

Asociația All Grow

Ana Maria APOSTOLIE, Mădălina BOUROȘ Carmen Liana HĂRȘAN,
Georgiana SIMA, Claudia-Aurora ZAMFIR

DESIGN THINKING EU FAC SCHIMBAREA!

-
**Ghid de activități didactice
Clasele V-VIII**



**Câmpineanca, Vrancea
2025**

Asociația All Grow

Ana Maria APOSTOLIE, Mădălina BOUROȘ Carmen Liana HĂRȘAN,
Georgiana SIMA, Claudia-Aurora ZAMFIR

DESIGN THINKING EU FAC SCHIMBAREA!

-
**Ghid de activități didactice
Clasele V-VIII**

ISBN 978-973-0-42738-7

**Câmpineanca, Vrancea
2025**

Dragi profesori,

Vă mulțumim că ați acceptat provocarea de a implementa opționalul „**Design Thinking - Eu fac schimbarea!**”, propus de Asociația All Grow și prin Ordinul Ministrului Educației nr. 4.165 din 5 aprilie 2024.

Acest opțional a fost creat de o echipă de profesoare inovatoare care și-au dorit să împărtășească această metodă cu alți colegi profesori. Disciplina are un caracter interdisciplinar și transdisciplinar, integrând conținuturi din mai multe arii curriculare – în special Om și societate, dar și Limbă și comunicare, Matematică și științe ale naturii, Arte, Tehnologii, Educație fizică, sport și sănătate – cu scopul de a contribui la dezvoltarea competențelor esențiale pentru viața de azi și de mâine.

Într-o lume în continuă schimbare, capacitatea de a rezolva probleme și de a genera idei inovatoare este absolut necesară pentru dezvoltarea copiilor, dar și a comunităților în care aceștia trăiesc.

Ghidul opționalului este structurat în 34 de lecții, corespunzătoare celor 34 de săptămâni de curs. Fiecare lecție urmează aceeași structură: începe cu un joc, continuă cu activități de învățare și se încheie cu un moment de reflecție și împărtășire. Conținutul urmează metoda Design Thinking, fiecare pas – Empatizează, Imaginează, Acționează, Reflectează și Comunică – fiind parcurs în cadrul unui modul.

La final, proiectele elevilor pot fi înscrise la concursul național Change Architects, unde ideile lor vor avea șansa de a fi văzute și apreciate la nivel național.

Pentru a vă sprijini pe parcurs, Asociația All Grow vă va trimite informări periodice pe e-mail, iar pentru orice întrebare, echipa noastră vă stă la dispoziție.

Vă mulțumim pentru încrederea acordată și suntem siguri că veți fi impresionați de creativitatea și soluțiile copiilor.

Haideți să demonstrăm împreună că elevii noștri de astăzi pot produce schimbarea pe care ne-o dorim cu toții!

Vă dorim mult succes!

Cu drag,
Mădălina Bouroș
Asociația All Grow



Cuprins

Empatizează

Lecția 1	5
Lecția 2	6
Lecția 3	7
Lecția 4	8
Lecția 5	9
Lecția 6	10
Lecția 7	11
Lecția 8	12

Imaginează

Lecția 9	13
Lecția 10	14
Lecția 11	15
Lecția 12	16
Lecția 13	17
Lecția 14	18

Acționează

Lecția 15	19
Lecția 16	20
Lecția 17	21
Lecția 18	22
Lecția 19	23
Lecția 20	24
Lecția 21	25

Reflectează

Lecția 22	26
Lecția 23	27
Lecția 24	28
Lecția 25	29
Lecția 26	30
Lecția 27	31
Lecția 28	32

Comunică

Lecția 29	33
Lecția 30	34
Lecția 31	35
Lecția 32	36
Lecția 33 și 34	37

Anexe	38
-------------	----

Bibliografie	42
--------------------	----

PAȘII OPȚIONALULUI

Partea 1 Introducere

- **Competențele secolului XXI**
- **Obiectivele de dezvoltare durabilă**

Partea 2 Metoda DESIGN THINKING

- **Empatizează**
- **Imaginează**
- **Acționează**
- **Reflectează**
- **Comunică**

Partea 3 Finalizarea proiectului

- **Participarea la concursul
CHANGE ARCHITECTS**



50 minute

1. Introducere Ce-i cu opționalul...



Obiectivul lecției:

- Elevii se familiarizează cu opționalul, descoperind etapele acestuia, metoda folosită și finalitățile așteptate.

Joc



10 min.

„Sus, jos, ha-ha!”

Elevii vor prezenta un moment plăcut (sus), unul neplăcut (jos) și unul amuzant (ha-ha) din ultima săptămână.

Exercițiul-joc îi ajută pe elevi să-și exprime emoțiile, să învingă temerile de a vorbi în fața celorlalți și de a învăța să împărtășească cu ceilalți gânduri, emoții, idei.

Prezentare



10 min.

Prezentare opțional

Folosind ghidul, profesorul va prezenta opționalul, etapele acestuia, metoda design thinking, dar și necesitatea lui, plecând de la ideea că elevii pot aduce schimbare în comunitatea lor.

Discuție



15 min.

Prezentarea competențelor secolului XXI

Profesorul va prezenta elevilor competențele secolului XXI:

- Creativitate
- Gândire critică
- Colaborare
- Comunicare
- Cunoașterea informațiilor
- Alfabetizare mediatică
- Alfabetizare tehnologică
- Flexibilitate
- Leadership
- Inițiativă
- Productivitate
- Competențe sociale

Evaluare



10 min.

Probă de evaluare inițială

Vrem să știm de la ce cunoștințe plecăm

Elevii vor completa un chestionar prin care li se evaluează cunoștințele despre obiectivele de dezvoltare durabilă.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție

Elevii vor concepe un jurnal (caiet) de reflecție pe care îl vor folosi până la finalul anului. Vor folosi o pagină pentru fiecare lecție (este de preferat să noteze titlul lecției). Pentru prima întâlnire vor scrie gândurile lor despre începutul opționalului.

- Mi-a plăcut...
- Simt că...
- Mi-aș dori...



Materiale:

- Creioane și caiete
- Jurnal de reflecție
- **Anexa 1:** Chestionare de evaluare inițială



50 minute

2. Despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă



Obiectivul lecției:

- Elevii descoperă Obiectivele de Dezvoltare Durabilă și cum este viața lor impactată de aceste obiective.

Joc



10 min.

„Fă un pas în față!”

Elevii se vor alinia în spatele unei linii existente din clasă (se poate trasa o linie cu cretă sau cu scotch, pe podea). După ce s-au așezat, profesorul adresează o serie de întrebări/ solicitări, unele mai amuzante și altele mai serioase, de exemplu:

- Să facă un pas în față cine are un frate mai mare;
- Să facă un pas în față cine s-a simțit trist în ultima săptămână.

Scopul este ca elevii să descopere că nu sunt singuri în fața problemelor cu care se confruntă.

Inspirație



10 min.

Prezentare exemple cu povești create de copii

Se proiectează copiilor câteva dintre videoclipuri de mai jos și discută cu ei pe baza acestora:

- Profesor pentru colegii mei: <https://youtu.be/vb8OiFzZh-U>
- Deșeurile - cea de-a șaptea resursă: <https://www.youtube.com/watch?v=bAr63dLYxk4>

Prezentare



20 min.

Descoperă Obiectivele de Dezvoltare Durabilă

1. Se prezintă copiilor videoclipurile:

- <https://youtu.be/pRFsA6G3Pr8>
- <https://youtu.be/SwT9HIE7eDg>

În cadrul acestui opțional, elevii vor putea contribui la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă. Se revizuieste lista cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

2. Alege un obiectiv

După ce au văzut descrierea obiectivelor, elevii își aleg un obiectiv și apoi se grupează în funcție de alegerea lor.

De exemplu, elevii ce au ales ODD1 – Eradicarea sărăciei, formează un grup și apoi, în grupe, discută:

- De ce și-au ales acel obiectiv?
- De ce e important pentru ei acel obiectiv?

Reflecție



10 min.

Reflecție

În jurnal, elevii vor reflecta la obiectivele de dezvoltare durabilă și cum vor putea ei contribui la acestea.

- Am descoperit...
- Mă impresionează...
- Voi putea...



Materiale:

- Creioane, post-it-uri
- Jurnal de reflecție
- Laptop, videoproiector, acces la Internet



3. Cum pot eu să fac schimbarea?



Obiectivul lecției:

- Elevii vor identifica etapele metodei Design Thinking și, lucrând în echipă, vor realiza o prezentare a acestora.

Joc



5 min.

„Impulsul”

Elevii se împart în două echipe egale, ce vor forma două rânduri ce stau față în față. Elevii se țin de mâini și stau cu ochii închiși pe fiecare rând. La capătul unui rând este cadrul didactic cu o monedă, iar la celălalt. o altă persoană și un obiect ușor (sticlă de plastic, burete etc.) așezat pe un scaun sau bancă.

Cadrul didactic aruncă moneda și când cade stema se transmite impulsul, adică elevii din față care au ochii deschiși vor strânge mâna colegului din stânga și impulsul va fi transmis din mână în mână până la capătul celălalt. Când ajunge la ultimul jucător, acesta deschide ochii și se va grăbi să prindă obiectul. Echipa care prinde primul obiectul primește un punct. Dacă au transmis impulsul și nu era stema, se scade un punct. După ce au jucat o rundă, jucătorii din spate trec în față și astfel se tot rotesc. Se poate juca până la 5 sau mai puțin, în funcție de timp.

La final se va reflecta asupra lucrului în echipă, a coordonării și a efectului în lanț.

Prezentare



20 min.

Prezentarea metodei Design Thinking

Cadrul didactic prezintă etapele metodei DESIGN THINKING:

- Empatizează
- Imaginează
- Acționează
- Reflectează
- Comunică

Muncă în echipă



20 min.

Roluri și responsabilități într-o echipă

Ilustrăm pașii metodei DESIGN THINKING folosind **Anexa 2**.

După prezentarea etapelor metodei, elevii sunt împărțiți în cinci echipe și fiecare echipă va realiza un poster/ desen care să ilustreze o etapă a metodei prezentate.

La sfârșit, fiecare echipă își prezintă posterul și metoda pentru o mai bună înțelegere a ei.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Elevii vor scrie în jurnalul lor despre ce le-a plăcut la această activitate/ cum s-au simțit să lucreze în echipă cu alți copii.

- Mi-a plăcut...
- Nu mi-a plăcut...
- Vreau să...



Materiale:

- Creioane, post-it-uri, hârtie de flipchart, markere
- Jurnal de reflecție
- Anexa 2:** Pașii metodei DESIGN THINKING



4. Hai la plimbare!



Obiectivul lecției:

- Elevii vor realiza o plimbare empatică și vor observa clasa, școala, comunitatea. În timpul plimbării vor nota aspectele care le observă și le vor împărți pe categorii.

Plimbare empatică



20 min.

„Pregătirea plimbării empatică”

- obține acordurile părinților pentru deplasare
- anunță elevii să își ia un carnețel și pix

Pentru 20 de minute, cadrul didactic propune elevilor să meargă la o plimbare pentru a-și observa casa, școala sau comunitatea din perspectiva unei persoane străine, care a pășit pentru prima dată în acel loc.

Elevii sunt îndemnați să se gândească la:

- Ce văd;
- Ce aud;
- Ce lucruri îi surprind plăcut sau neplăcut;
- Cum arată oamenii;
- Ce cuvinte folosesc;
- Cum se simt aceștia;
- Ce mirosuri sunt;
- Ce culori văd etc.

Este recomandat ca această plimbare să se facă în mod individual și fără a vorbi cu colegii.

Discuție



10 min.

Discutăm ce am descoperit

După ce s-a terminat plimbarea, se discută cu elevii despre ce au observat ei. Este important să păstreze notițele și pentru ora următoare.

Se vor împărți observațiile elevilor în trei categorii potrivit semaforului:

- Verde:** lucruri ce merg foarte bine;
- Galben:** lucruri ce sunt așa și așa;
- Roșu:** lucruri ce trebuie rezolvate.

Construcție



15 min.

Semaforul observațiilor

Elevii vor scrie pe post-ituiri lucrurile observate de ei în plimbarea empatică și le vor atașa categoriei corespunzătoare.

Lucruri care merg bine	Lucruri care merg așa și așa	Lucruri ce trebuie rezolvate

Reflecție



5 min.

Reflecție

În jurnal, elevii vor nota impresiile lor în urma plimbării empatică prin școală/comunitate.

- Am observat...
- Cred că...
- Voi alege să...



Materiale:

- Creioane, post-it-uri, hârtie de flipchart, markere
- Jurnal de reflecție



5. Construim „Harta empatiei”



Obiectivul lecției:

- Elevii vor construi Harta empatiei și vor descoperi oportunități și amenințări în desfășurarea acțiunilor pe care le vor face.

Joc



10 min.

„Povestea în cerc”

Elevii vor forma un cerc și vor avea o minge sau orice obiect care poate fi aruncat ușor de la unul la altul. Ei vor construi o poveste în cerc și vor pasa obiectul când au terminat. Profesorul le va oferi începutul, iar ei vor continua. **„Era o zi frumoasă de vară când o navă spațială a aterizat la noi la școală. De pe navă au coborât 5 persoane care s-au identificat ca fiind foști localnici ai comunității...”**

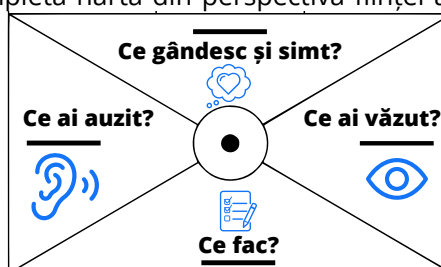
Harta Empatiei



25 min.

Construim „Harta empatiei”

Plecând de la problemele identificate în comunitate, elevii, în grupe de 3-4, vor construi „Harta empatiei”. Harta poate fi construită pe o foaie A4, individual, ca mai jos, și pe fiecare triunghi elevii vor scrie observațiile lor. Se poate construi harta pe tablă și să o completeze elevii folosind post-it-uri colorate. Amintește copiilor de plimbarea empatică și de observațiile lor de atunci. Ei vor completa harta din perspectiva ființei afectate de problemele descoperite.



Discuție



10 min.

Analizăm ce am descoperit

Pe baza hărții de empatie elevii trebuie să determine care sunt oportunitățile și care sunt amenințările. Ideal ar fi să se determine cel puțin trei Oportunități și trei Amenințări. Pe tablă/ planșă se va face un tabel cu două coloane – una pentru oportunități și alta pentru amenințări, pentru a fi enumerate.

Oportunități	Amenințări

Reflecție



5 min.

Reflecție

În jurnal, elevii vor nota impresiile lor:

- Am reușit să...
- Pot să...
- Voi încerca să...



Materiale:

- Creioane, post-it-uri, hârtie de flipchart, markere
- Jurnal de reflecție



50 minute

6. Să vorbim despre comunitate!



Obiectivul lecției:

- Elevii vor identifica problemele din comunitate folosind interviul și cum se pot implica în rezolvarea problemelor comunității construind o machetă a acesteia.

Joc



10 min.

„Cursa de canguri”

Elevii sunt grupați în perechi. Fiecare pereche primește câte un balon umflat. Un participant (cu balonul) trebuie să stea la perete într-o parte a sălii, în timp ce partenerul său stă în partea opusă, la fel, lipit de perete. Persoana care ține balonul îl va plasa între genunchi. După ce a fost plasat între genunchi, balonul nu mai poate fi atins. La semnalul profesorului, participanții cu balonul vor sări asemenea cangurilor către partea opusă a perechii lui. După ce ajung la destinație și ating peretele, ei transmit balonul partenerului, fără a folosi mâinile. După ce schimbul a fost efectuat, cealaltă persoană trebuie deja să ajungă sărind cu balonul între genunchi în partea opusă a sălii și să atingă peretele. Discută cu participanții despre lucrurile care au făcut acest exercițiu dificil sau simplu.

Interviu



15 min.

Descoperirea nevoilor - interviu

Elevii sunt grupați în perechi. Fiecare va avea, pe rând, rolul de reporter și pe cel de respondent. Vor trebui să adreseze unele întrebări și să răspundă la altele. Cel care este reporter va lua notițe.

Exemple de întrebări:

- Cu ce te mândrești cel mai mult din comunitatea ta?
- Ce crezi că ar trebui schimbat în comunitatea ta?
- Ce crezi că ar trebui eliminat din comunitatea ta?
- Cine sunt persoanele vulnerabile din comunitatea ta?
- Ce ți-ar plăcea să faci chiar tu pentru comunitatea ta?

Pentru a fi mai ușor, profesorul poate proiecta aceste întrebări, poate folosi fișe de interviu sau le poate scrie pe tablă.

Macheta



20 min.

Construim macheta

Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 5-6 persoane și vor construi, cu ajutorul materialelor din jur, o machetă a comunității lor. Este important ca fiecare machetă 3D să conțină:

- locuri unde lucrurile merg bine;
- locuri unde trebuie aduse schimbări.

Elevii sunt liberi să semnalizeze aceste locuri așa cum vor ei, dar trebuie să fie ușor de identificat de cineva care nu este din echipă. Dacă este nevoie, puteți folosi cartoane, sticle de plastic, pungi, creioane, hârtie, folie de aluminiu etc.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota trei aspecte care i-au impresionat în această activitate:

- Am reușit să...
- Doresc să...
- Voi încerca să...



Materiale:

- Creioane, post-it-uri, hârtie de flipchart
- Jurnal de reflecție
- Materiale diverse: cartoane, hârtie, markere etc.



50 minute

7. Descoperă problema!



Obiectivul lecției:

- Elevii vor descoperi problema din comunitate și o vor analiza folosind diagrama Osului de pește.

Joc



10 min.

Avionul

Profesorul împarte elevii în grupe de trei. Apoi fiecare va primi o foaie A4. Ei vor pune mâna cu care scriu la spate și cu cea rămasă liberă vor trebui să facă un avion de hârtie. Când au terminat vor face o întrecere să vadă care zboară mai departe. După ce au terminat pot primi încă o foaie, să mai încerce o dată și apoi să facă întrecere. La final, profesorul vorbește cu ei despre cum a fost să lucreze în echipă și cu resurse limitate, dar și să aibă posibilitatea de a utiliza lecțiile învățate.

Discuție



10 min.

Identificarea problemelor și transformarea lor în oportunități de schimbare

Elevii vor lucra în grupe și vor analiza machetele. Pe baza observațiilor și a discuțiilor, vor face o listă de probleme care vor fi transformate în oportunități. Profesorul poate spune: „Acum este rândul tău! Ce ți-ar plăcea să schimbi în comunitatea ta?”

Profesorul va provoca elevii să se gândească la ce le-ar plăcea să schimbe în comunitatea lor. Ideile vor fi notate pe tablă, iar prin negociere (sau vot), se va fixa problema principală.

Descoperă!



10 min.

Găsirea adevăratei probleme

Profesorul împarte participanții în echipe mai mici (3-4 elevi) și le cere să se gândească la diferitele cauze ale problemei alese.

- Cine sunt persoanele implicate?
- Cum este mediul în care se întâmplă problemele? etc.

Este recomandat ca elevii să meargă pe teren pentru a observa exact unde se manifestă problema, precum și să realizeze interviuri cu persoanele afectate.

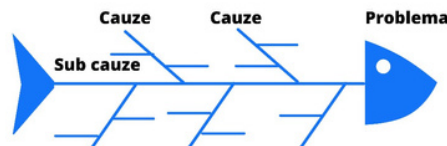
Analiza



15 min.

Analiza problemei

După ce elevii au identificat problema, profesorul va facilita o discuție despre cauzele care au condus la apariția problemei alese. Această activitate se poate realiza sub forma unei diagrame Ishikawa (Os de pește), unde capul peștelui reprezintă problema identificată, iar oasele scheletului, posibilele cauze.



Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii vor nota trei aspecte care i-a impresionat în această activitate:

- Am descoperit că...
- Aș vrea să...
- Voi dori să....



Materiale:

- Creioane, post-it-uri, hârtie de flipchart, markere
- Jurnal de reflecție



8. Schimbarea Începe aici!



Obiectivul lecției:

- Elevii identifică oportunitățile de schimbare, imaginând soluții concrete pentru sprijinirea persoanelor afectate de problemă.

Joc



10 min.

Planificăm o petrecere

Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 5-6 persoane. Profesorul le va spune că trebuie să planifice o petrecere. Unul dintre ei va face o propunere, iar ceilalți vor expune argumentele lor împotriva, folosind sintagma „Nu va merge pentru că...”. După 3 minute, profesorul îi va întrerupe și le va spune că acum vor propune o altă petrecere, dar de data aceasta vor răspunde completând sintagma „Da, și...”. La final, întreabă elevii cum s-au simțit la prima parte și apoi cum s-au simțit la a doua. Le explică elevilor faptul că fiecare dintre noi are idei bune și putem construi pe baza ideilor colegilor.

Imaginație



20 min.

Construim o lume mai bună

Profesorul le reamintește elevilor de importanța gândirii „Da, și...” pentru a construi pe ideile celorlalți. Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 3-4 persoane. Profesorul prezintă o problemă specifică cu care se confruntă comunitatea locală (ex: lipsa unui parc, poluarea, traficul aglomerat). Pornind de la problema identificată, fiecare grup trebuie să vină cu idei de soluții, folosind exclusiv sintagma „Da, și...”. Fiecare idee trebuie să construiască pe ideea anterioară, adăugând ceva nou și creativ. Profesorul încurajează elevii să gândească „out of the box” și să nu se limiteze la soluții convenționale. Ideile pot fi notate pe flipchart sau pe post-it-uri. Fiecare grup prezintă pe scurt soluțiile propuse, evidențiind modul în care au construit pe ideile celorlalți. Profesorul deschide o scurtă discuție despre soluțiile identificate, subliniind importanța colaborării și a gândirii pozitive.

Exercițiu



10 min.

Lanțul abilităților

Profesorul explică faptul că jocul are ca scop descoperirea abilităților fiecărui membru al echipei și crearea unui lanț de abilități care să ajute echipa să atingă un obiectiv comun.

Elevii stau în cerc. Primul elev spune o calitate sau o abilitate pe care consideră că o are (ex: „Sunt bun la desenat”, „Sunt creativ”, „Sunt organizat”). Următorul elev trebuie să spună o altă calitate sau abilitate, care să se potrivească cu cea anterioară, formând un lanț (ex: „Sunt bun la planificare”, „Sunt bun la comunicare”). Jocul continuă până când fiecare elev a spus cel puțin o calitate sau abilitate. La final, profesorul întreabă echipa care este abilitatea ei, adică ce pot face cel mai bine împreună, combinând toate calitățile și abilitățile membrilor.

Reflecție



10 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota 3 aspecte care i-a impresionat în această activitate:

- Am crezut...
- Știu că...
- Aș putea să...



Materiale:

- Creioane, post-it-uri, hârtie de flipchart, markere
- Jurnal de reflecție



9. Detectivi în acțiune!



Obiectivul lecției:

- Elevii caută soluții pentru rezolvarea problemei identificate anterior și descoperă faptul că ideile lor sunt valoroase și creează schimbare.

Joc



5 min.

Echilibrul grupului

Participantii formează perechi și, ținându-se de mâini, se așează și se ridică. Același exercițiu este repetat în grupuri a câte 4 persoane. Apoi se formează grupuri a câte opt participanți care se vor ține de mâini pe cerc. Membrii fiecărui grup își atribuie cifre pare și impare. La semnalul profesorului persoanele cu cifre pare se înclină înapoi, iar cele cu cifre impare se înclină înainte, astfel atingând un echilibru de grup.

Descoperă



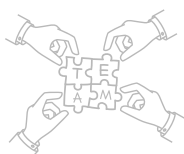
15 min.

Brainstormingul

Elevii lucrează în echipe de 3-4 persoane. Fiecare echipă trebuie să se gândească și să noteze câte 10 idei pentru soluționarea problemei, în funcție de cauzele identificate.

Dacă doresc, elevii pot să deseneze sau să construiască machete, pentru a se exprima mai ușor. Atunci când desenează și construiesc, unii copii pot să se exprime mai ușor și să-și explice liber gândurile și ideile.

Muncă în echipă



20 min.

Detectivii problemelor

Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 3-4 persoane. Profesorul explică faptul că jocul are ca scop identificarea problemelor cu care se confruntă comunitatea locală. Fiecare echipă extrage, pe rând, câte un cartonaș din cutie sau săculeț. Detectivii analizează imaginea sau cuvântul cheie de pe cartonaș și investighează problema potențială pe care o sugerează. Ei discută în echipă despre posibilele cauze, efecte și consecințe ale problemei, notând ideile pe o foaie de hârtie. Fiecare echipă prezintă pe scurt problema descoperită. Profesorul notează problemele identificate pe flipchart sau tablă, grupându-le pe categorii (ex: mediu, transport, educație). Profesorul începe o scurtă discuție despre problemele identificate și despre importanța implicării elevilor în rezolvarea lor.

Creație



5 min.

Supereroul comunității

Fiecare elev primește o foaie de hârtie și este invitat să își creeze propriul supererou al comunității. Trebuie să aibă un nume, un costum (imaginar) și o super-putere specifică, care să îl ajute să rezolve una dintre problemele identificate anterior. Elevii sunt încurajați să fie creativi și să se distreze!

Câțiva elevi (sau toți, dacă timpul permite) își prezintă pe scurt supereroul și super-puterea sa. Se pot afișa desenele supereroilor la panou.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota 3 aspecte care i-a impresionat în această activitate:

- M-a inspirat...
- Cred că...
- Aș vrea să...



Materiale:

- Cartonașe cu imagini reprezentând diverse aspecte ale comunității (ex: transport, mediu, educație, cultură) sau cu cuvinte cheie care sugerează probleme potențiale (ex: poluare, siguranță, accesibilitate);
- Jurnal de reflecție



10. Laboratorul de idei!



Obiectivul lecției:

- Elevii sortează ideile sau soluțiile găsite anterior și le identifică pe cele potrivite pentru problema lor.



Joc

10 min.

Poliția rutieră

Se formează echipe a câte 4-5 elevi. Fiecare echipă va reprezenta un mijloc de transport diferit: automobil, autobuz, căruță, tractor, mașină de pompieri etc. Echipele primesc un număr egal de boabe de fasole, astfel încât fiecare elev să aibă câte 2-3 boabe de fasole. La semnalul profesorului, elevii vor alerga câte unul în direcții diferite prin sală, fiecare imitând tipul său de transport. Traficul este foarte îngreunat și gălăgios. Un voluntar va fi polițistul care monitorizează traficul. El se va urca pe un scaun pentru a putea fi văzut de toți. Când polițistul va ridica mâinile, tot traficul se va opri. Orice vehicul care nu se va opri va trebui să achite o taxă de penalizare egală cu un bob de fasole. La sfârșitul jocului, echipele își vor număra boabele de fasole. Echipa cu cele mai multe boabe rămase, va fi câștigătoare.

Discuție



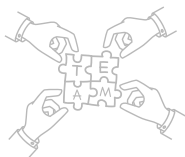
15 min.

Sortarea ideilor

Fiecare echipă formată din 4-5 elevi va expune ideea ei favorită dintre cele identificate în ora anterioară, cu privire la comunitatea din care fac parte, iar apoi fiecare idee va fi evaluată de întreaga clasă.

Evaluarea se va face prin acordarea unui punctaj de la 1 la 10, unde 10 este maximum. La final se va face suma punctajului obținut pentru fiecare idee.

Muncă în echipă



20 min.

Soluții la minut

Profesorul explică faptul că activitatea are ca scop generarea rapidă de soluții creative pentru problemele identificate anterior. Se menționează faptul că fiecare echipă va fi un laborator de idei, care va trebui să găsească soluții inovatoare și fezabile.

Fiecare echipă extrage pe rând câte un post-it din cutie sau săculeț. Laboratoarele de idei analizează problema de pe post-it și, în timp record, trebuie să repare problema, propunând o soluție specifică și realistă. Soluția trebuie să țină cont de resursele disponibile și de posibilitatea de a fi implementată. Un reprezentant al fiecărei echipe notează soluția pe flipchart sau tablă, sub problema corespunzătoare.

Fiecare echipă are la dispoziție 60 de secunde pentru a-și prezenta pe scurt soluția, convingând investitorii (ceilalți elevi și profesorul) că ideea lor este cea mai bună. Elevii votează soluția care li se pare cea mai viabilă și cu cel mai mare potențial de impact.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota 3 aspecte care i-a impresionat în această activitate:

- Mi-a plăcut...
- Trebuie să...
- Voi...



Materiale:

- Boabe de fasole
- Jurnal de reflecție
- Post-it-uri, hârtie de flipchart, markere, cartonașele din lecția anterioară



11. Analiza ideilor



Obiectivul lecției:

- Elevii descoperă soluții pentru problemele comunității și le analizează conform graficului, în funcție de efortul necesar și impactul preconizat.



De ce?

Elevii primesc câte o foaie și un pix și formează două rânduri stând față-n față. Membrii unui grup vor scrie pe foile lor câte o întrebare care începe cu cuvintele „De ce...?”. Membrii celui de-al doilea grup vor scrie câte o propoziție care începe cu „Fiindcă...”. După ce au terminat, elevii, unul câte unul, citesc întrebările și răspunsurile (de exemplu, întrebare: „De ce sunt atâtea frunze în copaci?”, răspuns: „Fiindcă toți oamenii sunt egali în drepturi”). Discută cu elevii despre importanța comunicării și cooperării, formularea mesajelor, consecințele comunicării insuficiente dintre oameni etc.

Brainstorming



Mingea misterelor

Profesorul anunță o problemă specifică a comunității (din lecția anterioară). Fiecare elev care prinde mingea trebuie să propună o soluție, dar trebuie să includă obligatoriu elementul-surpriză de pe cartonașul extras. Elevii formează un cerc. Profesorul extrage un cartonaș și citește cuvântul cu voce tare (ex: robot). Apoi, aruncă mingea unui elev, care trebuie să propună o soluție pentru problema anunțată și să includă cuvântul (ex: „Vom construi roboți de curățenie care să strângă gunoiul din parcuri pentru a le face mai sigure!”). Apoi, aruncă mingea unui alt coleg. Următorul elev care prinde mingea trebuie să propună o altă soluție, dar care să folosească același element. După 1-2 minute, profesorul poate schimba cartonașul. La final, profesorul adresează câteva întrebări scurte: „Care a fost cel mai dificil element-surpriză cu care ați lucrat? Ce ați învățat despre găsirea de soluții în afara tiparelor?”

Analiză



Analiza ideilor

Întreaga clasă va participa la această activitate.

Fiecare idee de soluție pentru problema aleasă va fi discutată și așezată într-un grafic, în funcție de caracteristicile ei, după cum urmează:

Efort Crescut	1. NU	3. Poate
Efort Scăzut	2. Poate	4. DA
	Impact Scăzut	Impact Crescut

Reflecție



Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota activitatea aleasă în urma analizei graficului și ce consideră că ar putea face fiecare, personal, pentru realizarea acesteia, ca parte a proiectului final.





12. Analiza ideilor și ODD-uri



Obiectivul lecției:

- Elevii analizează Obiectivele de Dezvoltare Durabilă în raport cu soluțiile găsite.

Joc



10 min.

Cu fața la spate

Elevii formează perechi. Partenerii se așează pe scaune, unul cu fața la spatele celui alt. Cel care stă în față nu poate să se întoarcă în urmă, iar cel de la spate nu are voie să se încline în față. Partenerii trebuie să discute între ei timp de 2 minute. După expirarea timpului, oprește activitatea și discută cu elevii despre cum s-au simțit atunci când discutau cu partenerul și despre importanța limbajului nonverbal și al contactului vizual în timpul comunicării.

Analiză



20 min.

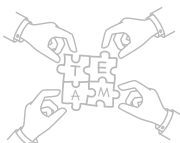
Impact asupra viitorului

Profesorul le reamintește elevilor ideile generate anterior pentru rezolvarea problemelor comunității. Le prezintă din nou Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD) și le explică importanța lor pentru un viitor sustenabil.

Elevii, individual sau în grupuri mici, analizează ideile generate anterior, concentrându-se pe impactul lor asupra ODD. Pentru fiecare idee, ei discută și identifică care ODD ar fi cel mai mult influențat, atât pozitiv, cât și negativ. Argumentează de ce consideră că ideea respectivă contribuie sau nu la atingerea unui anumit ODD.

Ideile pot fi scrise pe post-it-uri și asociate cu ODD-urile relevante. Elevii prioritizează ideile în funcție de impactul lor general, luând în considerare contribuția la ODD. Fiecare grup prezintă pe scurt ideile prioritare și argumentează de ce le consideră cele mai importante. Se trag concluzii despre cum putem contribui la un viitor sustenabil prin soluțiile pe care le propunem.

Muncă în echipă



15 min.

Soluția durabilă

Se împarte clasa în echipe de 4-5 elevi. Fiecare echipă extrage pe rând un cartonaș cu o idee de soluție. „Analiștii” analizează ideea, discutând și identificând ce problemă a comunității ar rezolva; care ODD-uri ar fi influențate de implementarea ideii (atât pozitiv, cât și negativ); o modalitate de a optimiza ideea pentru a maximiza impactul pozitiv asupra ODD-urilor.

Un reprezentant al fiecărei echipe notează ODD-urile identificate și optimizarea propusă. Fiecare echipă are la dispoziție 1 min. pentru a-și prezenta pe scurt soluția, argumentând de ce este cea mai bună, ținând cont de impactul asupra ODD-urilor și de optimizarea propusă. Elevii votează soluția care li se pare cea mai promițătoare, ținând cont de argumentele prezentate și de impactul asupra ODD-urilor.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota 3 aspecte care i-a impresionat în această activitate:

- Mi-a atras atenția...
- ODD-urile pot să...
- Vom putea...

Materiale:

- Foi de hârtie albe sau colorate, pixuri, markere, hârtie flipchart.
- Cartonașe (sau foi de hârtie) cu probleme diverse din comunitatea locală (cele identificate anterior de elevi sunt perfecte)
- Jurnal de reflecție





13. Ce alegem?



Obiectivul lecției:

- Elevii aleg soluțiile potrivite pentru problema identificată în comunitatea lor, exprimându-și opiniile și contribuind la procesul de decizie.

Inspirație



10 min.

Elevii spun lucruri trăsnite

Activitatea are ca scop generarea de idei, dar de data aceasta, ideile pot fi cât de trăsnite și absurde posibil. Se încurajează elevii să își dea frâu liber imaginației și să nu se limiteze la soluții convenționale. Elevii sunt împărțiți în grupuri mici (3-4 elevi). Profesorul propune o problemă sau o temă generală (care poate fi legată de problemele comunității, dar abordată într-un mod amuzant): „Cum am putea face școala mai distractivă?”; „Cum am putea rezolva problema cozilor la magazin?”; „Cum am putea face transportul public mai... interesant?”. Fiecare grup generează cât mai multe idei trăsnite pentru a rezolva problema propusă. Ideile sunt notate pe flipchart sau tablă, într-un mod amuzant și vizual. Fiecare grup prezintă ideile trăsnite generate. Elevii evaluează ideile din punct de vedere al umorului și al creativității.

Discuție



20 min.

Democrație în acțiune

Această activitate are ca scop selectarea celor mai bune idei printr-un proces democratic. Se prezintă conceptul de „decizie democratică” și se subliniază importanța implicării tuturor în luarea deciziilor. Fiecare echipă prezintă pe scurt ideile pe care le-a generat anterior pentru rezolvarea problemei comunității lor. Prezentarea trebuie să includă o descriere a ideii, beneficiile sale potențiale și o explicație a modului în care aceasta contribuie la schimbarea socială. Elevii discută ideile prezentate, pun întrebări și oferă feedback. Se organizează un vot pentru a selecta cele mai bune idei. Votul poate fi făcut prin ridicarea mâinii, prin vot secret sau prin alte metode preferate de elevi. Se analizează avantajele și dezavantajele diferitelor metode de vot și se discută despre importanța implicării tuturor în luarea deciziilor.

Dezbatere



15 min.

Câte idei!

Profesorul le explică că elevii vor dezbate și vota pentru a selecta cele mai bune idei de inovare socială. Se reamintește importanța deciziilor democratice și a argumentelor solide în luarea deciziilor. Fiecare echipă își prezintă pe scurt ideea, argumentând beneficiile sociale și impactul potențial. Se simulează o sesiune de dezbatere, unde echipele pot pune întrebări și oferi contraargumente. Elevii dezbate ideile, concentrându-se pe impactul social, resursele necesare și sustenabilitatea. Se încurajează negocierea și colaborarea pentru a îmbunătăți ideile și a găsi soluții de compromis. Elevii votează pentru ideile pe care le consideră promițătoare. **Opțional:** se pot folosi bancnote simbolice pentru a simula investiția în idei, alocând resurse limitate ideilor preferate. La final se anunță ideile selectate.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota soluția aleasă în urma analizei și ce ar putea face fiecare, personal, pentru implementarea acesteia, ca parte a proiectului final.



Materiale:

- Hârtie flipchart sau tablă albă, markere, post-itiuri;
- Cartonașe (sau foi de hârtie) cu ideile generate anterior de elevi pentru rezolvarea problemelor comunității.
- Opțional: bancnote simbolice sau alte jetoane pentru a simula investiția



50 minute

14. Imaginăm un proiect!



Obiectivul lecției:

- Elevii încep să-și imagineze cum pot ei să implementeze soluția și fac o analiză SWOT a acesteia.

Joc



10 min.

Goana avionului de hârtie

Fiecare primește câte o foaie pe care scrie câte ceva despre sine (culoarea sau fructul preferat, componența familiei etc.). Participanții continuă prin confecționarea unui avion din foaia primită, după care îl aruncă cât mai departe posibil. Fiecare ridică un avion care se află cel mai aproape de el/ ea și încearcă să-i găsească proprietarul. După ce l-a găsit, îl vor ajuta să găsească persoana care este descrisă pe avionul acestuia. În final toți se vor găsi unii pe alții, ceea ce devine amuzant.

Imaginație



15 min.

Misiune: imaginează!

Profesorul explică faptul că activitatea are ca scop recapitularea creativă a tot ceea ce au învățat în Pasul Imaginează.

Elevii vor trebui să demonstreze că au înțeles cum să analizeze problemele comunității și cum să genereze soluții. Elevii sunt împărțiți în echipe de 4-5 elevi. Fiecare echipă extrage un cartonaș cu o problemă din comunitate (sau profesorul poate atribui o problemă diferită fiecărei echipe).

Echipele au la dispoziție 3 minute pentru a analiza problema (identificarea cauzelor și efectelor; pot folosi tehnica „De ce? Fiindcă...”), alte 3 minute pentru genera soluții (proponerea de soluții creative și relevante pentru problema dată) și câte 2 minute pentru a o prezenta creativ (găsirea unei modalități de a prezenta analiza și soluțiile: o scurtă scenetă, un desen, un slogan, o idee de reclamă etc.).

Discuție



20 min.

Planul nostru

Profesorul le reamintește elevilor soluțiile pe care le-au propus pentru problemele comunității. Această activitate are ca scop crearea unui plan de acțiune simplu pentru a implementa una dintre soluții pentru problemele identificate (elevii pot lucra în mai multe echipe sau toți împreună de aici înainte). Se subliniază importanța planificării și a organizării pentru a transforma ideile în realitate.

Elevii sunt împărțiți în echipe. Fiecare echipă alege o soluție pe care o consideră cea mai fezabilă și cu cel mai mare potențial de impact (poate fi soluția lor sau una votată de toată clasa). Echipele au la dispoziție 15 minute pentru a crea un plan cu punctele tari și slabe, oportunitățile și amenințările acesteia. Fiecare echipă prezintă pe scurt planul. Celelalte echipe oferă feedback și sugestii de îmbunătățire a planurilor.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota planul de acțiune, ca parte a proiectului final.



Materiale:

- Foi de hârtie albe sau colorate, pixuri, hârtie flipchart sau tablă albă, markere, foi de hârtie pentru fiecare echipă
- Cartonașe (sau foi de hârtie) cu probleme din comunitatea locală, pe care le-ați abordat în lecțiile anterioare
- Opțional: materiale pentru a crea reprezentări vizuale (desene, stickere)
- Jurnal de reflecție



15. Ce este un obiectiv?



Obiectivul lecției:

- Elevii vor învăța să formuleze un obiectiv general și obiective specifice.

Joc



10 min.

Clădirea

Elevii, grupați în echipe, vor avea ca sarcină să construiască cea mai înaltă clădire folosind materiale din universul lor apropiat (cărți, caiete, penare etc.). Echipa care va reuși să construiască cea mai înaltă clădire, va fi declarată câștigătoare.

Elevii vor analiza care a fost obiectivul general al echipelor și care au fost obiectivele specifice fiecărei echipe.

Discuție



10 min.

Obiective generale și specifice

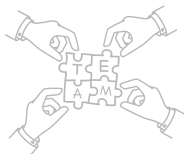
Cadrul didactic va oferi exemple concrete:

Exemplu: „Vrem să facem un proiect despre reciclare în școală.”

- Obiectiv general: Creșterea conștientizării despre importanța reciclării.
- Obiective specifice:
 - Realizarea a trei ateliere interactive cu colegii;
 - Crearea de postere informative;
 - Organizarea unei campanii de colectare de hârtie.

Elevii vor descoperi, ghidați de profesor, diferențe între obiectivul general (scop larg, ideal) și obiectivele specifice (pași concreți, măsurabili).

Muncă în echipă



25 min.

Obiective SMART

Fiecare echipă completează o fișă de proiect cu:

- scopul viitorului proiect;
 - două-trei obiective pentru obiectivul general formulat.
- Obiectivele trebuie să fie SMART:

S – specific (Ce ar trebui schimbat?);
M – măsurabil (În ce măsură ar trebui schimbat?);
A – (de) atins; (Către cine este orientată schimbarea?);
R – relevant; (Unde va avea loc schimbarea?);
T – încadrat în timp (Când va avea loc schimbarea?);

Profesorul oferă suport și ghidaj.

Elevii pot decora fișa, adăuga desene sau elemente grafice.

Feedback colegial

Fiecare echipă prezintă într-un minut ideea lor. Restul colegilor oferă un feedback pozitiv: „Mi-a plăcut că...”.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota răspunsurile la întrebările de reflecție:

- Ce face un obiectiv să fie „bun”?
- Cum ne ajută obiectivele să ne organizăm?



Materiale:

- Laptop, videoproiector
- Coli albe, creioane colorate/ carioci
- Jurnal de reflecție



50 minute

16. Planificare colaborativă



Obiectivul lecției:

- Elevii vor învăța să se gândească mai profund la ideea lor de proiect și să înceapă să o dezvolte practic, folosind **metoda 5 Ws**.

Joc



15 min.

Ceasul

Stând în cerc, elevii se țin de mâini. Cadrul didactic va așeza niște foi în interiorul cercului marcând astfel „orele” 3, 6, 9 și 12 pentru ca grupul să aibă niște puncte de reper. Sarcina grupului este să facă o rotație de 12 ore în direcția acelor ceasornicului și înapoi. Un voluntar va cronometra pentru a vedea cât de repede grupul va înfăptui cele două rotații. Jocul va fi întrerupt dacă cineva rupe legătura cu vecinul său. Cooperarea grupului este esențială, deoarece toți trebuie să pornească și să oprească concomitent. Se încurajează participanții să încerce de mai multe ori pentru a stabili un timp record. După aceasta se pot numi diferite ore fixe.

Activitate de învățare



30 min.

5Ws

Elevii, în echipe, vor învăța să se gândească mai profund la ideea lor de proiect și să înceapă să o dezvolte practic, folosind metoda 5 Ws:

1. WHAT? / CE?

- Care este ideea ta?

2. WHY? / DE CE?

- De ce este important pentru tine?
- De ce o faci?
- De ce va îmbunătăți viața?

3. WHO? / CINE?

- Cine este pentru?
- Pe cine va afecta?
- Cine va fi implicat?

4. WHERE? / UNDE?

- Unde se poate întâmpla?
- De unde poate începe și poate trece mai departe?

5. WHEN? / CÂND?

- De unde să începem?
- Când se poate întâmpla?
- Cât de des?

Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota:

- Ce a fost ușor? Ce a fost greu?
- Cum am decis împreună?
- De ce e important să ne organizăm?



Materiale:

- Coli A3/ A4, creioane colorate/ carioci, post-it-uri
- Laptop, videoproiector
- Jurnal de reflecție



50 minute

17. Planul de acțiune



Obiectivul lecției:

- Elevii vor învăța să realizeze planul de acțiune pentru a pune în practică ideile de schimbare.

Joc



10 min.

Cel mai atent elev!

Până să înceapă activitatea, cadrul didactic adună 30 de obiecte diferite (ex: cărți, hârtie, pixuri, creioane, foarfece, jucării, materiale de confecționat etc.). Le va aranja pe o masă și le va acoperi cu o pânză. Va oferi elevilor un minut pentru a examina obiectele de pe masă, apoi le va acoperi la loc.

Fiecare elev trebuie să noteze pe o foaie toate obiectele pe care și le amintește timp de un minut. Apoi vor forma grupuri de maximum 5-6 persoane și vor alcătui o listă comună cu toate obiectele pe care și le pot aminti. Vor urma discuții despre faptul cum lucrul în echipă poate da rezultate mai bune decât lucrul individual.

Planul de acțiune



35 min.

Planul de acțiune

Elevii completează o fișă de plan de acțiune, după modelul:

Pas	Ce facem?	Cine se ocupă?	Când?	De ce avem nevoie?
1.				
2.				
....				

Ce facem? - detalierea fiecărei activități

Cine se ocupă? - responsabilul de activitate

Când? - data la se desfășoară activitatea

De ce avem nevoie? - materiale necesare

Notă: Planul trebuie să fie cât mai realist. Profesorul le amintește copiilor că trebuie să fie creativi, ambițioși și realiști. Echipele pot transforma fișa într-un poster vizual de plan (cu culori și simboluri).

Elevii își vor expune planul de acțiune într-un loc vizibil.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota răspunsurile la întrebările de reflecție:

- Ce am învățat?
- Cum ne-am simțit lucrând împreună?
- Ce ne dorim să obținem la final?



Materiale:

- Laptop, videoproiector
- Coli A3, creioane colorate/ carioci, post-it-uri
- Jurnal de reflecție



50 minute

18. Parteneriatul comunitar



Obiectivul lecției:

- Elevii își vor dezvolta spiritul civic, inițiativa și colaborarea cu instituțiile și actorii locali.

Joc



10 min.

Podul

Elevii, grupați în echipe de câte opt, au sarcina de a construi un pod, nu mai mare de 15-20 cm lungime și 10 lățime, însă împărțiți în 2 sub-grupuri. Fiecare subgrup va construi din materialele oferite o jumătate de pod (acestea pot fi înlocuite cu alte materiale pe care le au la dispoziție).

Echipele vor uni jumătățile de pod pentru a constitui un întreg. Podurile vor fi apreciate după aspectul lor estetic și după rezistență. După terminarea activității, profesorul întreabă participanții cum au obținut rezultatul, dacă sunt mulțumiți sau cred că putea fi mai bun.

Discuție



10 min.

Ce este un parteneriat comunitar?

Un parteneriat comunitar este o formă de colaborare între școală și persoane, instituții sau organizații din comunitate, pentru a rezolva o problemă sau a atinge un scop comun.

Exemplu: școala face parteneriat cu biblioteca din localitate pentru un club de lectură lunar.

Discuție:

- Ce câștigă fiecare partener?
- De ce e important să lucrăm împreună?

Activitate practică



25 min.

Parteneriatul comunitar

Elevii vor realiza, în echipe, un potențial parteneriat între unitatea școlară și unul din actorii comunitari: primărie, părinți, ONG, alte instituții locale etc.

Fiecare echipă va nota pe o fișă:

- De la cine are nevoie de sprijin;
- De ce au nevoie de la ei;
- Când îi contactează;
- Cum îi vor contacta;
- De ce ar trebui să se implice.

Elevii își prezintă parteneriatul. Se vor vota ideile de parteneriat promițătoare (fiecare elev poate vota maxim trei idei). După vot, se discută despre ideile câștigătoare și despre cum pot fi implementate în comunitate, subliniind importanța colaborării și a parteneriatelor.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota răspunsurile la întrebările de reflecție:

- Ce am învățat despre colaborare?
- Este important parteneriatul cu comunitatea?
- Cum poate fi de ajutor un partener local?



Materiale:

- Bandă adezivă, foarfece, lipici, 5 creioane colorate, o riglă, o sticlă de plastic, 2 bucăți de carton sau 2 ziare pentru realizarea podului
- Jurnal de reflecție



50 minute

19. Metoda Kanban



Obiectivul lecției:

- Elevii se familiarizează cu metoda Kanban într-un mod practic și distractiv astfel încât să înțeleagă cum funcționează fluxul de lucru, organizarea sarcinilor și colaborarea în echipă.

Joc



10 min.

„Fierbe un ou”

Elevii, împărțiți pe echipe, au sarcina de a planifica activitatea de a fierbe un ou după modelul: de făcut, în desfășurare și finalizat. Fiecare echipă va nota sarcinile într-un tabel cu trei coloane: de făcut (6-9 sarcini), în curs de desfășurare (2 sarcini), de finalizat (2 sarcini).

Va câștiga echipa care se încadrează în timp și finalizează corect activitatea.

Metoda Kanban



35 min.

Ce este metoda Kanban?

Metoda Kanban este o metodă vizuală de organizare a activităților în trei coloane mari: de făcut (To Do), în curs (Doing), finalizat (Done).

Elevii, sub îndrumarea profesorului, vor completa un tabel, după metoda Kanban:

Identificate	De făcut	În curs	Finalizate

1. Activități identificate

Se vor așeza activitățile identificate în planul de acțiune.

2. Alte activități

Elevii vor revizui activitățile identificate și vor adăuga orice altă activitate adițională necesară pentru realizarea și replicare produsului/ serviciului lor.

Notă: este recomandat ca fiecare activitate să fie scrisă pe un post-it pentru a putea fi ușor mutată în următoarele categorii.

3. Prioritizare

După ce au așezat activitățile, elevii vor trebui să așeze activitățile în ordinea în care trebuie făcute. Activitățile urgente vor fi așezate cât mai sus, iar cele mai puțin urgente vor fi așezate mai jos.

După ce elevii au selectat activitățile pe care le vor realiza în perioada următoare le vor muta în coloana de făcut. În perioada aleasă ei se vor ocupa doar de activitățile pe care le au de făcut. Pe măsură ce le realizează le vor muta la muta în coloana în curs, apoi, în cea de finalizate.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota răspunsurile la întrebările de reflecție:

- Ce am învățat despre metoda Kanban?
- Cum ne ajută să vizualizăm progresul?
- Cum putem folosi Kanban și în afara școlii?



Materiale:

- Coli albe, post-it-uri
- Creioane colorate/ carioci
- Jurnal de reflecție



50 minute

20. Ce am învățat?



Obiectivul lecției:

- Elevii revizuiesc planul de acțiune.

Joc



10 min.

Terenul minat

Elevii vor nota pe o foaie A4 lucrurile dificile cu care se confruntă în cadrul echipei. Hârtia se mototoleşte și se aruncă jos, pe „terenul minat”. Se vor forma echipe de câte doi elevi. Partenerii se vor plasa la capete opuse ale sălii. Unul dintre ei va fi legat la ochi. El va încerca să ajungă la celălalt capăt al sălii, fiind ajutat de partenerul său. Partenerii nu au voie să intre pe „terenul minat”, ei pot doar sta pe margini și oferi instrucțiuni verbale despre cum pot fi evitate „minele”.

La final se va discuta despre susținere, încredere, cooperare, rezolvarea problemelor în grup etc.

Revizuirea planului de acțiune



10 min.

Evaluarea planului?

Profesorul scrie pe tablă:

- Ce a mers bine până acum?
- Ce activități sunt în întârziere?
- Ce nu am început încă?

Elevii răspund, pe baza planului de acțiune și a tabelului Kanban (realizate în lecțiile anterioare).

Reflecție



10 min.

Evaluarea jurnalelor de reflecție

Elevii prezintă ceea ce și-au notat pe parcursul desfășurării activităților din pasul **Acționează**.

Autoevaluare



10 min.

Fișă de autoevaluare

Reflecție asupra muncii în echipă (**Anexa 3**).

Elevii vor completa, individual, fișa de autoevaluare reflectând asupra propriei implicări în activitățile echipei. Apoi fiecare elev își va prezenta fișa.

Feedback



10 min.

Feedback

Elevii vor oferi feedback constructiv colegilor, ca urmare a activităților desfășurate în acest interval de învățare, respectând regulile:

- Să fie specific: elevul trebuie să spună exact ce i-a plăcut sau ce ar putea fi îmbunătățit;
- Să fie pozitiv: elevul trebuie să folosească expresii ca: „Ai putea încerca să...”, „Mi-a plăcut că...”, „Poate ar fi și mai bine dacă...”.



Materiale:

- Jurnal de reflecție
- Fișa de autoevaluare
- Coli A4, eșarfă
- Anexa 3:** Fișă de reflecție asupra muncii în echipă



50 minute

21. Prototipare



Obiectivul lecției:

- Elevii vor crea un prototip al ideii de schimbare propusă și vor exersa creativitatea, colaborarea și comunicarea.

Joc



10 min.

Pictorii

Elevii lucrează în perechi, fiind așezați spate la spate. O persoană din fiecare pereche are un desen simplu. Cealaltă deține o hârtie curată și un creion. Prima persoană începe să-și descrie detaliat desenul, astfel încât cea de-a doua să-l poată reproduce pe propria foaie, fără însă a spune denumirea celor desenate. Participanții își pot schimba rolurile.

După compararea desenelor cu originalele, se poate discuta despre ceea ce se dorește să se transmită și realitate, despre comunicare și cooperare.

Prototipare



30 min.

Construim un prototip

În echipe, elevii aleg formatul prototipului, în funcție de natura ideii de schimbare.

Tipuri de prototipuri posibile:

- Afiș, pliante, colaje (pentru campanii de conștientizare);
- Hărți vizuale/ machete (pentru transformări ale unui loc fizic);
- Jocuri simple sau aplicații imaginare;
- Planșe cu desene, etichete explicative;
- Model 3D din materiale reciclabile (carton, capace, plastilină) etc.

Fiecare echipă își prezintă prototipul colegilor:

- Ce reprezintă?
- Cum va ajuta comunitatea?
- Cine îl va folosi?
- Ce am învățat făcând acest model?

Reflecție



10 min.

Reflecție

Pentru jurnal, elevii își vor nota răspunsurile la întrebările de reflecție:

- Cum ne-a ajutat prototiparea să înțelegem mai bine ideea?
- Ce am face altfel dacă am relua planul?



Materiale:

- Jurnal de reflecție
- Carton, coli, hârtie colorată, lipici, markere, plastilină, piese LEGO, bețișoare, capace etc.



50 minute

22. Testare



Obiectivul lecției:

- Elevii trec la fapte, punându-și în practică ideea de schimbare pe baza prototipului realizat anterior.

Acțiune



50 min.

PAȘII PLANULUI DE ACȚIUNE – IMPLEMENTARE:

- Revizuirea prototipului și versiunea finală a soluției;
- Stabilirea rolurilor și sarcinilor fiecărui membru în implementare;
- Anunțarea acțiunii: promovarea în școală/ familie/ comunitate;
- Punerea în practică a acțiunii propriu-zise;
- Fotografierea/ filmarea etapelor pentru documentare;
- Observarea rezultatelor și a impactului acțiunii;
- Sărbătorirea schimbării realizate.

Profesorul, pe măsură ce îi supraveghează pe elevi, se va concentra, în special, pe Simțiri, Acțiuni, Schimbări (SAS):

• Simțiri:

Cum se simt copiii?

Cum îi fac să se simtă pe cei din jur?

• Acțiune:

Documentează activitățile lor prin fotografii și video.

• Schimbare:

Cum s-au schimbat copiii?

Ce schimbare ai observat în comunitate?

INDICATORI DE SUCCES:

- Ideea a fost pusă în practică în întregime sau parțial, cu participare reală;
- S-a observat un impact pozitiv (vizibil, emoțional sau în comportamente);
- Elevii se simt mândri de contribuția lor;
- Proiectul a fost recunoscut sau apreciat de ceilalți.



Materiale:

- Elevii sunt responsabili de materialele necesare pentru implementarea proiectului lor de schimbare.



23. Analiza SWOT



Obiectivul lecției:

- Elevii vor identifica, analiza și lista Punctele tari și Punctele de îmbunătățit, precum și Oportunitățile și Amenințările asociate proiectului realizat.

La înde...mână



15 min.

Palma mea

Fiecare elev va desena pe o coală A4 conturul mâinii sale. Gândindu-se la proiect, în general, sau la o parte specifică a acestuia, va scrie astfel:

- Degetul mare:** ceva ce crede că a mers bine, în general, pe parcursul proiectului;
- Degetul arătător:** ceva ce consideră că a mers mai puțin bine;
- Degetul mijlociu:** ceva ce nu i-a plăcut (aproape) deloc și ar vrea să schimbe;
- Degetul inelar:** ceva ce i-a rămas la inimă, despre care își va aminti multă vreme;
- Degetul mic:** ceva care ar trebui repetat neapărat.

Discuție



10 min.

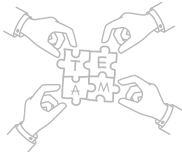
Ce este SWOT?

Profesorul explică analiza SWOT într-un limbaj adaptat:

- S** (Strengths)/ Puncte tari – Ce am reușit să facem bine, cu resursele noastre?
- W** (Weaknesses)/ Puncte slabe – Ce a mers mai puțin bine, în ceea ce ne privește?
- O** (Opportunities)/ Oportunități – Ce am folosit, din ce ne-a oferit comunitatea?
- T** (Threats)/ Amenințări – Ce anume, care nu a depins de noi, a stat în calea realizării proiectului nostru/ a încetinit realizarea proiectului?

Notă: Punctele tari și Punctele slabe sunt din interiorul echipei; Oportunitățile și Amenințările sunt din exterior, după caz.

Activitate pe echipe



20 min.

Aplicăm SWOT

Analiza SWOT se poate realiza urmând pașii:

- Elevii se împart în patru echipe, fiecare responsabilă de un cadran SWOT;
- Fiecare echipă își notează ideile pe post-it-uri;
- Echipele își prezintă ideile și lipesc post-it-urile pe flipchartul comun, în tabelul SWOT;
- Discuție ghidată – completarea tabelului și clarificarea ideilor:
 - Ce păstrăm pentru acțiuni viitoare (puncte tari, oportunități)?
 - Ce ar trebui îmbunătățit (puncte slabe, amenințări)?

Reflecție



5 min.

Pentru jurnal, elevii își vor nota răspunsurile la întrebările de reflecție:

- Ce am învățat astăzi?
- Ce pot eu îmbunătăți?
- Cu ce schimbări pot contribui în viitor?

ATENȚIE!

În această oră, se lansează tema de realizare a produsului final: **Videoclipul proiectului** - detaliat în **Anexa 4** și prezentat în **Lecția 28 - Evaluarea**



Materiale:

- Flipchart
- Post-it-uri, coli A4
- Markere
- Jurnal de reflecție
- Anexa 4:** Plan de realizare a videoclipului (evaluare)



50 minute

24. Reflecție asupra activității



Obiectivul lecției:

- Elevii vor revizui, analiza și evalua activitățile realizate până în prezent în cadrul proiectului, identificând ce lecții au învățat, ce provocări au întâmpinat și ce concluzii reies, pentru implementarea etapelor următoare.

Joc



10 min.

„Linia experienței”

Se trasează o linie pe podea (imaginară sau cu bandă adezivă). Un capăt înseamnă „Activitățile din proiect au fost grozave!”, iar celălalt, „Activitățile au fost dificile/ mai puțin utile”.

Elevii sunt invitați să se așeze pe linie, în funcție de modul cum au perceput experiența. Fiecare elev este invitat să argumenteze alegerea locului pe linie, răspunzând la întrebarea: „Ce te-a făcut să te așezi aici?”

La final se pot alocă 2-3 minute pentru o discuție scurtă, în plen: 3-4 momente observate de mai mulți elevi.

Timeline



25 min.

Sucesiunea activităților

Discuție introductivă și explicarea cerinței: integrarea celor 3 pași parcurși (Empatizează, Imaginează, Acționează).

Timeline

Activitate pe echipe. Pe o sfoară lipiți sau prindeți bucăți de hârtie/ post-it-uri, care surprind momente importante din cei 3 pași parcurși până acum: Empatizează (ce ați observat/ descoperit), Imaginează (ce idei v-au entuziasmat) și Acționează (ce a fost ușor/ dificil în scrierea proiectului).

Notă: 20 de minute sunt suficiente ca fiecare echipă să pregătească post-it-urile pentru cei 3 pași și să le prindă pe sfoară.

Profesorul poate circula și ajuta echipele să formuleze clar momentele. Astfel, cronologia devine nu doar o succesiune de amintiri, ci o recapitulare a întregului proces.

Reflecție



15 min.

Reflecție

Observarea întregului Timeline, de către toți elevii.

- Discuție frontală:
 - ce au descoperit;
 - ce surprize au avut;
 - ce lecții au învățat;
 - ce concluzii trag pentru următoarele etape.
- Elevii vor reveni la fiecare obiectiv și vor estima un procent de realizare. De exemplu, 100% (obiectivul a fost realizat în totalitate); 50% (obiectivul a fost realizat pe jumătate) etc.
- Reflecție individuală:
- Concluziile scurte, individuale, se vor nota în jurnalul de reflecție:
 - ce am învățat nou, despre mine?
 - ce am învățat nou, despre colegi?
 - ce lucru nou voi realiza în viitorul apropiat?



Materiale:

- Sfoară și clești colorați, post-it-uri colorate
- Fișă cu obiectivele proiectului
- Jurnalul de reflecție



50 minute

25. Descoperiri...



Obiectivul lecției:

- Elevii vor explora și reflecta asupra propriilor trăsături, punctelor forte și descoperirilor personale pe parcursul proiectului, exprimând concluzii și oferind feedback constructiv colegilor și cadrului didactic.

Video



12 min.

Mă descopăr

Opțiuni de videoclip, pentru a stimula elevii să reflecteze asupra propriei identități și a înțelege importanța autocunoașterii în dezvoltarea personală:

- Prietenul din oglindă** (clasele V-VI): <https://www.youtube.com/watch?v=ANAIENfgsbcb&list=PLqle1aQarAtikeVUR7EISFZAlw-JMvV1M>
- Povestind cu mine** (clasele VII-VIII): <https://www.youtube.com/watch?v=sBNxRQdTADc>

După vizionare, se pot adresa întrebări frontale, de exemplu:

- Ce ai învățat despre tine, din acest videoclip?
- Cum te simți când îți cunoști punctele forte și slăbiciunile?
- Ce înseamnă pentru tine să fii conștient de cine ești?

Apoi, elevii notează în jurnal răspunsurile la cerințele din clipul vizionat.

Joc



18 min.

„Oglinda”

Se formează un cerc cu toți elevii. Un voluntar stă în mijlocul cercului și primește o cutiuță în care se află o oglindă, lucru pe care ceilalți colegi nu-l știu! Voluntarul descrie trăsăturile sale fizice, privind imaginea proprie în oglindă. Este încurajat să adauge și trăsături de caracter. Grupul încearcă să ghicească despre cine este vorba. Dacă elevii nu pot ghici, alt elev vine în centrul cercului și își descrie propria persoană.

Sugestii pentru profesor: încurajează elevii să includă și calități non-fizice (hobby-uri, talente, trăsături de caracter).

Timp recomandat: 10 minute pentru 2-3 voluntari la început, adaptabil în funcție de clasă.

Activitatea este cu atât mai valoroasă, cu cât mai mulți elevi trec prin centrul cercului.

Reflecție



20 min.

Fiecare elev primește câte 4 post-it-uri colorate, câte unul pentru fiecare rubrică:

- Galben** → A: Un lucru nou despre mine;
- Verde** → B: Un lucru pe care l-am îmbunătățit la mine;
- Albastru** → C: Dacă aș mai face proiectul o dată, ce aș face diferit;
- Roz** → D: Un sfat/ mesaj pentru profesor (opțional semnat).

Etape:

- Elevii completează post-it-urile cu reflecții personale;
- Lipesc post-it-urile în panoul/ flipchartul deja etichetat cu rubricile A-D;
- Discuție finală: profesorul facilitează schimbul de impresii: modele pozitive, idei interesante și lecții învățate.

Reguli semnături:

- A, B, C → semnate
- D → semnate opțional

Materiale:

- Resurse video YouTube **EDUCRED gimnaziu**
- O cutiuță cu o oglindă în interior
- Flipchart/ panou etichetat cu rubrici A-D
- Câte 4 post-it-uri colorate per elev (galben, verde, albastru, roz), markere
- Jurnalul de reflecție





26. Lecții învățate



Obiectivul lecției:

- Elevii vor explora și reflecta asupra propriilor trăsături, punctelor forte și descoperirilor personale pe parcursul proiectului, exprimând concluzii și oferind feedback constructiv colegilor și cadrului didactic.

Joc



15 min.

„Animalul din mine”

Profesorul le spune elevilor: „Gândiți-vă la un animal care vă reprezintă în acest moment. Poate fi legat de starea voastră (ex: leu – plin de energie, pisică – relaxat, melc – obosit, bufniță – atent)”. Pe rând, fiecare elev rostește numele animalului și face un gest mic sau imită un sunet care îl caracterizează. Restul grupei poate imita scurt animalul, pentru a adăuga energie și amuzament.

Profesorul încheie activitatea cu o concluzie de tip „punct de legătură”, spunând: „La fel ca animalele, și proiectele noastre au nevoie de părți esențiale pentru a prinde viață. Astăzi vom descoperi cum funcționează un proiect dacă îl privim ca pe un... animal în tranziție”.

Lucru în echipă



25 min.

„Animal în tranziție”

Elevii se vor grupa în echipe, vor negocia și vor stabili care este animalul preferat de toți membrii echipei. Împreună, vor desena animalul preferat pe o coală A4. Animalul desenat va avea, obligatoriu: patru picioare, inimă, ochi, urechi, gură. Fiecare element va reprezenta un aspect specific al proiectului (vezi pasul următor).

Instrucțiuni pentru discuții:

- Picioare** – Care considerați că sunt patru elemente cheie de care are nevoie proiectul, pentru a supraviețui?
- Inima** – Cât de mult vă bucurați de realizarea proiectului?
- Ochi** – Cât de clară este viziunea grupului, pentru viitorul proiectului?
- Urechi** – Cât de bine considerați că v-ați ascultat între voi?
- Gură** – Cât de mult ați comunicat între voi?
- În jurul animalului** – Cum ați conecta proiectul cu alte persoane, care nu fac parte din grupul de lucru?

Evaluarea produselor de grup se face prin turul galeriei. Acordați fiecărui desen o notă între 1 (nereușit) și 5 (reușit).

Plan de îmbunătățire: discutați și creați un plan pentru a îmbunătăți desenul cu cel mai scăzut scor.

Reflecție



10 min.

Reflecție: „Cele trei lecții ale mele”

Fiecare elev primește trei post-it-uri, de culori diferite. Pe fiecare va scrie, în câteva cuvinte sau o propoziție:

- O lecție despre mine însumi/ însămi (Ce am descoperit, ce am învățat despre mine?);
- O lecție despre echipă (Ce am aflat despre felul în care lucrăm împreună?);
- O lecție despre comunitate (Ce am înțeles despre oamenii și locurile din jurul meu?).

La final, elevii lipesc bilețelele pe un panou comun („Peretele lecțiilor învățate”) sau le citesc, dacă vor să împărtășească.



Materiale:

- Coli A4, culori/ carioci, scotch
- Post-it-uri colorate
- Markere
- Jurnalul de reflecție



50 minute

27. Impact



Obiectivul lecției:

- Elevii vor reflecta asupra impactului proiectului, identificând schimbările produse la nivel personal, în cadrul echipei și în comunitate.

Joc

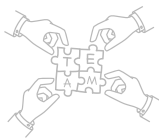


10 min.

„Unda impactului”

Elevii vor conștientiza faptul că o acțiune mică se propagă și influențează oameni și situații. Elevii stau în cerc. Un elev spune o acțiune pozitivă, oricât de mică ar părea, pe care a făcut-o (ex: „Am ajutat un coleg să înțeleagă tema”). Următorul elev spune care ar putea fi efectul acelei acțiuni (ex. „Colegul a prins curaj și s-a simțit mai bine”). Al treilea continuă cu un efect al noii acțiuni (ex. „Dacă s-a simțit bine, a fost mai activ la ore”). Se creează un mic „lanț al impactului”, ca niște unde în apă.

Lucru în echipă



20 min.

Harta impactului

Elevii vor lucra în echipe de câte 4-6 persoane și vor discuta despre:

- cine sunt persoanele/ categoriile de persoane influențate de proiectul lor;
- care sunt beneficiile obținute.

Fiecare echipă primește o coală de flipchart.

În mijloc se scrie numele proiectului.

Apoi se trasează cercuri concentrice (ca undele unui lac):

Cerc 1: ce a câștigat fiecare membru din propria echipă;

Cerc 2: ce au câștigat colegii de școală;

Cerc 3: ce a câștigat părinții/ profesorii;

Cerc 4: ce a câștigat comunitatea locală/ alți beneficiari.

Elevii discută și scriu beneficiile concrete, în fiecare cerc.

Discuție



15 min.

Top 3 - zone de impact

- Fiecare echipă alege 3 beneficii majore ale proiectului și le notează pe cartonașe mari;
- Se lipesc pe tablă sau pe un panou comun;
- Clasa votează (prin abțibilduri, buline, semne autocolante) care beneficiu li se pare cel mai important.

Rezultatul final: un panou vizual cu impactul proiectului, văzut prin ochii elevilor.

Reflecție



5 min.

Reflecție

Elevii vor nota câteva idei, răspunzând la 4 întrebări-cheie, conectând impactul extern cu cel intern (personal și de echipă):

- Cum s-a schimbat modul în care mă văd pe mine, după acest proiect?
- Cum cred că am influențat eu echipa/ proiectul?
- Ce impact cred că a avut proiectul nostru asupra comunității?
- Ce mi-aș dori să rămână, după terminarea proiectului?



Materiale:

- Coli de flipchart
- Creioane, markere, carioci
- Abțibilduri, buline, semne autocolante
- Jurnalul de reflecție



28. Evaluare



Obiectivul lecției:

- Elevii vor reflecta asupra impactului proiectului, identificând schimbările produse la nivel personal, în cadrul echipei și în comunitate.

Video



10 min.

Prezentarea produselor - Videoclipul proiectului

- Elevii au fost anunțați anterior (în Lecția 23) că trebuie să realizeze un videoclip creativ (max. 3 minute), care documentează procesul și impactul proiectului lor;
- Sunt reamintite cerințele de realizare;
- Se distribuie sau se afișează criteriile de evaluare și de notare (**Anexa 5**);
- Se invită elevii la interevaluarea produselor realizate de echipe.

Prezentare



30 min.

Activitatea de prezentare

1. Deschidere: prezentarea scopului întâlnirii;

Observație: prezența părinților la prezentare este opțională. De asemenea, pot fi prezenți (sau nu) elevi de la alte clase.

2. Prezentări video: fiecare echipă va avea un videoclip care să conțină titlul, un mesaj cheie (1 min.), apoi videoclipul;

3. Reacții rapide: Aplaude și un cartonaș colorat cu aspectul apreciat;

4. Încheiere:

- Panou comun: Ce ne-a surprins/ Ce mesaj luăm acasă?
- Felicitări și anunțarea expoziției cu alte produse finale, care urmează să fie prezentată în comunitate.

Reflecție



10 min.

Reflecție - Busola Evaluării

Fiecare elev primește o fișă/jurnal cu o busolă desenată (sau doar 4 cadrane). În fiecare cadran, fiecare elev răspunde scurt:

- Nord (N) – Ce am făcut cel mai bine?
- Sud (S) – Ce aş putea îmbunătăți pe viitor?
- Est (E) – Ce m-a surprins/ Ce am descoperit nou?
- Vest (V) – Ce voi duce mai departe, dincolo de proiect?

Elevii notează răspunsurile, apoi (dacă timpul permite) pot împărtăși câte un gând cu echipa lor sau într-un cerc al clasei.



Materiale:

- Coli de flipchart, creioane, markere, carioci
- Jurnalul reflecției
- Anexa 5:** Criterii de evaluare și notare



29. Pregătirea prezentării



Obiectivul lecției:

- Elevii vor pregăti prezentarea proiectului prin realizarea unui .ppt/ video ce detaliază cei 5 pași ai metodei Design thinking și mesajul lor pentru implicarea în rezolvarea problemelor comunității.

Joc



5 min.

„Argumentele”

Participanții formează perechi și stau față în față. Profesorul le propune să înceapă o discuție. Se pot contra referitor la orice doresc, de exemplu: „Ce este mai bun: roșia sau dovleacul?”, „Care cifră este mai importantă: unu sau șase?”. Fiecare participant va rămâne fidel opiniei sale, aducând cât mai multe argumente pentru susținerea punctului său de vedere. Prezentarea argumentelor se va face pe rând, dar cât mai repede și convingător posibil. Peste câteva minute, se opresc discuțiile și se întreabă elevii cum s-au simțit în timpul activității, cum a decurs comunicarea, le-a plăcut sau nu să fie în dezacord unii cu alții, cum se aseamănă acest joc cu viața reală.

Video



10 min.

Video

Profesorul va pregăti câteva poze și filmări din timpul desfășurării opționalului și se va discuta despre informația importantă de transmis, pozele cu impact în proiect, forma prezentării .ppt sau video și brainstorming pentru titlul/ elementele prezentării.

Prezentare și Feedback



30 min.

Prezentare Power Point și videoclip

Elevii vor avea la dispoziție 25 de minute să realizeze un pitch (o prezentare). Ei vor trebui să răspundă la următoarele întrebări:

- Cine sunt? (nume, locație, școală)
- Ce problemă vor să rezolve și de ce e important?
- Ce soluție au construit?
- De ce merită soluția lor implementată?
- Ce rezultate au obținut?
- Ce au învățat din experiența aceasta?

Profesorul poate să opteze pentru munca pe echipe și fiecare echipă să realizeze un pas al metodei Design Thinking. Profesorul poate îi ajuta în realizarea videoclipului folosind template-ul oferit de All Grow.

Feedback: este foarte important ca elevii să fie încurajați, dar complimentele trebuie făcute cu sinceritate. Scopul pregătirii prezentării este să dea șansa copiilor să învețe din experiența proprie – de cele mai multe ori învățăm mai mult din eșec. La final puteți vorbi despre experiența de a lucra împreună.

Reflecție



5 min.

Reflecție

La final elevii vor reflecta asupra acestei prezentări și vor scrie pe câte un post-it sau în jurnalul de reflecție:

- Care a fost cel mai distractiv moment?
- Care a fost cel mai dificil moment ?
- Care sunt cel mai important lucru pe care l-ai învățat?



Materiale:

- Laptop
- Poze
- Post-it-uri
- Jurnalul de reflecție



50 minute

30. Promovare



Obiectivul lecției:

- Elevii vor promova proiectul de inovare socială realizând diverse materiale (postere, afișe, flayere etc.).

Joc



15 min.

Magia filmului pe hârtie

Elevii vor fi împărțiți în echipe de câte 4 elevi. Cadrul didactic anunță participanții că echipa lor trebuie să realizeze un poster pe o coală A4 despre filmul lor preferat.

Vor avea la dispoziție 10 minute pentru pregătirea posterului.
Un reprezentant al fiecărei echipe va prezenta posterul.

Prezentare



10 min.

Elementele materialelor de promovare

Profesorul va prezenta elevilor câteva aspecte esențiale în realizarea unor materiale de promovare a proiectului (postere, afișe, pliante):

- Scopul și publicul-țintă;
- Mesaj clar și concis;
- Titlul cel mai mare și vizibil;
- Design atractiv;
- Imagini și elemente grafice

Activitate practică



20 min.

Realizarea materialelor

Elevii vor crea materiale de promovare: postere, afișe, pliante (în format letric sau/ și electronic), prin care prezintă proiectul lor.

Profesorul are sarcina de a supraveghea etapele realizării materialelor și corectitudinea informațiilor transmise. După finalizarea activității, aceste materiale se multiplică și se vor alege voluntarii care le vor distribui.

Acestea pot fi afișate/ împărțite în unitatea școlară, în comunitatea locală, dar și în mediul online. Scopul este de a invita întreaga comunitate școlară și locală să participe la prezentarea proiectul lor.

Reflecție



5 min.

Reflecție

La final elevii vor reflecta asupra produsului realizat :

- Ce a mers bine?
- Ce a fost dificil ?
- Ce pot îmbunătăți?



Materiale:

- Laptop
- Coli A4, carioci, creioane colorate
- Platforma Canva
- Jurnal de reflecție



31. Un prezentator de succes



Obiectivul lecției:

- Elevii vor prezenta proiectul, ce detaliază parcurgerea celor cinci pași ai metodei *Design Thinking*, colegilor din clasă.

Joc



10 min.

Mediile

Elevii stau în cerc. Profesorul anunță că pentru fiecare cuvânt rostit pentru un mediu vor face mișcări diferite ale brațelor:

- Pământ – mâinile în jos, pe lângă corp;
 - Apă – mâinile întinse înainte;
 - Cer – mâinile ridicate sus;
 - Foc – rotirea mâinilor de la coate.
- Cine greșește, se așează.

Discuții



10 min.

Videoclip

Analizare videoclipuri: AȘA DA/ AȘA NU

- <https://www.youtube.com/watch?v=4xl3BMSPzmE> - „Pe tehnologia lor și pe muzica mea” - Andrei Maria, alias Smiley;
- <https://www.youtube.com/watch?v=BHIXv8XdHpg> - Tudor Chirilă, TEDxChișinău.

Prezentare



5 min.

Cum poți fi un prezentator de succes?

Pașii de urmat pentru a fi un prezentator de succes sunt:

- Repetă cu voce tare, eventual în fața oglinzii sau colegilor;
- Cronometrează-te pentru a respecta timpul;
- Notează-ți ideile pe fișe, dar evită să citești integral;
- Postură dreaptă, privirea spre public;
- Gesturi naturale, nu excesive;
- Zâmbește și arată entuziasm;
- Interacționează cu publicul;
- Pune întrebări sau răspunde calm la curiozități;
- Adaptează-ți tonul și ritmul dacă observi neatenție.

Exersare



20 min.

Prezentare

Elevii vor simula prezentarea proiectului în fața colegilor de clasă, folosind elementele învățate anterior. Colegii vor oferi feedback constructiv prezentatorilor pentru îmbunătățirea unor elemente în prezentare.

Reflecție



5 min.

Reflecție

La final elevii vor reflecta asupra acestui proiect și vor scrie pe câte un post-it sau în jurnalul de reflecție:

- Cum m-am simțit înainte și în timpul prezentării?
- Ce am învățat din această experiență și cum mă va ajuta la următoarea prezentare?



Materiale:

- Laptop și boxe pentru videoclipuri
- Coli A4, carioci, creioane colorate
- Jurnal de reflecție



32. Prezentare proiect



Obiectivul lecției:

- Elevii vor prezenta proiectul, ce detaliază parcurgerea celor cinci pași ai metodei Design Thinking, colegilor din școală, comunității locale.

Pregătire



10 min.

Pregătirea sălii

Pentru prezentarea proiectului este nevoie să pregătească sala: așezarea scaunelor pentru invitați, pregătirea materialelor necesare (laptop, videoproiector). Dacă se poate, organizează o mică serbare, unde elevii își prezintă realizările ca să inspire și alte persoane. Este recomandat ca alți profesori, elevi, părinți, autorități și membri ai comunității să fie invitați. Participarea părinților este recomandată pentru că o astfel de activitate vă va ajuta să aveți o relație și mai bună cu familia.

Acest proiect este despre procesul prin care au trecut elevii și despre utilizarea metodei Design Thinking ce contribuie la dezvoltarea competențelor critice.

Invitații trebuie pregătiți pentru a asculta în liniște prezentarea și abia apoi să pună întrebări.

Prezentare



25 min.

Prezentare

Elevii vor prezenta în fața colegilor din școală și a invitaților din comunitate (părinți, cadre didactice, invitați) proiectul lor.

Lansarea expoziției

- Profesorul anunță evenimentul și invită publicul să descopere proiectele;
- Produsele finale sunt expuse în clasă/ pe hol. Fiecare echipă are un colț cu obiectul realizat, titlul și un mesaj scurt;
- Fiecare echipă are maximum 3 minute. Structura prezentării: ce au realizat – cum au lucrat – mesajul transmis – impactul așteptat;
- Mulțumiri echipelor și invitaților. Fotografie de grup și notarea prezenței.

Evaluare



10 min.

Evaluare

Prezentările în public contribuie la dezvoltarea competenței de comunicare orală, la descoperirea abilităților de a vorbi în public, la înlăturarea/ depășirea anxietății, la creșterea încrederii în sine și a stimei de sine.

Prezentarea elevilor va fi evaluată atât din punctul de vedere al alcătuirii unui discurs, cât și din perspectiva pronunției, a cursivității și a clarității mesajului transmis.

Reflecție



5 min.

La final elevii vor completa chestionarul de autoevaluare la final de proiect (**Anexa 6**). Vor răsfoi jurnalul (caietul) cu reflecții de-a lungul proiectului și vor descoperi emoțiile, gândurile, acțiunile pe care le-au experimentat.

Pentru pagina finală a acestui jurnal vor putea desena: o imagine care pentru ei reprezintă cel mai bine tema opționalului, un moment preferat, chipul lor desenat cu emoția principală pe care au simțit-o în opțional, o copertă de jurnal, un obiect care simbolizează ce au învățat sau cum și-ar imagina proiectul continuat sau dus mai departe.



Materiale:

- Laptop și videoproiector
- Sala de activități
- Jurnal de reflecție
- Anexa 6:** Chestionar de evaluare la final de opțional



100 minute

33 + 34 Finalizarea proiectului



Obiectivul lecției:

- Elevii vor lucra la pregătirea aplicației pentru concursul „Change Architects”.

Selectare

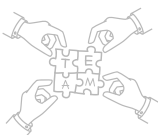


20 min.

Pregătirea pentru concursul Change Architects

Fiecare proiect trimis în concurs va fi publicat pe site-ul All Grow, așa cum a fost transmis de cadrul didactic, pentru a inspira și alți colegi. Se recomandă pregătirea unor poze și videoclipuri de pe parcursul proiectului, pentru a fi cât mai interactiv.

Lucru în echipă



50 min.

Completarea formularului

Se selectează împreună cu elevii momentele care respectă fiecare etapă a metodei Design Thinking și se completează formularul

Atenție: este nevoie de acordul părinților pentru a fotografia și înregistra elevii, iar dacă nu ați obținut acordul lor puteți folosi cadre în care elevii nu pot fi recunoscuți.

Proiectul realizat de elevi va fi publicat pe site-ul nostru:
<https://www.allgrowromania.org/>

Reflecție



30 min.

Reflecție

La final elevii vor reflecta asupra acestui proiect și vor completa o fișă de autorefecție, care poate conține întrebări după cum urmează:

- Care a fost contribuția mea principală în cadrul proiectului?
- Ce am învățat nou lucrând la acest proiect?
- Care a fost cea mai mare provocare și cum am depășit-o?
- Cum am colaborat cu colegii din echipă?
- Ce am descoperit despre modul în care lucrez eu (puncte forte/ aspecte de îmbunătățit)?
- Dacă ar fi să refac proiectul, ce aș face diferit?
- Ce parte a proiectului mă face să fiu cel mai mândru/ mândră?
- Cum pot folosi ceea ce am învățat în alte activități sau în viața de zi cu zi?
- Ce feedback aș da echipei mele pentru viitoarele proiecte?
- Cum m-a ajutat acest proiect să mă dezvolt personal și profesional?

Elevi completează chestionarul de evaluare finală:
<https://forms.gle/aFiUhZPLR2wdHg4Z8>



Materiale:

- Laptop și videoproiector
- Proiect final
- Jurnal de reflecție
- Chestionar de evaluare finală

ANEXA 1

Chestionar la început de opțional

Numele elevului: _____

Clasa: _____

Data: _____

Fișă de autoevaluare

1. Bifează căsuța care corespunde cel mai bine evaluării tale în următoarele aspecte:
(de la 1 - foarte slab până la 5 - foarte bine):

Item de autoevaluare	foarte slabă 1	slabă 2	îmi este indiferentă / neutră 3	bună 4	foarte bună 5
Relația ta cu colegii					
Lucrul în echipă					
Încrederea în sine					
Implicarea în comunitate					
Performanța la școală					

2. Ce ai vrea să schimbi în jurul tău, la tine sau în lume?

3. Care este obiectivul tău pentru următoarele 12 luni?

ANEXA 2

PAȘII METODEI DESIGN THINKING



PASUL 1

EMPATIZEAZĂ

Primul pas pentru a crea schimbare este să înțelegem cum se simt cei din jurul nostru. Trebuie să observăm și să ascultăm pentru a identifica oportunitățile de schimbare.

PASUL 2

IMAGINEAZĂ



O situație este suma părților care o compun, fiecare parte poate avea nevoie de o soluție diferită pentru a ameliora situația.



PASUL 3

ACȚIONEAZĂ

Învățarea se realizează în mod activ, prin aplicarea ideilor, astfel încât elevii descoperă puterea lor de a crea schimbare.

PASUL 4

REFLECTEAZĂ



Atunci când implementăm soluțiile, vom evalua ca să determinăm dacă obiectivele au fost îndeplinite și ce am învățat.



PASUL 5

COMUNICĂ

Atunci când spui povestea ta de schimbare, îi inspiri și pe alții să încerce și să spună că și ei pot! ÎMPREUNĂ PUTEM!

ANEXA 3

Fișă de autoevaluare - Reflecție asupra muncii în echipă

Numele elevului: _____

Clasa: _____

Data: _____

Fișă de autoevaluare - Reflecție asupra muncii în echipă

1. Bifează căsuța care corespunde cel mai bine comportamentului tău în timpul activității:

Item de autoevaluare	Întotdeauna	Uneori	Rar	Niciodată
Am înțeles scopul planului nostru de acțiune.				
Mi-am asumat o sarcină clară în echipă.				
Am comunicat deschis și respectuos cu colegii mei.				
Mi-am revizuit acțiunile în funcție de feedbackul primit.				
Sunt mulțumit(ă) de contribuția mea în echipă.				

2. Reflectez asupra experienței:

1. Ce am făcut bine în cadrul echipei?

2. Ce aș putea îmbunătăți data viitoare?

3. Ce am învățat din această activitate?

ANEXA 4

Pregătirea evaluării - Videoclipul proiectului

Instrucțiuni pentru elevi:

- **Cerințe tehnice:**
 - durata clipului video: maximum 3 minute;
 - elementele vizuale create sau oferite/ primite (de ex. logo);
 - date de identificare (titlul proiectului, denumirea școlii, numele elevilor din echipă);
 - bibliografie (dacă este cazul).
- **Conținut obligatoriu:**
 - fotografii din timpul activităților, însoțite de mesaje relevante;
 - etapele realizării proiectului/ produsului final;
 - mesaje care încurajează comportamentele vizate de proiect;
 - numărul de elevi implicați, numărul de persoane beneficiare/ impactate, alte date (ex. parteneri, sprijin din comunitate).
- **Format:** se pot folosi poze, filmulețe scurte, voice-over, subtitrări sau muzică.
- **Creativitate:** libertate în alegerea stilului (documentar, colaj foto-video, interviuri, scenetă filmată etc.).
- **Termen limită:** prima săptămână din luna iunie (în funcție de planificare).

Pași de lucru (sugestie pentru echipe):

1. Alegerea responsabililor;
2. Selectarea materialelor;
3. Crearea unui storyboard simplu;
4. Montajul propriu-zis;
5. Revizuirea finală;
6. Scriptul pentru prezentare.

ANEXA 5

Criterii de evaluare și notare - Videoclipul proiectului (Sugestie)

Criteriu/ Descriere	Excelent: 3 puncte	Bine: 2 puncte	De îmbunătățit: 1 punct		
1. Respectarea cerințelor tehnice	Videoclipul are cel mult 3 minute și include toate elementele obligatorii (logo, titlul proiectului, denumirea școlii, componența echipei, bibliografia - dacă este cazul).	Videoclipul respectă timpul și include cel puțin 3 elemente obligatorii.	Videoclipul depășește timpul/ lipsesc cel puțin 2 elemente de referință.		
2. Conținut	Sunt prezente toate elementele cerute (fotografii relevante, etapele proiectului, mesaje, impact, parteneri).	Sunt prezente cel puțin 4 elemente importante, dar lipsesc unele aspecte semnificative.	Lipsesc mai multe elemente esențiale, iar cele prezente nu sunt relevante în totalitate.		
3. Claritate și structură	Videoclipul are o structură logică, mesajul este adecvat imaginilor și este ușor de urmărit, iar scriptul ajută la înțelegere.	Videoclipul este în general clar, dar unele părți sunt greu de urmărit, deoarece mesajele scrise nu corespund celui exprimat de imagini.	Videoclipul este dezorganizat sau confuz.		
4. Creativitate și atractivitate	Prezentarea este originală, interesantă, captează atenția și transmite emoție.	Prezentarea are câteva elemente creative, dar rămâne destul de clasică.	Prezentarea este monotonă, citită sau lipsită de atractivitate.		
5. Colaborare și implicare	Se observă contribuția echipei, roluri împărțite, responsabilități asumate.	Majoritatea membrilor au contribuit, dar unii elevi au fost mai puțin implicați.	Mai puțin de jumătate dintre membri au fost implicați vizibil.		
Nota 10:	Nota 9:	Nota 8:	Nota 7:	Nota 6:	Nota 5:
14-15 p.	12-13p.	10-11p.	8-9p.	7p.	6p.

ANEXA 6

Chestionar la final de opțional

Numele elevului: _____

Clasa: _____

Data: _____

Fișă de autoevaluare

1. Bifează căsuța care corespunde cel mai bine evaluării tale în următoarele aspecte:
(de la 1 - foarte slab până la 5 - foarte bine):

Item de autoevaluare	foarte slabă 1	slabă 2	îmi este indiferentă / neutră 3	bună 4	foarte bună 5
Relația ta cu colegii					
Lucrul în echipă					
Încrederea în sine					
Implicarea în comunitate					
Performanța la școală					

2. Ce lucruri noi ai învățat despre:

• Tine: _____

• Echipă: _____

• Comunitate: _____

3. Care este obiectivul tău pentru următoarele 12 luni?

BIBLIOGRAFIE

1. Programa școlară pentru disciplina opțională - ***Design Thinking – Eu fac schimbarea!*** învățământ gimnazial, clasele a V-a/a VI-a/a VII-a/a VIII-a:
2. https://www.allgrowromania.org/_files/ugd/24a7ce_6c573a1bb9204547bd5f819f6f57d8b4.pdf
3. Asociația All Grow, Ghidul „Change Architects. Nivelul 1. Inițiere”, 2022:
4. https://www.allgrowromania.org/_files/ugd/24a7ce_729c8515898e4bd791a3914d68138d9a.pdf
5. Asociația All Grow, Ghidul „Change Architects. Nivelul 2. Accelerare”; 2022:
6. https://www.allgrowromania.org/_files/ugd/24a7ce_9b1be565433a4357a3bb626ea1e5cc6a.pdf
7. Asociația All Grow, Ghidul „Change Architects. Nivelul 3. Replicare”; 2022:
8. https://www.allgrowromania.org/_files/ugd/24a7ce_e0ba799057724d0789085cbc062a3935.pdf
9. 855 de Jocuri și Activități - Ghidul animatorului - Proiectul „Centrul Național de Resurse pentru Tineri”, implementat de către Asociația European Youth Echange Moldova cu sprijinul financiar al Reprezentanței UNICEF în Moldova din fondurile Guvernului Olandei, Chișinău, 2005
10. EDUCAȚIE PENTRU INOVARE SOCIALĂ - COLECȚIA DE ACTIVITĂȚI
11. Resurse video YouTube EDUCRED gimnaziu

Despre Asociația All Grow

Asociația All Grow este o organizație non-profit dedicată sprijinirii comunităților locale, cu un focus special pe educație și pe dezvoltarea tinerilor. Credem cu tărie în puterea educației de a transforma viața și de a construi un viitor mai bun. Prin proiectele și programele noastre, ne propunem să fim un catalizator pentru schimbare, oferind elevilor, profesorilor și părinților instrumentele necesare pentru a se dezvolta personal și profesional. Misiunea noastră este de a crea un mediu de învățare incluziv și stimulat, unde fiecare copil să aibă șansa de a-și atinge întregul potențial.

Proiectele noastre: o comunitate în creștere (GROW)

Opționalul „Design Thinking - Eu fac schimbarea!”

O programă pentru un CDȘ interactiv pentru școli, care introduce elevii în metodologia Design Thinking. Elevii din clasele III-IV și V-VIII învață să gândească creativ și să rezolve probleme complexe, dezvoltându-și abilități esențiale pentru secolul XXI.



Cursul Design Thinking

Un program de formare intensivă dedicat profesorilor, centrat pe nevoile și potențialul elevilor. Cursul dezvoltă abilități de gândire creativă, colaborare și rezolvare de probleme, aplicând principiile Design Thinking în contexte practice.

Change Architects

Un proiect ce încurajează elevii să devină „arhitecți ai schimbării” în comunitățile lor. Ei învață să identifice probleme, să propună soluții creative și să implementeze proiecte de inovare socială.



Role Models for Youth

Program de mentorat care aduce împreună tineri profesioniști din SUA și elevi. Tinerii sunt inspirați de modele pozitive și descoperă noi perspective de carieră, dezvoltându-și încrederea în sine și abilitățile de viață.

Educator

Un program dedicat formării continue a cadrelor didactice. Prin workshopuri și sesiuni de mentorat, profesorii își dezvoltă competențele didactice și învață să integreze noi metodologii în procesul de predare.



Material realizat pentru a veni în sprijinul programei școlare pentru disciplina opțională
„Design Thinking - Eu fac schimbarea!”
învățământ gimnazial, clasele a V-a/ a VI-a/ a VII-a/ a VIII-a,
aprobat prin Ordinul 4165/29.04.2024.



Contact:

www.allgrowromania.org
info@allgrowconsulting.com