mobilitatea contează '25
România se mișcă

Proiect realizat cu sprijinul
FUNDAȚIA DACIA
PENTRU ROMÂNIA

Viitor la Clasele Simultane

GHID DE ACTIVITĂȚI DIDACTICE

ALL GROW

Dragi profesori,

Vă mulțumim că ați acceptat provocarea de a participa la proiectul **Viitor la Clasele Simultane**, derulat în anul școlar 2025-2026.

Proiectul este implementat de Asociația All Grow și finanțat prin programul „Mobilitatea contează", derulat de **Fundația Dacia pentru România,** sponsorizată de Automobile Dacia. Acesta face parte din campania națională „România se mișcă", al cărei obiectiv este creșterea conștientizării asupra mobilității fizice și sociale, privită ca o necesitate pentru construirea unui viitor sustenabil, nu ca un privilegiu.

Scopul proiectului este să creeze un cadru educațional incluziv, oferind elevilor din clasele simultane șansa de a deveni agenți ai schimbării și de a dezvolta competențele necesare pentru mobilitatea socială. Elevii și profesorii vor fi echipați cu instrumentele necesare pentru a transforma ideile în acțiuni concrete în comunitățile lor. Fiecare copil poate fi un agent de schimbare atunci când descoperă, prin experiențe proprii, capacitatea de a crea impact.

Elevii vor fi implicați într-un proces de învățare experiențială, parcurgând pașii metodei design thinking – **Empatizează, Imaginează, Acționează, Reflectează și Comunică** – pentru a identifica probleme reale din comunitatea lor și a dezvolta soluții relevante împreună cu colegii și adulții din jur. Cadrele didactice vor beneficia de formare, mentorat și sprijin metodologic, devenind facilitatori ai învățării colaborative și participative.

Vă mulțumim pentru încrederea acordată și suntem siguri că veți fi impresionați de ideile copiilor pentru a îmbunătăți comunitatea lor.

Haideți să demonstrăm împreună că elevii noștri de astăzi pot produce schimbarea pe care noi toți ne-o dorim.

Vă dorim succes!

Cu drag,
Mădălina Bouroș
Asociația All Grow

Sugestii pentru implementare

Rolul profesorului
Cadrul didactic are rolul de facilitator al activităților. Acest lucru înseamnă să creeze un spațiu și contexte prin care elevii să descopere și să rezolve probleme. Folosind materialele din acest ghid, trainingul inițial și sugestiile primite de la organizatori, puteți duce la bun sfârșit proiectul. Este important să nu oferiți direct răspunsurile elevilor, ci să-i ghidați astfel încât să le descopere singuri.

Colaborarea la nivel de școală
Proiectul implică cel puțin două cadre didactice din aceeași unitate de învățământ. Recomandarea este să lucrați în colaborare pentru ca activitățile să aibă impact mai mare. Dacă doriți, puteți implica și alți profesori din școală.

Perioada de implementare
Proiectul se desfășoară pe tot parcursul anului școlar, iar activitățile pot fi desfășurate și pe parcursul programelor naționale Școala Altfel și Săptămâna Verde, dar și integrate la orele de Geografie, Biologie, Științe, Educație fizică, Dirigenție sau alte materii relevante pentru elevi.

Etapele implementării
Proiectul urmează pașii metodei design thinking, iar fiecare activitate trebuie realizată în ordinea din ghid, pentru că etapele se leagă între ele. Metoda are **5 pași** și estimăm că o să aveți nevoie de **12 activități de 45 de minute,** în total **9 ore**, pentru a le finaliza.

Colaborarea cu comunitatea și autoritățile
Proiectul implică și participarea comunității, prin prezentări, interviuri și implicarea autorităților publice. Este important să anunțați părinții și membrii comunității că desfășurați aceste activități și să îi invitați să participe la evenimentul de final al proiectului.

Activitățile de teren
Proiectul presupune activități în afara școlii, de aceea este important să vă asigurați că toate activitățile se desfășoară în siguranță.

Empatizează
(+135 min)

Imaginează
(+45 min)

Acționează
(+180 min)

Reflectează
(+45 min)

Comunică
(+135 min)

Coordonarea cu All Grow
Echipa All Grow vă este alături pe tot parcursul proiectului. Astfel o să aveți acces la:

- Training inițial online;
- Întâlniri lunare de progres;
- Grup de WhatsApp - canalul principal pentru actualizări și întrebări;
- E-mailuri cu informații esențiale;
- Folder pe Google Drive cu toate materialele necesare organizării și desfășurării activităților;
- Materiale pentru desfășurarea activităților.

Documentarea activităților
Este obligatorie documentarea vizuală a fiecărei etape. Pentru raportare vă vom solicita minimum 2 fotografii reprezentative pentru fiecare pas (în total 10 fotografii). Nu este nevoie să apară fețele copiilor, dar imaginile trebuie să demonstreze că activitățile din ghid au fost realizate.

45 minute

Pasul 1. Empatizează

Lecția 1. Suntem parte din comunitate

Elevii se familiarizează cu proiectul și încep să exploreze ce înseamnă o comunitate și care sunt comunitățile din care fac ei parte.

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.

Se poate încheia cu un poster al grupurilor din care fac parte elevii, unde desenează sau scriu numele grupurilor și modul în care contribuie la acestea.

Discuție

10 min.

Ce este o comunitate?

Elevii vor viziona videoclipul: https://www.youtube.com/watch?v=lGC0zxgRNJQ.

Ei vor discuta despre comunitatea locală, explorând următoarele aspecte:

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

Inspirație

10 min.

Schimbarea începe cu fiecare dintre noi

Elevii vor viziona videoclipul: https://www.youtube.com/watch?v=GPeeZ6viNgY.

După ce au vizionat îi poți întreba:

- Ce înseamnă pentru tine „schimbarea începe cu fiecare dintre noi”?
- Cum se leagă acest videoclip de ideea de comunitate?
- Dacă ai fi în locul acelui copil cum te-ai simți?

Prezentare

10 min.

Prezentare proiectului

Folosind prezentarea din Lecția 1, profesorul va prezenta proiectul, metoda design thinking, etapele acesteia, dar și necesitatea sa, plecând de la ideea că elevii pot aduce schimbare în comunitatea lor.

Reflecție

5 min.

Elevii vor completa jurnalul de reflecție și vor completa chestionarul:

Pentru prima întâlnire își vor scrie gândurile la începutul proiectului și vor realiza autoevaluarea competențelor folosind fișa lecției 1 din jurnalul de reflecție.

- *Așteptările mele de la acest proiect sunt...*

Chestionar de autoevaluarea a competențelor
https://forms.gle/49bvqgRJAiY7MXJP9.

Materiale:

- Prezentarea - Lecția 1
- Jurnalul de reflecție
- Videoproiector și laptop pentru videoclipuri
- Carioci și foi de flipchart pentru a evidenția grupurile

45 minute

Pasul 1. Empatizează

Lecția 2. Detectivii comunității

Elevii intră în rolul de detectivi și explorează comunitatea lor pentru a identifica probleme reale, folosind observația atentă și interviurile cu persoane din jur.

Joc

10 min.

Joc - Detectivii de ritm

Elevii formează un cerc, iar un voluntar iese din clasă. Profesorul desemnează un elev care va da ritmul prin bătăi din palme, iar ceilalți colegi trebuie să-l urmeze exact. Liderul va schimba ritmul pe parcurs. Când voluntarul revine, ceilalți elevi continuă să bată ritmul, iar scopul este ca acesta să ghicească cine îl dă. Dacă ghicește, liderul iese din cerc și alt elev preia rolul. Mai multe detalii aici: https://www.youtube.com/watch?v=C4D2_CPVJ-I.

Detectivi

30 min.

Detectivi în comunitate

Elevii vor intra în rolul unor detectivi și vor explora comunitatea locală pentru a observa ce se întâmplă, asemenea unor adevărați investigatori. În timpul unei plimbări de aproximativ 20-30 de minute, ei vor analiza ce funcționează bine și ce ar putea fi îmbunătățit, iar fiecare elev va avea un carnețel/foaie în care să-și noteze observațiile. Dacă doresc, elevii pot face și fotografii cu lucrurile care îi surprind, pentru a-și aminti mai târziu și a sprijini analiza ulterioară.

Interviuri cu membrii comunității

Elevii sunt încurajați să realizeze minimum 4 interviuri cu localnicii, lucrând în echipe de 3-4 persoane pentru a descoperi problemele comunității. În fiecare echipă, unii elevi vor fi **detectivi** Sherlock Holmes (vor pune întrebările), iar alții vor fi **asistenți** Dr. Watson (vor lua notițe).

Elevii pot formula propriile întrebări în fișele de interviu din Lecția 2 sau se pot inspira din următoarele exemple:

- „Ce vă place cel mai mult la comunitatea noastră?”
- „Care sunt principalele dificultăți cu care vă confruntați în comunitate?”
- „Ce lucruri din comunitate considerați că ar trebui păstrate sau promovate?”
- „Care este cea mai importantă problemă pe care ați dori să o vedeți rezolvată?”
- „Cum v-ar plăcea să vedeți comunitatea peste 5 ani?”

Notă:

Interviurile se pot desfășura fie pe parcursul plimbării, fie ulterior, ca temă pentru acasă, în funcție de specificul comunității (distanță, accesibilitate, numărul de persoane disponibile).

Reflecție

5 min.

Elevii vor completa jurnalul de reflecție

Elevii vor reflecta asupra lecției completând frazele:

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

Materiale:

- Prezentarea - Lecția 2
- Jurnalul de reflecție
- Carnețele/fișe pentru observații și pix/creion
- Fișele de interviu

45 minute

Pasul 1. Empatizează
Lecția 3. Harta comunității

Elevii vor analiza diferitele probleme identificate în comunitate și vor realiza harta comunității, marcând zonele verzi (aspecte care funcționează bine), zonele galbene (mediu) și zonele roșii (probleme majore). La final, elevii vor discuta și vota problema pe care doresc să o abordeze.

Harta

20 min.

Harta comunității

Profesorul le amintește elevilor că au fost „detectivi" și au descoperit informații despre comunitate prin observații și interviuri. Acum vor pune cap la cap toate aceste descoperiri pentru a crea „harta comunității".

Pe o **coală mare, elevii desenează conturul comunității** (școala, străzi, cursuri de apă, locuri importante – magazine, parc, primărie etc.).
Lipesc post-it-urile colorate:

- **Verde**: lucruri care funcționează bine;
- **Galben**: lucruri care pot fi îmbunătățite;
- **Roșu:** probleme urgente.

Pot adăuga și poze, simboluri, decupaje sau desene care ilustrează locurile sau situațiile observate.

Discuție

20 min.

Discuție și votarea problemei

După realizarea hărții comunității, profesorul îi invită pe elevi să analizeze împreună informațiile adunate și să identifice principalele probleme observate.

Profesorul facilitează o conversație deschisă folosind întrebări precum:

- Ce zone au avut cele mai multe post-it-uri roșii?
- Ce problemă apare cel mai des în comunitatea noastră?
- De ce credeți că această problemă este importantă pentru oameni?
- Ce impact are asupra copiilor, adulților sau mediului?
- Este o problemă pe care o putem aborda noi, ca echipă?

Elevii sunt încurajați să asculte opiniile colegilor, să aducă argumente și exemple concrete din observațiile lor.

Votarea problemei

După discuție, fiecare elev votează problema pe care o consideră cea mai relevantă și cel mai posibil de rezolvat. Votul se face lipind un abțibild pe problema aleasă. La final se citește problema cu cele mai multe voturi.

Reflecție

5 min.

Elevii vor completa jurnalul de reflecție

Elevii vor reflecta asupra lecției completând frazele:

- *Cel mai mult m-a surprins la comunitatea mea...*
- *Mi-aș dori să se schimbe...*
- *Am învățat despre mine ...*

Materiale:

- Prezentarea - Lecția 3
- Jurnalul de reflecție
- Abțibilduri pentru vot
- Materiale pentru hartă (post-it, foi flipchart, carioci, fotografii, decupaje etc.)

45 minute

Pasul 2. Imaginează
Lecția 4. Ne imaginăm soluții

Elevii vor propune soluții creative și realiste pentru problema aleasă în comunitate și vor analiza fezabilitatea și impactul acestora.

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”).

Discuție

30 min.

Brainstorming - furtuna de idei

Încurajează elevii să identifice cât mai multe soluții la problema aleasă – cu cât mai creative și neobișnuite, cu atât mai bine. Grupează elevii în 2-3 echipe. Prima echipă care ajunge la 10 idei este declarată câștigătoare. Fiecare soluție/idee va fi notată pe un post-it.

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.

Analiza ideilor

Elevii vor analiza soluțiile generate și vor selecta, printr-un proces participativ, ideea cea mai potrivită de implementat în comunitate.

Profesorul îi ghidează cu întrebări precum:

- Este o **idee realistă și ușor de pus în practică**?
- Are **impact pozitiv** asupra comunității?
- Poate fi **realizată cu resursele** pe care le avem?

La final fiecare elev primește câte un abțibild (vot) și îl plasează pe ideea pe care dorește să o implementeze. După finalizarea votului se anunță ideea câștigătoare.

Reflecție

5 min.

Elevii vor completa jurnalul de reflecție

Elevii vor reflecta asupra lecției completând frazele:

- *Cel mai mult la activitatea de azi mi-a plăcut...*
- *Cel mai greu mi-a fost să...*
- *Ideea cea mai interesantă mi s-a părut...*

Materiale:

- Prezentarea - Lecția 4
- Jurnalul de reflecție
- Post-it-uri
- Abțibilduri pentru a vota ideea pe care vor să o implementeze

45 minute

Pasul 3. Acționează

Lecția 5. Ne facem un plan

Elevii vor realiza un plan de acțiune detaliat pentru a-și pune în practică soluția propusă, stabilind activitățile și resursele necesare resursele și rolurile asumate de membrii echipei.

Joc

10 min.

Joc - *Naufragiul*

Elevii for 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.

Plan

30 min.

Planul de acțiune

Elevii planifică în mod colaborativ și realizează un plan de acțiune 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, iar acolo unde nu au resurse trebuie să se gândească la strategii pentru a le obține. Încurajează elevii să apeleze la membrii comunității.

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

- Cine va îndeplini activitățile?
- Când vor fi îndeplinite activitățile?

Reflecție

5 min.

Elevii vor completa jurnalul de reflecție

Elevii vor reflecta asupra lecției completând frazele:

- *Astăzi am învățat...*
- *Lucrând în echipă mi-a fost...*
- *Data viitoare aș face diferit...*

Materiale:

- Prezentarea - Lecția 5
- Jurnalul de reflecție
- Foi mari pentru a realiza planul de acțiune și carioci

135 minute

Pasul 3. Acționează

Lecțiile 6,7,8. Ne punem în mișcare

Elevii vor prezenta planul lor de acțiune autorităților locale și, pe baza feedbackului primit, vor implementa planul, desfășurând activități concrete în comunitate.

Prezentare

45 min.

Prezentarea planului de acțiune autorităților locale

Elevii vor face o vizită la primărie sau vor invita reprezentanți ai autorităților locale la școală pentru a le prezenta problema identificată, soluțiile propuse și planul lor de acțiune. În timpul întâlnirii, elevii vor asculta feedbackul oferit de autorități și vor nota recomandările primite.

După întâlnire, echipele vor analiza sugestiile și vor adapta planul de acțiune pentru a-l face mai realist și mai ușor de implementat în comunitate.

Implementare

90 min.

Implementarea proiectului

Pe parcursul următoarelor 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.

Scopul acestei etape este ca elevii să:

- Învețe 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.

Materiale:

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

45 minute

Pasul 4. Reflectează

Lecția 9. Evaluăm impactul

Elevii vor reflecta asupra impactului proiectului la nivel individual, de echipă și comunitar, identificând lecțiile importante care îi vor ghida în proiecte 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 împărtășind 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.

Discuție

25 min.

După testarea soluției, este momentul ca elevii să reflecteze asupra procesului și rezultatelor.

Discuție

În perechi, elevii vor discuta despre cum s-au simțit în timpul implementării proiectului:

- Ce ți-a plăcut cel mai mult?
- Ce a fost dificil?
- Care au fost cele mai importante lecții învățate?

Puncte tari și slabe

Folosește fișa de lucru din Lecția 9, pentru a identifica punctele tari și punctele slabe ale proiectului lor. Încurajează-i să fie sinceri, critici și constructivi – doar astfel pot construi o soluție cu impact real în comunitate.

Ghidează discuția prin întrebări precum:

- Ce a funcționat foarte bine în soluția voastră?
- Ce a fost mai dificil de pus în practică?
- Cum ați putea îmbunătăți soluția pentru a obține rezultate mai bune?

La final, elevii vor realiza o listă de concluzii și acțiuni concrete care pot fi aplicate pentru ca soluția lor să devină și mai eficientă la nivelul școlii sau al comunității.

Reflecție

10 min.

Elevii vor completa jurnalul 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:

- Prezentarea - Lecția 9
- Jurnalul de reflecție
- Fișa de lucru

90 minute

Pasul 5. Comunică
Lecțiile 10 și 11. Podcastul

Elevii vor descoperi ce este un podcast și vor învăța pașii necesari pentru realizarea unuia. Ei vor pregăti și înregistra un podcast audio în care vor prezenta proiectul lor.

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.

Prezentare
10 min.

Ce este un Podcast?
Folosind prezentarea din Lecția 10, elevii vor descoperi ce este un podcast, cum se realizează și care sunt pașii pentru a crea unul reușit. Vor explora exemple de podcasturi și vor învăța despre structura unui episod: introducere, conținut principal și încheiere.

Apoi, vor lucra în echipe pentru a crea propriul podcast despre proiectul lor, împărțindu-și rolurile: reporteri, invitați, tehnicieni, editori de sunet sau coordonatori. Fiecare echipă va contribui la realizarea unui episod din seria „**Povești Simultane de la [numele școlii]”.**

Înregistrare
60 min.

Pregătirea scenariului
Elevii vor include în podcast 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. Ce rezultate au obținut;
5. Ce au învățat din această experiență.

Înregistrare
După pregătirea scenariului, elevii vor înregistra podcastul, asigurându-se că toți membrii echipei au un rol activ – prezentatori, invitați, reporteri sau tehnicieni. Ei pot folosi telefoanele, tabletele sau orice dispozitiv de înregistrare disponibil.

Editare și trimitere
Echipele pot edita materialul audio, adăugând elemente precum muzică de fundal, introduceri sau efecte sonore (dacă este posibil). La final, podcastul complet va fi trimis la All Grow.

Reflecție
10 min.

Elevii vor completa jurnalul de reflecție
Elevii vor reflecta asupra lecției completând frazele:
- *Cel mai mult mi-a plăcut...*
- *Cel mai greu mi-a fost...*
- *Am învățat să...*

Materiale:
- Prezentarea - Lecția 10
- Calculator și videoproiector pentru prezentare
- Jurnalul de reflecție
- Telefon sau calculator pentru înregistrare podcast

45 minute

Pasul 5. Comunică

Lecția 12. Sărbătorim finalul proiectului

Elevii vor organiza un eveniment de sărbătorire a finalului proiectului, la care vor invita cel puțin 20 de persoane – inclusiv autorități locale, părinți, profesori și membri ai comunității. Scopul este de a prezenta realizările lor și de a inspira alți membri ai comunității să se implice.

Discuție

20 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 vor vorbi despre proiect.

Ce dorește serbarea să transmită:

- Recunoașterea implicării elevilor/ participanților;
- Prezentarea rezultatelor proiectului;
- Implicarea autorităților, părinților și comunității.

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

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

Activități recomandate:

- Colțul proiectului - expoziție cu materiale realizate de elevi (postere, desene);
- Prezentarea podcastului;
- Moment simbolic (ex: rolul schimbării, înmânare de diplome etc.).

După ce s-a discutat, se trece la pregătirea serbării și elementelor ei.

Activitate

25 min.

Structura serbării

Deschidere festivă

- Cuvânt de bun venit (profesor coordonator/ director);
- Scopul evenimentului;
- Recunoașterea prezenței autorităților locale și invitaților.

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.

Elevii vor completa chestionarul final

Chestionar de autoevaluarea a competențelor:
https://forms.gle/vS7Eqh35ZVvZESaN6

Materiale:

- Prezentarea - Lecția 12
- Calculator și videoproiector pentru prezentare și podcast
- Formular de raportare
- Liste de prezență

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 vieți 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 comunităților instrumentele necesare pentru a se dezvolta personal și profesional. Misiunea noastră este de a crea un mediu de învățare incluziv și stimulativ, unde fiecare copil să aibă șansa de a-și atinge întregul potențial.

Despre Fundația Dacia pentru România

Fundația Dacia pentru România (FDpR) este o organizație non-profit autonomă, sponsorizată de Automobile Dacia, lansată în aprilie 2025. FDpR inspiră și susține o societate incluzivă, facilitând mobilitatea fizică și socială pentru persoanele care au nevoie de resurse și soluții de mobilitate pentru a-și valorifica potențialul și pentru o mai bună calitate a vieții.
Viziunea Fundației este o Românie care își recunoaște și valorifică potențialul. Pentru a-și onora viziunea, acționează de-a lungul a trei axe prioritare: accesul la educație, la piața muncii și la cultură.

FDpR face mobilitatea posibilă sprijinind organizații și proiecte care au acoperire locală, regională sau națională, care abordează mobilitatea fizică și socială dintr-o perspectivă inovatoare și care au un impact și o relevanță dovedite în comunitățile pe care le deservesc.

Mai multe informații:
https://fundatiadaciapentruromania.ro
https://www.facebook.com/fundatiadaciapentruromania
https://www.linkedin.com/company/fundatiadaciapentruromania

Material realizat în cadrul proiectului **Viitor la Clasele Simultane -** implementat de Asociația All Grow și finanțat prin **Mobilitatea contează**, un program finanțat de **Fundația Dacia pentru România**, sponsorizată de Automobile Dacia.

Contact:
www.allgrowromania.org
info@allgrowconsulting.com