelor de opinie, valori sau stiluri)
- **Conflict de grup** (între persoane din același grup sau între grupuri diferite)
- **Conflict organizațional sau instituțional** (între persoane și instituții sau între grupuri dintr-o organizație)

SURSA CONFLICTULUI

Există multe cauze sau motive de conflict în orice mediu de lucru.

Unele dintre cauzele principale sunt:


- Comunicare slabă: diferitele stiluri de comunicare pot duce la neînțelegeri între profesori, elevi, părinți sau între directorii școlii și comunitatea școlară.
- Lipsa comunicării provoacă conflicte „underground”.



PAȘAPORTUL CREATIV

- Instrument educațional folosit frecvent în programe de educație non-formală.
- Este un obiect fizic, caiet, fișă sau broșură care ajută participanții să reflecteze la propriile abilități, visuri și valori, să se exprime liber (prin desen, scris, colaj, poezie, etc), să se „documenteze” pe parcursul de învățare și dezvoltare, să își descopere identitatea și potențialul creativ.
- Ce conține un pașaport creativ?
 - ✓ Despre mine- cine sunt, ce mă definește
 - ✓ Locurile mele de suflet- locuri reale sau imaginare care îmi dau energie
 - ✓ Ce am învățat despre mine în acest proiect/atelier
 - ✓ Gânduri libere
 - ✓ Super-abilitățile mele
 - ✓ Visa creativă- ce aș vrea să experimentez în viață
 - ✓ Ce ofer eu lumii?- contribuția personală
- Exemplu de pașaport creativ în Grădina Botanică din Roma „Arta ascunsă a naturii”



🌿 CREATIVE PASSPORT – The Hidden Art of Nature
 Orto Botanico di Roma – Erasmus+ KAT Experience
 📌 INTRO CHALLENGE: Team Identity
 Team name (inspired by a plant): Little Forest
 Draw your symbolic leaf here: 

Team motto about creativity:
Grow your thoughts, let them blossom

📍 STATION 1: The Tree of Emotion
 Location: Big Bamboo Grove
 Clue: "It whispers in the wind and stands tall with time – what feelings does it hide?"
 Team action:
 Choose a tree.
 Each member writes one emotion it might feel (as if it were a person).
 Sticky leaf emotions:

📌 1: SOFTLY
 📌 2: SOFTLY
 📌 3: HOPEFUL
 📌 4: PROUD

Group reflection notes:
 What stories or feelings did your tree inspire?
 How could this relate to storytelling in education?
 Poem inspired by the tree (short or collaborative):
TALL AND SILENT
Tree is a metaphor in stories, helping students
use metaphors and develop creative thinking



INSTRUMENTE DE ANTRENAMENT PENTRU TINERII CARE DORESC SĂ DEZVOLTE ABILITĂȚI DE CETĂȚENI ACTIVI

- SALTO YOUTH este o rețea de centre de resurse care oferă sprijin, oportunități avansate de învățare și formare în domeniul tineretului.

Funcționează ca un punct central pentru resurse și expertiză, având ca scop îmbunătățirea calității proiectelor de tineret și a activităților de lucru cu tinerii la nivel european. Oferă sprijin, formare și instrumente pentru a construi proiecte de calitate și pentru a dezvolta competențele tinerilor.

Proiect cetățenesc de mediu

- TITLU
- CLASA
- DURATA
- TIPUL ACTIVITĂȚII
- OBIECTIVE DE ÎNVĂȚARE
- ACTIVITĂȚI (se pune accent pe materialele folosite)
- REZULTATE
- FEED-BACK(cum am ajuns la aceste obiective?)
- LOCAȚIA
- PROPUNĂTOR
- PERIOADA

APLICAȚII FOLOSITE IN CREAREA PROIECTELOR

1. PADLET- aplicație care permite utilizatorilor să creeze „aviziere” virtuale, numite și padlets, unde pot colecta, organiza și prezenta conținut într-un mod vizual și interactiv. Este un fel de perete pe care poți lipi notițe, imagini, videoclipuri, linkuri și documente.
2. GEMINI – platformă AI de la Google, este capabil de raționament complex, generare de text, analiza de imagini, codare și alte sarcini multimodale.

ZIUA INTERCULTURALĂ





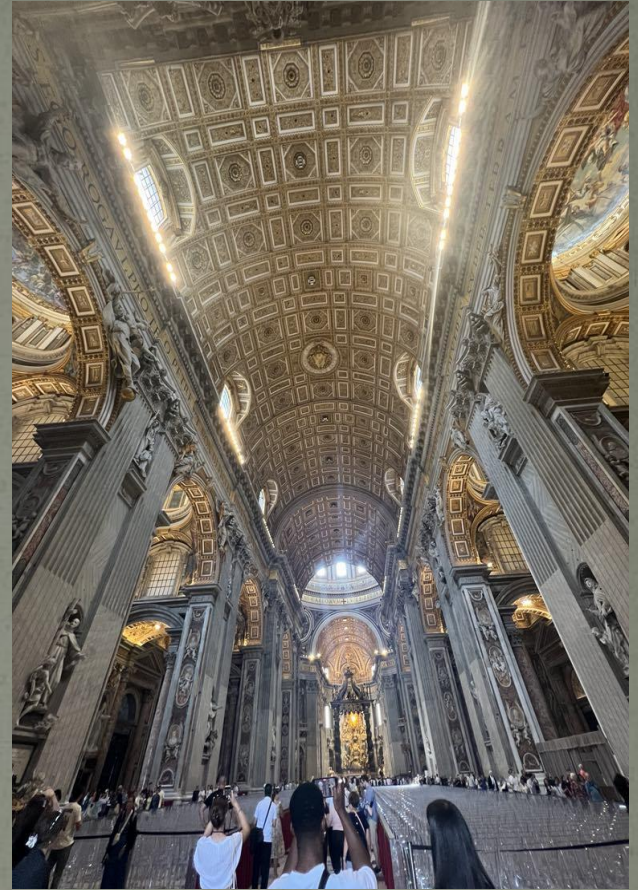
DIN VIZITELE NOASTRE PRIN ROMA...













VĂ MULȚUMIM!