



PROGRAMUL DE COOPERARE ELVEȚIANO-ROMÂN
SWISS-ROMANIAN COOPERATION PROGRAMME

Prezentul ghid - **Conectează-i la comunitate!** - cuprinde informații practice cu privire la modul în care pot fi facilitate proiectele de învățare prin serviciul în folosul comunității.

Parcurgând prezentul ghid veți înțelege mai bine conceptele de „comunitate”, „învățare prin serviciul în folosul comunității”, „proiecte de învățare prin serviciul în folosul comunității” și vă veți familiariza cu etapele unui astfel de proiect. De asemenea veți fi mai conștienți în legătură cu aspectele care trebuie avute în vedere, în fiecare etapă a proiectului, pentru a stimula și dezvolta competențele și trăsăturile de caracter ale tinerilor care implementează proiectul.

Acest ghid își propune să constituie un suport astfel încât să vă ușureze activitatea de facilitare a întâlnirilor de club (prin intermediul curriculumului IMPACT, secțiunea „Cetățenie activă”), care au ca tematică principală proiectul de învățare prin serviciul în folosul comunității.

Recomandăm ca, pentru fiecare proiect realizat în cadrul clubului, să reveniți întotdeauna la conceptele expuse în acest ghid.

Coordonator și autor principal al ghidului “Conectează-i la comunitate!”: Tiberiu Culidiuc
Co- autor: Ramona Câmpean, Maria Butyka, Sorana Pogăcean

SUMAR

| | |
|---|----|
| 1. CE ESTE UN PROIECT DE ÎNVĂȚARE PRIN SERVICIUL ÎN FOLOSUL COMUNITĂȚII. | 2 |
| 1.1. Cum se produce învățarea prin proiecte în serviciul comunității? | 3 |
| 1.2. Beneficii ale implicării IMPACT în comunitate | 4 |
| 1.3. Tipologia proiectelor IMPACT | 5 |
| 1.3.1 Tipuri de proiecte în funcție de nivelul de generalitate | 5 |
| 1.3.2 Tipuri de proiecte în funcție de domeniul de acțiune al proiectului | 8 |
| 2. PAȘII PROIECTULUI DE SERVICIU ÎN FOLOSUL COMUNITĂȚII | 12 |
| 2.1 Etapa de Concepție | 13 |
| 2.1.1 Analiza comunității | 13 |
| 2.1.2 Identificarea problemei | 18 |
| 2.1.3 Enunțarea problemei (identificarea cauzelor și efectelor) | 22 |
| 2.1.4 Scopul proiectului | 23 |
| 2.1.5 Obiectivele proiectului și impactul proiectului | 24 |
| 2.1.6 Grupul țintă și beneficiarii proiectului | 25 |
| 2.2 Etapa de Planificare | 25 |
| 2.2.1 Activități și sarcini în cadrul proiectului | 26 |
| 2.2.2 Tipuri de roluri în proiect | 27 |
| 2.2.3 Planificarea bugetului | 28 |
| 2.2.4 Resursele proiectului și strângerea de fonduri | 30 |
| 2.2.5 Partenerii. Cum construim parteneriate durabile? | 31 |
| 2.2.6 Promovarea și diseminarea proiectului | 33 |
| 2.2.7 Formularul de proiect și template-ul de proiect | 37 |
| 2.3 Etapa de Implementare și Monitorizare | 38 |
| 2.4 Etapa de Evaluare a proiectului | 39 |
| 2.5 Etapa de Sărbătorire a proiectului | 42 |
| 3. ROLUL FACILITATORULUI ȘI VOCEA MEMBRILOR | 43 |
| 4. BIBLIOGRAFIE | 47 |

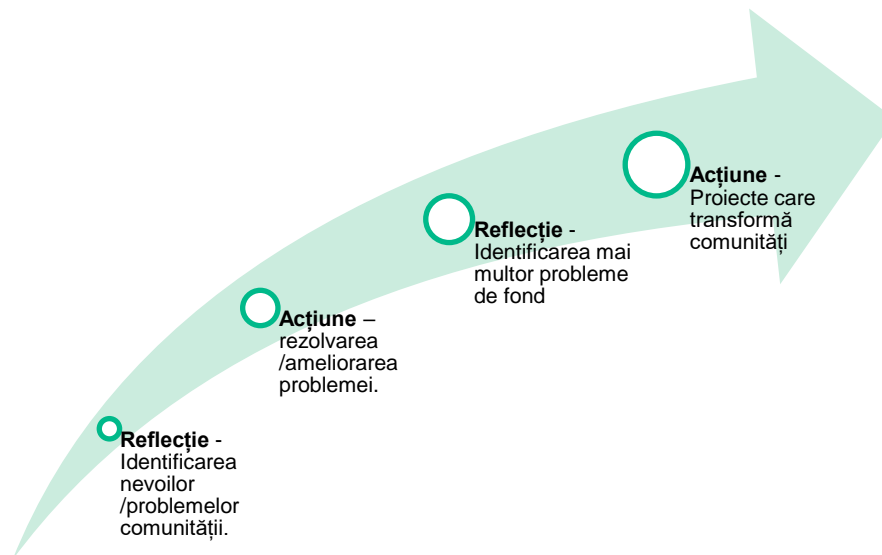
1. CE ESTE UN PROIECT DE ÎNVĂȚARE PRIN SERVICIUL ÎN FOLOSUL COMUNITĂȚII

Proiectele de învățare prin serviciul în folosul comunității reprezintă o modalitate de învățare care combină două mari componente:

- **implicarea civică**, prin proiecte de serviciu în folosul comunității ce se adresează unei nevoi reale din comunitate și
- **învățarea**, unde această implicare civică este conectată la achiziția de noi cunoștințe, abilități și valori, prin intermediul unui proces de reflecție structurată, pe parcursul și, în special, după implementarea proiectului.

În cadrul acestor proiecte învățarea pornește de la experiența directă. Tinerii analizează comunitatea cea mai apropiată de ei, identifică nevoi și probleme folosindu-se de mijloace specifice și, pe baza unor criterii prestabilite, aleg să abordeze pe cea care corespunde cel mai bine grupului. Urmează apoi partea de acțiune - planificarea și implementarea, după care proiectul se încheie cu evaluarea obiectivelor și a învățării. Este momentul reflecției structurate prin care, în calitate de lideri facilitatori, oferiți tinerilor posibilitatea de a conștientiza cele învățate, de a identifica competențele dezvoltate și de a stabili noi niveluri de provocare pentru următoarele proiecte. Pe măsură ce avansează, tinerii vor fi interesați astfel să abordeze probleme tot mai complexe, mai greu de soluționat, antrenând și alți actori din comunitatea în care trăiesc.

Învățarea presupune deci un ciclu continuu de acțiune și reflecție, asigurând o evoluție continuă a dezvoltării membrilor IMPACT, dar și o creștere a calității proiectelor și a complexității problemelor abordate:



1.1. Cum se produce învățarea prin proiecte în serviciul comunității?

Învățarea prin serviciul în folosul comunității pornește de la convingerea că tinerii sunt „persoane capabile, productive și contribuabili valoroși în comunitate” [1].

Spre deosebire de proiectele de serviciu în folosul comunității, care răspund justificat unei nevoi a comunității, proiectele de **învățare prin serviciul în folosul comunității**, au două componente esențiale, care le diferențiază de simpla activitate de serviciu comunitar (Fundatia Noi Orizonturi, 2009, p.93):

- 1) Includerea obiectivelor de învățare
- 2) Reflecția structurată pe parcursul și la sfârșitul proiectelor

Proiectul de serviciu în folosul comunității (community service) reprezintă de fapt o muncă depusă de o persoană sau un grup de persoane, de pe urma căreia beneficiază comunitatea. Serviciul se adresează de obicei comunității apropiate, în care locuim, iar beneficiarii pe care îi ajutăm fac parte de obicei din următoarele categorii: copii, vârstnici, persoane cu dizabilități, animale fără adăpost, spații verzi neamenajate etc.

Proiectul de învățare prin serviciul în folosul comunității este o abordare educațională care combină obiectivele de învățare pentru grupul care implementează proiectul și serviciul în folosul comunității pentru a asigura o experiență de învățare pragmatică, progresivă în timp ce se satisfac/rezolvă nevoile sociale.

Învățarea prin serviciul în folosul comunității se distinge de simpla implementare a unor proiecte comunitare prin faptul că asigură condiții pentru:

- ✓ dezvoltarea competențelor de viață și aplicarea lor;
- ✓ utilizarea competențelor dezvoltate (de ex. managementul proiectelor, comunicare, competențe tehnice, etc.) în situații reale;
- ✓ crearea unei relații de reciprocitate între cei doi termeni cheie pe care îi conține: *serviciul* care intensifică învățarea și *învățarea* care intensifică dorința de a-i ajuta pe ceilalți;
- ✓ reflecția individuală și de grup, cunoscută ca o modalitate de dezvoltare (inter)personală prin care tinerii își dezvoltă valori morale importante;
- ✓ experimentarea personală a beneficiilor serviciului comunitar și a unei vieți ghidate de principii morale.

Cele trei obiective majore ale învățării prin serviciul în folosul comunității sunt:

- ✓ încurajarea tinerilor să vină în sprijinul comunității prin proiecte de servicii comunitare utile;
- ✓ înzestrarea tinerilor cu instrumente și mijloace pe care să le folosească practic în proiectele lor;
- ✓ încurajarea tinerilor să conștientizeze valorile morale, prin auto-reflecție și de grup asupra experienței câștigate în timpul proiectelor de serviciu în folosul comunității.

1.2 Beneficii ale implicării IMPACT în comunitate

Învățarea prin serviciul în folosul comunității oferită în cluburile IMPACT asigură o serie de beneficii directe și indirecte liderilor IMPACT, participanților IMPACT, familiilor participanților, școlilor și comunității. Iată câteva din aceste beneficii [2]:

Beneficii pentru liderii IMPACT :

- ✓ Își însușesc mai bine valorile pro-sociale;
- ✓ Își dezvoltă abilitățile de lider;
- ✓ Își dezvoltă competențe specifice în domeniul facilitării grupurilor, facilitării proiectelor, facilitării învățării;
- ✓ Au parte de bucuria de a lucra cu tinerii;
- ✓ Sunt o parte vitală a schimbărilor pozitive din comunitățile lor.

Beneficii pentru membrii IMPACT :

- ✓ Se distrează într-un mod sănătos;
- ✓ Învăță ce este cu adevărat o comunitate;
- ✓ Obțin rezultate mai bune la școală datorită participării la proiecte;
- ✓ Participarea la IMPACT le acoperă unele nevoi umane de bază, cum ar fi nevoia de joacă și nevoia de amuzament;
- ✓ Interiorizează valorile morale și beneficiile colaborării;
- ✓ Își dezvoltă stima de sine, pe baza unor valori pro-sociale și sentimentul de realizare, prin implementarea unor proiecte concrete;
- ✓ Au experiența unui cerc de prieteni adevărați;
- ✓ Își dezvoltă competențe specifice (management de proiect, management personal și de grup, competențe tehnice, competențe de comunicare și competențe de inovație și creativitate);
- ✓ Înțeleg că sunt purtători de valori în comunitatea lor;
- ✓ Își formulează scopuri importante pentru viitor;
- ✓ Înțeleg mai bine și trăiesc în spiritul valorilor morale;
- ✓ Au un sens sporit al responsabilității civice;
- ✓ Au încredere și contribuie la schimbarea în bine a propriei comunități;
- ✓ Tranziția la viața de adult se realizează într-un mod pozitiv.

Beneficii pentru familiile participanților:

- ✓ Se adâncește încrederea și respectul între membrii familiei;
- ✓ Competențele de comunicare și de rezolvare de conflicte însușite de copii îmbunătățesc relațiile din familie;
- ✓ Părinții pot avea încredere în felul în care copiii își petrec timpul liber la IMPACT.

Beneficii pentru școală:

- ✓ Elevii se gândesc mai serios la învățatură când îi văd aplicațiile practice;
- ✓ În cazul elevilor din IMPACT probabilitatea ca aceștia să copieze scade, deoarece ei învață importanța integrității;
- ✓ Presiunea pozitivă din partea grupului contribuie la dezvoltarea comportamentului moral în rândul tuturor elevilor;

- ✓ Profesorii, proprietatea școlii și regulamentul școlii vor fi mai respectate;
- ✓ Școala beneficiază direct din proiectele de serviciu în folosul comunității care promovează educația;
- ✓ Școlile pot oferi cu ușurință un model coerent de educație non-formală care este ușor realizabil.

Beneficii pentru comunitate:

- ✓ Se intensifică și se dezvoltă acțiunile civice;
- ✓ Proiectele de serviciu în folosul comunității contribuie la înfrumusețarea, educarea și activarea comunității;
- ✓ Crește responsabilizarea autorităților;
- ✓ Educația este îndreptată împotriva corupției;
- ✓ Creșterea capitalului social îmbunătățește calitatea vieții tuturor;
- ✓ Abilitățile îmbunătățite ale tinerilor conduc la dezvoltare economică;
- ✓ O comunitate mai curată și mai sigură datorită proiectelor de club;
- ✓ Conectarea școlii la comunitate și cultivarea mândriei pentru comunitatea proprie;
- ✓ Comunitatea îi privește pe tineri ca resursă și nu ca o problemă;
- ✓ Se adresează nevoilor comunității.

1.3. Tipologia proiectelor IMPACT

Atunci când vorbim de tipuri de proiecte de învățare prin serviciu în folosul comunității, în IMPACT utilizăm două mari clasificări: în funcție de nivelul de generalitate al serviciului în folosul comunității și în funcție de domeniul de acțiune al proiectului.

1.3.1 Tipuri de proiecte în funcție de nivelul de generalitate

Există mai multe niveluri de generalitate ale serviciului în folosul comunității: **serviciul direct, indirect, advocacy și antreprenoriat social**. Toate acestea sunt bune pentru diferite propuneri și pentru diferite etape în dezvoltarea grupului. În timp ar trebui să încercați să includeți toate aceste tipuri de proiecte în activitățile clubului dvs. [3]

Primul tip de serviciu este serviciul direct. Un proiect de serviciu direct este unul în care membrii IMPACT se implică personal și vin în mod direct în întâmpinarea unei anumite nevoi sau probleme a comunității. De exemplu, dacă clubul IMPACT plănuiește o zi în care să se ducă afară și să strângă gunoaiile dintr-un parc, ei fac un serviciu direct. Serviciul direct are beneficiul unei mari vizibilități și răsplata imediată. Participanții vor fi capabili să vadă cât de mult gunoi au adunat, să vadă un parc curat în fața geamului lor și să urmărească copiii jucându-se acolo. Serviciul direct are un raport unu la unu al efortului cu impactul: dacă sunt 20 de membrii în grupul tău IMPACT care strâng gunoiul timp de 8 ore, ei vor putea să strângă o cantitate de gunoi proporțională cu 20 de oameni lucrând o zi normală de lucru. Acest tip de proiect este în general cea mai bună alegere pentru un grup nou format. Serviciul direct întâlnește nevoia unui nou club de a obține un succes la început de drum și de a vedea rezultatul direct și palpabil al muncii lor.



Alte exemple:

- Vizite la un cămin de bătrâni;
- Meditații oferite copiilor mai mici pentru efectuarea temelor pentru acasă;
- Prezentări în școli, pe diferite tematici cum ar fi: violența, prevenirea consumului de droguri, etc.

Al doilea tip de serviciu este numit serviciul indirect. Proiectele serviciului indirect implică direcționarea tuturor resurselor pentru a-i ajuta pe cei care sunt serviți. De exemplu, dacă clubul IMPACT strânge fonduri pentru adunarea gunoiului (pe care nu îl va strânge în mod fizic) pentru un cartier mai sărac, clubul face un serviciu indirect. Serviciul indirect poate fi mai puțin recompensat în anumite privințe pentru tineri și, mai ales, îi lipsește de contactul vizual cu beneficiarii. În orice caz, poate avea un potențial mai mare al raportului efort-impact față de serviciul direct. De exemplu, participanții clubului tău IMPACT pot descoperi că pot aduna bani pentru strângerea gunoiului în 10 cartiere diferite. În acest fel ei vor realiza mult mai mult decât dacă ar fi strâns personal gunoiul printr-un proiect de serviciu direct. Acest nivel de serviciu este potrivit atunci când clubul IMPACT începe să crească și să se maturizeze. Este esențial ca serviciul indirect să fie întotdeauna omogen cu reflecția asupra propunerii activității; reflecția intenționată și interacțiunea cu beneficiarii va preveni devierea proiectului spre un simplu act de caritate cu puțin impact asupra participanților IMPACT.



Alte exemple:

- Alcătuirea unei pagini web în care este prezentată istoria orașului;
- Colectarea/ distribuirea de alimente și îmbrăcăminte pentru persoane în nevoie;
- Organizarea de evenimente de fundrasing pentru diferite cauze etc.

Advocacy este cel de al treilea tip de serviciu. Un proiect de serviciu "advocacy" implică participanții în educația publică și dezvoltarea politică. Proiectele de tip advocacy abordează cauzele extreme ale problemelor comunității, încercând să elimine cauza problemelor și nu doar efectele. Dacă clubul IMPACT influențează obținerea unei legi care să presupună o amendă pentru cei care aruncă gunoiul în parc, ei vor face un proiect de advocacy. Advocacy are cel mai slab nivel de interacțiune, de obicei efectele nu sunt vizibile decât după câțiva ani, dar are cel mai mare impact. Un grup mic de 20 membrii IMPACT pot

cu succes să obțină o lege care să presupună curățenia în toate parcurile dintr-o regiune. Deși poate dura ani până când această lege să aibă efecte vizibile, acest precedent poate ușor avea un impact național. Liderii IMPACT ar trebui să știe că un proiect “advocacy” presupune cel mai înalt grad de provocare al oricărui tip de serviciu în folosul comunității. Are cele mai puține rezultate vizibile și în general nu trebuie abordat decât după ce grupul IMPACT a îndeplinit cu succes câteva proiecte mai simple.



Alte exemple:

- informarea publicului cu privire la diferite subiecte de interes general;
- a vorbi în numele unor segmente ale populației care nu pot fi reprezentate (oamenii străzii etc.).

Proiectele denumite generic de antreprenariat social presupun micro-business-uri sau acțiuni de fundraising pe termen mai lung care generează venituri ce vor fi folosite pentru o cauză socială.



Exemplu: Membrii clubului au învățat să crească ciuperci pe care le-au vândut, iar banii i-au folosit pentru a-i învăța pe copiii dintr-un centru de plasament cum să își facă un business.

1.3.2 Tipuri de proiecte în funcție de domeniul de acțiune al proiectului

Domeniile de acțiune ale proiectelor de serviciu în folosul comunității pot avea o arie de manifestare foarte diversă: proiecte sociale, proiecte ecologice sau de mediu, proiecte educaționale, proiecte de antreprenoriat social, proiecte de promovare a sănătății, proiecte culturale, proiecte de advocacy, etc.

Proiectele sociale. Acest tip de proiecte urmăresc o cauză socială cum ar fi, de exemplu, diferitele forme de sprijin pentru categorii dezavantajate (persoane cu dizabilități, vârstnici, familii sărace, copiii străzii, etc.).

Exemplu: Membrii IMPACT de la clubul Ciocoholicii/ Liceul Teoretic Avram Iancu, Cluj Napoca și-au dorit să fie aproape de cele 8 fetițe orfane de la Casa Maria Gabriela în preajma sărbătorilor de Crăciun prin proiectul „Toată Lumea Merită o viață dulce”. Pentru a-și atinge scopul, membrii IMPACT și-au propus ca principal obiectiv organizarea unor activități de strângere de fonduri, din banii strânși urmând să achiziționeze cadouri pentru aceste fetițe. Activitățile pe care le-au propus colegilor lor din școală au fost: concursuri și competiții sportive la care au participat elevii claselor primare; un târg de Crăciun cu vânzare de produse făcute manual (obiecte decorative de Crăciun); o scenetă de Crăciun creată și interpretată chiar de ei și Carnavalul WinterFest – unde în urma unei taxe de participare, elevii claselor de gimnaziu s-au putut distra luând parte la activități sportive, dansuri, concursuri, jocuri interactive. În final au strâns 800 de lei din care au achiziționat cadouri frumoase pentru fiecare din cele 8 fetițe de la Casa Maria Gabriela.



Proiectele de mediu (ecologice). Sunt proiecte care vizează în mod direct acțiuni corelate cu dezvoltarea conștiinței ecologice și a comportamentului ecologic (acțiuni de protecție a mediului, împădurire, îngrijire și curățare a parcurilor și grădinilor publice, promovare a comportamentului ecologic, reciclare, etc.).

Exemplu: Proiectul "INFO HÂRCICLEAZĂ" și-a propus să realizeze o campanie de colectare a hârtiei reciclabile, în cadrul Liceului de Informatică "Tiberiu Popoviciu" din Cluj Napoca, cu scopul de a strânge fonduri. Proiectul s-a adresat tuturor elevilor de liceu, gimnaziu și ciclu primar, fiind premiată clasa care a adunat cea mai multă hârtie. Pentru colectarea hârtiei adunate, clubul a găsit un partener care să o cumpere, cântărească și să o transporte. Cu fondurile obținute de pe urma proiectului "INFO HÂRCICLEAZĂ", în jur de 600 de lei din vânzarea a 2350 kg de hârtie, clubul a finanțat proiectul în folosul comunității "Zilele Elevilor Info" ce a avut ca scop apropierea elevilor de activitățile formale desfășurate în școală.



Proiectele de sănătate. Sunt proiecte care vizează rezolvarea sau ameliorarea unei probleme a sistemului de sănătate public local (spitale), promovarea unor obiceiuri alimentare sănătoase, încurajarea tinerilor să practice activități sportive pentru a evita sedentarismul, promovarea unui stil de viață sănătos, etc.

Exemplu: Scopul clubului Zâmbirii Norocoși, Școala Singidava, Cugir este și acela de a ajuta cât mai mult comunitatea, de aici și ideea proiectului „Copii pentru copii”. „Astfel, la începutul lunii iunie au organizat campanii de strângere de jucării, jocuri, cărți pentru copii, puzzle-uri. Au transformat o sală goală, zugrăvind-o, pictând pereții cu personaje de povești, achiziționând covoare, perdele, rafturi și aducerea de zeci de jucării, cărți de povești, într-un spațiu de joacă și relaxare pentru copii internați în spital, urmând să meargă lunar la spital pentru a implica copiii internați în diverse activități: ateliere de pictură, desen, ore de povești, etc.



Proiectele educaționale. Sunt proiecte care vizează componenta educațională, având ca elemente definitorii activități de învățare în context formal sau non-formal. Educația financiară, educația pentru sănătate, educația pentru promovarea drepturilor omului sunt doar câteva din domeniile în care proiectele educaționale pot fi dezvoltate în spațiul comunității.

Exemplu: Proiectul membrilor IMPACT LEGO de la Colegiul Sylvania din Zalău „Gusturi vechi cu impact azi” a constat în promovarea rețelor vechi, sălăjene strânse din satele bunicilor. Au reușit să adune 23 de rețete, pe care le-au printat cu povestea din spatele fiecărei rețete, fiind donate ulterior Centrului Național de Informare și Promovare Turistică Zalău. Pentru promovarea proiectului au organizat un eveniment culinar în centrul orașului, membrii IMPACT reușind să convingă câteva restaurante locale să includă în meniul lor, timp de o săptămână, aceste rețete, dar și pe bucătarul Mihai Groza care le-a fost alături pe parcursul proiectului, i-a sfătuit și i-a învățat să gătească câteva din rețetele promovate. În scopul organizării evenimentului culinar, precum și a tipăririi materialelor informative, aceiași tineri au organizat o campanie de strângere de fonduri, tot în centrul Zalăului - „Să ne pregătim pentru Moș Nicolae!” unde au oferit trecătorilor ocazia de a servi un ceai cald, de a cumpăra nuielușe artisanale, de a fi portretizați într-o caricatură, de a comanda o împletitură de păr, de a li se lustrui pantofii. În final au strâns suma de 3000 de lei, acești banii fiind folosiți pentru tipărirea pliantelor ce au fost oferite Centrului Național de Informare și promovare Turistică Zalău, pliante care vor ajunge în mâna a sute de turiști dornici să cunoască Sălajul și să deguste bunătățile culinare din zonă.



Proiectele de advocacy. Sunt proiectele care încearcă să rezolve o anumită problemă a comunității, prin eforturi și acțiuni organizate astfel încât să influențeze atitudinea publică și cea politică.

Exemplu: Prin proiectul "Ridică-te Împotriva Violenței" membrii IMPACT de la Școala Gimnazială Nr. 2, Lupeni au observat că în școală există multă violență atât verbală cât și fizică. În cadrul proiectului au făcut prezentări pentru diferite clase având ca tematică anti-violența, pentru le arăta elevilor că nu este folositor să gândim cu pumnul sau să utilizăm cuvintele urâte. Au împărțit în școală pliante cu informații despre efectele violenței. În plus, au realizat o pictură murală, instalată în curtea școlii cu un mesaj împotriva violenței verbale – ca să arate cât de urât ești când vorbești urât.



Proiectele de antreprenoriat social. Sunt proiecte care vizează construirea unei afaceri sustenabile pe termen mediu și lung, cu scopul rezolvării unei probleme sociale. Ca orice afacere, o afacere socială este generatoare de profit, însă banii sunt folosiți pentru a rezolva o problemă socială (de mediu, de sănătate, educație, etc).

Exemplu: Membrii IMPACT, The Raisers, Colegiul Național Ioan Slavici, Satu Mare și-au propus prin afacerea lor socială „IMPRIMĂ FERICIRE” să rezolve două probleme: una a fost lipsa unui xerox în școală, iar a doua a fost sprijinirea Centrului Familial Ana. Ei au cumpărat un xerox cu banii obținuți din aplicația la competiția de proiecte. Apoi au început să multiplieze pentru colegii lor diferite materiale și cu banii strânși din oferirea acestui serviciu- xerox/imprimare, membrii IMPACT au reușit să strângă lunar în jur de 200-300 lei, banii cu care au organizat pentru cei 10 copii cu dizabilități de la Centru Familial Ana activități periodice: ieșiri la teatru, muzeu, film, achiziționează răsaduri, semințe pentru a planta în grădina lor/ grădinărit; organizează ateliere de lectură, gătit, origami, achiziționează aparatură necesară – robot de bucătărie și cumpără de fiecare dată când merg produse alimentare, de igienă etc.

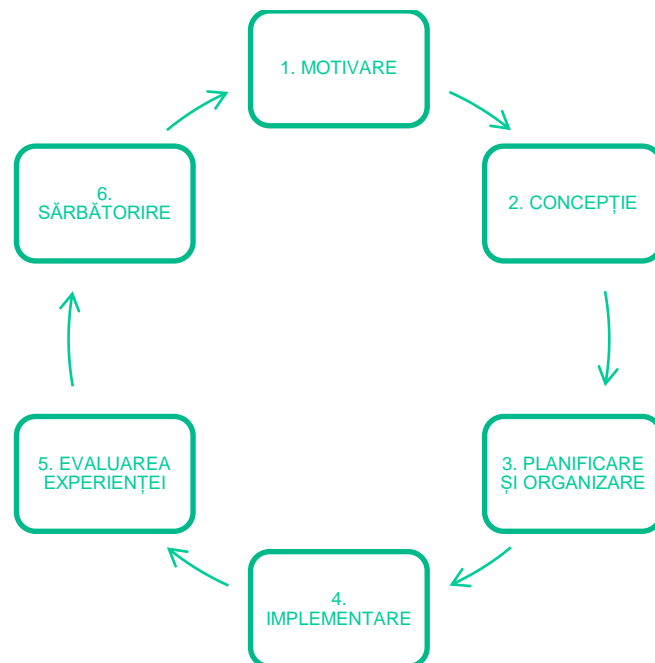


2. PAȘII PROIECTULUI DE SERVICIU ÎN FOLOSUL COMUNITĂȚII

Proiectul reprezintă un set de activități, planificate și controlate, încadrate într-o perioadă de timp determinată, care au drept scop producerea unei schimbări în bine a unei anumite situații.

Managementul proiectului reprezintă procesul de organizare și supraveghere a proiectului, prin care se asigură că acesta se realizează conform programării, în limitele bugetului și conform specificațiilor.

Pentru a putea concepe un proiect corect, din perspectiva managementului proiectelor de învățare prin serviciu în folosul comunității, este important să cunoaștem etapele care trebuie parcurse și importanța lor:



- Faza de **motivare** este începutul oricărui proiect de învățare prin folosul comunității, unde clubul își asumă responsabilitatea pentru realizarea unui proiect și revizuiesc noțiunile legate de planificarea și organizarea unui proiect în folosul comunității;
- Faza de **conceptie** este etapa din proiectul de învățare prin folosul comunității, unde clubul vizualizează cum va arata proiectul și căror nevoi va răspunde;
- Faza de **planificare** este aceea în care identificăm detaliile legate de cum și când se va realiza proiectul - identificarea resurselor necesare, calculul bugetului, calendarul proiectului și distribuirea de sarcini și responsabilități;
- Faza de **implementare** este aceea în care se execută proiectul! Aceasta include finalizarea activităților și a sarcinilor precum și monitorizarea progresului în cadrul proiectului

- Faza de **evaluare** este aceea în care proiectul se încheie! Include evaluarea finală a proiectului, a grupului și a învățării individuale; orice raportări ale proiectului și considerații asupra cum să menținem sustenabilitatea proiectului.
- Faza de **sărbătorire** marchează încheierea completă a proiectului și e o șansă bună pentru a arunca o privire în urmă asupra muncii depuse de clubul IMPACT și a ne bucura de timpul petrecut împreună într-un mod distractiv!

2.1 Etapa de Concepție

2.1.1 Analiza comunității

Termenul de analiză comunitară se referă la procesul de colectare, examinare și prelucrare a informațiilor cu privire la comunitate.

Ce informații se pot obține în urma unei astfel de analize?

- Determinarea contextului economic, social, cultural, religios în zona sau localitatea care ne interesează
- Identificarea resurselor existente
- Evaluarea infrastructurii existente în zonă
- Identificarea nevoilor populației și a problemelor existente (sociale, de mediu, din domeniul sănătății, educației, economic, cultural etc).

O comunitate reprezintă un grup de oameni care trăiesc într-un spațiu geografic comun și care sunt animați de nevoi, interese și norme de viață comune.

De unde putem colecta informații pentru a face o analiză a comunității?

- de la membrii comunității - prin răspunsurile date la chestionare, interviuri, sondaje de opinie etc.;
- de la experții din comunitate – care pot oferi informații în diverse domenii;
- de la oficialii aleși – pot oferi informații cu privire la situația regiunii pe care o reprezintă;
- de la reprezentanții diferitelor instituții locale: poliție, inspectorat școlar, etc. – pot oferi informații despre domeniul pe care îl reprezintă;
- de la organizațiile neguvernamentale - ca instituții care lucrează independent față de activitatea guvernului și care urmăresc desfășurarea unor activități în interes general sau în interesul unor nevoi specifice colectivității locale.

Ce metode pot fi utilizate pentru colectarea de informații despre comunitate?

În cele de mai jos prezentăm câteva din metodele cele mai folosite, cu mențiunea că lista poate fi extinsă: **observația directă, interviul cu membri sau reprezentanți ai comunității, focus-grup, sondajele de opinie.**

Observația directă

- reprezintă cea mai veche metodă de colectare a datelor
- tinerii pot merge într-un „tur al comunității” pentru a „vedea cu proprii ochii” cum este și ce se întâmplă în comunitate;
- Înainte de a merge în comunitate este indicată alcătuirea unui „Ghidul de observație”, care poate conține:
 - aspectele care interesează/ce se urmărește în comunitate (de exemplu, zonele în care deșeurile sunt aruncate pe jos în mod frecvent etc.);
 - locul sau locurile în care se face observația (se alcătuiește o listă cu locurile în care s-a identificat existența problemei supuse analizei);
 - perioada de timp în care se face observația și durata acesteia (de exemplu, timp de o săptămână, o zi, câteva ore);
 - modul în care se notează observațiile (se iau notițe, se fac poze, se filmează etc.).

Interviul

Reprezintă o conversație de tipul „față în față” permițând o înțelegere mai de profunzime a gândurilor și simțămintelor celui/ceilor intervievați. Interviul poate fi individual sau de grup.

Orice interviu presupune parcurgerea anumitor **etape**:

1. **Alegerea temei și a interlocutorului.** Întotdeauna, trebuie să fie aleasă persoana potrivită pentru tema interviului.
2. **Pregătirea interviului**
 - *Documentarea* – se face înainte de interviu, cu privire la persoana intervievată și tema discuției;
 - *Planul de întrebări.* Cel mai indicat ar fi un număr de 4-5 întrebări de bază. Acestea se pregătesc din timp și se scriu pe o foaie de hârtie.
 - *Stabilirea întâlnirii.* - se face împreună cu persoana ce urmează a fi intervievată trebuind stabilite: tema discuției, locul (dacă nu se realizează interviul prin e-mail sau prin telefon), data, ora, durata interviului, eventual motivele pentru care s-a apelat la ea.
3. **Interviul propriu-zis** - trebuie să respecte câteva reguli de bază:
 - *Menționați scopul interviului și modul în care vor fi folosite informațiile,* asigurându-l pe intervievat că nu îi vor fi făcute publice numele și răspunsurile.
 - *Ascultați,* vă aflați acolo ca să aflați cât mai multe, deci ascultarea e cea mai importantă parte a interviului.
 - *Nu întrerupeți,* oferiți interlocutorului posibilitatea de a transmite cu plăcere informația, lăsați-l să vorbească.
 - *Încadrați-vă în timpul stabilit,* ideal ar fi ca interviul să nu depășească 15-20 minute.
 - *Mulțumiți-i* la sfârșit intervievatului pentru suportul oferit.
4. **Ediția și centralizarea răspunsurilor**
 - După finalizarea interviului, trebuie prelucrate informațiile obținute – se păstrează din discuție doar elementele importante.

Dacă se urmărește identificarea unei nevoi a comunității, se alcătuiește o scală în care se introduc răspunsurile tuturor intervievaților.

Focus-grupul

Reprezintă o formă de interviu, realizat cu un grup de 8-10 persoane, în care discuția este focalizată pe o anumită temă, cu scopul obținerii unor informații mai de profunzime cu referire la problemele/ nevoile din comunitate.

Conducerea unui focus-grup necesită o planificare atentă și bune abilități de facilitare. Participanților li se pun o serie de întrebări cu privire la problema/nevoia comunității iar facilitatorul urmărește să monitorizeze intervențiile și să mențină focalizarea discuției astfel încât grupul să fie stimulat și se implice într-un mod colaborativ. În cadrul IMPACT, organizarea unui focus-grup presupune acumularea unui grad de experiență în ce privește moderarea și facilitarea grupurilor. Recomandăm metoda în special pentru cluburile care au implementat cel puțin câteva proiecte de învățare prin serviciul în folosul comunității.

Focus-grupul, ca metodă, prezintă o serie de avantaje:

- se culeg date mult mai rapid și mai ușor decât în cazul interviurilor individuale;
- permite utilizarea mai eficientă a timpului (durează de obicei 1-2 ore);
- permite o bună focalizare pe tematica/ problema de interes;
- datorită interacțiunii dintre participanți - oferă informații pe care interviurile individuale nu le pot oferi;

Etape pentru organizarea unui focus-grup

1. Pregătirea

- Documentarea cu privire la tematica propusă
- Alcătuirea unui plan de întrebări (3-4 întrebări de bază, fiecare cu subîntrebări)
- Recrutarea și selectarea participanților – se face pe bază de voluntariat
- Stabilirea locației - un spațiu confortabil care să ofere un mediu relaxant pentru discuțiile de grup;

2. Realizarea focus-grupului și înregistrarea datelor

- Introducerea în care sunt explicate scopul focus-grupului, modul în care vor fi înregistrate și utilizate informațiile și regulile de desfășurare a discuției;
- Lansarea întrebărilor, invitarea participanților să-și exprime ideile și moderarea discuției

3. Încheierea - în care se face o sinteză a discuției și se mulțumește participanților pentru contribuție și participare.

4. Transcrierea și organizarea informației obținute:

- Pe baza înregistrărilor (audio sau video) moderatorul va organiza, analiza și interpreta datele și informațiile obținute în urma focus-grupului.

Sondajele

Sunt metodele cele mai folosite pentru a aduna informații și opinii din comunitate. Se realizează de obicei prin intermediul chestionarelor.

Prezintă o serie de avantaje:

- nu necesită resurse financiare mari
- nu solicită mult efort din partea celui ce chestionează
- pot conține răspunsuri standardizate (simplifică modul de colectare a datelor)

Câteva reguli de construcție a unui chestionar:

- să fie adecvat scopului cercetării care se face în comunitate;
- să fie scurte și simple;
- să fie ușor de înțeles de toți cei cărora urmează să le fie adresat;
- respondenții să poată răspunde relevant la întrebări (să fie în cunoștință de cauză);
- să nu genereze tendința de distorsionare a răspunsurilor.

În IMPACT, unul din dezavantajele chestionarului este că aplicarea acestuia durează, iar oamenii s-ar putea să nu aibă o disponibilitate mare de timp. Unii vor refuza, însă cei care vor răspunde pot genera și o serie de soluții care ajută la rezolvarea problemelor identificate.

Ce instrumente putem folosi pentru a face analiza comunității?

Cele mai utilizate instrumente de analiză a comunității sunt: **analiza SWOT, harta comunității, photovoice, analiza articolelor din presa locală**

Analiza SWOT este o metodă [4] folosită în special în mediul de afaceri pentru a ajuta la proiectarea unei viziuni de ansamblu asupra afacerii însă își găsește aplicabilitatea și pentru alte domenii (cum ar fi, în cazul nostru, analiza comunității). SWOT este un acronim pentru: Strengths (puncte tari), Weaknesses (puncte slabe), Opportunities (oportunitati) și Threats (amenințări).

Exemplu pentru analiza comunității:

| Analiza SWOT | |
|--|--|
| Puncte tari: Care sunt aspectele pentru care comunitatea este recunoscută ca fiind foarte bună? Care ar fi acele caracteristici unice ale comunității? Care sunt resursele comunității (umane, fizice, financiare)? Cum avantajează locația geografică comunitatea noastră? Care sunt calitățile și reputația comunității? | Puncte slabe: Care ar fi acele lucruri care ar trebui îmbunătățite în comunitatea noastră? Care sunt aspectele financiare cu care se confruntă comunitatea? Ce ar trebui să fie îmbunătățit la nivel de comunitate? Ce resurse ne lipsesc în comunitate? Ce ar trebui evitat în comunitate pentru a evita greșelile din trecut? Care sunt dezavantajele comunității din punctul de vedere al locației geografice? |
| Oportunități: Ce schimbări din exteriorul comunității pot fi exploatate pentru beneficiul comunității? Ce resurse pot fi atrase din afara comunității? Ce parteneriate/ alianțe din exteriorul comunității ar putea contribui la îmbunătățirea lucrurilor? | Amenințări: Care sunt obstacolele externe care împiedică comunitatea să-și rezolve problemele? Care sunt resursele pe care comunitatea nu le poate obține? |

Harta comunității reprezintă o ilustrare grafică a comunității, oferind o imagine de ansamblu a problemelor, nevoilor și resurselor comunității. E important ca membrii IMPACT să facă o analiză completă comunității: de la infrastructură, principalele instituții, resursele din comunitate, zonele cu probleme, răspândirea etnică în teritoriu etc.



Pentru a construi harta comunității, membrii IMPACT sunt împărțiți în grupe de lucru care primesc coli de flipchart și creioane colorate. Se cere grupurilor să deseneze harta comunității pornind de la locurile relevante pentru persoanele din grup, resursele disponibile, problemele și nevoile identificate. După finalizarea hărților are loc prezentarea hărților din partea fiecărui grup, după care are loc procesarea, în urma căreia se vor extrage și prioritiza nevoile, după care se vor alege nevoia principală pe care se va construi următorul proiect. Harta comunității poate fi folosită de fiecare dată când începem un proiect. Liderul se poate întoarce cu clubul la această hartă pentru a identifica care este următorul proiect pe care doresc să lucreze.

La alcătuirea hărții comunității, pot fi invitați să-și aducă contribuția și alți reprezentanți ai comunității

Photovoice

Fotografiile și poveștile, aceasta este esența metodei Photovoice. „Photo” înseamnă în engleză „fotografie”, iar „voice” înseamnă voce, adică să „vorbești” prin imagini. [5]

Photovoice este un demers ce presupune mai multe etape consecutive:

- a. Identificarea temei și recrutarea participanților (exemplu de teme: zone cu probleme de mediu din comunitate, zone în care sunt prezente persoanele care trăiesc pe străzi, spațiile verzi distruse/neamenajate, spațiile mai puțin frumoase – cu graffiti pe clădiri, mizerie pe jos, bănci rupte etc)
- b. Asigurarea trainingului participanților (dacă cunoaștem o persoană resursă, un fotograf cu experiență, un atelier de 1-2 ore despre cum putem surprinde realitatea mai frumos astfel încât imaginile să ne vorbească, ar fi de mare ajutor).
- c. Selectarea și analiza fotografiilor. Participanții trebuie să se reunească într-un grup de tip **focus-grup** pentru a selecta fotografiile ce vor participa mai departe în acțiunea de sensibilizare, atenționare la problema propusă. Dialogul activ specific metodei focus-grup prezintă avantajul de a permite contextualizarea fotografiei, cât și înregistrarea informațiilor oferite de către fiecare participant.
- d. Prezentarea rezultatelor și inițiative pentru găsirea rezolvării problemelor semnalizate

Photovoice este o metodă valoroasă deoarece atrage atenția comunității asupra unor probleme ce afectează întreaga activitate. De asemenea, comunitatea poate participa și prin selectarea fotografiilor în procesul de analiză.

Analiza articolelor din presa locală

În cercetarea articolelor și a reportajelor apărute în mass-media, ar trebui luate în calcul cel puțin următoarele elemente [6]:

- Care sunt cele mai importante articole mass-media despre problemele și despre nevoile comunității?
- Există știri locale zilnice/săptămânale cu privire la problemele comunității?
- Care sunt cele mai frecvente probleme semnalate?
- Sunt menționate inițiative locale de rezolvare a problemelor? Este comunitatea implicată? Cum?
- Care sunt soluțiile propuse de diferitele organizații, așa cum reies acestea din presa locală?
- Articolele menționează aspecte legislative cu privire la respectivele probleme?
- Există articole cu exemple de proiecte și de bune practici?
- Există articole cu idei de afaceri durabile? Dar articole despre amprenta ecologică a comunității?

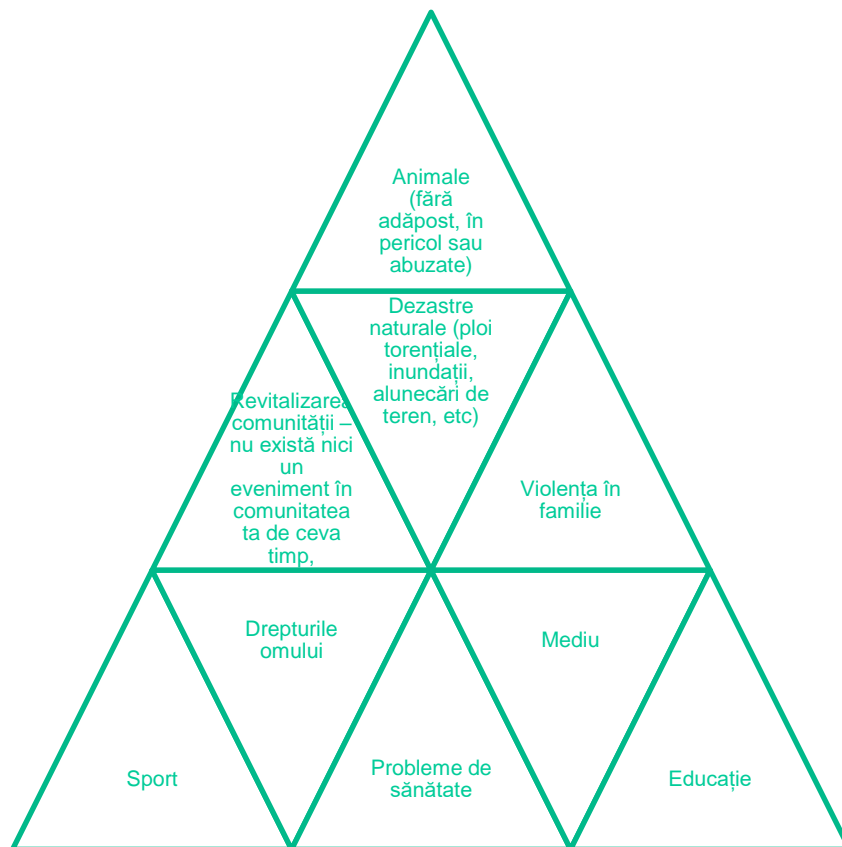
2.1.2 Identificarea problemei

De ce este important să identificăm problemele din comunitatea noastră?

Problemele sunt cele care ne afectează viața, într-un mod sau altul. Nu putem să ne asumăm responsabilitatea pentru a rezolva toate problemele din lume, însă putem să ameliorăm/rezolvăm o parte din problemele din comunitatea noastră.

Procesul de analiză a comunității îi ajută pe membrii IMPACT să identifice problemele și nevoile din comunitate și să decidă asupra căreia dintre ele îi va răspunde proiectul lor de învățare prin serviciu în folosul comunității.

Dacă ai nevoie de câteva idei care să te ajute să începi să identifici problemele din comunitatea ta poți începe de la lista de mai jos:



Întrebări cu privire la problemă.

În cele de mai jos sunt enunțate o serie de întrebări care-i pot ajuta pe membrii IMPACT să-și clarifice problemele identificate și să decidă asupra căreia se vor opri:

- De ce este aceasta o problemă?
- Cât de multe știm despre problemă?
- De ce alte informații mai avem nevoie?
- A cui este problema?
- Cine este afectat de această problemă?
- Care este impactul problemei în comunitate?
- Cum se manifestă efectele negative ale acesteia?
- Este urgentă rezolvarea ei și de ce?
- Care ar fi consecințele nerezolvării problemei?
- S-a mai încercat rezolvarea ei? De către cine?
- În ce stadiu se va afla problema după finalizarea proiectului?

Întrebările de mai sus precum și raportarea la un set de criterii de selecție a problemei, îi vor ajuta pe membrii clubului să decidă mai ușor cu privire la problema pe care își doresc s-o amelioreze/rezolve.

Criterii în procesul de selecție:

- ✓ Timpul necesar rezolvării problemei (trebuie ținut cont de faptul că membrii IMPACT se întâlnesc o dată pe săptămână pentru doar două ore; clubul trebuie să implementeze un proiect o dată la 3-4 luni)
- ✓ Resursele financiare, materiale și umane avute la dispoziție (are clubul suficiente resurse pentru a rezolva/ameliora problema printr-un proiect de serviciu în folosul comunității?)
- ✓ Complexitatea problemei (trebuie ținut cont de gradul de experiență al clubului în implementarea proiectelor, dar și de nivelul de provocare; un proiect prea greu, pentru un club neexperimentat poate duce la demotivarea membrilor)
- ✓ Numărul beneficiarilor
- ✓ Existența sau nu a acceptului beneficiarilor direcți
- ✓ Existența unor persoane/instituții direct interesate să se alăture ca parteneri în proiect etc.

Metode de luare a deciziilor cu privire la problema ce va fi abordată:

- ✓ Prin vot democratic;
- ✓ Prin invitarea la întâlnire a unor specialiști în problemele selectate care să vină cu informații suplimentare despre problemă atfel încât decizia să fie mai ușoară
- ✓ Printr-o dezbatere argumentată – pro/contra pentru fiecare problemă în parte
- ✓ Prin alcătuirea tabelor decizionale - pe o coloană, sunt introduse toate problemele identificate, iar pe celelalte coloane sunt introduse criteriile precum frecvența cu care este întâlnită, importanța, fezabilitatea (capacitatea de a rezolva problema cu resursele avute la dispoziție) etc. Pentru membri IMPACT de gimnaziu pot fi alese și alte criterii de genul: "fierbinte, cald, cald, rece" sau „nou, atractiv, realizabil”. Se stabilește o grilă de notare: 1 (cea mai mică notă) – X (câte probleme avem). Se introduc notele în tabel și se va calcula totalul. [7]

Exemplu 1:

| Problema | Frecvență | Fezabilitate | Importanță | Total |
|------------|-----------|--------------|------------|-------|
| Problema 1 | 2 | 4 | 3 | 9 |
| Problema 2 | 1 | 3 | 2 | 6 |
| Problema 3 | 4 | 2 | 2 | 8 |

Exemplu 2:

| Problema | Fierbinte | Cald | Călduț | Rece |
|------------|-----------|------|--------|------|
| Problema 1 | 1 | | 2 | |
| Problema 2 | | 2 | | 2 |
| Problema 3 | 3 | 3 | 3 | |
| Total | 4 | 5 | 5 | 2 |

- ✓ Tabelele decizionale ar putea include și alte criterii de sortare pe coordonatele important – urgent [7], ca în exemplul de mai jos:

| IMPORTANT | URGENT | | | |
|------------|-----------|-----------------|----------------|----------------|
| | | perioadă scurtă | perioadă medie | perioadă lungă |
| | trebuie | problema 3 | problema 1 | |
| | | | problema 5 | |
| | | | | |
| | ar trebui | | problema 6 | |
| | | problema 4 | | |
| | | | | |
| | se poate | | | problema 8 |
| | | | | problema 7 |
| | | problema 10 | | |
| problema 2 | | | | |

Recomandări pentru lideri:

- ✓ Lista de probleme poate fi foarte largă; este bine să încurajați tinerii să răspundă la o problemă care să poată fi abordată cu resursele materiale, umane și de timp disponibile pentru proiect.
- ✓ Chiar dacă există diferențe de opinie, oferiți membrilor clubului posibilitatea să simtă că au avut ocazia să își exprime aceste opinii, altfel s-ar putea ca unii dintre ei să fie dezamăgiți sau supărați de pe urma acestui proces.
- ✓ **Este important de asemenea ca fiecare din membrii clubului să simtă că decizia luată a fost una democratică și participativă** (alegerea problemei se poate face prin vot democratic, cu ajutorul unor invitați care să ofere informații despre problemă și să aducă claritate, prin analizarea fiecărei probleme identificate – prin argumentare pro/contra etc);
- ✓ Lista cu problemele și nevoile comunității poate fi afișată în sala de întâlnire; aceasta poate constitui un punct de plecare pentru un următor proiect.

Este important ca atunci când decid ce nevoie/ proiect vor face, acesta să poată să răspundă și unor nevoi de învățare ale membrilor sau aceștia să fie motivați și personal, urmărind să își dezvolte anumite competențe sau trăsături de caracter. Oricare proiect poate să dezvolte oricare din cele 5 competențe cheie IMPACT care sunt transversale, însă anumite proiecte pot să dezvolte și niște competențe sau trăsături de caracter specifice. De exemplu un club poate să aibă dubii dacă să aleagă un proiect a cărui nevoie e legată de gradul scăzut de acceptare între membrii comunității sau a cărui nevoie e legată de o problemă de mediu. Ambele pot să pară interesante, urgente și prioritare, însă, în calitate de lider trebuie ca, prin întrebări, să ajutați grupul să-și dea seama care din aceste nevoi (dacă sunt pe poziție egală) pot să aducă situații de învățare și creștere pentru membrii clubului. De exemplu, dacă este un club în care poate sunt și membri din diverse etnii care ar avea nevoie de acceptare și integrare sau ceilalți membri ar avea nevoie să învețe cum să-i accepte sau să-i integreze - atunci poate ar fi recomandat să meargă pe problematica diversității. Dacă de exemplu clubul se află într-o zonă în care problematica de mediu este intens dezbătută în ultima vreme,

2.1.3 Enunțarea problemei (identificarea cauzelor și efectelor)

După ce a fost luată decizia cu privire la problemă, următorul pas este legat de enunțarea problemei. Această etapă reprezintă unul din pașii cei mai dificili ai proiectului de serviciu în folosul comunității, dar extraordinar de important, pentru că va ghida direcția de lucru pe care va merge clubul, pe tot parcursul proiectului.

În cele de mai jos sunt menționate caracteristicile unei probleme bine formulate:

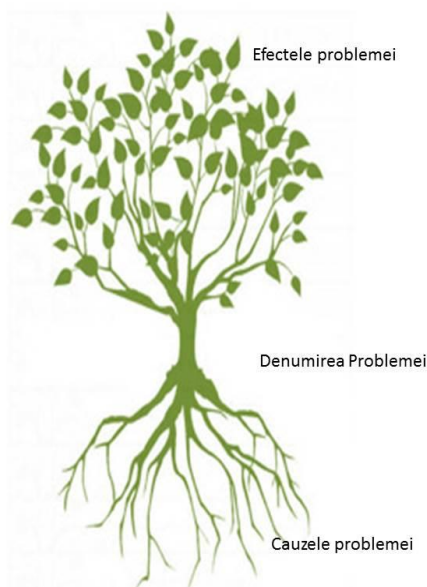
- reflectă o situație reală – ușor de observat și bazată pe evidențe;
- nu presupune o singură soluție
- lasă loc pentru recunoașterea cauzelor
- surprinde într-o singură propoziție rezumatul a ceea ce reprezintă motivul proiectului

Exemplificare:

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

Odată ce problema centrală a fost indentificată se poate merge mai departe la analiza cauzelor și efectelor problemei respective. Un instrument potrivit pentru aceasta îl reprezintă *copacul problemei*. Cu ajutorul acestuia instrument, membrii IMPACT își pot lărgi înțelegerea cu privire la contextul respectivei probleme. Utilizarea acestui instrument implică desenarea unui copac-trunchiul acestuia reprezintă problema, rădăcinile reprezintă cauzele care au generat problema, iar ramurile efectele problemei.

În cadrul clubului, membri IMPACT, după selectarea mai multor nevoi, prioritizarea lor și selectarea unei singure nevoi sau probleme vor fi invitați să scrie problema pe trunchi și să facă o analiză a cauzelor acesteia. Se vor analiza cu atenție ca unele cauze să nu fie confundate cu unele efecte sau să se intre pe sîprala cauzele altor cauze. Se vor selecta din toate cauzele doar acelea care pot fi în mod



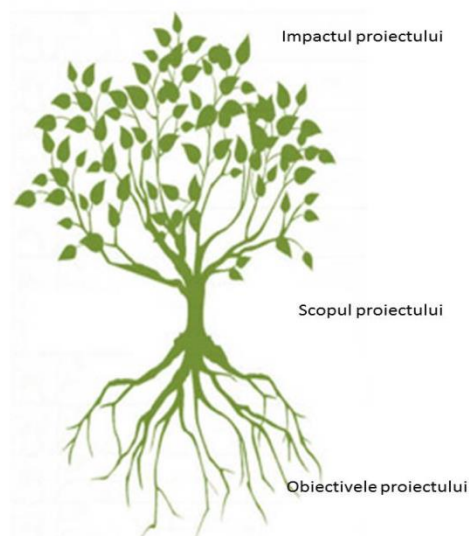
realist abordate de clubul IMPACT în timpul avut la dispoziție, cu competențele avute la dispoziție și cu resursele avute la dispoziție.

2.1.4 Scopul proiectului

Scopul proiectului se referă la rezultatul ce va fi obținut în urma proiectului și reprezintă răspunsul pentru rezolvarea problemei.

Una din modalitățile prin care poate fi stabilit scopul proiectului este "Copacul soluțiilor", prin care sunt reformulate situațiile negative din "Copacul problemei". Astfel:

- ✓ Prin pozitivizarea (inversarea) problemei obținem scopul proiectului ;
- ✓ Prin inversarea și pozitivarea cauzelor obținem obiectivele proiectului
- ✓ Prin pozitivizarea efectelor, obținem rezultatele (impactul) proiectului



În *formularea scopului*, câteva caracteristici ar trebui luate în considerare:

- ✓ scopul trebuie prezentat ca o rezolvare sau o diminuare a problemei (inversarea problemei sau pozitivarea ei) sau creșterea unor elemente pozitive;
- ✓ scopul oferă un sumar, într-o singură propoziție a ceea ce va fi făcut prin implementarea proiectului;
- ✓ trebuie să fie enunțat clar și concis;
- ✓ trebuie să fie evaluabil, cunoscabil;
- ✓ se evită conjuncția „și” deoarece semnaleză prezența mai multor scopuri;
- ✓ se evită cuvântul ”prin” deoarece astfel se descrie metoda prin care se atinge scopul.

Exemplificare:

| Problema | Scopul |
|---|--|
| Tinerii din comunitatea noastră nu au alternative sănătoase de petrecere a timpului liber | Crearea unor programe recreativ-educative la care să participe tinerii din comunitatea noastră |
| Copiii din școală nu au acces la resurse de informare și documentare | Creșterea accesului copiilor/elevilor din școală la resurse de informare și documentare |
| Tinerii din comunitatea x consumă multe droguri | Reducerea consumului de droguri în rândurile tinerilor din comunitatea x |
| Creșterea gradului de absenteism școlar a adolescenților în satul X | Scăderea absenteismului școlar în rândul adolescenților din satul x |
| Cartierul X în care se află clubul nostru IMPACT are foarte multe gunoaie pe străzi | Reducerea volumului de gunoaie aruncate pe străzile din cartierul X |

2.1.5 Obiectivele proiectului și impactul proiectului

Dacă ne imaginăm scopul ca fiind destinația finală a unui proiect, atunci obiectivele reprezintă pașii intermediari pe care trebuie să-i urmăm pentru a ajunge la final. Obiectivele sunt de fapt cauzele problemei puse la modul pozitiv.

Un instrument foarte simplu pentru identificarea obiectivelor îl reprezintă *copacul soluțiilor*. În cazul nostru, pozitivarea cauzelor problemei (rădăcinile copacului) vor deveni obiectivele proiectului. Așa cum spuneam mai sus este recomandat ca membrii clubului să selecteze doar câteva dintre acestea, astfel încât să poată fi atinse în mod eficient. Se recomandă maxim 3 cauze care, prin pozitivare, să devină obiectivele proiectului.

Cea mai cunoscută metodă de formulare a obiectivelor este metoda SMART:

| | |
|------------------|--|
| Specific | Ce? Când? Unde? Pentru cine? |
| Măsurabil | Ce rezultat se va obține la finalul proiectului? |
| Abordabil | Ce acțiuni se vor realiza pentru atingerea obiectivului? |
| Realist | Poate atinge echipa rezultatul propus, cu resursele avute la dispoziție? |
| Timp | Poate fi atins scopul proiectului în perioada de timp avută la dispoziție? |

Exemplificare:

| Pozitivarea cauzelor în obiective | Obiective SMART |
|--|---|
| Creșterea numărului de coșuri de gunoi în jurul blocurilor din cartierul X, în care se află clubul IMPACT | Instalarea a 10 coșuri de gunoi în jurul blocurilor din cartierul X, în care se află clubul IMPACT, până la 1 noiembrie |
| Creșterea gradului de implicare al tinerilor din cartierului nostru în activități de curățire a spațiului public | Creșterea gradului de implicare al unui număr de 50 de tineri în activități de curățire efectivă a zonei, pe perioada a două luni |

Impactul proiectului reprezintă efectele pozitive ale proiectului pe termen lung. Ele reprezintă, în sine, acea **Contribuție** pe care proiectul o are asupra comunității locale. Impactul este un element esențial de urmărit prin proiectele IMPACT. Acestea se enunță prin pozitivarea efectelor. Acesta se formulează în propoziții simple, dar nu la fel de specifice precum obiectivele. Ele sunt viziunea pe termen lung și de multe ori se poate observa după luni sau ani de la implementarea proiectului.

Exemplificare:

- ✓ Va crește starea de bine a locuitorilor din cartierul X
- ✓ Va crește nivelul de confort al cetățenilor din comunitate
- ✓ Se va reduce nivelul de indiferență al membrilor comunității față de spațiul public
- ✓ Se va reduce nivelul de sărăcie a populației, deoarece ar putea crește ușor prețul locuințelor în zonă, oamenii devenind interesați să cumpere case într-o zonă sau într-un cartier curat etc

Recomandări pentru lideri:

- ✓ este indicat ca membrii clubului să lucreze la acele cauze pe care clubul le-ar putea rezolva/ diminua, ținând cont de resursele de care dispun și eventualele resurse pe care le-ar putea atrage din comunitate;
- ✓ este recomandat ca pentru proiectul pe care doresc să-l dezvolt să existe un număr de maxim 3-4 obiective.
- ✓ este foarte important să lucrați cu membrii clubului pe toate cele trei componente din cei doi copaci (copacul problemei și copacul soluțiilor).

2.1.6 Grupul țintă și beneficiarii proiectului

Orice propunere de proiect trebuie să ofere o descriere detaliată a grupului țintă și a beneficiarilor proiectului.

Grupul țintă:

- reprezintă grupul de persoane asupra căruia proiectul va avea impact;
- se definește ținând cont de elementele de identitate ale grupului, caracteristica lor comună, vârstă;

Exemplu pentru proiectul de mai sus: grupul țintă sunt tinerii cu vârsta între 13 și 18 ani.

Beneficiarii direcți:

- reprezintă grupul de persoane, din grupul țintă, care beneficiază în mod direct de rezultatele proiectului;
- se definește precizând numărul rotunjit al membrilor grupului, elementele de

Beneficiarii indirecti:

- reprezintă toți cei care vor fi afectați de proiect, într-o formă sau alta.
- pot fi reprezentați de unul sau mai multe grupuri de persoane sau instituții
- se definește precizând numărul rotunjit al membrilor grupului, elementele de identificare, caracteristicile de vârstă
- identificare, caracteristicile, vârsta;

Exemplificare:

| | |
|------------------------------|--|
| Grupul țintă | Tinerii din comunitatea |
| Beneficiarii direcți | <ul style="list-style-type: none">• 300 de tineri cu vârsta între 13 și 18 ani care participă la concursul pe tematica mediu• 50 de tineri cu vârsta între 13 și 18 ani care fac curățenie în comunitate în cadrul evenimentului Let's do it România! |
| Beneficiari indirecti | <ul style="list-style-type: none">• peste 3000 de membri ai comunității locale. |

2.2. Etapa de Planificare

Etapa de planificare reprezintă momentul în care ideea generală a proiectului are deja un contur bine definit urmând a fi stabilite detalii cu privire la:

- ✓ *ce trebuie făcut*
- ✓ *când trebuie făcut*
- ✓ *cum trebuie făcut*
- ✓ *ce resurse sunt necesare și când*
- ✓ *care este bugetul proiectului*
- ✓ *cine și ce responsabilități va avea*
- ✓ *cum se va face promovarea proiectului*
- ✓ *cine sunt partenerii care ne vor sprijini pe parcursul proiectului*

2.2.1 Activități și sarcini în cadrul proiectului

Activitățile reprezintă acele acțiuni specifice necesare pentru a atinge fiecare obiectiv. Ele pot fi divizate în sarcini de lucru ce pot fi efectuate într-o anumită perioadă de timp.

Caracteristici ale activităților:

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

În cadrul proiectelor de serviciu în folosul comunității, planul de activități al proiectului își găsește foarte bine ilustrarea într-un instrument deja consacrat în managementul proiectelor: diagrama Gantt. Cu ajutorul acestei diagrame, planificarea activităților și desfășurarea lor în timp devin mult mai facile și mai ușor de urmărit.

Exemplu concepere diagramă Gantt

| Obiectiv | Activități | Sarcini | Metode | Responsabil | Perioada de timp | Resurse necesare |
|---|---|---|--|----------------------|------------------|---|
| Până la sfârșitul anului școlar, 200 de elevi din clasele V-VIII din localitate, sunt informați cu privire la pericolul aruncării de deșeuri în râu | A1 : Conceperea și editarea de broșuri și pliante cu privire la pericolul deversării de deșeuri în râu | Identificare elemente cheie (text, fotografii, etc) ce trebuie menționate în broșură/pliant | Cercetare pe internet; analiză alte broșuri similare; discuții în grup, | Florin, Dorel, Ioana | Decembrie | Acces internet, broșuri diverse organizatii |
| | | Editarea și tipărirea broșurii și pliantului | Utilizarea unor programe de calculator specifice pentru editare broșuri, pliante | Florin, Ioana | Ianuarie | Calculator, Acces internet |

Sau o variantă mai simplă, ce conține numai activitățile, sarcinile, responsabilii și perioada de implementare

| Activitatea | Săptămâna | | | | | | Responsabili |
|---------------|-----------|---|---|---|---|---|--------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| Activitatea 1 | | | | | | | |
| Sarcina 1 | | | | | | | |
| Sarcina 2 | | | | | | | |
| Sarcina 3 | | | | | | | |
| Activitatea 2 | | | | | | | |
| Sarcina 1 | | | | | | | |
| Sarcina 2 | | | | | | | |

Pași în elaborarea planului de activități:

- Listați toate activităților proiectului în funcție de obiective
- Împărțiți activitățile în sarcini realizabile
- Stabiliți termeni de realizare pentru fiecare sarcină, incluzând data estimativă de începere și încheiere
- Distribuți fiecare sarcină unui responsabil
- Identificați resursele necesare pentru indeplinire sarcinii

2.2.2 Tipuri de roluri în proiect

Membrii IMPACT pot avea diverse roluri în cadrul proiectelor. Putem menționa câteva:

- **Coordonator proiect** (ține evidența tuturor activităților, știe în fiecare moment ce s-a făcut și care sunt pașii ce urmează a fi făcuți, cine este responsabil de fiecare activitate, identifică planuri de rezervă pentru diverse obstacole, analizează riscurile care pot apărea în diverse momente și încearcă să le prevadă din timp etc)
- **Fundraiser** – coordonator departament fundraising (împreună cu echipa de fundraiseri stabilește un plan de acțiune, metodele pe care le vor folosi, targeturile financiare, categoriile de persoane spre care se vor îndrepta, împarte responsabilitățile în cadrul echipei, ține evidența rezultatelor, identifică riscuri și găsește împreună cu echipa soluții de rezolvare a lor etc).
- **Responsabil cu comunicarea și promovarea** (împreună cu echipa de promovare, gândește strategia cea mai bună de a promova proiectul, cele mai bune canale de a transmite informațiile, cine le poate fi partener din mass-media, metodele de promovare, scrierea mesajului principal despre proiect care să devină public, crearea design-ului pentru banner, afișe, flyere, membrii echipei dau interviuri, dar nu este o regulă).
- **Responsabil Financiar** (se ocupă cu gestionarea finanțelor, chiar și a celor care vin din campaniile de strângere de fonduri, completarea documentelor financiare, realizarea decontului către finanțatori, completarea parteneriatelor – pentru a avea evidența donațiilor, sponsorizărilor- materiale, dar și financiare, realizează raportul financiar la finele proiectului. Responsabilitatea sa cea mai importantă este să comunice cu toate departamentele, planificările de bugete să ajungă la ei și să

stabilească, în funcție de bugetul total, cât atribuie fiecăruia, să păstreze toate bonurile fiscale, chitanșele, facturile sau biletele de călătorie, de ex.).

- **Responsabil achiziții** (este responsabil împreună cu echipa sa de găsirea celor mai bune oferte de preț pentru diverse materiale care trebuie achiziționate, prezentarea ofertelor grupului mare, decizia pe achiziție și achizițiile propriu-zise).
- **Responsabil protocol** (în proiect întotdeauna va exista și partea de protocol și dacă aveți o echipă care să se ocupe de asta, nu veți fi în situația în care să aveți nevoie de ceva și repede fugă cineva să cumpere, acesta se va gândi din timp de ce este nevoie, face un calcul și discută cu responsabilul financiar care este suma în care trebuie să se încadreze, caută oferte de preț și se ocupă de achiziția celor necesare).
- **Responsabil relația cu partenerii** (acesta se ocupă de identificarea partenerilor, dacă primește de la celelalte departamente informații despre un posibil partener, el este cel care va lua legătura cu ei, va deține toate informațiile necesare portofoliul de promovare, va comunica cu financiarul pentru partea de contracte și va negocia clauzele contractuale și elementele de vizibilitate în cadrul proiectului).
- **Facilitator de activități** (poate fi speaker, dar și gazdă pe parcursul evenimentului, asigurând distribuția materialelor, întâmpinarea participanților, oferirea de detalii, explicații etc)
- **Speaker** (moderatorul evenimentului, care ține firul roșu al întâlnirii, știe cine vine, cine și când intervine, face prezentarea tuturor participanților, îi invită să ia cuvântul, crează o atmosferă plăcută etc).
- **Responsabil cu monitorizarea activităților** (ține evidența rezolvării sarcinilor, urmărește de aproape ca tot ce e scris în diagrama Gantt să se întâmple, iar dacă apar obstacole, găsește rezolvare cu echipa de proiect).
- **Responsabil cu evaluarea**, obținerea de feed-back, testimoniale, interviuri (se asigură că pentru evaluarea proiectului au informațiile necesare, ia testimoniale, vorbește cu beneficiarii proiectului, ia pulsul evenimentelor etc).

În calitate de lider, indiferent de rolul pe care fiecare membru IMPACT decide să și-l asume le puteți oferi suport, ghidare, încurajare permanentă pentru a putea să își dezvolte abilități specifice rolului pe care și l-a asumat. De evitat să îi oferiți soluții la problemele/obstacolele pe care le va întâmpina. Încercați prin întrebări să îl ajutați să găsească singur soluția cea mai bună, învățați-l să se folosească de resursele pe care le are la îndemână.

2.2.3 Planificarea bugetului

Alcătuirea bugetul reprezintă acea etapă a proiectului în care fiecare activitate este cuantificată și capătă o valoare în bani, o valoare financiară. Deci, bugetul va estima toate costurile necesare pentru atingerea obiectivelor proiectului. Cu ajutorul bugetului vor fi dirijate cheltuielile, astfel încât resursele avute la dispoziție să fie folosite numai pentru activitățile care sprijină obiectivele proiectului.

Alcătuirea bugetului poate fi o sarcină complicată însă, în funcție de experiența clubului și cerințele finanțatorului, pot fi utilizate modele de buget mai simple sau mai complexe. Pe baza diagramei Gantt, fiecare activitate în parte va fi cuantificată din perspectiva cheltuielilor pe care le presupune. Acum este momentul în care membrii clubului își vor răspunde la întrebările:

- Ce materiale sunt necesare pentru fiecare activitate? Câte?
- Care materiale sunt deja disponibile? Câte?
- Dacă nu sunt disponibile cum ar putea fi obținute?
- Pot fi ele împrumutate?
- Pot fi obținute ca donație?
- Putem strânge fonduri pentru a le cumpăra? Cît costă?
- Ne sunt toate cu adevărat necesare?
- La ce putem renunța, fără a afecta calitatea proiectului?

În general, în cadrul proiectelor de serviciu în folosul comunității, un model simplu de buget, ca cel de mai jos, este suficient.

Exemplu de buget simplu:

| Activități | Categoriile de cheltuieli | | | | Total |
|----------------------|---------------------------|---------------|---------------|---------------|-------|
| | Transport | Consumabile | Servicii | Altele | |
| Activitatea 1 | | se face lista | se face lista | se face lista | |
| Activitatea 2 | | | | | |
| Activitatea 3 | | | | | |
| Etc | | | | | |
| Total General | | | | | |

Categoriile de cheltuieli în cadrul bugetului:

- ✓ Cheltuieli pentru publicitate: plinate, broșuri, rapoarte, mape de prezentare, afișe
- ✓ Cheltuieli de transport
- ✓ Echipamente și consumabile: computer, imprimantă, toner, hârtie, rechizite
- ✓ Cheltuieli pentru comunicații: telefon, poștă, internet
- ✓ Cheltuieli de protocol: sucuri, fursecuri, biscuiți
- ✓ Cheltuieli pentru obiecte promoționale: tricouri, agende, șepci, pixuri
- ✓ Alte cheltuieli: pungii, măști, mănuși, perii sau taxe de participare, de intrare la un eveniment etc

Câteva sfaturi cu privire la planificarea bugetului în IMPACT:

- ✓ pentru orice tip de proiect/activitate ar fi bine să fie alcătuit un buget
- ✓ este recomandat ca bugetul să fie revizuit săptămânal.
- ✓ realizați bugetul pe baza desfășurătorului de activități
- ✓ încercați să obțineți un feedback de la o persoană cu experiență
- ✓ niciodată să nu uitați de el și tot timpul să-l respectați.
- ✓ toți banii folosiți pentru diferitele cheltuieli în cadrul proiectelor, trebuie justificați cu documente justificative (chitanțe, facturi fiscal, bilete de călătorie etc.).
- ✓ trebuie ținută o evidență strictă cu privire la modul în care sunt folosiți banii proiectului

2.2.4 Resursele proiectului și strângerea de fonduri.

În vederea împlinirii misiunii lor, cluburile IMPACT au nevoie de ajutorul altor organizații și persoane din comunitatea locală [8]. Proiectele de învățare prin serviciu în folosul comunității sunt proiecte făcute *în* comunitate, *pentru* comunitate, *cu* ajutorul comunității.

Un proiect poate să-și atingă scopul pe care și l-a propus, însă dacă nu implică comunitatea, eșuează din perspectiva dezvoltării “capitalului social”. Din această perspectivă proiectele de învățare prin serviciu în folosul comunității sunt ca un liant care oferă organizațiilor, instituțiilor și persoanelor individuale ocazia de a-și eforturile pentru binele comun.

Am văzut că bugetul proiectului este cel care ne oferă o imagine de ansamblu cu privire la nevoile proiectului. De cele mai multe ori, bugetul disponibil pentru clubul IMPACT este limitat la o anumită sumă de bani care s-ar putea să nu fie suficientă pentru implementarea proiectului.

Astfel, întrebarea la care vor trebui să răspundă membrii IMPACT va fi: *Care sunt resursele financiare (dar nu numai, pentru că uneori comunitatea ne poate oferi bunuri sau servicii, munca voluntară și nu bani) disponibile în comunitate care ne-ar putea ajuta în ducerea la bun sfârșit a proiectului nostru?*

La nivel de comunitate, pentru IMPACT, pot fi accesate următoarele resurse:

- ✓ Resurse publice (granturi și proiecte guvernamentale locale sau naționale)
- ✓ Surse de finanțare private (fundații comunitare, companii sau afaceri locale, sponsori și donatori din comunitatea locală)
- ✓ Organizarea de evenimente de strângere de fonduri.
- ✓ Donații în bunuri sau servicii din partea persoanelor fizice sau juridice
- ✓ Munca voluntară alături de membrii IMPACT

Recomandări în vederea obținerii de sponsorizări:

- ✓ Faceți o listă de sponsori posibili
- ✓ Planificați contactarea lor și aflați care sunt idealurile sau interesele lor în general sau pentru comunitatea în care trăiesc
- ✓ Pregătiți o mapă de prezentare a activității clubului IMPACT care poate să conțină: template-uri, formulare de proiect anterioare, colaj de fotografii de la evenimentele anterioare și pe care să o aveți tot timpul la voi.
- ✓ Întrebați-vă: ce ar avea de câștigat cel căruia îi solicitați sprijinul? E de dorit să evidențiați acest lucru în prezentare, fără să propuneți ceva în schimbul serviciului, ci să vi-l faceți prieten pe timp îndelungat. „*Priviți omul, nu portofelul!*”
- ✓ Fiți politicoși și explicați pentru ce solicitați ajutorul, țineți-i la curent pe parcurs cu modul în care ați folosit resursele și invitați-i să ia parte la activități.

- ✓ Foarte important, mulțumiți-le și în timpul activităților și după aceea. După proiect, pregătiți-le o prezentare cu imagini din proiect pentru a înțelege că ați realizat scopul și că ajutorul lor a ajuns unde ați promis

Recomandări în vederea obținerii de donații:

- ✓ Dacă vreți să strângeți fonduri din mici donații, vă recomandăm să fiți creativi și să organizați acțiuni ce au legătură cu proiectul vostru. De exemplu, pentru proiectul cu hrană locală, puteți vine sandvișuri sau gustări, fie dulci fie sărate, făcute de voi.
- ✓ Nu vă limitați la a cere bani. Uneori oamenii se despart mai repede de lucruri, decât de bani.
- ✓ Când organizați acest eveniment, fiți siguri că explicați cauza pentru care strângeți fondurile. Deja vă ajută la scopul inițial, acela de a informa cât mai multe persoane.
- ✓ Rugați cumpărătorii/donatorii să vă lase contactele lor, pentru a-i putea ține la curent cu ce faceți, exact ca în cazul descris mai sus pentru sponsori.

2.2.5 Partenerii. Cum construim parteneriate durabile?

Există numeroase sugestii și reguli cu privire la modul în care trebuie să realizăm un parteneriat, cu privire la rolul parteneriatului într-un proiect, la modalitatea în care construim contractele de parteneriat și gestionăm această relație pe principiul win-win.

De ce sunt parteneri importanți?

1. pot oferi suport financiar, informațional, material și resurse umane uneori (ca voluntari în proiect).
2. pot participa la activitățile noastre în calitate de invitați (în cazul în care experții doresc să facă o schimbare),
3. asocierea noastră cu numele lor poate crește vizibilitatea proiectului, numele lor poate stârni interesul mass-mediei.
4. unde sunt mai mulți, impactul proiectului e mai mare și în timp acesta devine un atu în atragerea de noi parteneri.

De ce s-ar alătura proiectului nostru?

1. cred în ceea ce facem;
2. doresc să contribuie la schimbarea pe care le-o propunem;
3. au o sensibilitate legată de tema proiectului/problema pe care o abordăm sau a categoriei de beneficiari cărora ne adresăm.

Rolurile partenerilor pot fi din cele mai diverse:

- ✓ *finanțator* - să ofere bani, resurse materiale;
- ✓ *expert* – să vină cu resurse umane experimentate;
- ✓ *invitat*– să vorbească în timpul unor activități;
- ✓ *facilitator de servicii* - mediază relația cu alte organizații;
- ✓ *consultant* cu privire la anumite aspecte pentru care are mai multă experiență.

Cum construim un acord de parteneriat?

- ✓ Aflăm informații despre posibilul partener pe care îl vizăm (cu ce se ocupă, care sunt interesele sale, în ce proiecte s-a mai implicat, dacă are un interes anume pentru problema căreia ne adresăm noi, etc).
- ✓ Facem demersuri înainte de întâlnire (putem trimite un email cu informațiile despre programul IMPACT, despre proiect și ce anume dorim prin proiectul respectiv, cum ne poate ajuta partenerul, cum se poate el implica)
- ✓ Stabilim o întâlnire în care să putem vorbi direct cu respectivul partener
- ✓ Pregătirea pentru întâlnirea cu partenerul - pregătirea mapei cu informații despre proiect, printarea altor template-uri de proiecte implementate, o listă cu cererile-resurse de care avem nevoie, lasându-i libertatea de a alege modul în care se va implica.
- ✓ Discuția față în față (directă) – include: prezentarea voastră, a programului IMPACT, a succeselor unor proiecte anterioare, a proiectului prezent, a nevoilor curente ale proiectului, a modului în care se poate implica, condițiile de parteneriat, cine ce face, când, dacă este singurul partener, dacă nu, cum îi acorzi vizibilitatea pe proiect etc
- ✓ Reîntoarcerea la el cu o propunere de contract de parteneriat (care este renegociat dacă este cazul).
- ✓ Semnarea variantei finale de contract de parteneriat.
- ✓ Întâlniri cu partenerul în funcție de implicare (dacă vă oferă resurse materiale-veți merge la sediul firmei lui, dacă este invitat la evenimente, îl sunați din timp, mergeți cu o invitație oficială etc)
- ✓ Menționarea partenerului în orice interviu, dacă implicarea sa este semnificativă, dacă sunt mai mulți parteneri care contribuie cu puțin fiecare, pe afișe vor apărea logo-urile fiecăruia
- ✓ La finalul proiectului vă întoarceți cu mulțumiri, template-uri, diplomă etc., poate cu o apreciere simbolică.

Ca în orice relație de parteneriat trebuie să existe beneficii și pentru partenerii noștri. Iată câteva sugestii despre ceea ce putem noi oferi în calitate de club IMPACT:

- ✓ Menționarea contribuției sale în presă, pe site-ul Fundației Noi Orizonturi, pe afișe, flyere cu informațiile proiectului pe care vor apare și logo-ul lor (dacă este posibil);
- ✓ Menționarea numelui partenerului în toate materialele informative distribuite (postări pe diferite site-uri în domeniile lor de interes și în unele publicații ale partenerilor media, comunicate de presă, invitați ca speakeri în diverse evenimente ale proiectului).
- ✓ logo-uri lor pe materiale publicitare, obiecte promoționale și oferte speciale pentru participanți, parteneri și colaboratori;
- ✓ Introducerea logo-ului pe premii (produse, cupe, medalii, diplome);
- ✓ Introducerea logo-urilor pe DVD-ul și în materialul foto/video distribuite participanților
- ✓ implicarea în activitate (dacă este emoționant pentru ei)

Cine ne poate fi partener?

- ✓ **Școala** – care poate aduce multe resurse importante cluburilor IMPACT: spațiu pentru întâlnirile IMPACT, lideri voluntari, noi membri, idei pentru proiecte, susținerea direcțiunii etc
- ✓ **Administrația locală (Primăria, Consiliul Local):** Unele proiecte de învățare prin serviciu în folosul comunității pot avea nevoie de aprobări din partea Primăriei, aceasta poate oferi fonduri și materiale pentru eventualele proiecte, sugestii în ce privește eventualele proiecte de serviciu în folosul comunității. Asistența autorităților locale va mări nivelul de dezvoltare al clubului și nivelul de complexitate al proiectelor dezvoltate de club
- ✓ **Mediul de afaceri local:** firme locale care sprijină în mod regulat evenimente din comunitate, care pot oferi suport financiar pentru IMPACT însă sprijinul poate fi oferit și sub alte forme, în funcție de specificul firmei și al proiectului desfășurat; o brutărie poate oferi mâncarea pentru un anumit eveniment sau o papetărie poate asigura hârtie, instrumente de scris pentru un proiect sau nevoile zilnice ale unui club
- ✓ **Organizațiile neguvernamentale locale:** multe organizații de tineret promovează aceleași valori ca și programul IMPACT, nu priviți aceste organizații ca și competitori – ele pot deveni excelenți sponsori sau colaboratori la proiectele IMPACT. Membrii IMPACT pot învăța foarte multe lucruri utile de la celelalte organizații (misiunea, activitățile pe care le desfășoară, modul de acțiune în comunitate) și își vor dezvolta abilități specifice (cooperarea, munca în echipă, responsabilitatea) care îi vor face mult mai pregătiți pentru colaborările viitoare
- ✓ **Mass - Media:** posturile de radio, televiziunile, ziarele locale pot promova cluburile IMPACT, în special atunci când clubul organizează un proiect mare

2.2.6 Promovarea și diseminarea proiectului

Scopul promovării este acela de a prezenta comunității ceea ce reprezintă și face IMPACT: cine este, ce nevoi observă și de ce face ceea ce face. Aceasta este o metodă de educare publică și de încurajare. Indivizii care doresc să facă lucruri bune în comunitatea lor adesea dau greș din cauză că se simt singuri și în număr mic. Membrii IMPACT trebuie să fie conștienți că prezența lor are un efect pozitiv, încurajând pe alții asemenea lor:

- ✓ *Câștigăm încrederea oamenilor și să avem o voce credibilă în fața acestora.* Sunt multe cauze pe care oamenii pot alege să le susțină. În același timp, de cele mai multe ori, când suntem puși în fața susținerii unei cauze, suntem sceptici în privința oferirii unui ajutor. Credem, dacă vedem dovezi. De aceea, pentru a ajunge la mai mulți susținători ajută să promovăm proiectele pe care le plănuim și rezultatele lor.
- ✓ *Putem ajuta mai mulți oameni.* Cu o apariție în presă sau un post pe Facebook, cineva poate fi inspirat să ia parte la proiectul nostru, ca beneficiar sau sponsor.
- ✓ *Arătăm profesionalism.* Promovarea este la fel de importantă ca realizarea proiectului în sine, arată profesionalism în fața publicului și față de finanțatori (finanțarea acțiunilor noastre se face în baza unui acord ce are în vedere și promovarea acestor acțiuni). În plus, faptul că se vorbește despre un proiect aduce mai multă *importanță* acelui proiect.

- ✓ *Îi facem pe elevi fericiți.* Aparițiile în presă sau menționarea proiectelor lor în materiale promoționale și Facebook îi fac foarte fericiți pe Impactți. Simt că acțiunile lor au valoare și sunt apreciate de ceilalți.

În mod natural, pentru a avea o imagine completă asupra unui eveniment / proiect, oamenii caută să găsească răspunsuri la 6 întrebări. De aceea, atunci când pregătim un comunicat de presă pentru jurnaliști sau pregătim materiale de promovare, este important să oferim răspunsuri la întrebările:

- Cine? organizează evenimentul, ce persoane sunt implicate.
- Ce? implică evenimentul, proiectul.
- Unde? se desfășoară.
- Când? se desfășoară.
- Cum? se desfășoară.
- De ce? are loc acesta.

Cum putem promova proiectele IMPACT?

- Postere (școală, localitate etc). Important ca logoul Fundației Noi Orizonturi să fie prezent – oferă informații în plus despre cine susține proiectul.
- Facebook, excelent pentru comunicare internă, dar și promovarea activităților. Un grup de conversații închis, pentru discuțiile cu membri din Club. O pagină a Clubului IMPACT, pentru promovarea acțiunilor voastre. Exemplu: Clubul Ștefi IMPACT din Hârlău (jud. Iași) este foarte activ pe Facebook, iar membrii Clubului țin chiar și un blog în care povestesc constant ce pregătesc:
www.facebook.com/stefiimpact.ro/?fref=ts.
- Relația cu jurnaliștii: invitații la evenimente, comunicate de presă.

Mai jos găsiți un **model de comunicat de presă**:

Vacanță în PoIAna cu destine

Prin campania „PoIAna cu destine”, din proiectul „Solidari cu cei de lângă tine”, Clubul IMPACT Ștefi și-a propus să ajute 15 familii fără venituri (5 bătrâni singuri, o bătrână nevăzătoare, două surori bătrâne bolnave, o bătrână în a cărei grija au fost lăsați cei 7 nepoți și 7 familii nevoiașe cu mulți copii - între 5 și 10) din două comunități izolate de lângă orașul Hârlău, Poiana Deleni și Parcovaci. Prin acțiunea care a început în primăvară și se va desfășura până în octombrie, implicații vor să adune fonduri care să rezolve o parte din probleme, dar mai ales să-și arate solidaritatea prin vizite regulate în comunitate.

Astfel, sub genericul „Voluntari în ospeț!E”, tinerii și-au propus să petereacă minim două ore săptămânal în fiecare din cele 15 familii, pentru a-i ajuta pe oameni la curățenie și alte activități din gospodărie. În timpul vizitelor, implicații vor culege poveștile oamenilor pe care îi ajută, dar vor aduna și informații despre tradițiile locale; vor face educație pentru sănătate prin facilitarea unor vizite la medic (cu concursul Primăriei Hârlău) și prin împărțirea de pliante; vor găti în fiecare sâmbătă „O masă caldă la biserică” pentru familiile nevoiașe, împreună cu membrii Asociației Tinerilor Ortodocși Români, filiala Hârlău și cu voluntari din Parohiile Deleni și Parcovaci și îi vor duce pe copiii într-o excursie la Mănăstirea Lacuri, unde vor organiza ateliere de creație plastică, iconografie, fotografie și de modelaj, urmând ca lucrările să fie licitate în septembrie, în timpul spectacolului cartabil “În Poiana cu Tradiț!E - Încălzim inimi!”. În cadrul aceluiași spectacol, la care vor fi invitați oameni de afaceri și potențiali sponsori, implicații vor să scoată la vânzare 100 de broșuri cu poveștile oamenilor în nevoie, banii adunați urmând a fi folosiți pentru achiziționarea a 10 căruțe de lemn pentru iarna care vine. Tot pentru adunarea de fonduri, implicații au lansat magazinul caritabil online „M!E îmi pasă! Dar ț!E?” (<http://poiana-cu-destine.webnode.ro>) pentru a atrage un număr cât mai mare de colaboratori și potențiali donatori de obiecte casnice, haine, alimente neperisabile, articole de papetarie și menaj, orice ar putea constitui un dar pentru cele 15 familii sărace. În plus, ei vor să facă broșe tradiționale și să decoreze linguri de lemn pentru a fi vândute la rândul lor, tot cu scopul strângerii de fonduri, iar în toamnă intenționează să pună la cale un târg mai aparte în Colegiu și la Școala Primară “Hapy Stars”, prin care să adune provizii pentru cămările beneficiarilor - legume, fructe, dulcețuri, conserve. Proiectul a fost deja promovat prin afișe și pliante împărțite în oraș, dar cei interesați pot afla amănunte la cald despre derularea lui pe blogul <http://poianacudestine.blogspot.ro>, de unde am luat și noi un mic citat pe care să-l transmitem mai departe: „Mulțumim celor care deja au făcut donații, tuturor celor care ne citesc și validează efortul nostru. Să ne reamintim că există trei categorii de oameni - cei care fac ca lucrurile să se întâmple; cei care privesc lucrurile întâmplându-se și cei care se întreabă ce se întâmplă. E alegerea noastră în ce categorii ne încadrăm!”

Când comunicăm?

Tot timpul. Din momentul în care ideea este prezentată în fața colegilor, se produce comunicarea, de fapt, pe proiectul respectiv. Însă, există două momente în care e important și absolut necesar să comunicăm și să promovăm proiectul:

- ✓ la început, când transmitem ceea ce urmează să facem, pentru a ne atragem aliați, parteneri, resurse;
- ✓ la final, pentru a prezenta ce am reușit să facem, ce schimbare am adus (diseminare)

Metode de promovare și diseminare:

- ✓ Trimitere comunicate de presă (înainte de proiect, informații din etapa de implementare și la finele proiectului- rezultatele/ schimbarea).
- ✓ Social Media (Facebook, Twitter, YouTube - folosi orice mijloace pentru a promova / transmite informații cu privire la ceea ce se va întâmpla)
- ✓ Prezentări publice (conferințe, seminarii, dezbateri etc.)
- ✓ Broșuri/ pliante/flyere de prezentare a proiectului
- ✓ Mapa proiectului (o prezentare accesibilă ca înțelegere a proiectului, plan de buget, listă cu cereri- finaciare, resurse materiale, umane etc)
- ✓ Banner
- ✓ Site web
- ✓ Tricouri personalizate
- ✓ Email-uri, SMS-uri - pentru toți prietenii
- ✓ Flash mob
- ✓ Animație stradală
- ✓ Concurs - va atrage mulți oameni (tragere la sorți)
- ✓ Teatru Forum pe proiect ca o introducere - realizat în spațiul public / durata scurtă de timp 10-15 minute.

Există un element în promovare și diseminare de care e bine să nu uităm și anume FOTOGRAFIILE. Este foarte important să folosiți conceptul de fotografii Înainte și După (before&after) proiect/acțiune/eveniment.

Realizarea de fotografii pentru a exemplifica cum arată problema abordată în proiect înainte de intervenție și după intervenție. Acest lucru se poate folosi în special în proiectele în care se poate observa această diferență: construcție, amenajare, renovare, plantare, curățare, etc. Sponsorii sau donatorii care primesc astfel de dovezi ale proiectelor vor fi foarte mulțumiți de investiția lor și e foarte probabil să vă susțină și pe viitor.

2.2.7 Formularul de proiect & Template-ul de proiect

Formularul de proiect este un document care cuprinde toate informațiile de bază ale proiectului de serviciu în folosul comunității. Acesta se completează imediat ce în cadrul clubului s-a făcut exercițiul de concepere a proiectului. Formularul de proiect cuprinde elementele esențiale ce țin de conceperea proiectului:

1. **Titlul proiectului** (trebuie să fie scurt și creativ)
2. **Motivația proiectului** (problema căreia îi răspunde proiectul și de ce a fost aleasă)
3. **Perioada de implementare** (de preferință în luni, exemplu perioada martie – iunie 2016)
4. **Scopul proiectului** (sub forma unei singure propoziții, scurte, care să prezinte rezolvarea problemei/ nevoii identificate în comunitate)
5. **Obiectivele proiectului** (pașii prin care este atins scopul, trebuie să fie specifice, măsurabile, abordabile de către club, de atins și încadrate într-o perioadă de timp; sunt recomandate 3-4 obiective de atins)
6. **Grupul țintă și beneficiarii** (persoanele pentru care este făcut proiectul și care beneficiază direct sau indirect de pe urma lui)
7. **Planificarea în timp** (se face în funcție de activități; este indicat a se folosi diagrama Gantt)
8. **Bugetul necesar** (resursele financiare avute la dispoziție pentru implementarea proiectului și resursele pe care și le propun să le obțină din alte surse precum și defalcarea pe categorii de costuri)
9. **Parteneri, sponsori, donatori** (sunt menționați toți partenerii și sponsorii propuși pentru proiect precum și rolul/ contribuția pe care le vor avea în cadrul proiectului).

Formularul de proiect este important să fie utilizat în cadrul clubului IMPACT, el fiind un instrument de învățare, de fixare a celor învățate, dar și un instrument de promovare. Dacă există acest formular de proiect scris, orice activitate care ține de comunicarea proiectului, căutarea de parteneri sau sponsori se bazează pe existența acestui formular. Pentru a aplica și la finanțări în cadrul Fundației Noi Orizonturi este nevoie să completați acest formular. Vă încurajăm să împuterniciți membrii IMPACT să cunoască și să completeze ei acest formular ca exercițiu de învățare.

Template-ul de proiect, ca și formularul, este un instrument folosit de clubul IMPACT, el fiind un instrument de promovare și de diseminare a informației la finele unui proiect. De asemenea este un document nelipsit din mapa de prezentare a activităților clubului pentru atragerea de viitori sponsori sau



IMPACT
INITIATIVE COMMUNITARE SCHIMBĂRI BUNE

Info Hârciclează

| | | |
|--------------------------------------|--------------------|--|
| IMPACT Clubul Școlii Speciale | Locul: CIVI | Perioada desfășurării: aprilie – iunie 2014 |
|--------------------------------------|--------------------|--|

Descrierea proiectului: Scopul proiectului este să ajutăm copiii cu dizabilități să participe la activități de învățare și să se integreze în societate. Proiectul este realizat în cadrul Clubului Școlii Speciale și este finanțat de către Fundația Noi Orizonturi.

Beneficiarii proiectului: Copiii cu dizabilități din școlile speciale și părinții lor.

Activitățile proiectului: 1. Căutarea firmelor partenere de reciclare a hârcii; 2. Promovarea proiectului în școlile din jur; 3. Colectarea și livrarea hârcii; 4. Promovarea proiectului în școlile din jur.

Rezultatele proiectului: 200 kg de hârcie colectată; 10 membri IMPACT implicați; 10 școli din jur implicate; 7 activități realizate.

Parteneri: Liceul de Informatică Teodor Popovici; Firma de reciclare H&M.

Bugetul sursei de finanțare: 200 lei – finanțare PNC.



parteneri, iar completarea și încărcarea lui pe Portalul IMPACT vă oferă ocazia să vă faceți cunoscut proiectul și rezultatele la nivel național, în rețeaua cluburilor IMPACT, să fiți un exemplu care să inspire cluburile aflate la început de drum.

Vă încurajăm să împuterniciți membrii IMPACT să cunoască și să completeze ei acest template-uri. Cu cât un template de proiect este mai complet, corect și ordonat, cu atât acesta va fi o dovadă a competențelor dezvoltate ale membrilor clubului vostru (tehnice, de comunicare).

2.3 Etapa de Implementare și Monitorizare

Implementarea reprezintă punerea în practică a activităților planificate. În timpul implementării proiectului există câteva cerințe care, dacă sunt îndeplinite, pot asigura succesul acestuia:

- respectarea limitelor de timp;
- respectarea bugetului;
- o bună dinamică a echipei de proiect, relația dintre membrii IMPACT.
- utilizarea eficientă a tuturor resurselor
- percepția creată în jurul proiectului.

Planificarea, implementarea și monitorizarea sunt strâns interconectate și se influențează reciproc, realizarea oricăreia dintre ele trebuind să țină cont și de celelalte două.

În această etapă liderul IMPACT este observator, urmărește dinamica de grup, cum se simt membrii IMPACT în rolurile pe care și le-au asumat, cine întâmpină provocări în cazul în care este nevoie de intervenția lui (suport moral, nu oferirea de soluții). Practic stați și vă bucurați de implicarea copiilor, le simțiți emoția, le vedeți trăirile, le sunteți alături când întâlnesc obstacole și vă bucurați când au succes.

Monitorizarea este procesul de colectare sistematică și analiză a informațiilor în legătură cu toate aspectele proiectului, în timp ce este implementat, pentru a verifica progresul proiectului și a face schimbările/ adaptările necesare pentru atingerea obiectivelor acestuia. A monitoriza înseamnă a studia ce se întâmplă, în timp ce se întâmplă.

Ce trebuie monitorizat?

- Nevoile administrative
- Materialele și echipamentele
- Bugetul proiectului
- Interesul și motivația participanților
- Rolurile și responsabilitățile

Cum facem monitorizarea?

- Vizite, întâlniri, observații, interviuri, chestionare
- Analize de buget și analize ale rapoartelor
- Statistici

Cine face monitorizarea?

Monitorizarea este făcută în general de membrii clubului, dar pot fi interesați în monitorizare și alți actori implicați în proces (cum ar fi parteneri, donatori, sponsori)

Când este făcută monitorizarea?

Poate fi făcută zilnic, săptămânal, lunar. Clubul ar trebui să delege unul sau doi membri care să țină proiectul pe linia indicatorilor propuși (termene limită, strângerea unei anumite sume de bani etc); aceste verificări ar trebui făcute în acord cu orarele stabilite ale proiectului.

2.4 Etapa de Evaluare a proiectului

Evaluarea proiectului

Evaluarea reprezintă etapa în care se emit judecăți de valoare privind progresul înregistrat pe calea atingerii obiectivelor propuse. Evaluarea se concentrează asupra a patru aspecte principale:

- ✓ resurse investite
- ✓ activități desfășurate
- ✓ rezultate obținute
- ✓ impact realizat

Evaluarea își găsește materializarea în instrumente de raportare. Un raport al proiectului permite împărtășirea rezultatelor proiectului cu întreaga comunitate și oferă partenerilor, sponsorilor și donatorilor o imagine a modului în care au fost folosite resursele încredințate. Raportul proiectului trebuie să răspundă la următoarele întrebări:

- În ce măsură proiectul și-a atins obiectivele și dacă nu, de ce nu?
- În ce măsură munca prestată prin proiect a meritat să fie prestată?
- În ce măsură a fost bine făcută?
- În ce măsură resursele au fost utilizate în mod eficient?
- Ce anume a rămas nerezolvat?

Evaluarea învățării

În cadrul proiectelor de învățare prin serviciu în folosul comunității, evaluarea are un rol decisiv în învățare. Pe lângă aspecte care țin strict de managementul proiectului (atingerea obiectivelor, utilizarea eficientă a resurselor, calitatea activităților) membrii IMPACT au posibilitatea de a reflecta cu privire la impactul proiectului asupra comunității, asupra grupului, dar și asupra membrilor IMPACT, la nivel individual. Această reflecție ajută participanții să recunoască și să clarifice ce-au învățat de-a lungul experienței și să aplice ceea ce au învățat în experiențe viitoare.

Atât reflecția cât și evaluarea nu trebuie utilizate doar la terminarea proiectului. Evaluarea efectivă trebuie planuită și introdusă încă din faza de început a proiectului când, de fapt, trebuie stabilite criteriile de evaluare și succesul proiectului acest lucru completând într-un mod sistematic ciclul învățării prin serviciu în folosul comunității. Fiecare etapă a proiectului ar trebui să includă o componentă de evaluare și reflecție tocmai pentru a permite îmbunătățirea și asigurarea succesului proiectului chiar în timp ce este desfășurat.

În cele ce urmează vă prezentăm câteva metode ce pot fi folosite la sfârșitul implementării proiectului.

Povestea proiectului nostru – este o metodă care îndeamnă participanții să-și reamintească momentele principale ale proiectului prin crearea unei povești în care membrul IMPACT este eroul/personajul principal. Povestea va fi spusă din propria perspectivă, așa cum s-a văzut cu proprii ochi. Vor fi rugați ca în poveste să descrie acțiunea, sentimentele lor, provocările, descoperirile (despre sine și despre ceilalți) și finalul - așa cum îl văd ei -, dar într-un mod foarte creativ. Fiecare membru IMPACT va fi invitat să-și spună povestea iar la sfârșit facilitatorul va face o punctare a prezentărilor subliniind: pașii care s-au identificat în majoritatea poveștilor, emoțiile care s-au regăsit în grup, soluțiile și provocările identificate, descoperirile făcute și variantele de final, așa cum l-a văzut grupul. Dacă timpul este foarte scurt, se poate face o poveste a grupului. Se pornește dintr-o parte a cercului și fiecare spune 1-2 fraze, contribuind la poveste și la construirea personajelor ca grup.

Proiectul nostru în acvariu - este o metoda de procesare a învățării adaptată după metoda „Acvariu”. Participanții sunt împărțiți în 4-5 grupe. Fiecare grupă va fi responsabilă să abordeze o anumită dimensiune a proiectului de învățare prin serviciu în folosul comunității. Exemple: o grupă se va gândi la etapa de identificare a problemei, o alta la planificarea și la scrierea proiectului; sau o grupă se va gândi la modul în care au lucrat cu beneficiarii proiectului și la impactul proiectului asupra lor; o grupă se va gândi cum s-a lucrat cu partenerii sau sponsorii din proiect; sau o grupă se va gândi la partea de comunicare, de promovare, de vizibilitate a proiectului; o grupă se va gândi cum au lucrat ca echipă pentru implementare proiectului, etc.

Participanții se vor așeza apoi pe grupe, în cerc și își vor delega un reprezentat din grupă care va sintetiza discuțiile grupului. Vor avea loc mai multe runde de discuții. Pentru fiecare rundă de discuții, vor schimba reprezentantul care va rezuma discuțiilor din grup în funcție de întrebările alocate pentru fiecare rundă.

Exemple de întrebări specifice pentru fiecare rundă:

- ✓ Runda 1: Care au fost pașii făcuți în proiect în funcție de subiectul fiecărei echipe? Ce a funcționat? Care au fost punctele tari? Ce sentimente, emoții, gânduri vă treceau prin minte când totul se desfășura bine?
- ✓ Runda 2: Ce nu a funcționat? Care au fost provocările? Care au fost soluțiile găsite? Ce sentimente, emoții, gânduri v-au încercat în momentele provocatoare?
- ✓ Runda 3: Ce concluzii, păreri puteți extrage din punctele tari, din ceea ce a funcționat? Ce concluzii, semnificații, lecții puteți extrage din provocările voastre și din reacțiile voastre la provocările avute?
- ✓ Runda 4: Ce ați face diferit data viitoare? Ce anticipați că s-ar putea îmbunătăți în proiectul viitor? Ce ați face la nivel personal mai bine data viitoare?

După fiecare rundă de discuții, reprezentantul va rezuma discuțiile avute și le va prezenta. Dacă altcineva de la altă grupă dorește să adauge ceva, poate să o facă. Se vor da câteva minute după fiecare rundă/tematică pentru completări din partea celorlalte grupe. După finalizarea celor patru runde, facilitatorul va rezuma discuțiile și mai ales se va puncta lecțiile învățate și planurile de îmbunătățire pentru următorul proiect.

Harta experiențelor – presupune desenarea unei hărți care să cuprindă experiența trăită pe parcursul proiectului. Ca facilitator, puteți scrie pe flipchart sau pe tablă ce spații metaforice s-ar putea găsi pe această hartă - dar de ei depinde dacă vor să le pună pe acestea pe harta lor sau dacă vor să creeze alte puncte pe hartă. Aceste locuri ar putea fi: „Mulțimea posibilităților”, „Raiul”, „Zona soluțiilor”, „Urcușul obositor”, „Piscina relaxării”, „Zona încordării”, „Mlaștina blocajului”, „Zona de joacă”, „Nisipurile mișcătoare”, „Pauza”, „Cascada distracției”, „Becul luminat”, „Zona confuziei”, „Lumina clarității” etc. După ce vor

desena pe hârtia lor zonele, vor desena și traseul prin care au trecut, ce imagini, ce cuvinte sau ce desene le vin în cap pentru fiecare zonă prin care au trecut.

Se oferă, în funcție de complexitatea activității, suficient timp pentru desenarea hărților. După ce participanții vor finaliza hărțile lor, le vor prezenta, pornind de la desenele și explicațiilor lor puteți face un sumar al experienței întregului grup.

Pentru a cunoaște și alte metode de procesare (debriefing) a proiectului vezi ghidul- ***Debrieful de la A la Z sau Arta facilitării învățării!***

Puncte de atins în realizarea proiectelor

Următoarea listă oferă un ghid general pentru alegerea și construirea unui proiect. Deși nu toate aceste caracteristici au nevoie să fie întâlnite în fiecare proiect, ar trebui să fie luate în considerare de fiecare dată când se pornește la drum cu un nou proiect. Pe măsură ce grupul IMPACT se dezvoltă și maturizează, ar trebui ca din ce în ce mai multe din caracteristicile de mai jos, să fie încorporate în proiectele pe care le implementează.

- ***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 încorporează/dezvoltă capitalul social de tip inter-grupuri?*** De câte ori este posibil, proiectele ar trebui să implice parteneriate cu alte grupe sau persoane individuale din afara grupului IMPACT. În afară de crearea mai multor oportunități pentru IMPACT acest lucru este o oportunitate pentru membrii IMPACT să învețe să se alieze cu organizatori externi și să dezvolte relații cu cei diferiți față de ei.
- ***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.
- ***Proiectul include elementul distractiv?*** IMPACT este unic pentru programele de învățare prin experiență pentru că încorporează distracția și, în special, educația prin aventură ca element cheie în strategia educațională. Distracția este o componentă care atrage copiii 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.
- ***Este proiectul strategic gândit pentru dezvoltarea/promovarea „educației în serviciul 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 suport solid al comunității. Pe termen lung, pe măsură ce membrii IMPACT se dezvoltă, sunt lucruri care îl împing spre "advocacy" și spre implicarea în comunicarea cu autoritățile.
- ***Proiectul întrunește nevoile reale ale comunității în mod transparent? (Ex: nu este partizan al unui interes care vine din interiorul școlii).*** 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 interes propriu, 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.

- **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, membrii trebuie să o considere a lor și să se dedice.
- **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, încearcă să înlocuiești „dacă vine multă lume” cu „vin cel puțin o sută de oameni”.
- **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.

2.5 Etapa de Sărbătorire a proiectului

La sfârșitul unui proiect, participanții s-ar putea simți epuizați și lipsiți de motivație pentru a începe un nou proiect. Sărbătorirea proiectului poate ajuta la eliminarea acestor efecte.

Există numeroase modalități prin care se poate desfășura această activitate. În cele de mai jos sunt oferite câteva sugestii și sugerăm ca facilitatorul, împreună cu membrii clubului să aleagă pe cele mai potrivite, în funcție de nevoile și resursele avute la dispoziție.

1. **Oferirea de cadouri** – fiecare membru poate pregăti un mic cadou pe care să-l ofere unui coleg. În cadrul activității, numele fiecăruia poate fi trecut pe o foaie de hârtie și introdus într-o cutie. Cutia va trece apoi pe la fiecare membru care va extrage un bilet cu numele unui coleg și-i va înmâna cadoul pregătit. (nu este nevoie ca aceste cadouri să fie noi, pot fi lucruri de care membrul respectiv nu mai are nevoie, dar care pot constitui o surpriză plăcută într-un cadru ceremonial).
2. **Confecționarea și completarea unor felicitări** de mulțumire și recunoștință pentru ceilalți colegi, sau cu mesajul “Ești special pentru că..”
3. **Scrisori adresate propriei persoane** relevând ceea ce au învățat la IMPACT și cum pot să aplice aceste lucruri în viața de zi cu zi sau în viitor
4. **Crearea unui perete al amintirilor (Hall of Fame)** pentru întreg clubul, pe care să fie postate fotografiile din timpul proiectului, întâlnirilor de club, colaje, desene, note de mulțumire, template-ul de proiect
5. **Petre cere și vizionare de fotografii** – organizarea unei petreceri unde să poată fi proiectate imagini din activitatea clubului
6. **Alcătuirea hărții istoriei clubului** – la care, după fiecare proiect să poată fi adăugate desene, imagini, etc., care să ilustreze experiența dobândită în IMPACT
7. **O ieșire în natură** pentru un picnic, excursie sau drumeție.

8. **O ieșire la înghețată, pizza, suc, prăjitură etc**
9. **O seară de film împreună**
10. **Un prânz împreună** în cadrul căruia membrii IMPACT să aibă posibilitatea de a găti și mânca împreună.

Celebrarea poate fi de asemenea un moment prielnic pentru a începe discuțiile despre următorul proiect. Membrii sunt încântați de ideea de a fi terminat un proiect - acest entuziasm poate fi alimentat începând o discuție despre proiectele viitoare.

Reflecția, evaluarea și celebrarea pot fi omogenizate pentru încheierea unui proiect și trecerea la un altul.

3. ROLUL FACILITATORULUI ȘI VOCEA MEMBRILOR

Care este rolul facilitatorului în proiectele de învățare prin serviciul în folosul comunității?

Înainte de proiect

- Ajută tinerii în identificarea obiectivelor de învățare și stabilește indicatorii de învățare în proiect;
- Planifică împreună cu membrii clubului, dar și cu diferiți reprezentanți ai comunității fiecare etapă a proiectului de învățare prin serviciu în folosul comunității (identificarea nevoii/problemei; stabilirea obiectivelor, a activităților, a bugetului; împărțirea responsabilităților etc.);
- Se asigură că membrii iau în considerare toate aspectele proiectului;
- Creează un mediu de învățare în care membrii clubului se simt confortabil pentru a-și aduce contribuția și pentru a-și exprima gândurile;
- Nu impune o soluție grupului;
- Încurajează participarea și responsabilitatea privind luarea deciziilor;
- Ajută membrii clubului în procesul de decizie cu privire la proiectul pe care îl vor alege în funcție de criteriile prestabilite;
- Stabilește limite referitoare la diferitele aspecte care pot afecta buna funcționare a grupului, cu privire la activitățile ce urmează a se desfășura, la modul de relaționare cu diferiții actori ai comunității, cu privire la timpul stabilit pentru diferitele activități;
- Se familiarizează cu conținuturile (cu rol de traininguri-suport) din curriculumul IMPACT, specifice celor patru mari arii de învățare: cetățenie activă, angajabilitate, antreprenoriat social și leadership;
- Identifică metodele cele mai potrivite (specifice educației prin experiență) necesare pentru a facilita activitățile din cadrul întâlnirilor-suport săptămânale;
- Analizează care sunt efectele proiectului asupra: publicului, asupra partenerilor, asupra participanților;

În timpul proiectului

- Ghidează și împuternicește tinerii în coordonarea proiectului de învățare prin serviciu în folosul comunității; este alături de membrii IMPACT pe parcursul implementării proiectului, pentru a da indicații, pentru a-i sprijini, pentru a-i încuraja – membrii sunt cei care vor administra proiectul și nu facilitatorul;

- Proiectul este un instrument de învățare și de dezvoltare a competențelor – tinerii sunt încurajați să-și înfrângă temerile și să vadă în proiect ocazia de a face și a învăța în același timp; facilitatorul valorifică fiecare ocazie de pe parcursul implementării proiectului, maximizând potențialului de învățare prin a pune întrebări, prin a încuraja membrii să discute împreună, să caute răspunsuri și să găsească soluții creative pentru fiecare din provocările cu care se confruntă;
- Ajută tinerii în monitorizarea proiectului, oferindu-le suport și sprijin în folosirea instrumentelor specifice de monitorizare;
- Menține nivelul energetic și entuziasmul participanților pentru a duce la bun sfârșit activitățile și proiectele pe care le încep.

După proiect

- Creează un spațiu de învățare pozitiv, care oferă siguranță membrilor IMPACT; încurajează onestitatea și învățarea din propriile greșeli și eșecuri;
- Permite participanților la proiect să extragă învățăminte;
- Stimulează tinerii să reflecteze cu privire la experiențele de învățare avute, să-și identifice competențele dezvoltate și să caute modalități practice prin care pot transfera ceea ce au învățat în viața de zi cu zi, la școală, acasă sau în societate;
- Ascultă, pentru a înțelege experiențele fiecăruia; oferă suportul necesar conștientizării;
- Oferă un feed-back specific;
- Folosește întrebări cu răspuns deschis, care încurajează împărtășirea opiniilor și generează discuții constructive între participanți;
- Recunoaște valoarea contribuției fiecărui membru al grupului.

Cât de implicați sunt tinerii în proiecte, în activitate și viața clubului? Pentru a răspunde la această întrebare trebuie să înțelegem mai bine ce înseamnă această voce a tinerilor. Vocea tinerilor se poate defini prin incluziunea și participarea activă a tinerilor în comunitatea lor. În cadrul proiectelor de învățare prin serviciu în folosul comunității această voce a tinerilor apare atunci când ideile lor sunt încorporate cu adevărat în fiecare etapă a proiectului, oferindu-le oportunitatea să se vadă ca agenți ai schimbării în școala lor, în comunitate.

Există trei nivele de implicare a tinerilor în proiecte:

- **Ghidat de membri** – liderii IMPACT includ vocea tinerilor când țin cont de interesele și talentele tinerilor cu care lucrează, folosindu-le în pregătirea proiectului, iar membrii IMPACT sunt consultați în luarea deciziilor.
- **Direcționat de membri**– liderii includ vocea tinerilor permițând acestora să aleagă cum va arată proiectul, vor fi angajați activ în luarea de decizii, își aduc contribuția în toate etapele proiectului și le sunt încurajate inițiativele și ideile.
- **Conduc de membri** – tinerii sunt cei care vin cu idei, planifică activitățile, preiau roluri de lider. Liderul IMPACT devine doar un facilitator al procesului de învățare, susține membrii IMPACT, îi încurajează să aplice ideilor lor și să găsească soluții pentru problemele întâmpinate pe parcursul proiectului. Preiau conducerea proiectului prin

luarea tuturor deciziilor. Acest nivel se construiește în mai mulți ani, moment în care tinerii știu ce vor și cum să facă să își atingă obiectivele.

Instrumentul de mai jos vă va ajuta în calitate de lideri IMPACT să măsurați nivelul de implicare, de asumare a sarcinilor și rolurilor de către membrii IMPACT. E important de reținut faptul că pe măsură ce vocea/implicarea membrilor crește, va crește și capacitatea lor de deveni lideri în grupul lor, în viața lor.

| Absent | Ghidat de tineri | Direcționat de tineri | Condus de tineri |
|--|---|--|--|
| Membrii IMPACT sunt pasivi/ executanți pentru că nu știu ce și nici cum să facă. | Liderul IMPACT construiește/ aranjează proiectul pe baza intereselor membrilor IMPACT. Membrii IMPACT se implică în realizarea proiectului însă doar în măsura în care au instrucțiuni clare de la lider. Membrii IMPACT reflectează asupra ceea ce au învățat și își asumă rezultatele proiectului | Membrii IMPACT votează și stabilesc care este problema pe care o vor aborda în proiect și vor decide cum anume vor să o rezolve Membrii IMPACT pot să își aleagă sarcini și roluri în cadrul proiectului, însă liderul IMPACT este acolo pentru a corecta neconcordanțe Membrii IMPACT aleg metoda prin care să evalueze rezultatele proiectului și își asumă învățarea și rezultatele proiectului | Membrii IMPACT ies în comunitate, vorbesc cu membrii comunității despre problemele sesizate de ei după care stabilesc care este problema pe care o vor aborda. Membrii IMPACT dezvoltă un plan de acțiune și preiau conducerea în dezvoltarea proiectului. Membrii IMPACT preiau roluri de lider pe toată durata proiectului, decid ce anume și cum vor evalua proiectul și ce va urma după această etapă. |

Dacă după evaluarea grupului, în calitate de lider constatați că acest proiect a fost condus de dvs. în multe etape și vreți să creștetii implicarea tinerilor, la următorul proiect treceți la următorul nivel. Cum faceți asta? Simplu: încurajați inițiativele, nu mai oferiți din prima soluțiile la fiecare problemă apărută, mergeți pe ideile lor și vedeți împreună ce se întâmplă, nu mai decideți în locul lor, lăsați-i să își asume deciziile luate, oferiți-le ocazia să își aleagă modul prin care vor face evaluarea proiectului etc.

4. BIBLIOGRAFIE

- [1] Wade, Rahima C., Ed, Comunitatea de învățare prin experiență, Alaban: Universitatea de stat New York, 1997
- [2], [3] Fundația Noi Orizonturi, Manual IMPACT, Ghid pentru dezvoltarea unui club de tineret bazat pe metoda educației prin serviciul în folosul comunității, 2009
- [4] Analiza SWOT în https://ro.wikipedia.org/wiki/Analiza_SWOT
- [5] Photovoice în <http://www.nonformalii.ro/metode/photovoice>
- [6] Analiza articolelor de presă în Lapoviță Irina (coord.), *Exploratori ai sălbăticiiei în Carpații din Sud-Vestul României, Ghid pentru profesori și elevi*, WWF România, 2015, în http://www.wwf.ro/resurse/publicatii/exploratori_ai_slbticiei/
- [7] Niță, Zoe-Doina, *Fii voluntar pentru comunitatea ta. Ghidul voluntarului*, 2016, în <http://www.asociatiacatharsis.ro/>
- [8] Sellnow, Reinhard, *Atelierul viitorului*, Editura Fiat Lux, 1997
- [9] Neagu, Maria (coord.), 2010, *Curriculum IMPACT. Cetățenie activă*, Fundația Noi Orizonturi

Spațiu pentru notițe și reflecții personale

Horizontal lines for writing, alternating between blue and red colors.

