

Asociația All Grow

Mădălina BOUROȘ, Loredana Cristina COBZUC, Daniela COVOR,
Floriana NECULA, Marinica SOFRONE

DESIGN THINKING EU FAC SCHIMBAREA!

**Ghid de activități didactice
Clasele III-IV**



Câmpineanca, Vrancea

2025

Asociația All Grow

Mădălina BOUROȘ, Loredana Cristina COBZUC, Daniela COVOR,
Floriana NECULA, Marinica SOFRONE

DESIGN THINKING

EU FAC SCHIMBAREA!

-
**Ghid de activități didactice
Clasele III-IV**

ISBN 978-973-0-42718-9

**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 aprobat 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 integrare de conținuturi din mai multe discipline – 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 36 de lecții, corespunzătoare celor 36 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	4
Lecția 2	5
Lecția 3 și 4	6
Lecția 5	7
Lecția 6	8
Lecția 7	9

Imaginează

Lecția 8	14
Lecția 9	15
Lecția 10	16
Lecția 11 și 12	17
Lecția 13	18
Lecția 14	19
Lecția 15	20

Acționează

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

Reflectează

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

Comunică

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

Anexe

Bibliografie	48
---------------------------	----



1. Universul meu



Obiectivele lecției:

- Reactualizarea cunoștințelor despre grupurile din care fac parte;
- Descoperirea etapelor unui proces de schimbare, metoda folosită și finalitățile așteptate.
- Verificarea cunoștințelor elevilor despre nevoi, dorințe, oportunități.

Joc



10 min.

Joc - *Da, nu, câteodată*

Profesorul deschide o discuție scurtă cu elevii despre ce înseamnă să faci parte dintr-un grup (ex: familie, echipă sportivă, cerc de lectură, grup de prieteni). Profesorul va enumera pe rând diferite tipuri de grupuri (ex: o echipă de fotbal, un club de voluntariat, grup de colegi de școală etc.).

Elevii reacționează fizic în funcție de implicarea lor:

- Da – se ridică în picioare dacă fac parte din acel grup în mod constant;
- Nu – rămân așezați dacă nu fac parte din acel grup;
- Câteodată – se rotesc pe loc dacă participă ocazional la activitățile grupului.

Prezentare



10 min.

Prezentare opțional

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

Joc



15 min.

Joc - *Dacă ai fi...ce ar trebui să știi/ să poți/ să faci*

Profesorul enumeră diferite situații de viață/ meserii (ex: medic, primar, profesor, explorator, antreprenor, jurnalist, voluntar într-o organizație etc.), iar elevii vor alege și așeza cartonașele cu competențe în ordinea importanței pe care o dau ei.

Cartonașe competențe: *Creativitate, Gândire critică, Colaborare, Comunicare, Cunoașterea informațiilor, Alfabetizare mediatică, Alfabetizare tehnologică, Flexibilitate, Leadership, Inițiativă, Productivitate, Competențe sociale.*

Concluzia: diferite situații cer diferite abilități de viață.

Evaluare



10 min.

Vrem să știm de la ce cunoștințe plecăm

Elevii vor completa o fișă de evaluare a cunoștințelor despre grupuri, nevoi, dorințe, oportunități

Reflecție



5 min.

Elevii vor completa o fișă de reflecție asupra lecției

Pentru prima întâlnire vor scrie gândurile lor despre începutul opționalului:

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



Materiale:

- Creioane și caiete
- Fișe de evaluare inițială
- Fișe de reflecție
- Cartonașe cu competențele



2. Familia mea



Obiectivele lecției:

- Reactualizarea cunoștințelor despre familie.
- Descoperirea nevoilor și dorințelor membrilor de familie.
- Prioritizarea nevoilor, dorințelor.

Joc



10 min.

Joc - Da, nu, câteodată

Elevii aduc de acasă fotografiile cu familia lor și le prezintă pe scurt colegilor (membrii familiei, activități preferate, tradiții). Profesorul enumeră diferite activități pe care le pot face în familie (ex: luăm masa împreună, mergem în excursii, gătim împreună, citim, facem sport etc.).

Elevii reacționează astfel:

- Da – se ridică în picioare dacă fac frecvent acea activitate;
- Nu – rămân așezați dacă nu fac acea activitate;
- Câteodată – se rotesc pe loc dacă o fac ocazional.

Activitățile comune consolidează legăturile dintre membrii familiei, dar fiecare familie are propriile obiceiuri.

Prezentare



10 min.

Nevoi și dorințe

Elevii urmăresc video: <https://www.youtube.com/watch?v=TYZMYvPRmMY>.

Profesorul prezintă conceptul de nevoi (ex: hrană, apă, adăpost, siguranță, afecțiune) și dorințe (ex: jucării, haine la modă, gadgeturi). Se clarifică diferențele esențiale: nevoile sunt esențiale pentru supraviețuire și bunăstare, dorințele sunt opționale și țin de preferințe.

Elevii sunt invitați să împărtășească dorințe personale și să identifice ce nevoi au în viața de zi cu zi. Profesorul facilitează discuția pentru a sublinia că dorințele se pot schimba în timp, însă nevoile rămân constante.

Joc



15 min.

Joc - Dacă ai fi...ce ar trebui să știi/ să poți/ să faci

Elevii urmăresc video: <https://youtu.be/TP1gPF6e3UM?si=lnVpja0c-FndafYo>.

Profesorul enumeră diferite situații de viață/ meserii/ proiecte, iar elevii vor alege și așeza cartonașele în ordinea importanței pe care o dau ei.

Cartonașe: Hrană, Apă, Siguranță, Haine, Educație, Adăpost, Sănătate, Acces la informație, Telefon, TV, Ziare, Internet.

Concluzia: oamenii au nevoi diferite, iar acestea trebuie îndeplinite.

Reflecție



10 min.

Fișă de reflecție: Nevoi și Dorințe

1. Notează în coloana „Nevoi” ce este important pentru tine.
2. Notează în coloana „Dorințe” ce ți-ai dori, dar nu e esențial.
3. În rubrica „Priorități”, alege nevoile și dorințele cele mai importante.

Prezentare



5 min.

Prezentare

Elevii își vor împărtăși fișele colegilor și acestea vor fi expuse la panou pentru turul galeriei.



Materiale:

- Creioane, caiete, computer și boxe pentru video (proiector)
- Fotografii de familie
- Fișe de reflecție
- Cartonașe cu nevoile și dorințele



3 și 4. Comunitatea mea



Obiectivele lecției:

- Reactualizarea cunoștințelor despre nevoi și dorințe.
- Plimbarea empatică în comunitate.
- Recunoașterea elementelor de bază ale organizării comunității locale.

Plimbare



50 min.

Plimbarea empatică

Elevii vor face o plimbare empatică în comunitate și vor nota pe fișa de observații următoarele aspecte:

- Instituții – tipuri și rol în comunitate;
- Magazine – tipuri și funcționalitate;
- Locuri pentru petrecerea timpului liber – spații și activități disponibile.

De asemenea, elevii vor face fotografii cu locurile observate și vor nota ce le atrage atenția la ele.

Discuție



15 min.

Ce este o comunitate?

Elevii vor viziona videoclipul: <https://www.youtube.com/watch?v=IGC0zxgRNJQ>.

Elevii vor discuta despre comunitatea locală, explorând următoarele aspecte:

- Ce este o comunitate?
- Ce componente are o comunitate?
- Ce rol are fiecare componentă?

Discuție



15 min.

Discuție pentru a analiza observațiile

Fotografiile realizate de elevi vor fi imprimate, organizate pe categorii (instituții, magazine, locuri pentru petrecerea timpului liber), iar apoi vor fi folosite pentru a discuta aspectele observate în comunitate, analizând:

- Aspecte care merg **bine** – de care comunitatea poate fi mândră;
- Aspecte care merg **așa și așa** – care ar putea fi îmbunătățite;
- Aspecte care **nu merg bine** – care necesită intervenție.

Reflecție



10 min.

Fișă de reflecție: Nevoi și Dorințe în comunitate

1. În coloana „**Nevoile mele**” notează ce ai nevoie ca să te simți bine și sprijinit în comunitate (ex: spații sigure de joacă, școli bune);
2. În coloana „**Dorințele mele**” notează ce ți-ai dori să existe în comunitate, dar care nu sunt esențiale (ex: locuri de joacă mai colorate, evenimente culturale);
3. În coloana „**Priorități**”, alege nevoile și dorințe cele mai importante pentru tine.

Prezentare



10 min.

Prezentare

Elevii își vor împărtăși fișele colegilor și acestea vor fi expuse la panou pentru turul galeriei.



Materiale:

- Creioane, caiete, computer și boxe pentru video (proiector)
- Fișă de observare și de reflecție
- Aparatură foto
- Consumabile



5. Descoperim Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD)



Obiectivele lecției:

- Dezvoltarea competențelor de comunicare.
- Descoperirea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă.
- Identificarea situațiilor în care ODD pot acționa.

Joc



10 min.

Joc - Fă un pas în față

Elevii se vor alinia în spatele unei linii existente din clasă (se poate trasa o linie cu scotch-ul, pe podea). După ce s-au așezat, profesorul adresează o serie de întrebări, unele mai amuzante și altele mai serioase legate de problemele comunității pe baza observațiilor din lecția anterioară, de exemplu:

- Să facă un pas în față cine a participat la activități de protejare a mediului;
- Să facă un pas în față cine crede că are acces la apă curată și sănătoasă;
- Să facă un pas în față cine consideră că are suficiente resurse pentru învățare.

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

Prezentare



10 min.

Descoperă Obiectivele de Dezvoltare Durabilă

Se prezintă copiilor videoclipurile:

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

Prioritizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă

Discuție



15 min.

Elevii lucrează în echipe de 3-4. Fiecare echipă primește 4 carduri cu ODD-uri. Apoi vor discuta:

- Ce problemă abordează?
 - Cum se manifestă această problemă în viața lor sau în comunitatea lor?
- Elevii organizează cardurile, alegând ODD-urile care consideră că sunt cele mai importante pentru comunitate.

Reflecție



10 min.

Fișă de reflecție: Obiectivele de Dezvoltare Durabilă

Scrie cel mai important Obiectiv de Dezvoltare Durabilă (ODD) pentru tine. Gândește-te și notează ce vei face pe viitor pentru a contribui la atingerea acestui obiectiv.

- Cel mai important obiectiv pentru mine este...
- Pe viitor voi... pentru atingerea obiectivului meu.

Prezentare



5 min.

Comunicare asertivă

Elevii vor împărtăși cu colegii:

- M-ar ajuta... pentru a-mi atinge obiectivul.



Materiale:

- Frânghie sau scotch pentru linia pe podea
- Creioane, caiete, computer și boxe pentru video (proiector)
- Fișe de reflecție
- Cartonase cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (Anexa 2)



6. Descoperim Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD)



Obiectivele lecției:

- Actualizarea cunoștințelor despre Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă.
- Identificarea legăturilor dintre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

Joc



10 min.

Pânza de păianjen

Dați fiecărui elev un card cu un ODD (se pot repeta ODD-urile). Elevii stau apoi într-un cerc mare și țin cardul astfel încât toată lumea să-l poată vedea. Facilitatorul alege un elev care să țină capătul ghemului și apoi îl întreabă cu ce alt ODD crede că este conectat al lui și de ce. Sfoara este apoi conectat la următorul elev (ține sfoara strânsă). Aceasta continuă, până când toți elevii sunt conectați prin intermediul firului, formând o plasă de păianjen.

Spune copiilor să facă un pas înapoi pentru a întinde pânza. Întrebați elevii ce observă. Alegeți un ODD și instruiți-l pe elevul care are ODD-ul să-și coboare mâna cu sfoara la pământ. Rezultatul va fi că toți ceilalți sunt trași mai jos. Subliniază că toată lumea a fost afectată de mișcare.

Discuție



10 min.

Descoperă ce este dezvoltarea durabilă

Vizionează videoclipul: <https://www.youtube.com/watch?v=7V8oFI4GYMY>.

Invită elevii la o dezbatere. Amenajați trei colțuri în sala de clasă, fiecare pentru câte o afirmație: „De acord”, „Dezacord” și „Nesigur”. După fiecare afirmație, elevii se vor deplasa în colțul corespunzător poziției lor. Afirmațiile sunt:

- Nu este posibil ca țările să se dezvolte într-un mod durabil.
- Toți copiii au dreptul la educație.
- Dezvoltarea durabilă costă o grămadă de bani.
- Înțeleg ce este dezvoltarea durabilă.

Prezentare



15 min.

Aprofundăm Obiectivele de Dezvoltare Durabilă

Vizionează videoclipurile despre

ODD4 Educație de calitate <https://www.youtube.com/watch?v=LIExX9St4oA> și **ODD12** Consum responsabil <https://www.youtube.com/watch?v=dn-hLQk49eA>

Reflecție



10 min.

Fișă de reflecție: ODD4 și 16

Elevii vor scrie pe fișa de reflecție cum este universul lor afectat din perspectiva celor două Obiective de Dezvoltare Durabilă descoperite.

1. Cum este viața ta afectată de cele două Obiective de Dezvoltare Durabilă?
2. Cum este familia ta afectată de cele două Obiective de Dezvoltare Durabilă?
3. Cum este comunitatea ta afectată de cele două Obiective de Dezvoltare Durabilă?

Prezentare



5 min.

Prezentare

Elevii își vor împărtăși fișele colegilor și acestea vor fi expuse la panou pentru turul galeriei.



Materiale:

- Ghem pentru joc
- Creioane, caiete, computer și boxe pentru video (proiector)
- Fișe de reflecție
- Cartonașe cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (Anexa 2)



7. Descoperim Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD)



Obiectivele lecției:

- Actualizarea cunoștințelor despre Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă.
- Identificarea legăturilor dintre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

Joc



10 min.

Tortul ODD

Afișați posterul „Tortul ODD” cu cele 3 straturi: Planetă, Oameni și Economie. Vizionați videoclipul SDG Spinning Cake. Tipăriți fișele cu șabloanele (Anexa 3) pentru cercurile mare, mediu și mic – un set pentru fiecare elev. Fiecare elev decupează cele 3 cercuri și vor colora secțiunile din fiecare cerc conform videoclipului și posterului „Tortul ODD”:

- Stratul de jos: Mediu/ biosferă (Planetă) – ODD-urile 6, 13, 14, 15;
- Stratul din mijloc: Societate (Oameni) – ODD-urile 1, 2, 3, 4, 5, 7, 11 și 16;
- Stratul de sus: Economie (Profit) – ODD-urile 8, 9, 10 și 12;
- Stâlpul central: Parteneriate – ODD 17.

La final, elevii vor prinde cercurile împreună, în centru. Torturile ODD pot fi afișate ca element vizual pentru activitățile viitoare.

Imaginează



15 min.

Spații durabile

Împărțiți elevii în grupuri de 4 sau 5. Afișați posterul cu toate ODD-urile. Citiți elevilor următorul paragraf:

„*Imaginați-vă că grupului dumneavoastră i s-a dat o bucată mare de pământ unde nimeni nu a locuit până acum. Proiectați un spațiu durabil. Puteți construi un sat sau un oraș. Puteți decide câți oameni trăiesc acolo, ce fac și îi puteți da un nume.*”

Dați fiecărui grup o coală de hârtie A3 și markere/ pixuri/ creioane colorate. Elevii au la dispoziție 10 minute să deseneze și apoi 5 minute să prezinte.

Prezentare



15 min.

Aprofundăm Obiectivele de Dezvoltare Durabilă

Vizionează videoclipurile despre

ODD14 Viața acvatică - <https://www.youtube.com/watch?v=LIExX9St4oA> și

ODD15 Viața terestră - <https://www.youtube.com/watch?v=HRtua9GpzhY>.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție: ODD14 și 15

Elevii vor scrie pe fișa de reflecție cum este universul lor afectat din perspectiva celor două Obiective de Dezvoltare Durabilă descoperite.

1. Cum este viața ta afectată de cele două Obiective de Dezvoltare Durabilă?
2. Cum este familia ta afectată de cele două Obiective de Dezvoltare Durabilă?
3. Cum este comunitatea ta afectată de cele două Obiective de Dezvoltare Durabilă?

Prezentare



5 min.

Prezentare

Elevii își vor împărtăși fișele colegilor și acestea vor fi expuse la panou pentru turul galeriei.



Materiale:

- Printarea fișelor pentru tort (Anexa 3)
- Creioane, caiete, computer și boxe pentru video (proiector)
- Fișe de reflecție
- Cartonașe cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (Anexa 2)



Extra - ODD 3 - Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD)



Obiectivele lecției:

- Dezvoltarea competențelor de comunicare.
- Descoperirea beneficiilor pentru societate urmărite prin ODD 3.
- Identificarea situațiilor în care ODD 3 poate acționa.

Video



10 min.

ODD 3 - Sănătate și bunăstare

Elevii vor viziona videoclipul despre prim ajutor:

<https://www.youtube.com/watch?v=hylGGZHiEWk>

La final vor discuta ce au învățat din videoclip.

Imaginează



15 min.

Dezvoltare durabilă

Elevii vor studia Cartea Obiectivelor de dezvoltare durabilă și se vor opri

asupra ODD3: <https://dezvoltaredurabila.gov.ro/carte-obiectivelor-de-dezvoltare-durabila-pentru-cei-mici-15997233>.

La final vor discuta:

- Cât de importantă este sănătatea pentru oameni?
 - Este important să fim doar noi sănătoși sau și cei din jurul nostru?
- Brainstorming: Care sunt lucrurile din jurul nostru și obiceiurile care contribuie la o stare de sănătate bună?

Discuție



15 min.

Sănătate bună

Elevii vor realiza două panouri: unul cu lucruri din mediul apropiat și din natură care contribuie la o sănătate bună, iar altul cu obiceiuri.

După ce au realizat panourile recunosc problemele pe care le adresează și identifică situațiile problemă în viața de zi cu zi, răspunzând la întrebări ca:

- Ce îmi propun pentru îmbunătățirea stării mele de sănătate?
- De ce și-au ales acel obiectiv?
- De ce e important pentru ei acel obiectiv?
- Ce pot face pentru sănătatea celor din jur?

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție

Elevii vor scrie pe fișa de reflecție:

- Acest Obiectivul de Dezvoltare Durabilă 3 - Sănătate și bunăstare este important pentru mine pentru că...
- Pe viitor voi... pentru atingerea obiectivului meu.

Prezentare



5 min.

Prezentare

Exercițiu de comunicare asertivă:

- M-ar ajuta... pentru a-mi atinge obiectivul.



Materiale:

- Computer și boxe pentru video (proiector)
- Creioane, caiete
- Fișe de reflecție
- Cartonașe cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (Anexa 2)



Extra - ODD 7 și 11 - Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD)



Obiectivele lecției:

- Dezvoltarea competențelor de comunicare.
- Descoperirea beneficiilor pentru societate urmărite prin ODD 7 și ODD 11.
- Identificarea situațiilor în care ODD 7 și ODD 11 pot acționa.

Joc



5 min.

Imaginează-ți o zi din viață fără electricitate (Asta poți/ Asta nu poți)

Elevii se așează în cerc. Unul începe să povestească o zi din viața lui fără electricitate, iar ceilalți spun „asta poți”. Când elevul spune ceva care nu se poate, i se spune „asta nu poți” și cel care a descoperit greșeala sau următorul îi ia locul.

Prezentare



10 minute

Dezvoltare durabilă

Urmărește videoclipurile împreună cu elevii. Discută aspectele observate. Invită elevii să descopere problemele din comunitatea lor:

- ODD7 - Energie curată și la prețuri accesibile – Asigurarea accesului tuturor la energie la prețuri accesibile, într-un mod sigur, durabil și modern: <https://www.youtube.com/watch?v=IVgvK8Kfxwc>; ODD11 - Orașe și comunități durabile – Dezvoltarea orașelor și a așezărilor umane pentru ca ele să fie deschise tuturor, sigure, reziliente și durabile: <https://www.youtube.com/watch?v=7hEYtozmb5o> - ODD 11.

Imaginează



25 min.

Soluționăm problemele Împarte elevii în două grupe, câte una pentru fiecare obiectiv studiat. Invită-i

să realizeze câte un desen colectiv pentru soluționarea problemelor identificate.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție: Elevii vor scrie pe fișa de reflecție: *Cel mai greu*

- realizabil mi se pare...
- Aș lucra mai mult la...

Prezentare



5 min.

Prezentare

Elevii vor prezenta posterele în fața colegilor și le vor expune la panoul proiectului.



Materiale:

- Computer și boxe pentru video (proiector)
- Creioane, caiete
- Fișe de reflecție
- Cartonașe cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (Anexa 2)



Extra - 16 - Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD)



Obiectivele lecției:

- Dezvoltarea competențelor de comunicare.
- Descoperirea beneficiilor pentru societate urmărite prin ODD 16.
- Identificarea situațiilor în care ODD 16 poate acționa.

Joc



5 min.

Corect/ incorect

Copiii vor numi diferite comportamente, acțiuni sau vor povesti întâmplări, iar colegii vor ridica mâna dreaptă pentru corect sau mâna stângă pentru incorect.

Prezentare



5 min.

Pace, justiție și instituții eficiente

Urmărește videoclipul împreună cu elevii. Discută aspectele observate. Invită elevii să descopere problemele din comunitatea lor:

- ODD16 - Pace, justiție și instituții eficiente – Promovarea unor societăți pașnice și incluzive pentru o dezvoltare durabilă, a accesului la justiție pentru toți și crearea unor instituții eficiente, responsabile și incluzive la toate nivelurile: <https://www.youtube.com/watch?v=Ki33yMnfAso>.

Imaginează



30 min.

Mesajul meu pentru pace Elevii vor scrie individual mesaje pentru pace și justiție, menționând ce este

mai important pentru ei. Se vor înregistra mesajele citite expresiv și se vor integra într-un clip video.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție

Elevii vor scrie pe fișa de reflecție:

- *Mi s-a părut mai greu...*
- *Aș putea spune mai bine...*

Prezentare



5 min.

Exercițiu de comunicare asertivă

Elevii vor sintetiza în două-trei cuvinte ce înseamnă pacea și justiția pentru ei. Se va realiza un nor de cuvinte care se va expune la panoul proiectului.



Materiale:

- Computer și boxe pentru video (proiector)
- Creioane, caiete
- Fișe de reflecție
- Cartonase cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (Anexa 2)



Extra - ODD 4 - Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD)



Obiectivele lecției:

- Dezvoltarea competențelor de comunicare.
- Descoperirea beneficiilor pentru societate urmărite prin ODD 4.
- Identificarea situațiilor în care ODD 4 poate acționa.

Joc



5 min.

Din fericire/ din păcate pe tema „Școala/ educația” Un elev începe cu o propoziție despre școală care începe cu „Din fericire...”, iar următorul trebuie să continue cu o propoziție care începe cu „Din păcate...”, și tot așa, alternând între pozitiv și negativ.

Prezentare



5 min.

Educație de calitate

Urmărește videoclipul împreună cu elevii. Discută aspectele observate și extrage ideile împreună cu elevii:

- ODD4 - Educație de calitate – Garantarea unei educații de calitate și promovarea oportunităților de învățare de-a lungul vieții, pentru toți: <https://www.youtube.com/watch?v=u-l3KfmFNx0>.

Imaginează



30 min.

Școala ideală

Urmărește videoclipul cu elevii:

https://www.youtube.com/watch?v=bgf_WWRrt-c

Recunoașterea problemelor pe care le adresează școala pentru ei

Identificarea de situații problemă în viața de școlar de zi cu zi

Joc de rol: profesor pentru un minut

Discuții pe marginea jocului elevilor: este sustenabil pe termen lung ceea ce spune colegul/ colega?

În acest timp se vor realiza desene cu tema școala ideală.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție

Elevii vor scrie pe fișa de reflecție:

- Îmi place mai mult să...
- Aș putea îmbunătăți la școală ceea ce fac...

Prezentare



5 min.

Prezentare

Exercițiu de comunicare asertivă:

- M-ar ajuta... pentru a-mi îmbunătăți rezultatele.
- Expunerea desenelor realizate la panoul proiectului.



Materiale:

- Computer și boxe pentru video (proiector)
- Creioane, caiete
- Fișe de reflecție
- Cartonase cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (Anexa 2)



8. Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD) în comunitate



Obiectivele lecției:

- Reconnectarea cu problemele locale identificate în timpul plimbării empaticе.
- Identificarea problemei pe care vor să o rezolve.
- Conectarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă cu problema lor.

Joc



5 min.

Lanțul de afirmații pozitive

Fiecare elev primește o fâșie de hârtie. Pe hârtie va scrie o afirmație pozitivă despre colegul său de bancă (ex: „Ești creativ”, „Îmi place cum mă ajuți”, „Ai idei grozave”). După ce toți termină, lipiți fâșiile una de alta pentru a forma un lanț al complimentelor. Atârnați lanțul în clasă ca simbol al punctelor forte și unicității fiecărui copil.

Discuție



15 min.

Zone prietenoase și mai puțin prietenoase

Reamintește elevilor de fotografiile pe care le-au făcut în lecția 3 în comunitate și așează-le într-un loc vizibil. După ce le-au observat provoacă-i să le descrie folosind următoarele afirmații:

- În această imagine pot vedea...
- Lucrurile pe care le văd în imagine arată bine/ rău pentru că...
- Lucrurile pe care le văd mă fac să mă simt fericit(ă)/ trist(ă)/ speriat(ă)/ dezgustat(ă)/ furios(ă) pentru că...
- Aș putea face lucrurile pe care le văd în imagine să arate mai bine prin...

Discuție



15 min.

Votăm problema

Pe baza discuției, elevii pot propune problemele pe care le-au observat și pe care ar dori să le rezolve. După ce toate propunerile au fost notate, elevii vor vota problema preferată:

- Fiecare elev are un singur vot;
- Votul se poate exprima prin ridicarea mâinii sau, în mod secret, prin scrierea pe o hârtiută a numărului problemei alese;
- Problema care obține cele mai multe voturi va deveni tema proiectului de echipă.

Reflecție



10 min.

Fișă de reflecție: conectarea problemei locale cu ODD-urile

Elevii vor analiza posterul cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă și vor reflecta asupra problemei alese pentru proiect răspunzând la întrebările:

1. La ce Obiectiv(e) de Dezvoltare Durabilă se încadrează problema voastră?
2. De ce credeți că problema are legătură cu acel obiectiv/ acele obiective?

Prezentare



5 min.

Prezentare

Elevii își vor împărtăși ideile notate în fișele de reflecție, prezentând legătura dintre problema aleasă și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă. La final, problema va fi încadrată în cel puțin un ODD, stabilit împreună cu întreaga clasă.



Materiale:

- Fâșii de hârtie și lipici
- Creioane, caiete
- Fișe de reflecție
- Poster cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (Anexa 2)



50 minute

9. Descoperirea cauzelor



Obiectivele lecției:

- Familiarizarea elevilor cu metoda interviului.
- Exersarea abilităților de realizare a unui interviu.
- Formularea întrebărilor pentru a descoperi cauzele problemei.

Joc



10 min.

Joc - Cauzele ascunse - Pânza de păianjen

Pentru a înțelege că o problemă are mai multe cauze interconectate, elevii vor juca „Pânza de păianjen”. Profesorul prezintă o problemă (ex: Elevii se ceartă, stau prea mult pe telefon etc.), iar un elev, ținând în mână un ghem, spune o posibilă cauză și apoi aruncă ghemul către un alt coleg, care adaugă o nouă cauză. Fiecare elev păstrează firul, iar treptat se formează o pânză de păianjen în clasă. La final, pânza arată cum cauzele sunt legate între ele și de aceeași problemă, ajutându-i pe elevi să înțeleagă că pentru a găsi soluții reale trebuie cercetate mai multe aspecte în același timp.

Prezentare



10 min.

Interviul

Elevii sunt invitați să urmărească un videoclip despre ce este interviul și care sunt etape sale: <https://www.youtube.com/watch?v=kO9WcdINoRk>.

După vizionarea videoclipului, profesorul va facilita o discuție în care elevii vor răspunde la întrebări precum:

- Ce este un interviu? (*Un interviu este o conversație în care o persoană pune întrebări pentru a afla informații de la alta.*)
- Care sunt etapele unui interviu? (**Pregătirea:** alegerea persoanei de interviu; **Introducerea:** prezentarea scopului interviului; **Desfășurarea interviului:** punerea întrebărilor și notarea răspunsurilor; **Încheierea:** mulțumirea interviuatului și închiderea conversației.)

Joc



15 min.

Detectivi comunitari

Elevii joacă rolul de „detectivi comunitari” pentru a descoperi cauzele problemei alese. Ei se împart în grupe de patru: doi fiind detectivi, ceilalți doi, membri ai comunității care răspund la întrebări. Detectivii pun întrebări timp de cinci minute, apoi se schimbă rolurile, astfel încât toți să experimenteze ambele roluri. La final, elevii reflectă asupra activității, discutând ce au observat, care întrebări au fost cele mai utile și de ce, dar și ce au învățat despre modul de a descoperi informații din comunitate.

Reflecție



10 min.

Fișă de reflecție: realizarea interviurilor

În grupul de 4 elevii vor reflecta la activitatea anterioară scriind:

1. Ce au observat despre cauzele problemei.
2. Ce întrebări au fost cele mai utile și de ce.

Prezentare



5 min.

Prezentare

Fiecare echipă va prezenta ce a scris în fișele de reflecție. După prezentări, elevii vor fi invitați să discute ce aspecte au observat că se repetă sau sunt comune între echipe și ce diferențe există între descoperirile fiecărei echipe,



Materiale:

- Creioane, caiete
- Computer și boxe pentru video (proiector)
- Fișe de reflecție



50 minute

10. Construirea interviului



Obiectivele lecției:

- Identificarea actorilor comunitari relevanți pentru a afla cauzele problemei.
- Formularea întrebărilor pentru a descoperi cauzele problemei.
- Exersarea interviului și ascultării active.

Joc



5 min.

Joc - Ce te face să zâmbești?

Elevii sunt împărțiți în perechi, iar apoi sunt invitați să împărtășească cu coechipierul, o persoană sau un moment care îi face să zâmbească, dezvoltând astfel exprimarea emoțiilor pozitive și conectarea cu ceilalți. De exemplu „Când primesc o îmbrățișare”, „Animalul meu de companie”, „Fratele meu” etc.

Discuție



10 min.

Persoanele relevante

Elevii vor discuta în echipe despre grupurile de persoanele relevante pe care ar putea să le intervieveze pentru a înțelege cauzele problemei lor. Aceste persoane pot include membri ai comunității, colegi din școală, părinți, autorități locale, antreprenori sau alte persoane care au legătură cu problema. Scopul este ca elevii să realizeze o listă cu diverși actori pentru a colecta informații variate identifice și perspective diferite, pentru a obține o imagine cât mai completă asupra cauzelor problemei.

Activitate



20 min.

Pregătim interviul

Elevii vor fi împărțiți în echipe de 3-5 persoane și vor primi una dintre persoanele identificate anterior (ex: copii, autorități, părinți etc.). Ei vor lucra împreună pentru a pregăti interviul cu acel grup de persoane cu scopul de a afla cât mai multe informații despre cauzele problemei alese. Profesorul le va reaminti etapele unui interviu:

- Pregătirea – alegerea persoanei de interviu și formularea întrebărilor;
- Introducerea – prezentarea scopului interviului și crearea unui mediu confortabil;
- Desfășurarea interviului – punerea întrebărilor și notarea răspunsurilor;
- Încheierea – mulțumirea interviuatului și închiderea conversației.

Fiecare echipă va pregăti un scurt scenariu pentru interviu și cel puțin 5 întrebări relevante.

Reflecție



10 min.

Testarea interviului

Echipele se grupează în perechi, astfel încât fiecare echipă să joace alternativ rolul de interviu și cel de detectiv. Profesorul le explică elevilor că trebuie să-și distribuie rolurile în interiorul echipei: unii elevi vor pune întrebările, iar alții vor lua notițe. În timpul interviului, echipele aplică scenariul și întrebările pregătite anterior, exersând punerea întrebărilor, ascultarea activă și notarea răspunsurilor.

Feedback



5 min.

Feedback

La final echipele își dau feedback discutând ce a funcționat bine și ce ar putea îmbunătăți înainte de interviul final. După feedback pot aduce modificări la scenariul interviului.



Materiale:

- Creioane, caiete
- Fișe de scenariu pentru interviu



11. Realizarea interviurilor & 12. Analiza răspunsurilor



Obiectivele lecției:

- Exersarea interviului și a ascultării active.
- Analizarea răspunsurilor obținute în urma interviului.
- Identificarea cauzelor și efectelor problemei investigate.

Interviu



50 min.

Realizarea interviului Elevii lucrează în echipele în care au pregătit scenariul și vor contacta cel puțin două persoane din grupul țintă pentru care au formulat întrebările. Ei vor folosi scriptul pregătit, iar în echipă unii elevi vor pune întrebările, iar alții vor lua notițe pentru a înregistra răspunsurile. Scopul este de a colecta informații relevante pentru a identifica cauzele problemei investigate.

Activitate



15 min.

Harta empatiei

Folosind harta empatiei (Anexa 4), fiecare echipă va analiza răspunsurile persoanelor afectate sau impactate de problemă, completând pentru fiecare categorie:

1. ce gândesc și simt aceste persoane;
2. ce văd atunci când experimentează problema;
3. ce aud când se apropie de situație sau când sunt în apropierea ei;
4. ce fac sau spun în acele momente.

Scopul este de a înțelege mai bine perspectivele diferite și impactul problemei asupra comunității. Dacă sunt mai multe echipe ce a lucrat cu aceeași categorie de persoane, ei pot lucra împreună.

Prezentare



10 min.

Prezentare

Fiecare echipă va prezenta harta lor a empatiei, explicând ce au descoperit despre persoanele afectate de problemă. Colegii pot pune întrebări sau oferi sugestii pentru a completa informațiile lipsă și pentru a asigura că hărțile reflectă cât mai bine perspectivele și nevoile persoanelor implicate.

Activitate



20 min.

Copacul problemei

Elevii lucrează împreună pentru a vizualiza problema și cauzele sale sub forma unui copac. Pe o foaie mare, ei desenează rădăcinile copacului și scriu acolo cauzele problemei, trunchiul reprezintă problema în sine, iar ramurile și frunzele sunt consecințele sau efectele problemei. Lasă spațiu suficient pentru a adăuga și alte rădăcini în lecția următoare.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție

Elevii vor reflecta asupra celor două lecții completând în fișa de reflecție completările pentru:

- Cel mai greu a fost...
- Cel mai ușor mi s-a părut...



Materiale:

- Creioane, caiete și foi A3 pentru copacul problemă
- Scenarii interviu și notițe
- Harta empatiei
- Fișă de reflecție



13. Identificarea subcauzelor



Obiectivele lecției:

- Identificarea și analizarea cauzelor și subcauzelor unei probleme.
- Selectarea unei subcauze relevante pentru care pot fi găsite soluții.
- Exprimarea și susținerea punctului de vedere prin argumente.

Joc



5 min.

Joc - Ai prefera să...?

Elevii sunt împărțiți în perechi și apoi trebuie să răspundă la o serie de întrebări (pot construi și propriile întrebări, dacă vor):

- Ai prefera să poți controla focul sau apa?
- Ai prefera să fii incredibil de amuzant sau incredibil de inteligent?
- Ai prefera să fii vrăjitor sau supererou?
- Ai prefera să fii un inventator faimos sau un scriitor faimos?
- Ai prefera să creezi o nouă sărbătoare sau un nou sport?

Activitate



20 min.

Descoperirea cauzelor și subcauzelor cu cei 5 De Ce

Elevii vor folosi metoda celor 5 De Ce pentru a identifica cauza de bază și subcauzele unei probleme. Pe diagrama realizată anterior, se vor concentra asupra rădăcinilor și vor desena rădăcini mai adânci, corespunzătoare subcauzelor. Pentru a le descoperi, vor formula întrebări succesive care încep cu „De ce?”, pornind de fiecare dată de la răspunsul precedent (ex: *Un elev întârzie des la școală. 1. De ce întârzie elevul la școală? Pentru că se trezește târziu. 2. De ce se trezește târziu?...)*

Atunci când simt că nu mai există un alt răspuns și au ajuns la rădăcina principală, vor adăuga subcauza identificată la copacul problemei.

Discuție



15 min.

Alegerea subcauzei

Mai întâi, elevii vor trece în revistă toate subcauzele identificate. Apoi, în grupe de 3-4, vor discuta și vor decide asupra subcauzei pe care doresc să o abordeze. Un reprezentant al fiecărui grup va prezenta în fața clasei subcauza aleasă, motivând decizia lor.

După ce toate grupele și-au prezentat opțiunile, se va face alegerea finală, iar subcauza selectată de majoritate va fi cea asupra căreia se va lucra mai departe.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție: impactului subcauzei

Fiecare elev va reflecta și apoi va scrie răspunsul la următoarele întrebări:

- Cum mă afectează pe mine sau pe comunitatea mea această subcauză a problemei?
- Ce rol pot să am eu în rezolvarea subcauzei?

Prezentare



5 min.

Prezentare

Elevii își vor împărtăși fișele colegilor și acestea vor fi expuse la panou pentru turul galeriei.



Materiale:

- Creioane, caiete
- Copacul problemă
- Fișe de reflecție



50 minute

14. Identificarea soluțiilor



Obiectivele lecției:

- Exersarea tehnicii de brainstorming pentru generarea de idei diverse.
- Prioritizarea ideilor pe baza unor criterii de relevanță, realism și impact.
- Comunicarea analizei prin prezentarea și argumentarea ideilor selectate.

Joc



10 min.

Joc - Planificăm o petrecere

Elevii sunt împărțiți în echipe de 5-6 și li se cere să organizeze o petrecere. Unul dintre ei vine cu o propunere, iar ceilalți răspund mai întâi cu „Nu, nu va merge, pentru că...”, apoi, în a doua rundă, cu „Da, și putem să...”. La final, elevii reflectează asupra felului în care s-au simțit în cele două etape, înțelegând că atunci când adoptăm o atitudine pozitivă și încurajăm ideile celorlalți, soluțiile vin mai ușor și colaborarea devine mai plăcută (ex: Organizăm ziua de naștere în parc - Runda 1. „Nu, nu va merge pentru că nu știm cum e vremea”. Runda 2. „Da, și putem să aducem muzică”).

Activitate



10 min.

Mașina de idei

Elevii își reamintesc subcauza pe care au ales-o și sunt provocați să găsească soluții pentru rezolvarea ei. Timp de 10 minute, aceștia scriu fiecare idee pe câte un post-it (o idee = un post-it), fără a se opri să judece sau să filtreze gândurile. Profesorul îi încurajează să noteze orice le vine în minte, amintindu-le că nu există idei proaste și că fiecare propunere contează. Scopul este de a stimula creativitatea și de a aduna cât mai multe variante care vor putea fi analizate ulterior.

Discuție



15 min.

Gruparea ideilor

După ce au terminat de scris ideile, fiecare elev lipește post-it-urile pe tablă. Profesorul îi ghidează pe elevi să observe care dintre idei sunt asemănătoare sau se repetă. Împreună, aceștia le grupează pe categorii, construind vizual o hartă a soluțiilor posibile. Elevii participă activ la procesul de analiză și grupare, discută, argumentează și decid unde se potențează ideile între ele. Această activitate dezvoltă spiritul de colaborare, gândirea critică și capacitatea de sinteză.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție: Top 3

Elevii vor reflecta asupra propunerilor prezentate și fiecare va alege câte trei idei pe care și-ar dori să le implementeze. Este important să le reamintești copiilor că ideile selectate vor fi puse în practică, așa că trebuie să fie realiste, cu impact asupra rezolvării problemei și să poată fi implementate de către ei.

Prezentare



10 min.

Prezentare

Fiecare elev își va prezenta cele 3 idei favorite în fața clasei. Profesorul va nota și centraliza ideile, realizând o listă cu top 10 idei cele mai des întâlnite sau apreciate. Acestea vor reprezenta baza pentru activitatea din următoarea lecție, când elevii vor continua să lucreze cu cele 10 idei selectate.



Materiale:

- Creioane, caiete, post-its
- Copacul problemă
- Fișe de reflecție



50 minute

15. Analizarea soluțiilor



Obiectivele lecției:

- Sortarea ideilor pe baza impactului și efortului necesar.
- Luarea deciziilor folosind o serie de criterii clare.
- Prezentarea experienței personale și a lecțiilor învățate.

Joc



5 min.

Joc - Da, și...

Elevii formează un cerc. Profesorul lansează o propunere (ex: „Pentru a face școala noastră mai frumoasă, o să plantăm niște copaci.”) și pasează un obiect (minge, marker, jucărie mică) unui elev. Elevul completează ideea folosind formula „Da, și...” (ex: „Da, și putem să facem orele afară.”). Apoi pasează obiectul mai departe. Fiecare elev adaugă câte un element nou, construind împreună o poveste pozitivă și creativă. Scopul este să încurajeze gândirea creativă, acceptarea ideilor celorlalți și colaborarea.

Activitate



15 min.

Analizarea soluțiilor

Cele 10 idei identificate anterior sunt scrise pe cartonașe (o idee = un cartonaș). Se realizează un grafic cu două axe (Anexa 5): Impact (mic – mare) și Efort (mic – mare). Elevii, împreună cu profesorul, vor discuta fiecare idee și vor decide unde se potrivește pe grafic, în funcție de:

- Cât efort este necesar pentru implementare.
- Ce impact ar putea avea asupra școlii sau comunității.

Pe măsură ce ideile sunt analizate, fiecare cartonaș va fi așezat pe grafic. La final, elevii vor observa unde se află toate ideile.

Discuție



15 min.

Alegerea soluției ce va fi implementată

Elevii sunt informați că trebuie să aleagă o idee care va fi mai departe dezvoltată. Pentru a facilita activitatea, elevii primesc o serie de întrebări:

Ce am observat în timp ce am analizat ideile?

Afost ușor sau greu să decidem impactul și efortul? De ce?

Care idee vi se pare că are cel mai mare potențial pe termen lung?

Dacă am alege să implementăm o singură idee, care ar fi și de ce?

La final, elevii vor alege o idee; ideală este ideea care necesită efort redus și are impact mare. Ideea aleasă va fi scrisă pe o hârtie A3 și lipită într-un loc vizibil.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție: luarea deciziilor

Elevii notează individual pe un post-it sau într-o fișă:

1. **C**e am învățat din această activitate?

2. **C**um m-a ajutat această activitate să înțeleg mai bine procesul de luare a deciziilor?

Prezentare



10 min.

Prezentare

Elevii vor fi grupați în perechi și vor împărtăși colegului ceea ce au scris în fișa de reflecție. Fiecare elev va avea aproximativ 2–3 minute pentru a explica răspunsurile sale, motivând alegerile și ideile înregistrate. După ce ambii colegi au prezentat, vor discuta ce au observat că este comun în gândirea lor și ce perspective diferite au descoperit.



Materiale:

- Creioane și caiete
- Fișe de reflecție
- Foi flipchart pentru realizarea graficului Impact–Efort și cartonașe pentru idei



50 minute

16. Identitatea echipei



Obiectivele lecției:

- Construirea identității echipei și creșterea coeziunii grupului.
- Identificarea unor valori comune care să ghideze echipa pe parcursul implementării proiectului.

Joc



10 min.

Joc - Naufragiul

Elevii vor fi grupați în echipe de 4-5 persoane. Apoi spuneți elevilor următoarele: „Dacă ați fi naufragiați pe o insulă pustie și puteți lua cu voi doar 5 obiecte, care ar fi acestea?” Acest exercițiu este pentru întreaga echipă - cele 5 obiecte sunt pentru toți membrii; nu doar o persoană, ci echipa trebuie să le aleagă prin consens. Această activitate dezvoltă lucrul în echipă și vă permite să descoperiți valorile grupului. În plus, ajută să descoperiți ce strategii de rezolvare a problemelor grupul poate să genereze.

Discuție



15 min.

Numele și valorile echipei

Spuneți copiilor că, în următoarele săptămâni, vor lucra la implementarea soluției lor, dar înainte de a începe trebuie să își aleagă un nume de echipă. Elevii pot propune unele creative și amuzante, iar clasa poate vota numele final. Elevii vor discuta și vor stabili valorile care vor ghida modul în care lucrează împreună pe parcursul implementării soluției. Profesorul poate facilita activitatea prin întrebări precum: *Ce este important pentru noi ca echipă? Cum vrem să ne comportăm unii față de alții? Ce reguli ne pot ajuta să lucrăm eficient și respectuos?*

La final valorile alese vor fi notate pe un poster și vor fi afișate într-un loc vizibil pe parcursul activităților.

Activitate



15 min.

Emblema, mișcarea secretă și îndemnul echipei

Elevii vor crea o emblema sau un logo, care să reprezinte echipa și soluția pe care urmează să o implementeze. Logoul poate fi desenat pe hârtie sau digital, și va fi afișat în spațiul de lucru pentru a-i motiva și a le întări sentimentul de apartenență.

Elevii vor crea o mișcare sau un dans scurt și o strigătură care să reprezinte echipa și să fie folosită pentru a-și arăta entuziasmul și unitatea. Această activitate consolidează coeziunea echipei, stimulează creativitatea și adaugă un element distractiv și motivant înainte de implementarea soluției.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție

Elevii vor reflecta asupra lecției completând în fișa de reflecție răspunsurile lor pentru:

- Cel mai distractiv a fost...
- Cel mai dificil mi s-a părut...

Prezentare



5 min.

Prezentare

Elevii își vor împărtăși fișele colegilor și acestea vor fi expuse la panou pentru turul galeriei.



Materiale:

- Creioane și caiete
- Fișe de reflecție
- Foi flipchart pentru realizarea emblemei, notarea valorilor și îndemnului



50 minute

17. Obiectivele proiectului



Obiectivele lecției:

- Descoperirea modului în care se pot stabili obiective realiste și realizabile.
- Formularea unui obiectiv concret pentru proiect.
- Reflectarea asupra experienței și a lecțiilor învățate.

Joc



10 min.

Joc - Obiectivul meu secret

Fiecare elev primește un post-it și va scrie un obiectiv personal sau profesional pe care și-ar dori să-l atingă, fără să-l arate nimănui. Post-it-urile sunt colectate și amestecate, apoi profesorul le citește pe rând, iar clasa încearcă să ghicească cui aparține fiecare obiectiv. Activitatea încurajează reflecția asupra obiectivelor și creează conexiuni între elevi.

Prezentare



10 min.

Obiective realiste și realizabile

Pentru ca un obiectiv să fie eficient și să poată fi atins, este esențial să fie formulat clar și să fie adaptat resurselor și contextului disponibil.

De exemplu, obiectivul „Vreau să merg pe bicicletă” nu este suficient. Pentru a-l face realist și realizabil, acesta ar putea fi formulat astfel: „Până la finalul anului școlar voi merge pe bicicletă, practicând de două ori pe săptămână timp de 20 de minute.”

Pentru o înțelegere mai profundă a modului în care se pot stabili obiectivele, elevii pot viziona următorul videoclip:

https://www.youtube.com/watch?v=_vkLn1Qve60.

Activitate



15 min.

Obiectivul proiectului

Acum elevii vor trebui să stabilească un obiectiv realist și realizabil pentru proiectul lor. Profesorul poate construi ideile pornind de la sugestiile elevilor și îi poate ghida prin întrebări precum:

Ce vrem să realizăm concret?

Cum putem măsura succesul?

Este obiectivul realizabil cu resursele și timpul pe care le avem?

Până când vrem să atingem acest obiectiv?

La final, obiectivul stabilit va fi scris pe o foaie de flipchart și afișat într-un loc vizibil, pentru ca toată echipa să-l aibă mereu ca reper în implementare.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție

Elevii vor reflecta asupra celorlecției completând în fișa de reflecție răspunsurile pentru:

- Cel mai ușor mi s-a părut...
- Cel mai greu mi s-a părut...

Prezentare



10 min.

Prezentare

Elevii vor fi grupați în perechi și vor împărtăși colegului ceea ce au scris în fișa de reflecție. Fiecare elev va avea aproximativ 2-3 minute pentru a explica răspunsurile sale, motivând alegerile și ideile înregistrate. După ce ambii colegi au prezentat, vor discuta ce au observat că este comun în gândirea lor și ce perspective diferite au descoperit.



Materiale:

- Creioane, caiete și foi A3
- Fișe de reflecție
- Computer și boxă pentru video



50 minute

18. Planul de acțiune



Obiectivele lecției:

- Identificarea activităților necesare pentru implementarea proiectului și a succesiunii lor logice.
- Elaborarea unui plan de acțiune prin corelarea activităților cu resursele necesare și intervalele de timp corespunzătoare.

Joc



10 min.

Joc - Prăjim un ou

Elevii vor primi doar instrucțiunea că trebuie să deseneze procesul prin care se prăjește un ou. Au la dispoziție 3 minute. La final, profesorul organizează o expoziție și invită toți elevii să privească produsele afișate, apoi remarcă faptul că, deși desenele și pașii sunt diferiți, toate sunt corecte deoarece au ajuns la rezultatul dorit. Profesorul provoacă elevii să descopere care sunt asemănările și deosebirile dintre desenele lor.

Planul de acțiune

Elevii planifică în mod colaborativ și realizează un plan de acțiune (Anexa 6) colectivă, participă la identificarea sarcinilor de lucru și distribuirea lor, cu îndrumare, folosind fișe de lucru pentru organizarea și punerea în act a soluțiilor care contribuie la cetățenia activă.

1. Cadrul didactic sprijină elevii să își împartă planul de acțiune în **activități**. Solicită copiilor să pregătească descrieri detaliate a ceea ce vor să facă pentru a implementa ideile lor pas cu pas.

2. Elevii trebuie să realizeze o listă cu **resursele** de care au nevoie.

Întrebări ajutătoare:

- Cum o să obțină resursele necesare?
- De câte persoane este nevoie?
- Cât timp o să dureze fiecare activitate?
- Cum o să documenteze ce o să facă?

Ei trebuie să includă resurse la care au deja acces, acolo unde nu au resurse trebuie să se gândească la strategii pentru a le obține.

3. Elevii trebuie să pună toate activitățile într-un **interval de timp**.

- Când și unde se vor îndeplini activitățile?

Planul trebuie să fie cât mai realist. Amintește copiilor că trebuie să fie creativi, ambițioși și realiști. În lecția următoare vor discuta despre responsabilități și cine ce o să facă.

Activitate



35 min.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție

Elevii vor reflecta asupra celorlecției completând în fișa de reflecție răspunsurile pentru:

- Cel mai ușor mi s-a părut...
- Cel mai greu mi s-a părut...



Materiale:

- Creioane, caiete și foi A3
- Fișe de reflecție
- Planul de acțiune



50 minute

19. Distribuirea responsabilităților



Obiectivele lecției:

- Identificarea responsabilităților și a echipelor necesare pentru implementarea proiectelor.
- Distribuirea sarcinilor în cadrul echipelor și prezentarea acestora.

Joc



10 min.

Joc - Cu toții la bord!

Profesorul desenează o barcă pe o coală mare de hârtie, iar în grupuri, elevii discută ce pași sunt necesari pentru realizarea proiectului și cine poate contribui la fiecare dintre aceștia. Apoi, scriu sau desenează persoanele identificate pe bucăți de hârtie, le decupează și le așază pe barcă: în partea din față pe cei care vor conduce proiectul, iar în restul bărcii pe cei care vor sprijini. Astfel, elevii pot vizualiza echipa ca pe o comunitate care vâslește împreună spre atingerea obiectivului, conștientizând importanța rolurilor și a colaborării.

Activitate



20 min.

Distribuirea responsabilităților

Elevii vor continua să lucreze la planul lor și vor determina:

- Cine ce o să facă?
- Cine este responsabil de îndeplinirea sarcinii?
- De ce alte persoane avem nevoie?
- Pe cine cunoaștem și putem implica să ne ajute?

Este recomandat ca elevii să formeze echipe sau „departamente” cu roluri diferite, în funcție de specificul proiectului. De exemplu, un grup se poate ocupa de comunicare, altul de materiale, iar altul de resurse, fiecare având o responsabilitate clară.

După finalizarea planului de acțiune, acesta va fi afișat într-un loc vizibil, astfel încât să poată fi urmărit și actualizat pe parcursul implementării proiectului.

Prezentare



15 min.

Prezentarea planului de acțiune

După ce planul de acțiune este finalizat și afișat, fiecare echipă/ departament îi va prezenta activitățile în fața colegilor și a profesorului.

Fiecare echipă va explica pașii de implementare, rolurile și responsabilitățile stabilite în cadrul echipei, precum și resursele de care au nevoie. Colegii pot pune întrebări și pot oferi sugestii constructive.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție

La final, fiecare elev este invitat să reflecteze asupra activității. Pot răspunde pe scurt la întrebări precum:

- Ce am învățat astăzi?
- Cum m-am simțit lucrând în echipă?
- Ce aș face diferit data viitoare?



Materiale:

- Creioane, caiete și foi A3
- Fișe de reflecție
- Planul de acțiune



100 minute

20 și 21 Implementarea proiectului

Obiectivele lecției:



- Aplicarea planului de acțiune elaborat anterior, desfășurând activități concrete în comunitate și școală.
- Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă, colaborând pentru a-și atinge obiectivele comune.
- Dezvoltarea autonomiei și responsabilității, asumându-și roluri și sarcini în cadrul activităților.
- Exersarea gândirii critice și rezolvarea problemelor, adaptându-se situațiilor apărute pe parcurs.
- Explorarea impactului social al acțiunilor lor, observând schimbările în ei înșiși și în comunitate.

Implementarea proiectului

Pe parcursul celor două lecții, elevii vor pune în practică planul lor de acțiune. Aceasta presupune pregătirea activităților și desfășurarea lor în afara sălii de clasă.

Ce ai de făcut ca facilitator

- Documentează acțiunile elevilor prin fotografii, notițe, înregistrări audio sau video;
- Observă:
 - Cum se simt copiii în timp ce implementează proiectul?
 - Cum îi fac să se simtă pe cei din jur?
 - Ce schimbări se observă în comportamentul sau atitudinea lor?
 - Ce impact se vede în comunitate?

Rolul tău

- Asigură-te că elevii primesc sprijinul necesar pentru a-și duce planul la capăt;
- În funcție de proiectul ales, ajută-i să își planifice timpul și facilitează legătura cu persoanele sau resursele de care au nevoie;
- Ghidează prin întrebări critice și nu prin a face tu în locul lor activitățile.

Obiectiv

Scopul acestei etape este ca elevii să:

- Începe prin experiență directă;
- Colaboreze între ei;
- Se distreze și să descopere împreună;
- Gândească critic;
- Iasă din zona lor de confort.

Greșelile sunt încurajate pentru că sunt oportunități de învățare.

Activitate



100 min.



Materiale:

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



22. Metoda Design Thinking



Obiectivele lecției:

- Familiarizarea cu metoda design thinking și pașii acesteia.
- Conectarea metodei cu activitățile desfășurate până acum.
- Identificarea așteptărilor pentru activitățile viitoare.

Joc



10 min.

Joc - O nouă superputere!

Elevii vor reflecta asupra propriilor experiențe și abilități dobândite. Așezați în cerc, profesorul începe activitatea ținând un obiect în mână și împărțind ce superputere a descoperit că are în urma desfășurării proiectului. Apoi, obiectul este transmis mai departe către un alt elev, care răspunde la aceeași întrebare: „**Ce superputere ai descoperit că ai în urma proiectului?**”. Procesul continuă până când toți elevii au avut ocazia să își exprime descoperirile, consolidând astfel învățarea și încrederea în propriile capacități.

Activitate



20 min.

Metoda de lucru

Metoda de lucru folosită este Design Thinking, o abordare practică pentru rezolvarea de probleme. Elevii vor fi ghidați să realizeze un grafic/ desen reprezentativ, discutând cei cinci pași esențiali:

- **Empatizează**, pentru a înțelege în profunzime nevoile și perspectivele celor implicați;
- **Imaginează**, pentru a genera idei și soluții cât mai variate;
- **Acționează**, pentru a testa și pune în practică soluțiile alese;
- **Reflectează**, pentru a analiza rezultatele și a învăța din experiență;
- **Comunică**, pentru a împărtăși concluziile și a inspira comunitatea.

Informează elevii că în acest moment se află în pasul Reflectează și că urmează să finalizeze pasul Comunică. Amintește-le că, deși metoda Design Thinking a fost aplicată în cadrul acestui curs, ea poate fi folosită și în alte contexte, deoarece îi ajută să gândească critic, să colaboreze eficient și să transforme ideile în acțiuni cu impact real.

Reflecție



10 min.

Activitatea favorită

Elevii sunt invitați să-și amintească ce au făcut în lecțiile anterioare și să noteze activitatea preferată de la fiecare pas al metodei:

- *Activitatea favorită din pasul Empatizează a fost... pentru că...*
- *Activitatea favorită din pasul Imaginează a fost... pentru că...*
- *Activitatea favorită din pasul Acționează a fost... pentru că ...*

Așteptări

Elevii sunt invitați să noteze ce și-ar dori să facă în pașii următori ai metodei:

- *În pasul Reflectează mi-ar plăcea să...*
- *În pasul Comunică mi-ar plăcea să...*

Prezentare



10 min.

Prezentare

Elevii vor fi grupați în perechi și vor împărtăși colegului care au fost activitățile favorite și care sunt așteptările lor. Fiecare elev va avea aproximativ 3-4 minute pentru a explica răspunsurile sale.



Materiale:

- Creioane, caiete și foi A3
- Fișe de reflecție



23. Proces nonlinear



Obiectivele lecției:

- Analizarea gradului de realizare a obiectivului, prin compararea așteptărilor inițiale cu rezultatele obținute.
- Familiarizarea elevilor cu procesul non-linear și identificarea avantajelor și dezavantajelor.

Joc



5 min.

Joc - Avionul

Participanții se împart în echipe de 4-5 persoane, fiecare echipă primind o coală A4 pentru a construi un avion de hârtie folosind doar mâna non-dominantă, în timp ce mâna dominantă este ținută la spate. După realizarea construcțiilor, avioanele sunt testate pentru a vedea care zboară cel mai departe sau atinge o țintă stabilă. Urmează o a doua rundă, în care participanții au șansa de a îmbunătăți rezultatul, evidențiind prin experiență că, la fel ca în procesul de design thinking, învățarea și îmbunătățirea vin din reluarea și ajustarea pașilor parcurși.

Discuție



10 min.

Proces non-linear

Facilitează o discuție de grup despre procesul de design thinking și faptul că acesta nu este unul liniar, ci unul ciclic și flexibil, ceea ce înseamnă că pașii pot fi reluați ori de câte ori echipa simte nevoia, pe baza analizei dintre impactul propus și cel realizat. În acest cadru, greșeala nu este un eșec, ci o oportunitate de a învăța și de a construi soluții mai bune. De altfel, multe dintre cele mai mari inovații s-au născut din greșeli, de exemplu post-it-urile au apărut după ce un cercetător de la 3M a creat, din greșeală, un adeziv „prea slab”.

Activitate



20 min.

Realizarea obiectivului

Elevii își vor reaminti obiectivul proiectului (apelând, dacă este cazul, la planșa realizată anterior) și vor analiza împreună în ce măsură acesta a fost atins, comparând rezultatele obținute cu așteptările inițiale. Folosind note de la 1 la 10, unde 10 reprezintă „atins în totalitate” și 1 „neatins”, elevii vor evalua componentele obiectivului lor. La final, se calculează media aritmetică și se determină „nota proiectului”.

Pentru a facilita discuția, profesorul poate adresa întrebări precum:

- Ce parte din obiectiv considerați că a fost realizată cel mai bine?
- Unde credeți că ar mai fi fost loc de îmbunătățire?
- Dacă ați relua proiectul, ce ați face diferit pentru a obține o notă mai mare?

Reflecție



10 min.

Fișă de reflecție - evaluarea implicării individuale

Elevii vor primi o fișă de reflecție în care vor răspunde la întrebarea:

- *Dacă ar fi să îți dai o notă pentru contribuția ta la proiect, care ar fi aceasta și de ce?*

Discuție



5 min.

Discuție

Elevii vor discuta în perechi ce înseamnă pentru ei un proces non-linear și care sunt avantajele și dezavantajele sale.



Materiale:

- Creioane, caiete și foi A4
- Fișe de reflecție



24. Analizarea proiectului

Obiectivele lecției:



- Analizarea proiectului și identificarea punctelor tari și slabe.
- Elaborarea strategiilor pentru menținerea punctelor tari și reducerea punctelor slabe, utilizând gândirea critică.
- Practicarea autorefecției pentru identificarea unor acțiuni ce ajută la dezvoltarea personală.

Joc



10 min.

Joc - Complimente

Lipește o bucată de hârtie pe spatele fiecărui participant. Apoi ei trebuie să scrie ceva pozitiv - un compliment - pe spatele celorlalți participanți. Această activitate permite fiecărui participant să-și exprime punctele de vedere cu privire la calitățile colegilor. Poți pune și muzică pe măsură ce elevii merg prin clasă și adună complimente.

Activitate



15 min.

Analiza proiectului – Puncte tari și Puncte de îmbunătățit

În echipe, elevii vor discuta despre proiectul realizat și vor realiza un tabel cu patru coloane. În coloanele 1 și 3 vor nota Punctele tari (aspecte care au funcționat bine, soluții eficiente, idei originale, colaborare etc.) și Puncte de îmbunătățit (aspecte care ar putea fi făcute mai bine, dificultăți întâmpinate, pași omiși, resurse mai bine folosite).

Profesorul poate oferi câteva exemple înainte ca elevii să completeze, de tipul:

- Punct tare: „Am lucrat bine în echipă”;
- Punct de îmbunătățit: „Am avut dificultăți în organizarea timpului”.

Activitate



15 min.

Strategii de creștere

Elevii vor veni cu strategii pentru a menține punctele tari și pentru a îmbunătăți proiectul lor. Pentru fiecare punct forte și pentru fiecare punct slab vor propune strategii. Ei vor completa tabelul cu coloanele 2 și 4 cu strategii de menținere și strategii de îmbunătățire (Anexa 7).

Profesorul poate oferi exemple la început (ex: „Am lucrat bine în echipă” → strategie: „Să continuăm să împărțim clar rolurile”/ „Am avut dificultăți în respectarea timpului” → strategie: „Să folosim un cronometru pentru fiecare etapă”), iar apoi elevii completează cu propriile observații.

Reflecție



10 min.

Fișă de reflecție

Elevii vor reflecta asupra implicării lor și vor completa fișa de reflecție folosind metoda START – STOP – CONTINUĂ:

- Start – Voi începe să...
- Stop – Voi încerca să...
- Continuă – Voi continua să...

Astfel, elevii identifică acțiuni noi pe care doresc să le adopte, obiceiuri pe care vor să le elimine și comportamente pe care doresc să le păstreze.



Materiale:

- Creioane, caiete și foi A4
- Fișe de reflecție
- Bandă adezivă și muzică pentru jocul cu complimente



25. Impactul proiectului



Obiectivele lecției:

- Identificarea beneficiarilor proiectului și evaluarea impactului acestuia asupra lor.
- Formularea unui nou obiectiv, exersând gândirea critică și capacitatea de adaptare.

Joc



10 min.

Joc - Numitorul comun

Elevii vor fi împărțiți în echipe de 4-6 participanți. Fiecare echipă se gândește la o listă de lucruri/ caracteristici pe care toți membrii echipei le au în comun. Cereți-le să evite răspunsurile prea evidente. După 5 minute, rugați fiecare grup să spună ce au lucruri au găsit că le au în comun și să prezinte cele mai interesante idei celorlalte echipe.

Activitate



15 min.

Beneficiarii

Elevii vor fi împărțiți în echipe de 4-6 participanți. Fiecare echipă discută despre categoriile de persoane influențate de proiectul lor și identifică beneficiile obținute.

Fiecare echipă va prezenta concluziile, iar apoi se va realiza o listă cu toate categoriile de beneficiari ai proiectului și impactul proiectului asupra acestora.

Activitate



15 min.

Impactul dorit

Profesorul amintește elevilor că metoda Design Thinking este nonlineară, ceea ce le permite să realizeze activități suplimentare pentru a crește impactul proiectului lor (de exemplu, pentru a ajunge la mai mulți beneficiari) și/ sau pentru a contribui mai eficient la atingerea obiectivului propus, pe baza problemelor identificate. În lecțiile următoare, elevii pot relua anumiți pași pentru a interveni acolo unde au apărut dificultăți. Profesorul le reamintește și de activitatea cu avionul, subliniind că acum se află la „runda a doua”.

În grup, elevii vor formula un nou obiectiv pentru runda a doua sau vor adapta obiectivul stabilit inițial. Noul obiectiv va fi scris pe o foaie mare și afișat într-un loc vizibil din clasă.

Reflecție



5 min.

Fișă de reflecție: impactul dorit

Elevii notează individual într-o fișă:

- Ce am învățat din această activitate?

Prezentare



5 min.

Prezentare

Elevii își vor împărtăși fișele colegilor și acestea vor fi expuse la panou pentru turul galeriei.



Materiale:

- Creioane, caiete și foi A3
- Fișe de reflecție



26. și 27. Creșterea impactului



Obiectivele lecției:

- Revenirea asupra unor etape anterioare sau inițierea de activități noi pentru a se apropia de impactul dorit.
- Împărtășirea responsabilităților, comunicarea și cooperarea pentru atingerea obiectivelor.
- Aplicarea gândirii critice și creativității prin identificarea de soluții noi, adaptarea obiectivelor.
- Dezvoltarea competențelor socio-emoționale prin observarea și înțelegerea impactului acțiunilor proprii asupra celorlalți și asupra comunității.
- Învățarea prin experiență directă, experimentarea, descoperirea și implicarea activă în procesul de învățare, ieșind din zona de confort.

Activitate



100 min.

Continuarea activităților

În funcție de obiectivul stabilit, elevii pot reveni asupra unor activități din proiect, repetând anumite etape sau realizând activități noi care să îi apropie de impactul dorit. Rolul profesorului rămâne similar cu cel din etapele anterioare, ghidând și sprijinind elevii în proces.

Ce ai de făcut ca facilitator

- Încurajează elevii să identifice zonele în care pot aduce îmbunătățiri;
- Sprijină echipele în adaptarea sau formularea unui nou obiectiv;
- Oferă feedback constructiv și îndrumare în desfășurarea activităților noi sau repetate;
- Monitorizează colaborarea în echipe și facilitează comunicarea eficientă între membri;
- Încurajează creativitatea și gândirea critică, reamintind elevilor că Design Thinking este un proces nonlinear și flexibil;
- Ajută la documentarea progresului și la afișarea obiectivului actualizat într-un loc vizibil în clasă.

Observă

- Cum se simt copiii în timp ce implementează proiectul?
- Cum îi fac să se simtă pe cei din jur?
- Ce schimbări se observă în comportamentul sau atitudinea lor?
- Ce impact se vede în comunitate?

Obiectiv

Scopul acestei etape este ca elevii să:

- Începe prin experiență directă;
- Colaboreze între ei;
- Se distreze și să descopere împreună;
- Gândească critic;
- Iasă din zona lor de confort.



Materiale:

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



50 minute

28. Evaluarea proiectului

Obiectivele lecției:



- Exersarea exprimării experiențelor personale și reflecției asupra învățării prin împărtășirea celor mai valoroase momente.
- Exersarea gândirii critice și a colaborării prin identificarea modalităților de îmbunătățire a proiectului.
- Autoevaluarea și reflecția, analizând în ce măsură proiectul a atins obiectivele propuse.

Joc



10 min.

Joc - Cercul reflecției

Elevii vor forma un cerc și vor împărtăși „Cel mai valoros moment” trăit în cadrul activității. Se poate folosi un obiect sau o minge, care va fi pasată de la un elev la altul, până când toți participanții au avut ocazia să își împărtășească experiența.

Activitate



10 min.

Evaluarea impactului

Acum că au avut șansa să reia o parte din activități elevii sunt invitați să evalueze gradul lor de satisfacție cu rezultatele proiectului, acordând note pentru diferite criterii după cum urmează:

- Atingerea obiectivelor; Colaborarea
- în echipă; Impactul asupra
- beneficiarilor; Originalitatea soluției
- implementate; Implicarea personală.
-

După ce au dat note, reflectă asupra rezultatelor, lucrurilor care i-au surprins și care i-a bucurat.

Activitate



15 min.

Îmbunătățire continuă În echipe de 3–4 persoane, elevii vor discuta ce ar face diferit dacă ar relua proiectul sau dacă l-ar continua, astfel încât acesta să devină mai plăcut și cu un impact mai mare. La final, fiecare echipă își va prezenta concluziile în fața clasei.

Reflecție



15 min.

Chestionar de reflecție

Elevii vor trebui să răspundă la următoarele întrebări:

1. Cum te-ai simțit în proiect?
2. Ce rol ai avut tu în cadrul proiectului?
3. Cum ai ajutat echipa să-și îndeplinească obiectivele?
4. Cum te-ai dezvoltat tu în acest proiect?
5. Ce te-a ajutat să te dezvolți?
6. Care a fost momentul cel mai important pentru tine?



Materiale:

- Creioane, caiete și foi A3
- Fișe de reflecție



50 minute

29. Crearea unui panou de proiect



Obiectivele lecției:

- Stimularea creativității elevilor.
- Identificarea elementelor esențiale ale unui panou de prezentare.
- Crearea unui panou de prezentare a proiectului.

Joc



5 min.

Joc - Rebus

Completând rebusul din Anexa 8, elevii vor descoperi tema lecției. Poți desena rebusul pe tablă și folosi următoarele întrebări:

1. Antonim pentru „departe” (a**P**roape)
2. În cadrul proiectului noi am realizat multe... (**A**ctivități)
3. Opționalul nostru se bazează pe metoda... (desig**N** thinking)
4. Participând la acest opțional ne dezvoltăm multe... (c**O**mpetențe)
5. Totalitatea locuitorilor unei localități... (loc**U**itori)

Activitate



10 min.

Componentele panoului

Elevii sunt informați că, pentru a construi un panou de proiect, acesta trebuie să conțină un set de informații cheie: titlul, descrierea, datele și obiectivele proiectului, clasa sau categoria de vârstă, sponsori etc. Pentru a-l realiza corect, ei trebuie să definească mai întâi:

- Care este scopul;
- Cine este publicul țintă și informațiile relevante;
- Care este format adecvat;
- Ce instrumente vom folosi.

Activitate



25 min.

Realizarea panoului

Elevii sortează, aranjează materialele care urmează a fi prezentate pe panou. Pe lângă materialele realizate în cadrul proiectului, pot adăuga: mini-machete, obiecte 3D, mini-cărți de prezentare, realizarea unui badge de proiect (<https://bighugelabs.com/badge.php>).

Panoul de prezentare a proiectului se va amplasa în școală, într-un loc vizibil, astfel încât întreaga comunitate școlară, dar și comunitatea locală să îl poată vizualiza. Se va atașa panoului un carnet, unde - cei care vizualizează - pot oferi feedback.

Reflecție



5 min.

Reflecție

În perechi elevii discută despre experiența de a lucra la acest panou.

- *Ce a fost ușor...*
- *Ce a fost dificil...*

Prezentare



5 min.

Discuție

La final, se fac aprecieri privind activitatea desfășurată, iar elevii primesc feedback constructiv pentru a înțelege ce au realizat bine și ce pot îmbunătăți pe viitor.



Materiale:

- Creioane, caiete, markere, foarfece, lipici, cartoane colorate
- Fișe de reflecție
- Panou de prezentare, imagini reprezentative din proiect



50 minute

30. Articol pentru social media



Obiectivele lecției:

- Dezvoltarea competențelor de comunicare.
- Generarea de idei în vederea scrierii unui articol.

Joc



5 min.

Joc - Două știri adevărate și o minciună

Elevii sunt împărțiți în două echipe și primesc câte trei știri, dintre care două sunt adevărate și una este falsă. Fiecare echipă trebuie să construiască titluri atractive pentru toate cele trei știri, iar echipa adversă trebuie să ghicească care știre este falsă. La final se poate discuta despre ce elemente fac o știre să pară credibilă sau falsă, stimulând astfel creativitatea și gândirea critică a elevilor.

Activitate



10 min.

Reporterul proiectului

Elevii lucrează în echipe de 3-4 și trebuie să se pună în rolul de reporteri, scriind un articol despre proiectul lor. În acest scop, vor avea în vedere: **definirea obiectivelor**, cum ar fi creșterea gradului de conștientizare asupra activităților proiectului și alegerea canalelor de publicare (website, rețele de socializare etc.), precum și **identificarea publicului țintă**, incluzând persoanele cărora li se adresează articolul, categoria de vârstă și interesele sau comportamentul lor online, pentru a adapta conținutul astfel încât să rezoneze cu cititorii.

Activitate



25 min.

Realizarea articolului

Pentru realizarea conținutului elevii vor urma trei etape:

1. Crearea pilonilor de conținut:

- definirea temei/ temelor principale pe care le vei aborda/ posta;
- să fie relevante pentru publicul țintă;
- să reflecte valorile și mesajul proiectului tău.

2. Planificarea conținutului:

- organizarea ideilor;
- alegerea platformelor de social media potrivite pentru publicul tău.

3. Crearea conținutului:

- scrie texte clare, concise și captivante, care să includă cuvinte cheie relevante din proiect;
- folosește imagini relevante pentru postare;
- folosește hashtaguri relevante pentru a crește vizibilitatea postărilor

Reflecție



5 min.

Evaluarea articolului

Verificarea și corectarea textului, urmărind îmbunătățirea acestuia. Elevii vor reflecta asupra conținutului și vor primi sau oferi feedback constructiv, astfel încât articolul final să fie clar, coerent și adaptat publicului țintă.

Prezentare



5 min.

Publicarea/ Programarea postării

Cu ajutorul profesorului va fi postat sau programat pentru postare pe canalul de social media ales.



Materiale:

- Creioane, caiete, post-it-uri, markere, foi A3
- Fișe de reflecție
- Calculator cu acces la Internet



31. și 32. Film de prezentare



Obiectivele lecției:

- Dezvoltarea competențelor de comunicare.
- Generarea de idei în vederea realizării filmului de prezentare.
- Realizarea unui film de prezentare.

Joc



10 min.

Joc - Ce văd prin obiectivul de filmat?

Elevii își imaginează că au o cameră de filmat, formând un cilindru dintr-o hârtie, se îndreaptă către un coleg de clasă, apoi descriu ceea ce văd.

Activitate



30 min.

Ne aducem aminte

Se prezintă elevilor fotografii, înregistrări pe care le-au făcut pe parcursul derulării proiectului, trecându-se prin fiecare etapă.

Pregătirea scenariului

Elevii vor realiza un film de prezentare a proiectului. Ei vor discuta și vor include în filmulețul lor următoarele informații:

1. Cine sunt? (nume, locație, școală);
2. Ce problemă vor ei să rezolve și de ce este importantă?
3. Ce soluție au construit?
4. De ce merită soluția lor extinsă și replicată în alte locuri?
5. Ce rezultate au obținut?
6. Ce au învățat din această experiență?

Într-o primă etapă vor realiza filmulețul folosind desene, urmând ca în lecția 33 să folosească template-ul Canva, care va fi pus la dispoziție de Asociația **All Grow**.

Reflecție



10 min.

Joc de rol

Scenariul va fi prezentat în plen, unii elevi având rol de regizori și actori, iar alții de critici.

Criticii vor oferi feedback constructiv pentru a îmbunătăți filmulețul.

Activitate



50 min.

Realizarea filmulețului

Cu sprijinul profesorului și folosind template-ul oferit, elevii sunt încurajați să creeze propriul lor filmuleț de prezentare. Activitatea promovează creativitatea, iar elevii trebuie să se concentreze pe realizarea unui material de care să fie mândri la final, reflectând cu claritate proiectul și mesajul lor.

Instrucțiuni suplimentare:

- Împărțirea rolurilor: elevii pot decide cine va fi narator, cine se va ocupa de filmare și cine de editare;
- Structura filmului: respectați pașii scenariului pregătit anterior (prezentare, problemă, soluție, rezultate, lecții învățate);
- Durata: filmulețul trebuie să fie clar și concis, de preferat între 2 și 5 minute;
- Elemente vizuale și audio: includeți imagini, grafice, text și muzică sau efecte sonore pentru a face filmul mai atractiv.



Materiale:

- Creioane, caiete, post-it-uri, markere, foi A3
- Calculator cu acces la Internet



50 minute

33. Afiș și/ sau fluturași



Obiectivele lecției:

- Identificarea și descrierea elementelor componente ale unui afiș.
- Dezvoltarea capacității de a transmite un mesaj clar și atractiv.

Joc



5 min.

Joc - Tipografia

Elevii vor viziona un videoclip despre imprimare:

<https://www.youtube.com/watch?v=A9oioBrYsaM>.

La final vor discuta despre ce se imprimă la o tipografie și ce avantaje și dezavantaje are.

Activitate



30 min.

Afișul proiectului

Elevii sunt informați că pentru a finaliza proiectul, vor organiza o expoziție și o serbare. Pentru a se pregăti de serbare ei mai întâi vor informa publicul larg cu privire la activitatea lor, în acest scop vor construi afișe sau fluturași.

Elevii vor lucra în două grupe:

- Tipografii (vor lucra pe suport letric);
- Design Grafic (vor realiza afișul în format digital).

Realizarea afișului

Elevii vor lucra în echipe și vor parcurge câțiva pași esențiali pentru a crea un material atractiv și eficient.

- Mai întâi, clarifică ce doresc să comunice și cui se adresează;
- Aleg un aspect vizual care să atragă atenția și să fie relevant pentru mesajul proiectului;
- Folosesc culori, fonturi și imagini armonioase, care să transmită clar mesajul dorit, având grijă ca textul să fie concis, clar și ușor de citit, evitând aglomerarea cu prea multe informații sau elemente vizuale.

Verificarea și optimizarea sunt etape importante: înainte de a imprima sau distribui afișul, analizați-l cu atenție pentru a corecta eventualele greșeli de ortografie sau de gramatică și asigurați-vă că dimensiunea și formatul se potrivesc scopului propus.

Prezentare



5 min.

Prezentare

În cadrul activității Turul Galeriei, afișele realizate de cele două grupe vor fi expuse la tablă. Fiecare grupă va prezenta afișul, elementele alese și mesajul pe care vor să-l transmită. La final vor oferi feedback, vor face schimb de idei și sugestii pentru îmbunătățire.

Reflecție



10 min.

Reflecție

În echipele de lucru elevii vor reflecta la schimbările pe care vor să le aducă și la strategia de distribuție a afișelor.



Materiale:

- Creioane, caiete, post-it-uri, markere, foi A3
- Laptop, videoproector, imprimantă, acces la internet
- Cartoane, hârtie colorată, carioci
- Imagini reprezentative din timpul proiectului



100 minute

34. și 35. Serbarea de final



Obiectivele lecției:

- Dezvoltarea abilităților de planificare și organizare a unui eveniment.
- Prezentarea rezultatelor proiectului într-un mod atractiv și accesibil.
- Implicarea părinților și a comunității în susținerea și celebrarea schimbării.

Joc



10 min.

Joc - Timpul zboară (Epo e tai tai e):

Elevii vor învăța dansul maori din Noua Zeelandă ce a fost inclus în cursul Dansuri Mondiale pentru profesorii de Educație Fizică și Muzică.

<https://www.youtube.com/watch?v=Utr-V7OeJOE>.

Activitate



40 min.

Pregătirea serbării

Elevii vor lucra în echipe pentru a pregăti serbarea unde vor prezenta proiectul lor. Pentru a se pregăti ghidează o discuție în cadrul căreia să discutați:

Ce dorește serbarea să transmită:

- Recunoașterea implicării elevilor/ participanților;
- Prezentarea rezultatelor proiectului;
- Promovarea valorilor proiectului (ex: leadership, schimbare, empatie);
- Implicarea părinților/ comunității.

Cine sunt invitații noștri? (colegi, părinți, profesori, comunitate)

Cum vom promova evenimentul? (afișe, invitații, anunțuri, social media)

Activități recomandate:

- Expoziție cu momente creative (postere, desene, proiecte);
 - Videoclipul proiectului;
 - Testimoniale (video sau live);
 - Moment simbolic (ex: rolul schimbării, înmânare de diplome etc.).
- După ce s-au discutat se trece la pregătirea serbării și elementelor ei.

Activitate



50 min.

Structura serbării

Deschidere festivă

- Cuvânt de bun venit (profesor coordonator/ director);
- Scopul evenimentului.

Prezentarea proiectului

- Ce s-a făcut în cadrul proiectului (prezentare PowerPoint sau filmuleț);
- Participanți, etape, reușite.

Moment de recunoștință

- Încurajarea exprimării impactului: ce am învățat, ce schimbare am trăit;
- Elevii sau părinții pot oferi mesaje scurte;
- Încheierea cu înmânarea de diplome/ recunoașteri simbolice.

Final festiv

- O fotografie de grup.



Materiale:

- Creioane, caiete, post-it-uri, markere, foi A3
- Laptop, acces la internet, videoproector, aparat foto
- Lucrările copiilor realizate pe parcursul proiectului, imagini, filme de prezentare etc.



36. Finalul proiectului



Obiectivele lecției:

- Conștientizarea progresului personal și a abilităților dezvoltate.
- Exersarea reflecției individuale asupra experiențelor trăite și a lecțiilor învățate.
- Dezvoltarea capacității de autoevaluare.

Joc



10 min.

Joc - Cântec

Elevii vor sărbători finalul prin cântec: *Eram sam sam unisono canon*
<https://www.youtube.com/watch?v=M1snrO644UQ>.

Prezentare



10 min.

Proiectul Change Architects

Elevii sunt informați că activitatea lor poate fi înscrisă în concursul de proiecte **Change Architects**, organizat de **All Grow**. Concursul va include și un camp virtual, la care echipele selectate vor fi invitate să participe (data va fi comunicată de **All Grow**).

În echipe de 3-4 elevii vor discuta cum pot promova inițiative ca ale lor pentru a influența pozitiv și alți copii și tineri. La final vor prezenta ideile lor.

Activitate



10 min.

Joc de rol: O zi în pantofii doamnei/ domnului primar

Elevii vor intra în rolul primarului și vor reflecta asupra modului în care autoritățile locale pot sprijini inițiativele lor (Anexa 9). Ei vor completa fișe de reflecție în care vor răspunde la două întrebări esențiale:

- Cum ar sprijini doamna/ domnul primar inițiativele voastre?
- Ce ați solicita de la Primăria orașului/ comunei în vedere extinderii proiectului?

După etapa de reflecție individuală, elevii își vor împărtăși ideile în echipe și, ulterior, în cadrul unei discuții de clasă, unde vor identifica elementele comune și diferențele dintre perspectivele lor. Activitatea urmărește să dezvolte empatia, gândirea critică și înțelegerea modului în care colaborarea cu instituțiile publice poate contribui la crearea unei schimbări pozitive în comunitate.

Reflecție



20 min.

Fișă de reflecție

Elevii vor completa o fișă de reflecție în care vor răspunde la câteva întrebări menite să îi ajute să înțeleagă ce au învățat și cum au evoluat pe parcursul proiectului (<https://forms.gle/aFiUhZPLR2wdHg4Z8>).

Întrebările sunt:

1. Ce lucru nou ai descoperit despre tine în cadrul proiectului?
2. Ce lucruri noi ai descoperit lucrând în echipă?
3. Ce lucruri noi ai descoperit despre comunitatea ta?
4. Ce abilități crezi că ți-ai dezvoltat în cadrul proiectului?
5. Care a fost cel mai dificil moment din proiect și cum l-ai depășit?
6. Ce moment ți-a adus cea mai mare bucurie sau satisfacție?
7. Dacă ai relua proiectul, ce ai face diferit?

La final, elevii pot împărtăși răspunsurile lor cu colegii, pentru a învăța unii de la alții și pentru a celebra reușitele comune.



Materiale:

- Creioane, caiete, post-it-uri, markere, foi A3
- Laptop, acces la internet, videoproiector
- Fișe de reflecție

Anexa 1

Lecția 1 - 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 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 2

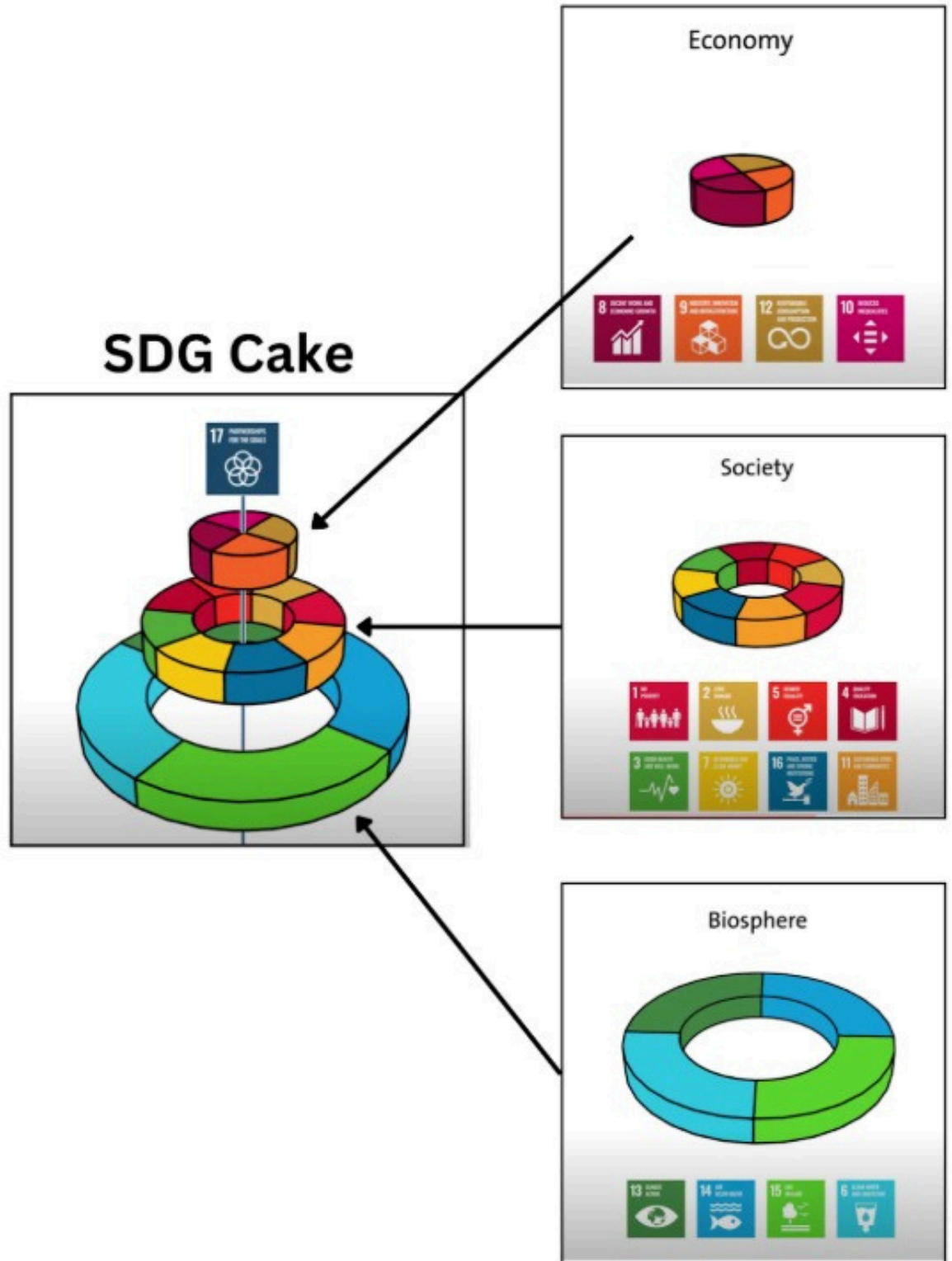
Lecțiile 5-7 - Obiectivele de Dezvoltare Durabilă

OBIECTIVE DE DEZVOLTARE DURABILĂ



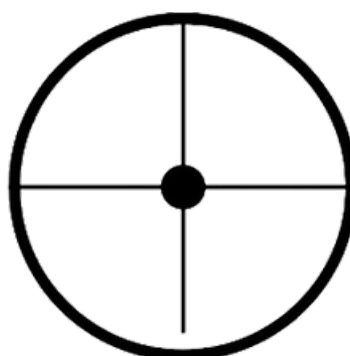
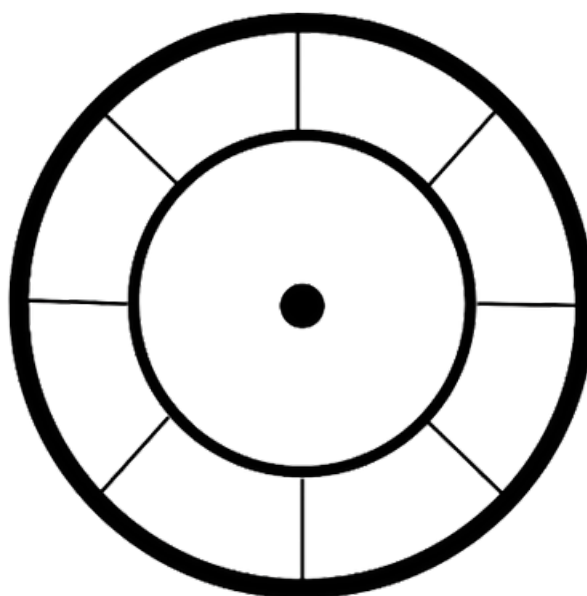
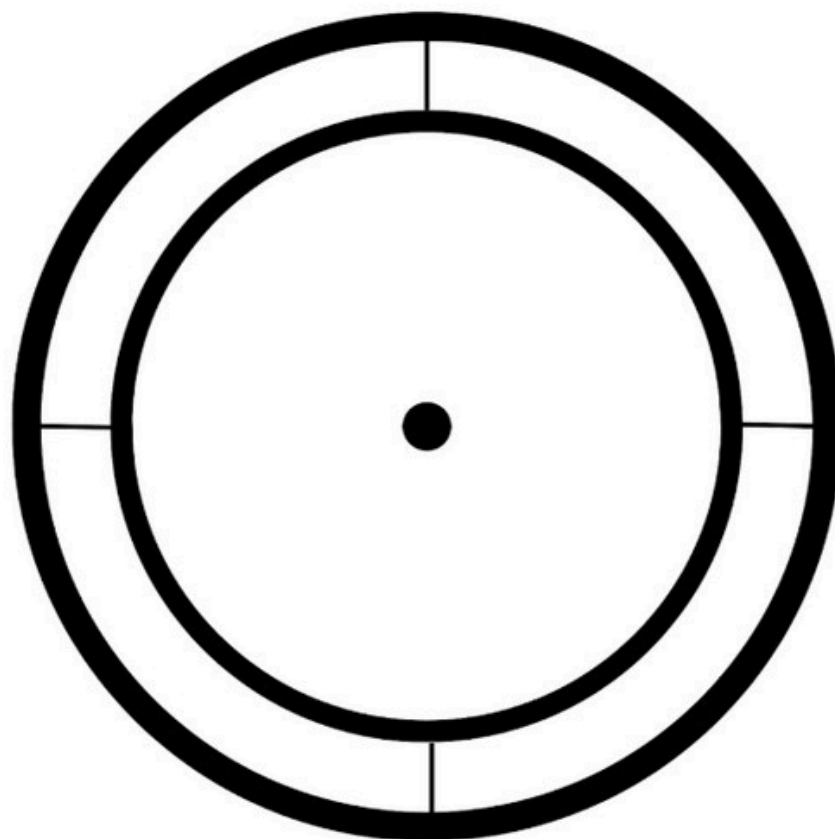
Anexa 3

Lecția 7



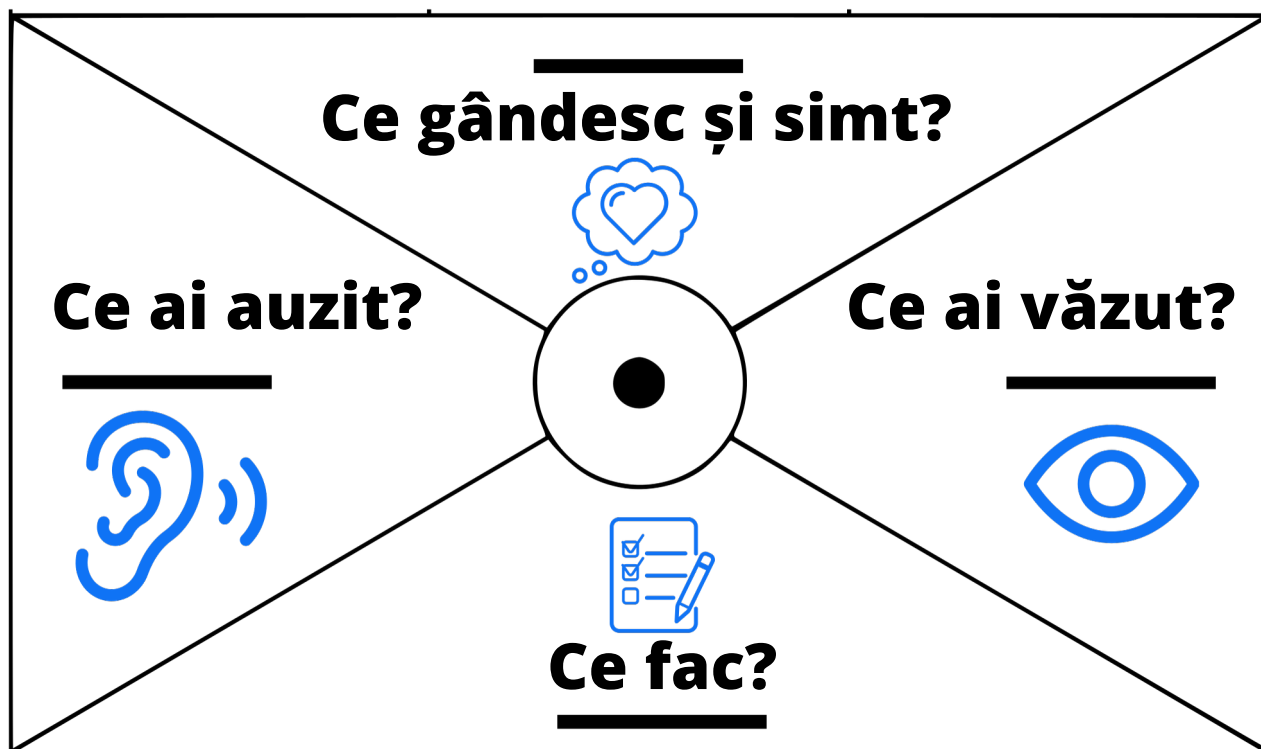
Anexa 3

Lecția 7



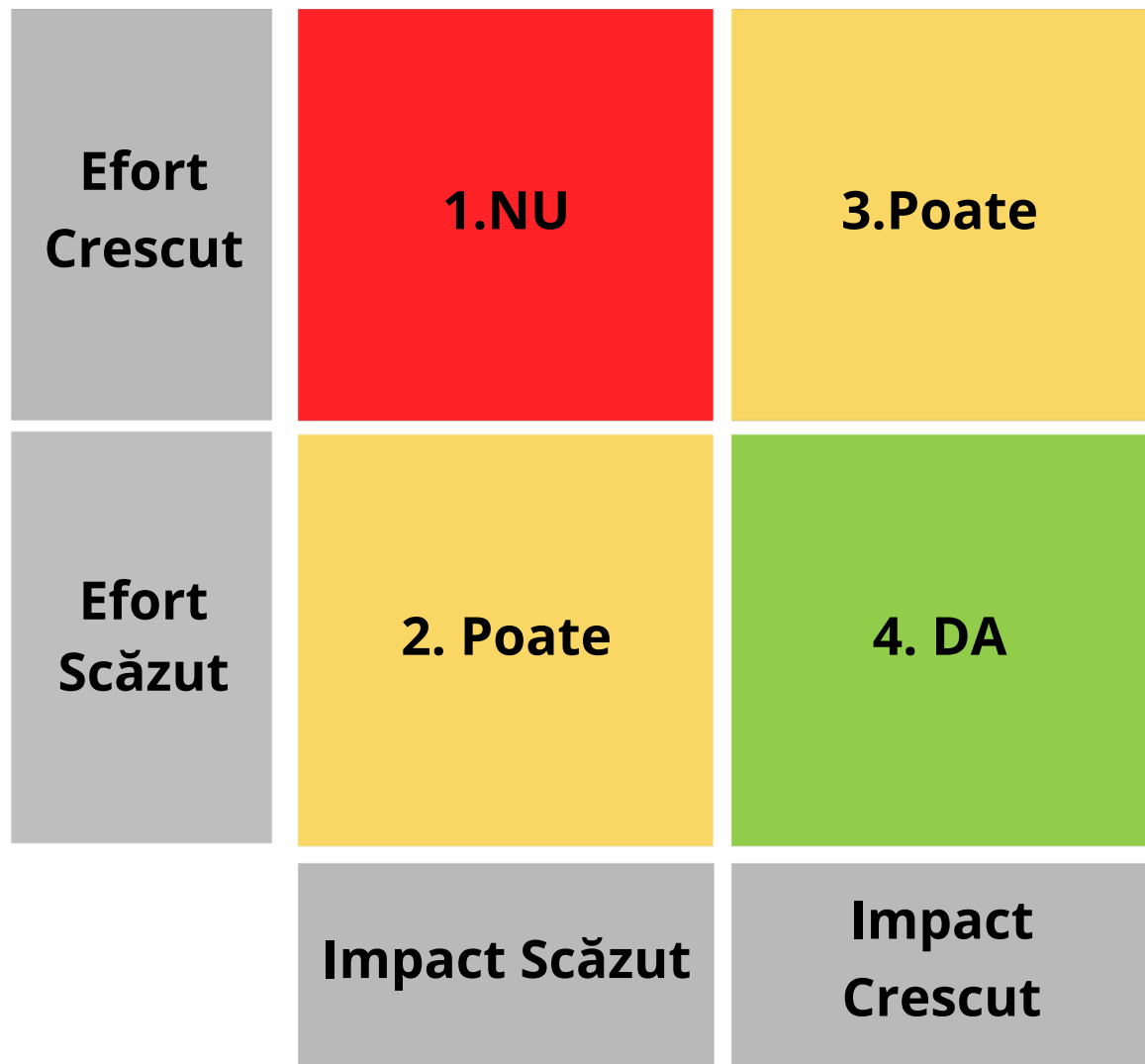
Anexa 4

Lecția 12 - Harta Empatiei



Anexa 5

Lecția15 - GraficImpact - Efort



Anexa 6

Lecția 18 - Plan de acțiune

Activități	Resurse	Timp	Responsabil

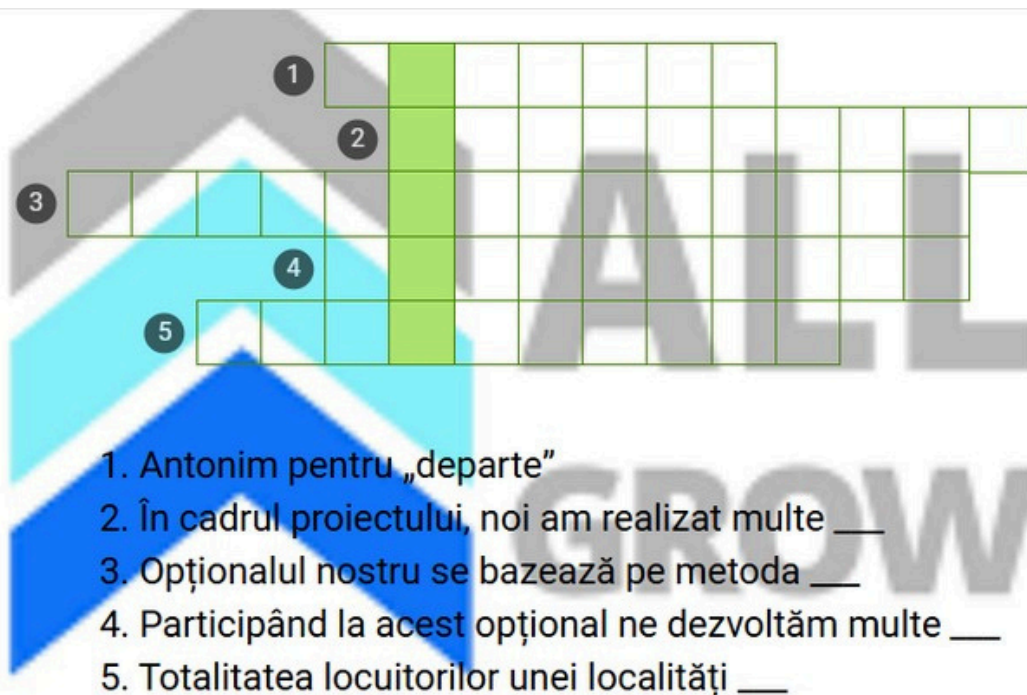
Anexa 7

Lecția 24 - Analiză puncte tari și slabe

Puncte tari	Strategii de menținere	Puncte slabe	Strategii de îmbunătățire

Anexa 8

Lecția 29 Rebus



Anexa 9

Lecția 36

O zi în pantofii unui primar

Dacă aş fi primarul oraşului
nostru _____



Anexa 6

O zi în pantofii unui primar

Dacă aş fi primarul oraşului
nostru _____



Bibliografie

- 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: https://www.allgrowromania.org/files/ugd/24a7ce_6c573a1bb9204547bd5f819f6f57d8b4.pdf
- Asociația All Grow, Ghidul „Change Architects. Nivelul 1. Inițiere”, 2022: https://www.allgrowromania.org/files/ugd/24a7ce_729c8515898e4bd791a3914d68138d9a.pdf
- Asociația All Grow, Ghidul „Change Architects. Nivelul 2. Accelerare”; 2022: https://www.allgrowromania.org/files/ugd/24a7ce_9b1be565433a4357a3bb626ea1e5cc6a.pdf
- Asociația All Grow, Ghidul „Change Architects. Nivelul 3. Replicare”; 2022: https://www.allgrowromania.org/files/ugd/24a7ce_e0ba799057724d0789085cbc062a3935.pdf
- AllGrow [@allgroworg]. (n.d.). YouTube channel. YouTube. Retrieved August 28, 2025, from <https://www.youtube.com/@allgroworg>
- Ministerul Investițiilor și Proiectelor Europene. (n.d.). Cartea obiectivelor de dezvoltare durabilă pentru cei mici. Dezvoltare Durabilă România. Retrieved August 28, 2025, from <https://dezvoltaredurabila.gov.ro/cartea-obiectivelor-de-dezvoltare-durabila-pentru-cei-mici-15997233>
- Smile and Learn – English. (n.d.). YouTube channel. YouTube. Retrieved August 28, 2025, from <https://www.youtube.com/@SmileandLearnEnglish>

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 21.



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 primar, clasele a III-a și a IV-a aprobat prin c

Contact:

www.allgrowromania.org
info@allgrowconsulting.com