

*Propunere Curriculum la decizia școlii
(CDS) clasele a VI-a/ a VII-a*

Schimbare prin dialog

FUNDAȚIA NOI ORIZONTURI

2020

AUTORI: BANEA IOAN MARIUS, SIMION ELENA CRISTINA

PROGRAMA

CUPRINS

I. Notă de prezentare

II. Competențe generale și specifice

III. Conținuturi propuse

IV. Matricea integrării competențelor vizate și a conținuturilor propuse

V. Sugestii metodologice

VI. Evaluare. Descriptori de performanță pentru evaluarea competențelor

VII. Resurse recomandate

VIII. Bibliografie

I. NOTĂ DE PREZENTARE

a. Structura și elementele de noutate ale programei

Acest curs opțional este structurat în jurul a două teme majore:

- Sănătate și stare de bine
- Proiectul de învățare prin serviciu în folosul comunității

Elementele de noutate pe care le aduce programa / disciplina propusă rezultă dintr-o combinație de trăsături. În primul rând, propune ca abordare principală *explorarea comunității* din care face parte fiecare elev, printr-un veritabil demers de *analiză, diagnoză și rezolvare de probleme*, ajutându-i astfel pe elevi să se cunoască mai bine pe ei, pe cei de lângă ei, mediul și comunitatea în care trăiesc, să identifice anumite plusuri sau minusuri care există, precum și să-și propună și să propună soluții pentru îmbunătățirea sănătății și stării de bine, sub cupola conceptului/valorii de grijă față de sine/față de ceilalți și față de mediu.

În plus, demersul propus necesită implicarea activă a părinților și altor membri ai comunității locale în procesul de învățare. Conducerea autorităților locale, antreprenori, vârstnici, locuitori care aparțin diferitelor etnii sociale, părinții și cadrele didactice din școală sunt antrenați ca resurse în procesul de învățare parcurs de către elevi – ei pot împărtăși experiențele lor, pot sprijini procesul de monitorizare a schimbărilor de comportament în rândul elevilor și pot să se implice în implementarea proiectului de învățare prin serviciu adus comunității.

Nu în ultimul rând, CDȘ-ul propus are avantajul că poate fi adaptat cu ușurință și la alte nivele de învățământ, complexitatea abordării fiind ajustabilă funcție de gradul de stăpânire al unor noțiuni, concepte introduse în cadrul disciplinelor din trunchiul comun.

b. Armonizarea cu conceptele cheie ale programului de incluziune a copiilor romi în școală și cu principiile și valorile sistemului educațional

Predarea centrată pe elev: programa presupune recurgerea la identitatea comunității din care face parte fiecare elev ca obiect al învățării, fiind astfel centrat pe explorarea lumii celei mai apropiate elevului. Particularitățile și diversitatea comunității sunt punctul focal al învățării. Acest aspect este menit să încurajeze autocunoașterea, să întărească stima de sine și inter-relaționarea pozitivă, marcată de apreciere, precum și identificarea posibilelor resurse din comunitate.

Școala incluzivă și predarea într-un mediu multicultural: Focalizarea pe relaționare în interiorul comunității, între membrii acesteia, abordarea relațiilor din perspectiva grijii pentru sine, ceilalți și mediu, sublinierea faptului că toți reprezintă o comunitate, sprijină școala incluzivă. Pe lângă

faptul că se valorizează comunitatea locală, în același timp elevii au ocazia să învețe despre cum comportamentele din viața cotidiană, micile schimbări realizate de fiecare, pot influența pozitiv sănătatea și starea de bine a tuturor și pot contribui la conservarea mediului natural. Subtema care răspunde acestui deziderat este *Sănătatea și starea de bine*.

Democrația și educația pentru cetățenie activă: învățarea bazată pe investigație și implicarea membrilor comunității locale în procesul de învățare prin serviciu în folosul comunității, dezvoltă competențe de cetățenie activă. Subtema care răspunde acestui deziderat este *Proiectul de învățare prin serviciu în folosul comunității*, proiect ce se poate realiza pornind de la una din subtemele capitolului 1, funcție de problemele pe care elevii le identifică în comunitatea lor, de alegerea cauzei pentru care ei vor să se implice.

Drepturile omului/copilului: tema legată de roluri și relații pe care copilul le are în interiorul comunității locale este deosebit de ofertantă din perspectiva abordării temei drepturilor omului/copilului.

Discriminarea (anti-discriminare, toleranță etc.): Combaterea discriminării, la nivelul individului, începe prin cunoașterea reciprocă și chestionarea stereotipurilor pe care le avem despre anumite grupuri. În acest sens, programa de față are relevanță pentru combaterea discriminării, iar prin facilitarea cunoașterii reciproce se pun bazele unui comportament de acceptare a alterității, a diversității socio-etno-culturale.

Incluziunea (mediu inclusiv și multicultural): În ansamblul său, prezenta programă promovează educația incluzivă, înțeleasă ca cea mai avansată treaptă de manifestare: progres în învățarea relevantă a fiecărui individ. Pentru a oferi educație incluzivă, nu este de ajuns ca un copil să fie prezent, înscris, „tolerat” la școală. De asemenea, odată prezent, cu toate că e important să fie implicat activ în procesul de învățare, acest lucru nu este încă suficient pentru incluziune. Este esențial ca această implicare activă în învățare să aibă efect pozitiv asupra rezultatelor învățării, să fie de impact, deoarece adevărata educație incluzivă este atunci când fiecare copil progresa în dezvoltarea competențelor urmărite.

II. COMPETENȚE GENERALE ȘI SPECIFICE (CUNOȘTINȚE, ABILITĂȚI, VALORI)

Domeniul de competență generală

C1 Adoptarea unui stil de viață sănătos și proactiv în relația cu sine, cu ceilalți și cu mediul înconjurător

Competențe specifice:

- C.1.1 Analiza relației cu sine, cu ceilalți și cu mediul
- C.1.2 Evaluarea relației cu sine, cu ceilalți și cu mediul
- C.1.3 Formularea de soluții pentru îmbunătățirea relațiilor cu sine, cu ceilalți, cu mediul

Domeniul de competență generală

C2 Cooperarea cu ceilalți în realizarea unui proiect de învățare prin serviciu în folosul comunității.

Competențe specifice:

- C 2.1. Comunicarea eficientă în luarea deciziilor de grup
- C 2.2. Cooperarea cu ceilalți în vederea stabilirii și planificării activităților și sarcinilor din proiect

III. CONȚINUTURI PROPUSE

III. 1 Sănătate și stare de bine

- a. **Grija față de mine:** elemente de igienă personală, alimentație sănătoasă, întreținere corporală și organizare emoțională
- b. **Grija față de altul:** relații de familie; relații de prietenie; relația cu colegii/străinii; cetățenie activă
- c. **Grija față de mediul natural:** grija față de animale, grija față de mediu (casă, curte, vecinătate, natură)

III. 2 Proiecte de învățare prin serviciu în folosul comunității

- a. Formarea echipei
- b. Analiza nevoilor/resurselor comunității din perspectiva grijii față de diverși
- c. Luarea deciziilor - alegerea cauzei proiectului
- d. Proiectare și planificare
- e. Implementare și monitorizare
- f. Evaluare

IV. MATRICEA INTEGRĂRII COMPETENȚELOR VIZATE ȘI A CONȚINUTURILOR PROPUSE

Domeniu de competențe generale	Competențe specifice	Continuturi/Teme majore	
		Stil de viață sănătos	Proiect de învățare prin serviciu în folosul comunității
		Subteme	Subteme
C1 Adoptarea unui stil de viață sănătos și proactiv în relația cu sine, cu ceilalți și cu mediul înconjurător	Analizează relația cu sine, cu ceilalți și cu mediul	Grija față de mine: elemente de igienă personală, alimentație sănătoasă, întreținere corporală și organizare emoțională	Formarea echipei
	Evaluează relația cu sine, cu ceilalți și cu mediul		Analiza nevoilor/resurselor comunității din perspectiva grijii față de diverși
	Formulează soluții pentru îmbunătățirea relațiilor cu sine, cu ceilalți, cu mediul	Grija față de altul: relații de familie; relații de prietenie; relația cu colegii/străinii; cetățenie activă	Proiectare și planificare
		Grija față de mediul natural: grija față de animale, grija față de mediu (casă, curte, vecinătate, natură)	
C2 Cooperarea cu ceilalți în realizarea unui proiect de învățare prin serviciu în folosul comunității.	Comunică eficient în luarea deciziilor de grup		Formarea echipei Luarea deciziilor-alegerea cauzei proiectului
	Cooperează cu ceilalți în vederea stabilirii și planificării activităților și sarcinilor din proiect		Proiectare și planificare Implementare și monitorizare Evaluare

V. SUGESTII METODOLOGICE

V.1. Povestiri

V.1.1 Introducere

Pentru a introduce elevii în primul capitol, sugerăm să porniți de la lectura povestirii: [Ai grijă ce strigi](#). După ce citiți povestea și discutați pe baza întrebărilor din material, scrieți pe o foaie de flipchart expresia: **ai grijă**, în mijlocul foii și apoi rugați elevii să vă spună de cine sau de ce ar trebui să avem grijă. La final, adăugați și dvs câteva idei, ca să ajungeți la a prezenta conținutul capitolului *Sănătate și stare de bine*. La final, distribuiți fișa de mai jos și rugați copiii să o completeze.

Colorează pătrățelul care corespunde cel mai bine interesului tău pentru subiectele de mai jos și cel care arată cât de multe sau de bine ești informat pe acel subiect.

1= deloc/nimic, 2=un pic/câte ceva, 3= foarte mult/foarte multe

Subiecte	Interes				Știu		
	1	2	3		1	2	3
Grija față de mine - igienă personală							
Grija față de mine - alimentație sănătoasă							
Grija față de mine - întreținere corporală							
Grija față de mine - ce fac cu emoțiile mele							
Grija față de membrii familiei							
Grija față de prieteni							
Grija față de colegi/străini							
Grija față de concetățeni							
Grija față de animale							
Grija față de mediu (casă, curte/grădină, cartier, natură)							

Pornind de la ce notează copiii, puteți să stabiliți ce este relevant pentru ei, pe care subiecte să puneți un accent mai mare, care sunt temele despre care unii știu mai multe, alții mai puține, de care subiecte se feresc mai mulți etc. Aceste informații vă ajută să vă planificați și proiectați apoi unitatea de învățare.

Notă pentru profesor: poate, în ora următoare, ar fi util să folosiți harta conceptuală, pentru a vedea ce înțeleg copiii prin grijă (ca valoare). Pentru mai multe informații despre valori, intrați [aici](#) sau să folosiți Cardurile VIA, download de [aici](#)

V.1.2 Harta conceptuală

O hartă conceptuală ajută la organizarea gândurilor/ideilor. Chiar asta înseamnă în termeni literali. Hărțile conceptuale pot folosi în diferite situații atunci când trebuie să te gândești la o temă specifică: adunarea ideilor, pregătirea pentru o prezentare, planificarea unui proiect etc. Pentru început împărțiți

clasa pe grupe de patru elevi. Apoi spuneți-le că vor trebui să construiască o hartă conceptuală, pornind de la lista termenilor de mai jos. Pe lângă fișele distribuite elevilor, mai aveți nevoie de un DEX (hârtie sau online) și un set de carioci pentru fiecare grupă.

Instrucțiuni pentru crearea unei hărți conceptuale:

- scrieți conceptul central GRIJĂ în mijlocul paginii și desenați un cerc în jurul lui. Asigurați-vă că folosiți o pagină care este suficient de mare (în cazul în care lucrați online, Jambord sau Miro sunt aplicații utile sau pur și simplu în word, Insert- SmartArt).
- desenați câteva linii groase în jurul cercului. Pe fiecare linie, scrieți celelalte concepte care au legătură cu tema principală din mijloc.
- pornind de la liniile groase, puteți desena linii suplimentare, mai subțiri, care reprezintă subcategorii sau întrebări care sunt legate de celelalte concepte scrise pe liniile groase.
- pentru fiecare concept, scrieți înțelesul lui (folosiți dicționarul)
- pentru fiecare concept, exemplificați fie printr-un desen, fie printr-o imagine preluată de pe internet, folosind google image.
- la final, prezentați harta și comparați produsul vostru cu al colegilor. Utilizați următoarele întrebări:
 - a. în ce fel sunt similare hărțile?
 - b. în ce fel sunt diferite hărțile?
 - c. care este cel mai important concept?
 - d. are sens organizarea în subcategorii?
 - e. s-a omis ceva important?
 - f. ce ai face altfel data viitoare?

V.1.3 Povestiri

În funcție de subiect, puteți începe orele cu citirea unor povești de [aici](#). După ce se citește povestea, pe baza unui set de întrebări, purtați o discuție care să îi conducă pe elevi spre subtemele din primul capitol.

De regulă, întrebările pentru reflecție se formulează pentru a ajuta copiii să:

- formuleze reacții personale legate de ce au aflat din poveste
- formuleze explicit ce au gândit/simțit în raport cu ceea ce au citit
- formuleze interpretări
- compare experiențele lor cu cele ale personajelor din poveste
- generalizeze și transfere

V.2 Experimente și investigații

Pentru ca elevii să cunoască, să înțeleagă informații științifice legate de igienă, alimentație sănătoasă, îngrijire corporală sau organizare emoțională sau mediu și să pună în practică cele învățate, vă sugerăm:

- să invitați specialiști la oră (medici de familie, psihologi, medic nutriționist sau antrenori de fitness, bucătari, specialiști în chimie alimentară, experți în mediu sau ecologie etc)
- să realizați mici experimente de laborator sau studii de caz
- să invitați elevii să urmeze unul din cursurile online (funcție de subiectul pe care lucrați) de aici

<https://www.openlearning.com/fundatioiorizonturi/courses/odd-4-educatie-de-calitate/HomePage/>

<https://www.openlearning.com/fundatioiorizonturi/courses/odd-4-sanatate-si-stare-de-bine/HomePage/>

<https://www.openlearning.com/fundatioiorizonturi/courses/orase-si-comunitati-sustenabile/HomePage/>

<https://www.openlearning.com/fundatioiorizonturi/courses/odd-10-reducerea-inegalitatilor/HomePage/>

- cereți fiecărui elev să își construiască un plan [personal de învățare](#) și aplicare a celor învățate sau un [jurnal de reflecție](#) sau altă formă de jurnal.

V.3 Jocuri și povestiri pe tema teambuilding

Pentru a discuta cu elevii despre ce este o echipă, care sunt abilitățile de muncă în echipă, ce trebuie să facem pentru a deveni o echipă, ar fi util fie să citiți [povestea](#) sau [povestea](#) sau să le propuneți următoarele [jocuri](#) sau [joc](#). Pentru mai multe variante, intrați pe <https://www.noi-orizonturi.ro/biblioteca-online-resurse/>

V.4 Activități și metode pentru cunoașterea comunității

Vă propunem 4 metode. Metodele prezentate sunt utile pentru a dezvolta capacitatea de analiză a elevilor și ar merita alocate ore pentru exersarea lor. Dacă însă timpul nu vă permite, sunt 2 variante:

- fie alegeți o metodă pe care o considerați cea mai potrivită pentru dvs (timp, resurse, scop analiză, nivelul clasei, nr elevi etc) și îi învățați pe elevi metoda, apoi le cereți să o utilizeze pentru a cunoaște comunitatea și a prezenta rezultatele analizei
- fie organizați clasa în 4 echipe, preluați informația de aici pe suport hârtie sau electronic și le-o dați sub formă de fișă sau le-o trimiteți elevilor. După ce v-ați asigurat că au înțeles metoda, le cereți să o utilizeze în analiza comunității.

Puteți începe cu vizionarea următorului [videoclip](#) care îi introduce pe elevi în tematica analizei comunității, astfel încât să se familiarizeze cu diferența dintre probleme/nevoi, respectiv resurse. La finalul vizionării cereți-la elevilor să își noteze o idee care le-a plăcut și o întrebare, pe un post-it, dar avertizați-i că le veți cere asta, înainte de a începe vizionarea. În anumite situații, e de dorit să mai puneți o dată video-ul. Se poate realiza și online activitatea, share-und videoclipul și cerându-le elevilor să scrie în chat.

V.4.1 Analiza SWOT

Notă pentru profesor: nu e importantă denumirea metodei, ci să știe să privească comunitatea din cele 4 perspective și apoi, pe baza informațiilor obținute să poată propune soluții.

Pasul 1. Povestea care explică metoda. Desenați pe o foaie de flipchart un munte și la poalele muntelui un mic steag pe care scrie *Pornim!*. Pe vârful muntelui desenați steagul cu mesajul *Am ajuns!*. Apoi spuneți-le că un grup de copii se încumetă să urce muntele. Pentru a reuși, ei trebuie să știe care sunt punctele lor tari, care sunt punctele lor slabe și ce amenințări, piedici, pericole ar putea să apară pe traseu, dar și ce ajutor, oportunități ar putea să apară pe drum. Lăsați-i apoi să exerseze, pornind de la poveste, în echipă de 4-5, completând fișa de mai jos:



Puncte tari ale
echipei



Puncte slabe ale
echipei



Oportunități din comunitate
sau natură



Amenințări din
comunitate sau natură

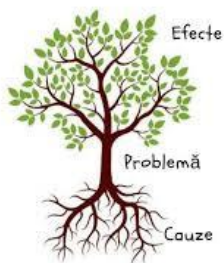
Pasul 2 Cereți-le să răspundă la următoarele întrebări, pornind de la ce au completat în tabel:

- cine m-ar putea ajuta sau ce am putea face ca să ne întărim punctele tari? Oare oportunitățile pe care le-am identificat ar putea face asta?
- cine m-ar putea ajuta sau ce am putea face pentru a elimina, reduce punctele slabe? Oare oportunitățile pe care le-am identificat ar putea face asta?
- oare punctele mele tari sau chiar cele slabe m-ar ajuta să înving amenințările?

V.4.2 Copacul problemelor-comorilor/copacul soluțiilor

Începeți prin a viziona [videoclipul](#) (durata de 8 min). La final cereți-le să vă spună ce au înțeles sau să vă scrie în chat. Uneori e necesar să reluați vizionarea.

Prezentați, apoi, următoarele două desene și textul de mai jos:



Imaginează-ți că ești un cercetător care privește cu lupa fiecare loc, eveniment, fiecare om sau grup de oameni din comunitatea în care trăiești.

Decide spre ce vei privi prima dată: **spre natură**, ca să descoperi comori ascunse sau probleme; **spre construcții, drumuri, clădiri, estetică** etc ca să descoperi comori sau ce nu e bine; **spre oameni-comportamentul lor, faptele lor, obiceiurile lor** ca să descoperi comori sau ce nu e tocmai bine și frumos?

După ce ai decis spre ce te uiți și ce vrei să descoperi (comori sau probleme), completează fișa copacului problemei/comorii, scriind **care este problema** (lipsa unui loc de joacă pentru copii/o zonă sălbatică cu multe elemente naturale ce poate fi transformată în parc), pe trunchi; **care sunt cauzele** care au dus la această problemă și **care sunt efectele nerezolvării problemei sau nevalorizării resurselor (comorii)**.

După ce ai completat fișa copacului problemei, treci la completarea fișei copacului soluțiilor, scriind care ar fi **scopul proiectului** (pozitivarea problemei, de ex amenajarea zonei, amenajarea unui parc), care ar fi **activitățile** care ar trebui realizate pentru a rezolva problema (pornind de la cauze) și ce **impact** ar avea proiectul, dacă problema ar fi rezolvată (ce efecte pozitive ar avea rezolvarea problemei și asupra cui).

V.5 Activități și metode pentru luarea deciziilor

V.5.1 Matricea deciziei raționale

Puteți începe activitatea prin vizionarea [videoclipului](#). După vizionare cereți elevilor să exerseze pe o situație curentă din viața lor, de exemplu ce să mănânce de cină sau ce să facă în weekend. La fel procedați și pentru celelalte metode, dar pornind de la subiectul cercetării (cauza proiectului, soluții la o problemă din proiect etc).

V.5.2 Multivoting

Pregătiți mai multe buline pentru toți elevii și asigurați-vă că aveți suficiente pentru două runde. Prezentați, apoi, elevilor metoda. Multi-vot este o tehnică de îngustare a unei liste de idei sau opțiuni. Se folosește de obicei după o sesiune de brainstorming pentru a identifica rapid cele mai importante puncte de pe listă. Aceasta tehnică este cea mai potrivită pentru a fi utilizată în grupuri mari. Este o tehnică valoroasă atunci când există dificultăți în a ajunge la un consens. Multi-votul permite fiecărui participant să participe în mod egal la procesul de luare a deciziilor. Acest lucru este deosebit de important în obținerea de acceptare pentru acțiunile viitoare, în baza deciziei.

Pași pentru această activitate:

- Afișați alternativele din care elevii trebuie să aleagă pe cea mai importantă/relevantă/valoroasă pentru ei
- Dați fiecărui elev 3 buline reprezentând 3 voturi.

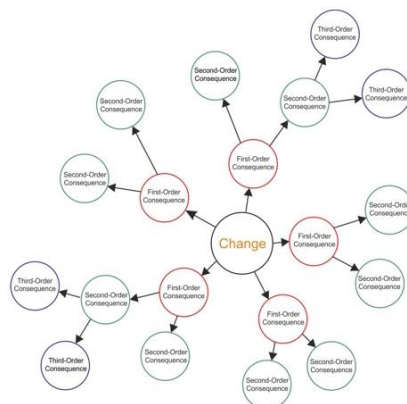
- Fiecare elev va vota alternativa pe care el/ea o crede ca fiind cea mai importantă. Ei pot oferi toate voturile pentru o singură opțiune, pot împărți voturile între mai multe opțiuni sau pot vota pentru opțiuni individuale, până când folosesc numărul lor alocat de voturi.
- Adunați voturile.
- Selectați 3 - 5 opțiuni care au primit cel mai mare număr de voturi. Refaceți voturile astfel încât toți să poată alege încă o dată preferințele lor dintre cele alese în prima rundă.
- Adunați din nou voturile și vedeți care este ordinea....

V.5.3 Caruselul

Notă: Dacă ați avut vreodată nevoie să explorați impactul unei schimbări propuse, veți ști cât de greu poate fi pentru să identificați toate rezultatele posibile. În situații ca acestea, mulți oameni se panichează, și enumeră primele consecințe pe care le pot gândi, rezultând o listă care este incompletă, și dificil de analizat. Caruselul este un instrument de vizual care oferă un mod structurat de a analiza consecințele directe și indirecte ale unei decizii, eveniment sau proiect.

Pași pentru această activitate:

- Scrieți soluția propusă de elevi pentru rezolvarea unei probleme în centrul unei coli de flipchart.
- Apoi discutați posibile consecințe directe ale soluției. Scrieți fiecare consecință într-un cerc și conectați-l de ideea centrală cu o săgeată. Acestea sunt consecințe de „prim ordin”.
- Apoi cereți elevilor să se gândească la toate posibilele consecințe „de ordinul al doilea” pentru fiecare dintre consecințele de ordinul întâi (directe) pe care le-ați notat în pasul 2 și adăugați-le la diagrama dvs. în același mod. Apoi, se repetă acest lucru prin identificarea consecințelor de ordinul trei, consecințele de-a patra ordine și așa mai departe. Utilizați un cod de culoare pentru fiecare „nivel” al roții.
- După ce ați terminat toate nivelurile caruselului, veți avea o imagine clară a posibilelor consecințe directe și indirecte care rezultă din proiect. Listați-le.
- Analizați aceste consecințe în comparație cu alte soluții propuse. Schemele obținute, privite comparativ, vor putea ajuta la luarea unei decizii.



După fiecare metodă de luare a deciziilor, reflectați cu elevii cu privire la avantaje și dezavantaje.

V.6 Activități pentru planificare și bugetare

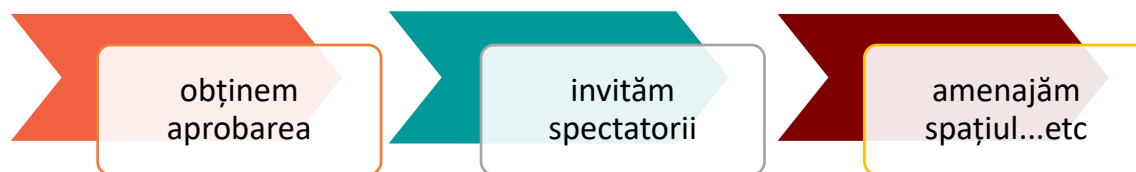
V.6.1 Metode de planificare

Pentru ca elevii să își poată planifica activitățile, funcție de vârsta lor și de abilitățile lor de ordonare logică și cronologică a unor acțiuni, sarcini, puteți folosi una din variante:

1. Linia cronologică

Pas 1: se listează toate activitățile sau sarcinile care ar trebui realizate pentru a atinge scopul proiectului

Pas 2: se desenează linia și se discută cu elevii care ar fi ordinea potrivită



2. Diagrama Gantt

Pas 1: se listează toate activitățile sau sarcinile care ar trebui realizate pentru a atinge scopul proiectului

Pas 2: se completează în tabel, prima dată activitățile, apoi perioada, apoi se colorează spațiile, după model, apoi se scrie numele celor responsabili cu realizarea sarcinilor sau activităților (dacă realizați acest document în google sheets, toți cei implicați au acces tot timpul la document și pot interveni, scriind la comentarii, observații. Astfe devine și un instrument de monitorizate.

Activitate/sarcină	Perioada					Responsabili
	S1	S2	S3	S4	S5	
Redactăm cererea/depunem cererea/mergem după răspuns						Ana V./ Dan B.
Redactăm afișul/ afișăm						Flaviu S./ Dorina T.
Amenajăm spațiul						Toată echipa
Desfășurăm evenimentul						Toată echipa

V.6.2 Fișa de buget

Orice proiect presupune o serie de cheltuieli și necesită resurse pentru realizarea lui.

Discutați cu elevii, după ce toate activitățile proiectului au fost stabilite, care sunt resursele de care au nevoie pentru realizarea proiectului. Resursele pot fi clasificate astfel:

- mijloace fixe (săli, aparatură, mobilier)- pentru care pot apărea cheltuieli de genul chiriei
- materiale consumabile (hârtie, vopsele, lipici, foarfece etc)
- munca unor specialiști (voluntariat sau plătit)
- transport
- taxe

Toate resursele necesare trebuie procurate, fie prin voluntariat sau parteneriat, fie prin obținerea de sponsorizări/donații în obiecte sau bani, prestări de servicii, evenimente de fundraising.

După ce ați întocmit lista cu resurse și venituri, rugați elevii să completeze tabelul de mai jos.

Resurse necesare	cant	preț	valoare	Surse de venit (de unde obținem produsul, serviciul sau valoarea lor în bani)

V.7 Produse ale elevilor

- albume de poze cu informații despre conținut (în varianta hârtie sau pe suport electronic)
- pliante, borșuri, afișe
- infografic cu principalele puncte de interes din zona studiată, pentru turiști
- producții video
- jurnal de bord (colectiv, individual) în format hârtie sau electronic
- scrierea și depunerea unei petiții (cu strângere de semnături)

V.8 Evenimente

Pe parcursul anului școlar sau la finalul proiectului de SLP, elevii își pot prezenta rezultatele cercetărilor făcute sub diferite forme și în cadrul a diferite evenimente.

- campanie de informare/sensibilizare
- acțiuni de ecologizare/ plantare/ colectare materiale reciclabile
- târg obiecte confecționate din materiale reutilizabile
- expoziție de tip photovoice (informații aici: <https://www.nonformalii.ro/metode/photovoice>)
- cafeneaua publică (informații aici <https://www.nonformalii.ro/metode/cafenea-publica>) unde invitații sunt persoane din comunitate care asistă la prezentările elevilor și apoi discută despre valorificarea elementelor de patrimoniu local cultural sau natural.

VI. EVALUARE. DESCRIPTORI DE PERFORMANȚĂ PENTRU EVALUAREA COMPETENȚELOR

Competențe specifice	Descriptori de performanță		
	Nivel modest	Nivel intermediar	Nivel avansat
Analizează relația cu sine, cu ceilalți și cu mediul	Describe, doar la solicitarea profesorului, superficial, unele din comportamentele personale vizavi de sine, ceilalți, mediu	Describe voluntar, idealizat, pentru fiecare tip de relație (cu sine, alții, mediul) unele din comportamentele personale	Describe voluntar, realist, comportamentele sale vizavi de sine, alții, mediu
	Identifică 1-2 cauze ale unor comportamente care pot duce la deteriorarea relațiilor, pentru contexte familiare, simple	Identifică min.3 cauze ale unor comport. care pot duce la deteriorarea relațiilor, pentru contexte familiare, simple	Identifică min, 3 cauze ale unor comport. care pot duce la deteriorarea relațiilor, pentru contexte mai puțin familiare, complexe și nuanțate
Evaluează relația cu sine, cu ceilalți și cu mediul	Identifică 1-2 consecințe ale comportamentelor negative, pentru contexte familiare, simple	Identifică min 3 consecințe ale comportamentelor negative, pentru contexte familiare, simple	Identifică min 3 consecințe ale comportamentelor negative, pentru contexte mai puțin familiare, complexe, nuanțate
	Oferă exemple de comportamente pozitive/negative fără a putea explica sau argumenta	Oferă exemple de comportamente pozitive/negative, oferind motive subiective, prea puțin convingătoare	Oferă exemple de comportamente pozitive/negative proprii, ale altora, motivând evaluarea
	Formulează explicații simple ale unor comportamente, cauze, efecte	Interpretează, utilizând informații științifice, câteva din cauzele sau efectele unor comportamente	Interpretează, utilizând informații științifice, cauzele sau efectele comportamentelor
	Distinge între comportamente pozitive/negative doar pentru contexte familiare, simple	Distinge între comportamente pozitive/negative pentru contexte familiare, dar complexe, nuanțate	Distinge între comportamente pozitive/negative pentru contexte mai puțin

Competențe specifice	Descriptori de performanță		
	Nivel modest	Nivel intermediar	Nivel avansat
Formulează soluții pentru îmbunătățirea relațiilor cu sine, cu ceilalți, cu mediul	Formulează 1-2 soluții generale, nespecifice pentru îmbunătățirea comportamentelor	Formulează min 3 soluții specifice, parțial aplicabile pentru îmbunătățirea comportamentelor	familiale și complexe, nuanțate Formulează min 3 soluții specifice, aplicabile pentru îmbunătățirea comportamentelor
Comunicarea eficientă în luarea deciziilor de grup	Comunică eficient, pe subiectul discuției și în mod constructiv, cel puțin în două activități de grup	Comunică eficient, pe subiectul discuției și în mod constructiv, în peste jumătate din activitățile de grup	Comunică eficient, pe subiectul discuției și în mod constructiv, în marea majoritate a activităților de grup
Cooperarea cu ceilalți în vederea stabilirii și planificării activităților și sarcinilor din proiect	Negociază 2 elemente ale proiectului cu colegii exprimând o opțiune	Negociază 3-4 elemente ale proiectului cu colegii exprimând opțiuni clare și justificate	Negociază toate elementele esențiale ale proiectului cu colegii exprimând opțiuni clare și foarte solid justificate din perspectiva colaborării
	Realizează 1-2 sarcini asumate în grup sau individual pentru implementarea proiectului, cu rezultat care necesită revizuire	Realizează 2-3 sarcini asumate în grup și/ sau individual pentru implementarea proiectului, cu rezultat de bună calitate care necesită puțină revizuire	Realizează 3-4 sarcini asumate în grup și individual pentru implementarea proiectului, cu rezultat de foarte bună calitate care nu necesită revizuire

VII. RESURSE RECOMANDATE

- Pentru jocuri și povestiri însoțite de întrebări de reflecție date
<https://www.noi-orizonturi.ro/biblioteca-online-resurse/>
- Pentru povestiri (nivelul 4)
<http://www.carticusclipici.ro/carti-online/>
- Pentru Proiecte de învățare prin serviciu adus comunității
<https://www.youtube.com/playlist?list=PL9iZsQWuarD-iy954uaFxGkXerfG7F8Ja>
<https://www.noi-orizonturi.ro/service-learning-in-clasa/>
- Pentru diferite tipuri de evenimente
<https://www.nonformalii.ro>
- Pentru subiecte, sugestii activități de învățare, evaluare pe educație de calitate, sănătate și stare de bine, comunități sustenabile sau reducerea inegalităților
<https://www.openlearning.com/fundatioinoirizonturi/courses/odd-4-educatie-de-calitate/HomePage/>
<https://www.openlearning.com/fundatioinoirizonturi/courses/odd-4-sanatate-si-stare-de-bine/HomePage/>
<https://www.openlearning.com/fundatioinoirizonturi/courses/orase-si-comunitati-sustenabile/HomePage/>
<https://www.openlearning.com/fundatioinoirizonturi/courses/odd-10-reducerea-inegalitatilor/HomePage/>

VIII. BIBLIOGRAFIE

- Fundația Noi Orizonturi. *10 Proiecte de service learning. Profesori – Școli – Schimbări*. Disponibil la <https://www.noi-orizonturi.ro/service-learning-in-clasa/> (accesat la 26.02.2020)
- Fundația Noi Orizonturi. Manual de Service-learning în Europa Centrală și de Est pentru profesori și elevi implicați. Disponibil la <https://www.noi-orizonturi.ro/service-learning-in-clasa/> (accesat la 26.02.2020)
- Culidiuc, Tiberiu (coordonator) (2015). IMPACT – jocuri și povestiri, Manual de educație nonformală, ediția a II-a, Fundația Noi Orizonturi

Material realizat cu sprijinul financiar al Mecanismului Financiar al SEE 2014 – 2021. Conținutul acestuia (text, fotografii, video) nu reflectă opinia oficială a Operatorului de Program, a Punctului Național de Contact sau a Oficiului Mecanismului Financiar. Informațiile și opiniile exprimate reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorului/autorilor.