

ȘCOLI ÎN FOLOSUL COMUNITĂȚII

SYLLABUS CURS ONLINE

CÂT DE PREGĂTIȚI SUNTEM NOI ȘI
ȘCOALA NOASTRĂ PENTRU UN PROIECT
DE SERVICE-LEARNING?



Un instrument util pentru **directori și profesori**
care doresc să integreze proiectele
de **Service-Learning** în programul școlii

Funded
by the European Union
and the Council of Europe



EUROPEAN UNION

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Implemented
by the Council of Europe

Despre Service-Learning

Proiectul de învățare prin serviciu în folosul comunității este o abordare educațională care facilitează învățarea elevilor prin implicarea lor în rezolvarea unor probleme din comunitatea lor. Sub călăuzirea unui profesor (sau grup de profesori), ei identifică nevoile comunității, dezbate soluții, se reunesc în jurul unui scop comun și acționează în comunitate. Atât pe parcursul planificării, cât și al implementării proiectului elevii se conectează permanent la curriculum, descoperind astfel răspunsuri la întrebarea: „De ce trebuie să învăț lucrurile astea?”. În acest fel, proiectele de Service-Learning contribuie la împuternicirea elevilor ca agenți ai transformării și cetățeni „capabili, productivi și contribuabili, esențiali în comunitatea lor” (Wade).

Despre Fundația Noi Orizonturi

Din anul 2000, lucrăm pentru o societate în care copiii și tinerii cresc în sol fertil, își împlinesc potențialul și îl folosesc pentru dezvoltarea comunității și lumii în care trăiesc. Credem în puterea transformatoare a educației experiențiale și în capacitatea educatorilor și a liderilor din organizații și comunități de a sprijini tinerii să devină mai buni, mai puternici, mai înțelepți.

La nivel național, dezvoltăm programe educaționale pentru școli, biblioteci, organizații, prin care copiii și tinerii devin mai implicați, mai responsabili și mai încrezători în forțele proprii. Ei dobândesc valori, atitudini și abilități care pot să-i ajute cu adevărat în viață. Pentru mult mai multe informații, vă așteptăm la <http://www.noi-orizonturi.ro>.

Obiectivele cursului

În acest curs, cursanții vor:

1. defini proiectele de Service-Learning și distinge această abordare de alte variante ale învățării prin proiecte;
2. analiza propriul context pentru a lua decizii care facilitează pe parcursul anului școlar realizarea de proiecte de Service-Learning
3. analiza studii de caz din alte săli de clasă pentru a avea o perspectivă mai clară a procesului educațional;
4. explora curriculumul pentru a identifica și selecta oportunități de realizare a proiectelor de Service-Learning;
5. crea propriul plan de acțiune pentru integrarea proiectului de Service-Learning la clasă
6. reflecta și împărtăși despre practica lor într-o comunitate online colaborativă.

Cunoștințe anterioare

Cursul este conceput pentru profesori de orice nivel școlar și pentru orice materie. Nu este nevoie de nici un fel de cunoștințe anterioare despre Service-Learning, dar recomandăm începerea acestui curs în timpul anului școlar, astfel încât profesorul să poată aplica cele învățate în timp ce parcurge fiecare capitol.

Program

CAPITOLUL 1 - INTRODUCERE	Bine v-am găsit Cum navigăm prin curs Să ne cunoaștem Ce este un Proiect de Service-Learning (SL) Calitatea proiectelor de Service-Learning Planul proiectului de Service-Learning
CAPITOLUL 2 – CLARIFICAREA CONCEPTULUI DE SERVICE-LEARNING	Etapele SL Clarificări (Q&A) Studiu de caz De unde începeți
CAPITOLUL 3 – INTEGRAREA PROIECTELOR DE SERVICE-LEARNING	Pregătirea clasei Analiza nevoilor comunității Pregătire și Planificare Acțiune Reflecție Demonstrație
CAPITOLUL 4 – PRIMUL PROIECT DE SERVICE-LEARNING	Evaluarea învățării Completarea formularului
BANCA DE RESURSE	Ghidul realizării proiectelor de Service-Learning în școală Instrument de auto-evaluare Idei de proiecte

Participare și evaluare

În acest curs, cursanții sunt așteptați să participe la toate activitățile de învățare:

- Lecturând, vizualizând videoclipuri și explorând alte conținuturi conexe.
- Finalizând sarcinile fiecărei sesiuni.
- Participând activ la fiecare discuție online.
- Vor crea un plan de acțiune care integrează Service-Learning la clasă.

Durată

Acest curs necesită aproximativ 15 ore pentru parcurgerea activităților propuse.

Legendă

Activitățile de învățare/widgeturi folosite au următoarele însemne vizuale:



Text

Copiați textul în widget. Asigurați-vă că îl adaptați contextului dvs., în special ceea ce este scris între < paranteze >.



Sarcină

Încurajați participanții să interacționeze și să încarce teme.



Video

Inserați linkul pentru video



Evaluare

Testați înțelegerea participanților și evaluați calitatea cursului.



Descarcă

Permiteți participanților să descarce documente.

Desfășurător

CAPITOLUL 1: INTRODUCERE

Prezentare generală: În această sesiune, cursanții își vor împărtăși experiențe anterioare și își vor întâlni colegii din online. Vor avea un prim contact cu proiectele de Service-Learning, vor descărca planul de proiect de Service-Learning și se vor familiariza cu criteriile de calitate.

Obiective:

Până la sfârșitul acestui capitol, cursanții vor:

- ▶ explica ce este un proiect de Service-Learning
- ▶ clarifica standardele de calitate pe care trebuie să le respecte planul lor de proiect

Întrebare orientativă:

Este Service-Learning o soluție bună pentru școala mea?

Activități:

PAGINI IN CADRUL
ACESTUI CAPITOL

ACTIVITAȚI DE ÎNVĂȚARE/WIDGETURI (EX. TEXT, VIDEO, QUIZ, SARCINA ETC)

BINE V-AM GĂSIT!



Text

Alături de voi în această experiență de învățare pentru a răspunde la întrebări și la provocări:

<Poză facilitator online>

Am pregătit pentru voi cursul de Service-Learning într-un mod structurat și ușor de urmărit, filmări și animații care să vă ajute să înțelegeți cât mai bine cum anume puteți să transformați problemele locale în oportunități de proiecte care dezvoltă o serie întreagă de competențe și cunoștințe specifice subiectului predat de dumneavoastră la clasă. Ne dorim să reușiți și de aceea am exemplificat fiecare pas pe care îl faceți alături de noi.

Cu toate acestea sunt câteva **principii care vă vor ajuta să concepeți și să scrieți un proiect foarte bun:**

- ▶ **Este un proces iterativ** — nu se bazează pe o structură liniară ci, mai degrabă, merge "înainte-înapoi", îmbunătățind constant pe baza învățăturilor — nu vă feriți să vă întoarceți la etape pe care le-ai parcurs deja pentru a modifica idei, conținuturi, formulări.
 - ▶ **Orientare spre beneficiar** — Procesul are la bază nevoile oamenilor și se bazează mereu pe feedbackul acestora. Un proiect bun nu se scrie „în clasă”. Ieșiți afară din școală, dați telefoane, creați momente de dialog cu beneficiarii voștri și aveți grijă ca vocea lor să se regăsească în propunerea finală.
 - ▶ **Implicarea experților** — Soluțiile evidente nu vor rezolva problemele comunității. Dar, sunt oameni care lucrează cu o anumită problemă sau soluție sau studiază de ani de zile un fenomen social sau natural. Aveți grijă să îi căutați la voi în comunitate și să le cereți părerea sau chiar implicarea.
 - ▶ **Reflecții continue** — Am inserat multe întrebări în acest curs. Principiul este simplu: odată ce ai o întrebare în minte, creierul tău va face eforturi să răspundă la ea. Din păcate primul răspuns nu este cel corect. Creierul nostru este leneș. Faceți un efort, gândiți în profunzime, dați o formă ideilor, notați.
-

► **Co-Crearea** — Un proiect nu se face singur, iar colegii dumneavoastră de curs vor avea cu siguranță idei diferite. Fiți flexibil(ă), ascultați înainte de a lua decizii, creați spațiu și timp în care proiectul vostru să ia formă.

Pentru întrebări sau clarificări nu ezitați să îmi scrieți: <Mailfacilitator>

Acest curs a fost realizat cu susținerea financiară a Uniunii Europene și Consiliului Europei. Conținutul acestui manual este responsabilitatea autorilor și nu reflectă neapărat politica oficială a Uniunii Europene sau a Consiliului Europei.

CUM NAVIGĂM PRIN CURS SĂ NE CUNOAȘTEM

Instrucțiuni despre folosirea platformei online, în funcție de opțiunea aleasă.



Text

Sunteți gata să vă întâlniți cu colegii de clasă? La începutul acestui curs, am dori să vă faceți timp să spargeți gheața și să vă cunoașteți. Poate știți deja unii dintre colegii de clasă sau chiar i-ați cunoscut față în față. Stabilirea interacțiunii personale cu alți participanți vă va face experiența de învățare online mult mai plăcută și mai antrenantă.



Sarcină

Marcați-vă locul pe hartă

Folosiți [My maps](#) pentru adăuga o etichetă cu **localitatea** unde predați, **numele și școala** și opțional o **poză** cu dumneavoastră. Astfel vom avea o imagine completă a tuturor școlilor care învață împreună despre proiectele de Service-Learning.

<Atenție! Trebuie creată o hartă [My maps](#) și dat dreptul de editare participanților.

CE ESTE UN PROIECT DE SERVICE-LEARNING (SL)



Text

În teorie, "Service-Learning – Învățare prin serviciu în folosul comunității" este o abordare a predării-învățării în care elevii îmbină implicarea civică cu învățarea / dezvoltarea cognitivă de la școală. (Seifert, Zentner & Nagy, 2012)

Iar în practică, ar suna cam așa:

- să aduni gunoaiile din albia râului este un **SERVICIU**
- să colectezi și să studiezi la microscop mostre de apă este **ÎNVĂȚARE**
- când elevii colectează mostre de apă în timpul unei acțiuni de ecologizare a râului din localitate, studiază și realizează un raport asupra calității apei și prezintă rezultatele în timpul ședinței Consiliului Local, asta înseamnă **SERVICE LEARNING**

Urmăriți tutorialul de mai jos pentru a afla mai multe despre ce este și ce nu este un proiect de Service-Learning.



Video

<[Link video](#)> subtitrare în limba engleză.



Sarcină

Ați realizat până acum un proiect de Service-Learning cu elevii?

- ▶ Dacă răspunsul este afirmativ descrieți* pe scurt ce ați făcut pentru comunitate și ce competențe sau conținuturi din curriculum au dezvoltat elevii în timpul acelui proiect.
- ▶ Dacă răspunsul este negativ, cu siguranță ați participat sau organizat acțiuni de voluntariat. Descrieți* acțiunea și încercați să conectați post-factum experiența de voluntariat de anumite competențe sau conținuturi din programa disciplinei pe care o predați.

Folosiți secțiunea [share](#) pentru a împărtăși cu noi povestea.

**Dacă aveți mai multe exemple, alegeți un proiect care vă e drag și v-a marcat.*

CALITATEA PROIECTELOR DE SERVICE-LEARNING



Text

Educația ar trebui să fie pentru transformare, iar învățarea prin proiectele de Service-Learning este cea mai promițătoare modalitate de a operaționaliza acest lucru. Cum se întâmplă în practică? Urmând aceste standarde de calitate care ne ajută să înțelegem mai bine ce este proiectul de Service-Learning, dar și cum anume să ne asigurăm că fiecare proiect aduce cu sine atât o contribuție semnificativă în comunitate, dar și o oportunitate de învățare pentru elevi!



Video

< [Link video](#) > subtitrare în limba engleză.



Descarcă

< *Criteriile de calitate ale unui proiect de Service-Learning (Ghid de realizare a proiectelor de Service-Learning, pagina 37)* >

Atunci când evaluăm un proiect de Service-Learning luăm în considerare toate aceste standarde și folosim documentul cu indicatorii de progres pentru a nota fiecare aplicație. Acest document vă ghidează deciziile atunci când concepeți proiectul și vă poate oferi o imagine curată asupra propriei performanțe.



Sarcină

Reflecți

Ce criteriu vi se pare dificil de aplicat în contextul dumneavoastră? Notați la secțiunea comentarii și dacă aveți idei sau sugestii pentru colegii dumneavoastră nu ezitați să le oferiți noi perspective.

PLANUL PROIECTULUI DE SERVICE-LEARNING



Text

Pentru a finaliza acest curs veți avea de realizat un plan care descrie în detaliu modul de implementare al proiectului de Service-Learning în clasă.

Acest formular vă ghidează răspunsurile de care are nevoie un evaluator extern să poată decide în ce măsură sunt respectate criteriile de calitate menționate în pagina anterioară. Efortul de a clarifica toate aceste informații ține și de igiena muncii în echipă.

Instrucțiuni de completare:

1. Documentul se descarcă și se completează de fiecare profesor participant la curs în parte în funcție de obiectivele de învățare pe care le au de urmărit în propria programă. Un formular complet ar trebui să aibă între 3 și 8 pagini.
2. Varianta completată a planului va fi încărcată în Capitolul IV, până cel târziu în data de XX.XX.XXX.

Descarcă



< *Planul proiectului de Service-Learning (Ghid de realizare a proiectelor de Service-Learning, pagina 39)* >

CAPITOLUL 2: CLARIFICAREA CONCEPTULUI DE SERVICE-LEARNING

Prezentare generală: În acest capitol participanții clarifică informații cu privire la Service-Learning. În a doua parte iau decizii cu privire la cum anume încep un proiect de Service-Learning în școala lor. Studiază cazul școlii Babel, din România pentru a vedea cum toate aceste concepte sunt puse în aplicare și primesc răspuns la o serie de întrebări frecvente legate de acest subiect.

Obiective:

Până la sfârșitul acestui capitol, cursanții vor:

- ▶ descrie etapele proiectului de Service-Learning
- ▶ analiza studiul de caz

Întrebare orientativă:

Ce este în controlul unui profesor pentru a asigura o experiență de învățare valoroasă pentru elevi?

Activități:

PAGINI IN CADRUL ACESTUI CAPITOL

ACTIVITĂȚI DE ÎNVAȚARE/WIDGETURI FOLOSITE (EX. TEXT, VIDEO, QUIZ, SARCINA ETC)

ETAPELE PROIECTULUI DE SERVICE-LEARNING



Text

Gândeți-vă că standardele de calitate sunt ingredientele unui proiect de Service-Learning, iar etapele sunt rețeta. Apăsați pe săgeți pentru a urmări prezentarea:



Video

<[Link template](#)> Prezi permite editarea prezentării



Text

În capitolul 3 - *Integrarea proiectelor de Service-Learning* vom detalia metodele de care aveți nevoie la clasă în fiecare etapă.

ÎNTREBĂRI FRECVENTE



Text

<Preluați întrebările relevante din Ghid de realizare a proiectelor de Service-Learning, pagina 12 >



Sarcină

Dacă aveți o întrebare despre metoda Service-Learning și nu am răspuns încă la ea, acum este momentul.

STUDIUL DE CAZ



Text

Citiți cu atenție studiul de caz realizat pe baza experienței reale a unei școli din Timișoara și folosiți criteriile de calitate pentru a evalua propunerea profesorilor din această școală. Am folosit un exemplu de gimnaziu doar pentru scopul de a aplica cele învățate până acum. Cu ochelarii de profesori, indiferent de nivelul școlar la care predați veți putea urmări logica proiectului.



Video

<Link video> subtitrare în limba engleză.



Descărcați

< Studiu de caz: Romii în societatea românească (Ghid de realizare a proiectelor de Service-Learning, pagina 32)>



Sarcină

Folosiți secțiunea **share** pentru a nota feedbackul dumneavoastră pe baza criteriilor - ce a fost bine și ce credeți că poate fi îmbunătățit:

- ▶ Care sunt punctele forte ale planului?
- ▶ Care sunt punctele care pot fi îmbunătățite?

DE UNDE ÎNCEPEȚI



Text

Puteți să începeți de la programă (competențe generale, competențe specifice, conținuturi) și să adăugați elementul de „Serviciu în folosul comunității” sau puteți să începeți de la un proiect care se desfășoară deja în școala dumneavoastră și să integrați elementul de „Învățare”.

< Preluati exemple relevante din Ghidul de realizare a proiectelor de Service-Learning - Includerea proiectelor de Service-Learning în planificarea anuală, pagina 23>



Sarcină

Acesta este un moment bun să luați primele decizii cu privire la planul dumneavoastră de proiect:

1. La ce nivel (niveluri) de studiu și ce disciplină (subiecte) predați și doriți să realizați proiectul?
2. Care sunt competențele/ temele/ subiectele pe care doriți să le aprofundați cu ajutorul proiectului de Service-Learning?
3. Ce competențe-cheie doriți să exerseze elevii în timpul proiectului de Service-Learning?
4. Ce idei de acțiuni* în comunitate aveți pentru a crea oportunitățile de învățare necesare?

Notați-le în planul de proiect și opțional, puteți să împărtășiți cu grupul ideile dumneavoastră la secțiunea share.

*Dacă aveți nevoie de un pic de inspirație nu ezitați să aruncați o privire în banca de idei.

CAPITOLUL 3: INTEGRAREA PROIECTELOR DE SERVICE-LEARNING

Prezentare generală: Acest capitol este împărțit în subcapitole derivate din cele 5 etape ale proiectului de Service-Learning: Analiza nevoilor comunității, Pregătire și Planificare, Acțiunea, Reflecție și Demonstrație.

Obiective:

Până la sfârșitul acestui capitol, cursanții vor:

- ▶ proiecta oportunități pentru elevi să investigheze nevoile comunității
- ▶ proiecta activități și resurse care să îi ghideze pe elevi în planificarea și finalizarea unui proiect de Service-Learning
- ▶ identifica metode prin care monitorizează progresul activităților
- ▶ identifica oportunitățile de evaluare a învățării și a rezultatelor proiectelor de Service-Learning și vor proiecta activități care stimulează reflecția
- ▶ descrie oportunitățile prin care elevii își vor demonstra învățarea și rezultatelor proiectului

Întrebare orientativă:

Cum mă asigur că elevii mei învață și realizează servicii relevante comunității?

Activități:

PAGINI ÎN CADRUL
ACESTUI CAPITOL

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE/WIDGETURI FOLOSITE (EX. TEXT, VIDEO, QUIZ, SARCINA
ETC)

PREGĂTIREA CLASEI



Text

Sugestii metodologice pentru introducerea proiectului de Service-Learning la clasă

În acest capitol vă oferim un model de lucru la clasă care trebuie adaptat de fiecare profesor în parte în funcție de vârsta elevilor cu care lucrați, de resursele disponibile, de condițiile de siguranță impuse, de numărul de ore de care dispuneți etc.

Sperăm să vă inspire să folosiți activități experiențiale și să dea tonul unor ore cât mai interesante. În plus, ele vă pot fi de ajutor și în propriul exercițiu de concepere a planului de proiect.

Cum pregățiți clasa pentru proiectul de Service-Learning

1. Joc de spargere a gheții - Cercul valorilor (10 min)

Acest joc de grup își propune să ajute participanții să se cunoască mai bine, aducând în discuție valorile comune, dar și cele diferite.

Participanții trebuie să stea așezați pe scaune, într-un cerc. Toate scaunele trebuie să fie ocupate. Unul dintre participanți trebuie să stea în interiorul cercului, în picioare. El va trebui să spună o afirmație legată de una dintre credințele sale personale sau legată de valorile sale pe care le practică de genul: „cred în prietenie” sau „nu cred în încălzire globală”, „cred în puterea exemplului personal”, etc. Ceilalți membri ai grupului care împărtășesc aceleași valori își vor schimba locul foarte rapid (darsă nu se mure pe scaunul imediat următor dacă acesta se eliberează). Întotdeauna trebuie să fie măcar două scaune distanță față de scaunul de pe care ai plecat. Persoana din mijloc trebuie și ea să ocupe un scaun. Atunci va rămâne un alt participant în mijloc care trebuie să facă același lucru ca și prima persoană. După ce câțiva membri din grup (jumătate din grup) a fost în mijloc și au făcut afirmații nespecifice pe o tematică puteți trece la următorul nivel al activității. Pentru următorul nivel puteți să atașați o serie de valori sau credințe pe o tematică anume relevantă pentru grupul vostru sau nevoile

lor de învățare. De exemplu pe tematica patrimoniu natural sau cultural pot să caute credințe persoanele despre natură sau despre tradiții, obiceiuri și superstiții locale în care cred. Înainte de a începe, lăsați 1-2 minute ca fiecare să se gândească la cel puțin 3 lucruri în care cred sau nu cred, astfel încât atunci când vor ajunge în mijloc să poată să le menționeze repede.

Întrebări de procesare:

- ▶ Cum vă simțiți atunci când alte persoane au aceleași valori cu ale voastre?
- ▶ Cât de ușor este să găsiți persoane cu valori personale similare cu ale voastre?
- ▶ În ce fel credeți că valorile diferite te afectează pozitiv pe tine, dar și societatea în general?
- ▶ Cum credeți că valorile și credințele noastre comune despre mediu, natură, comunitate, cultură, etc ne ajută?

2. Ce este o comunitate (20 min)

Scopul activității este de a-i ajuta pe elevi să identifice noi înțelesuri și definiții pentru conceptul de „comunitate”.

Solicitați-le elevilor să formeze un cerc. Explicați-le că vor juca un joc pentru a identifica ce este o comunitate. Începeți prin a pune întrebarea: „Ce este o comunitate?” și rugați-i pe participanți să-și împărtășească ideile. Faceți o minge, mototolind o foaie de hârtie. Fiecare persoană care primește mingea trebuie să spună, fără a sta prea mult pe gânduri, un cuvânt care are legătură cu termenul „comunitate”. Spuneți-i grupului că sunt doar două reguli: (1) mingea nu trebuie să fie aruncată de două ori aceleiași persoane și (2) odată ce o idee a fost exprimată, ea nu ar trebui să se mai repete. Notați ideile principale pe o tablă sau pe o coală de flipchart. Rugați-l pe un voluntar să definească comunitatea pe baza răspunsurilor enunțate. Dacă este nevoie, completați definiția cu cel puțin următoarele caracteristici:

- ▶ grup de persoane,
- ▶ care trăiesc într-o anumită zonă geografică,
- ▶ care au un sens de apartenență la acel spațiu,
- ▶ care relaționează unii cu alții și împărtășesc credințe, valori și norme de viață comune,
- ▶ care participă la viața comunității.

3. Poveste - Ubuntu (10 min)

Ubuntu este filosofia unor triburi africane care poate fi rezumată astfel: „eu sunt ceea ce sunt datorită a ceea ce suntem noi toți”. Aceasta povestire surprinde esența ideii de comunitate.

Citiți cu voce tare povestirea. După ce ați terminat, încheiați cu o discuție de procesare/debriefing folosind întrebările sugerate.

Un antropolog care studia obiceiurile și tradițiile unui trib african, era înconjurat de copii aproape în fiecare zi. Așa că s-a hotărât să joace un joc cu ei. A reușit să cumpere dulciuri din orașul cel mai apropiat și le-a așezat într-un coș frumos decorat, lângă trunchiul unui copac. Apoi, i-a chemat pe copii și le-a sugerat să joace un joc. Când antropologul dădea startul, copiii aveau de alergat până la copac; primul care ajungea acolo primea toate dulciurile din coș.

Așa că toți copiii s-au aliniat, așteptând semnalul. Când antropologul a dat startul, toți s-au prins de mâini și au alergat împreună înspre copac. Toți au ajuns în același timp, au împărțit dulciurile, s-au așezat pe jos și au început să mănânce bucuroși.

Antropologul a mers la ei și i-a întrebat de ce au alergat toți împreună, când oricare dintre ei ar fi putut să primească dulciurile doar pentru el. Atunci, copiii au răspuns: „Ubuntu. Cum ar fi putut oricare dintre noi să fie fericit dacă toți ceilalți ar fi fost triști?”

Întrebări de procesare/debriefing:

- ▶ Ce înseamnă „ubuntu”?
 - ▶ Care este legătura dintre această poveste și „comunitate”?
 - ▶ Care dintre caracteristicile unei comunități se regăsesc în poveste?
 - ▶ Ce înseamnă să împarți?
 - ▶ Cum „a fi împreună” exprimă înțelesul de comunitate?
 - ▶ Unde poți întâlni principiul „ubuntu” în viața ta? Puteți da exemple?
-

Conduceți apoi discuția spre învățarea prin serviciu în folosul comunității (Service-Learning) – ce idee de proiect ați ales, ce competențe/conținuturi urmăriți să dezvolte în timpul acestui proces, ce etape veți parcurge pentru a planifica și realiza proiectul.

4. Evaluare inițială (15 min)

Dvs. va trebui să construiți un test cu principalele concepte ce vor fi învățate pe parcursul semestrului/anului școlar, în funcție de ceea ce ați stabilit în planificare.

ANALIZA NEVOILOR COMUNITĂȚII



Text

Videoclipul de mai jos poate fi folosit la clasă pentru a explica elevilor ce înseamnă și cum se face analiza comunității.



Video

< [Link video](#) > subtitrare în limba engleză.



Text

Cum facilitați analiza comunității la clasă

Reamintiți elevilor care este ideea de proiect și competențele pe care doriți să le dezvoltați pe parcursul proiectului și că începeți un proces de analiză în profunzime a problemelor.

1. Colectarea datelor (1 oră pregătire + 1 oră colectare)

Stabiliți înainte de oră câteva întrebări care să îi ghideze pe copii în analiza problemelor comunității. Dacă întrebările sunt prea generale „care sunt problemele comunității?” atunci și răspunsurile vor fi vagi și veți risca să deviați de la ideea proiectului și de la competențele/conținuturile alese. De exemplu, în cazul studiului de caz Romii în societatea românească, întrebările de investigație ar putea fi:

- ▶ Care este istoria romilor în România?
- ▶ Cum se resimt în ziua de azi consecințele a 500 de ani de sclavie?
- ▶ Ce persoane resursă avem în comunitate care ne pot ajuta să înțelegem mai bine trecutul și prezentul romilor în România?

Prezentați videoclipul și împărțiți clasa în „echipe de cercetători”. Alocați fiecărei echipe o metodă de colectare a datelor pentru a afla nevoile și resursele din comunitate după cum urmează:

- ▶ **Analiza media** – ce ziare (online sau în print), posturi de radio sau canale TV ar putea să publice informații folositoare? Listați mai multe surse din care puteți să vă documentați.
- ▶ **Realizarea de interviuri** – gândiți-vă la două – trei persoane care cunosc foarte bine comunitatea și subiectul de interes (cineva din școală, un ONG sau reprezentant al unei autorități locale). Notați patru întrebări pe care le-ați adresa acestor persoane și contactați-i pentru a realiza interviul.
- ▶ **Aplicarea de chestionare** – vă poate ajuta să înțelegeți ce cred mai mulți oameni - elevi, membrii familiei, vecini - despre problema aleasă. Stabiliți întrebările și numărul minim de răspunsuri pe care ați vrea să le primiți.

Pentru rezolvarea acestei sarcini este important să ieșiți* din sala de clasă.

**Din motive de siguranță puteți realiza această etapă online sau la telefon.*

2. Analiza datelor (1 oră)

Folosiți [My Maps](#) pentru a vizualiza nevoile și resursele identificate în exercițiul anterior.

3. Definirea problemei (30 min)

Informațiile strânse în exercițiul anterior trebuie filtrate până ajungeți la o singură problemă pe care doriți să o rezolvați. Folosiți setul de întrebări de mai jos pentru a restrânge opțiunile:

1. Este în puterea noastră să schimbăm ceva?
2. Dacă alegem această problemă contribuim la ideea de proiect inițială?
3. Dacă alegem această problemă vom avea ocazia să ne dezvoltăm competențele/conținuturile stabilite la început?
4. Dacă ne implicăm, vom avea sprijin din comunitate (alți tineri, alte persoane sau instituții resursă)?
5. Ne vom simți provocați să ducem acest proiect până la capăt?

Un răspuns pozitiv la cele cinci întrebări ar trebui să vă ajute să luați o decizie corectă.

4. Ideea proiectului (20 min)

Acest pas este mai degrabă o clarificare/îmbunătățire a ideii inițiale de proiect pe baza noilor informații colectate și analizate. Elevii se vor simți incluși în luarea deciziei finale și astfel va crește motivația lor.

Un exercițiu de idee bună porneste de la o întrebare bună:

Cum ați putea să transformați problema identificată într-o idee de proiect?

Iar ca să ajungeți la o idee bună începeți prin a lista minim 20. Procesul se numește brainstorming și are câteva reguli:

1. **Din cantitate putem realiza calitate** - faceți un efort să scrieți cât mai multe idei pentru a putea să alegeți cea mai bună variantă.
2. **Fără auto-critică** - gândiți-vă la idei cât mai năstrușnice. Problemele pe care le abordați sunt prezente de când lumea, iar aceleași soluții nu le vor rezolva. Gândiți în afara a ceea ce s-a făcut și se știe deja.
3. **Combi nați ideile** - $1+1=3$. Serios! Cel puțin în acest exercițiu, s-ar putea ca două idei să o genereze pe a treia.

Scrieți 20 de idei de proiect care ar putea să răspundă la nevoia identificată mai sus. Apoi alegeți/combi nați/așezați și re-așezați până ajungeți la o idee „suficient de bună”. Nu trebuie să fie „the ONE” - mai revenim la ea.

PREGĂTIRE ȘI PLANIFICARE



Text

Videoclipul de mai jos poate fi folosit la clasă pentru a explica elevilor ce înseamnă și cum planifică un proiect.



Video

< [Link video](#) > subtitrare în limba engleză.



Text

Cum facilitați planificarea proiectului la clasă

Prezentați această etapă ca o aventură demnă de Eroi ai Cetății.

Ați fost aleși pentru a răpune un balaur cu multe capete! Pentru a duce la îndeplinire aceasta misiune, veți primi un săculeț cu X galbeni și un ceas cu cuc care va ține timpul în loc pentru 3-4 luni. Veți trece prin multe probe demne de curajul vostru și veți întâlni și pitici și zâne care au puterea de a vă susține în activități concrete, vă pot aduce mai mulți galbeni, resurse, timp sau sprijin. În plus vă veți folosi de niște mesageri care au puterea de a da mesajele voastre mai departe, de a conecta oameni, de a aduce idei sau contribuții. Doar voi (și alte câteva sute de tineri ca voi) sunteți aleși anual să vă dovedeți superputerile. Iar povestea voastră va fi demnă de un papyrus.

Desenați o hartă cu următoarele puncte de control:

1. **Ideea proiectului** - o aveți deja din etapa anterioară
2. **Cetatea** - descrieți beneficiarii proiectului (cine, câți, ce probleme au)
3. **Comoara moștenire** - ce rezultate vă propuneți să aveți la finalul proiectului
4. **Aventura proiectului** - activitățile pe care vă propuneți să le realizați
5. **Mesagerii** - ce oameni/instituții vă pot ajuta să faceți publice acțiunile voastre
6. **Pitici și zâne** - ce parteneri și sponsori aveți nevoie
7. **Ceasul cu cuc** - cât timp este nevoie pentru a pune în practică activitățile
8. **Galbenii** - ce resurse sunt necesare
9. **Eroii poveștii** - cine, ce rol are în proiect
10. **Superputerile eroilor** - ce pot învăța în această călătorie

Dacă sunt mici (grădiniță, primar), pregătiți dumneavoastră povestea proiectului și prezentați-o copiilor astfel încât să știe ce anume veți face. Dacă sunt la gimnaziu sau liceu, dați -le timp să găsească ei răspunsuri și completați, ajustați acolo unde este nevoie.

În funcție de deciziile luate în această etapă veți putea construi și planuri de lecție folosind conținuturi din programă aliniate cu nevoile de învățare generate de acest proiect.

ACȚIUNE



Text

Videoclipul de mai jos poate fi folosit la clasă pentru a explica elevilor la ce să se aștepte în această etapă.



Video

<[Link video](#)> subtitrare în limba engleză.



Text

Cum monitorizați progresul la clasă

1. Fișă de monitorizare

Folosiți acest model pentru a responsabiliza elevii să colecteze date despre progresul proiectului și să reflecteze asupra experiențelor trăite.



Descarcă

< Instrument de monitorizare a progresului, Ghidul proiectelor de Service-Learning, pagina 41 >



Text

*Pentru elevii mai mici re-creați povestea eroului astfel încât să devină o poveste despre progres.

2. Dovezi ale succesului proiectului

Nu uitați să strângeți pe parcursul proiectului:

- ▶ Fotografii de la activități;
- ▶ Mărturii scrise sau filmate cu partenerii și beneficiarii;
- ▶ Articole de ziar sau linkuri cu referințe la proiectul vostru;
- ▶ Orice dovezi că ați făcut o treabă bună, în funcție de proiectul vostru.

Aceste dovezi vă vor ajuta să reflectați asupra celor întâmplate și învățate.

REFLECȚIE



Text

Videoclipul de mai jos poate fi folosit la clasă pentru a explica elevilor ce înseamnă și cum se face reflecția și evaluarea unui proiect.



Video

< [Link video](#) > subtitrare în limba engleză.



Text

Cum facilitați reflecția și evaluarea la clasă

<Sugerați 2-3 metode de reflecție>

DEMONSTRAȚIE



Text

Videoclipul de mai jos poate fi folosit la clasă pentru a inspira elevii să arate ceea ce au învățat pe parcursul proiectului și să își găsească motivația pentru a începe un nou proiect.



Video

< [Link video](#) > subtitrare în limba engleză.



Text

Cum facilitați această etapă

În această etapă elevii „demonstrează” ceea ce au învățat, de obicei ca modalitate de a determina dacă și în ce măsură au atins obiectivele de învățare pentru o disciplină. O demonstrație de învățare este de obicei atât o experiență de învățare în sine, cât și un mijloc de evaluare a progresului și a realizărilor academice.

Spre deosebire de fișele de lucru, testele și alte abordări mai tradiționale ale evaluării, o demonstrație de învățare poate lua o mare varietate de forme în școli:

- ▶ Prezentări, discursuri sau poezii vorbite
 - ▶ Documentare video, prezentări multimedia, înregistrări audio sau podcasturi
 - ▶ Opere de artă, ilustrație, muzică, dramă, dans sau spectacol
 - ▶ Publicații tipărite sau online, inclusiv site-uri web sau bloguri
 - ▶ Eseuri, poezii, nuvele sau piese de teatru
 - ▶ Galerii de fotografii tipărite sau digitale
 - ▶ Experimente științifice, studii și rapoarte
 - ▶ Produse fizice, cum ar fi modele, sculpturi, diorame, instrumente muzicale sau roboți
 - ▶ Portofolii de probe de lucru și realizări academice pe care elevii le colectează de-a lungul timpului
-

CAPITOLUL 4: PRIMUL PROIECT DE SERVICE-LEARNING

Prezentare generală: Cursanții își vor finaliza, examina și prezenta proiectul de curs - un plan de proiect de Service-Learning.

Obiective:

Până la sfârșitul acestui capitol, cursanții vor:

- ▶ revizui și încărca planurile de acțiune
- ▶ evalua propria performanță în acest curs reflectând asupra lor

Întrebare orientativă:

Ce pot transfera din acest curs în practica mea de la clasă?

Activități:

PAGINI IN CADRUL
ACESTUI CAPITOL

ACTIVITAȚI DE ÎNVĂȚARE/WIDGETURI FOLOSITE (EX. TEXT, VIDEO, QUIZ, SARCINA
ETC)

EVALUARE ÎNVĂȚĂRII



Quiz

1. Completați spațiile libere:

Să donezi cărți unor persoane nevoiaș este un
Lectura expresivă, studierea și aplicarea gramaticii și exercițiile de comprehensiune
sunt .

Aplicarea celor învățate la ora de Limbă și literatură, în crearea unor strategii de predare și a
unor materiale pentru un program de alfabetizare într-un centru comunitar, asta
înseamnă .

R: SERVICIU, ÎNVĂȚARE, SERVICE-LEARNING

2. Găsiți toate criteriile de calitate ale unui proiect (nu folosiți diacritice sau litere mari)

- Elevii identifică și răspund unei nevoi reale din comunitate.
- Profesorul urmărește dezvoltarea unor competențe și conținuturi.
- Planul conține toate elementele necesare, este clar și gata de implementat.
- Elevii sunt implicați în luarea deciziilor.
- Elevii au ocazia să se gândească și să verbalizeze ceea ce au învățat.

R: conectat la curriculum, relevant pentru comunitate, reflectie și demonstrație, vocea elevilor, coerenta

3. Analiza comunității este un proces care ne permite să adunăm informații despre:

- a) Nevoile și problemele unei comunități
- b) Resurse care pot fi valorificate în beneficiul comunității
- c) Oamenii care pot să sponsorizeze evenimente de fundraising

R: a), b)

4. Metode pentru culegerea de date sunt:

- a) Analiza mass-media
- b) Interviu
- c) Harta comunității
- d) Chestionare

R: a), b), d)

5. În etapa de planificare a proiectului se stabilesc următoarele detalii:

- a) Activitățile proiectului
- b) Expertii și partenerii implicați
- c) Cum veți promova cauza voastră
- d) Care este bugetul proiectului

R: a), b), c), d)

6. Completați spațiile libere:

Evaluarea reprezintă [] activităților, a realizărilor și a [] din timpul unui proiect și stabilirea [] în care am reușit să facem ceea ce ne-am [] am []

R: analiza, măsurii, obiectivelor de învățare, propus

7. Bifați în ce măsură sunteți de acord cu următoarele afirmații:

	Acord puternic	Acord	Nici acord, nici dezacord	Dezacord
Așteptările mele de la acest curs au fost împlinite.				
Am înțeles conceptele prezentate și ca urmare am reușit să scriu cu succes un plan de proiect.				
Mă simt motivat(ă) să pun în aplicare ceea ce am învățat la acest curs.				
Mă simt motivat(ă) să povestesc și altor persoane ceea ce am învățat la acest curs.				



Sarcină

Încărcați planul de proiect

1. Fiecare profesor participant va încărca propriul plan de proiect care răspunde unor competențe sau conținuturi din programa disciplinei predate.
2. Un formular complet ar trebui să aibă între 3 și 8 pagini.
3. **Termen limită: xx.xx.xxxx**

BANCA DE RESURSE

Prezentare generală: Aici găsec exemple de proiecte organizate pe cicluri de învățare.

**PAGINI IN CADRUL
ACESTUI CAPITOL**

**ACTIVITAȚI DE ÎNVAȚARE/WIDGETURI FOLOSITE (EX. TEXT,VIDEO, QUIZ, SARCINA
ETC)**

GHID



Descarcă

< Ghid de realizare a proiectelor de Service-Learning >

**INSTRUMENT DE
AUTO-EVALUARE**



Descarcă

< Instrument de auto-evaluare >

IDEI DE PROIECTE



Text

*< Preluați exemple din Ghidul de realizare a proiectelor de Service-Learning, Banca de idei,
pagina 28 >*

“Community service training - a whole school approach for social change” este finanțat prin programul comun EU/CoE “Democratic and Inclusive School Culture in Operation (DISCO)”

Consiliul Europei este organizația lider în domeniul drepturilor omului pe continentul european. Aceasta include 47 de state membre, inclusiv toate statele membre ale Uniunii Europene. Toate statele membre ale Consiliului Europei au semnat Convenția Europeană a Drepturilor Omului, un tratat conceput să protejeze drepturile omului, democrația și preeminența dreptului. Curtea Europeană a Drepturilor Omului supraveghează punerea în aplicare a Convenției în statele membre.

www.coe.int

Statele membre ale Uniunii Europene au decis să-și conecteze know-how-ul, resursele și destinele. Împreună, au construit o zonă a stabilității, democrației și dezvoltării durabile, menținând în același timp diversitatea culturală, toleranța și libertățile individuale. Uniunea Europeană se angajează să își împărtășească realizările și valorile cu state și oameni ce se află dincolo de granițele sale.

<http://europa.eu>



EUROPEAN UNION

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE