

IO2

MANUAL DE BUNE PRACTICI

INSTRUMENTE PENTRU CREATIVITATEA ȘI PARTICIPAREA
TINERILOR ÎN SPAȚIILE COMUNITARE



PROIECT REALIZAT DE:



ÎN PARTENERIAT CU:



COFINANȚAT DE:





PROIECT REALIZAT DE:



IN PARTENERIAT CU:



centro
culturale
fonti
san lorenzo



COFINANȚAT DE:



POWER YOUTH UP 2023

Editorii: Youth Coop, Associação Novo Mundo Azul, Asociación para la Participación, Oportunidad y Desarrollo, Fundația Județeană Pentru Tineret Timiș, Centro Fonti San Lorenzo APS, Monopatia Allileggiis.

Design: Soraia Henriques - Associação Novo Mundo Azul.

DECLARAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

"Power Youth Up" este un parteneriat de cooperare pentru creativitate și inovare în colaborare cu Youth Coop (Portugalia), Associação Novo Mundo Azul (Portugalia), Fundația Județeană pentru Tineret Timiș (România), Centro Fonti San Lorenzo (Italia), Asociación P.O.D. (Spania) și Solidarity Tracks (Grecia). Acesta este cofinanțat la nivel european de programul Erasmus+, reprezentat de "Erasmus+ Youth/Sport și Agenția Națională ETUC". Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate sunt responsabilitatea exclusivă a autorului (autorilor) și nu le reflectă în mod necesar pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație, Audiovizual și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea. Acest document este licențiat sub licența Creative Commons Attribution 4.0 International. Nu este permisă nicio denaturare a sensului sau a mesajului original al acestui document.

INDEX

INTRODUCERE	<u>4</u>
ASOCIAȚII PARTICIPANTE	<u>6</u>
ACTIVITĂȚI	<u>8</u>
// FITT	<u>8</u>
// CENTRO FONTI SAN LORENZO	<u>15</u>
// MONOPATIA ALLILEGGIIS - SOLIDARITY TRACKS	<u>24</u>
// NOVO MUNDO	<u>31</u>
// APOD	<u>40</u>
// YOUTH COOP	<u>46</u>
ANEXĂ - MODELE	<u>68</u>

INTRODUCERE

Proiectul Power Youth UP a avut ca scop crearea de alianțe pentru creativitate în rândul tinerilor, pentru a stimula creativitatea și cetățenia europeană activă, începând de la nivelul comunității.

Scopul a fost acela de a consolida rolul activității de tineret în construcția europeană și dreptul tinerilor de a-și exprima liber opinia cu privire la problemele care îi privesc. Acest proiect se concentrează pe crearea unor metode care încurajează creativitatea, experimentarea și participarea activă la nivel local, atât online, cât și fizic. Acesta include evaluări ale nevoilor și ale practicilor acceptabile, utilizarea facilității digitale și crearea de metode pentru a dezvolta creativitatea și gândirea critică a tinerilor.

Acest manual, "Instrumente pentru creativitatea și participarea tinerilor în spațiile comunitare", este cel de-al doilea produs intelectual (intellectual output) al proiectului și are ca obiectiv principal abilitarea lucrătorilor de tineret cu instrumente și metode care să îi ajute să includă creativitatea în activitățile pe care le dezvoltă, pentru a implica tinerii și pentru a promova distracția, diversitatea și o componentă de învățare interculturală în activitatea lor zilnică, pentru a le oferi cunoștințele, abilitățile și atitudinile necesare.

Scopul manualului este de a permite lucrătorilor de tineret să exploreze și să integreze diferite abordări, instrumente, metode și resurse inovatoare și creative în activitatea lor cu și pentru tineri, pentru practici de advocacy, educație și învățare incluzivă.

Procesul de dezvoltare a metodelor conținute în acest material s-a desfășurat pe o perioadă de doi ani, pe baza metodologiei „design thinking”, cu următoarea structură: Up, în cadrul căruia s-au făcut cercetări în toate comunitățile partenere pentru a identifica nevoile și motivația tinerilor.

Explorează: Idee și prototip, a fost realizat la nivel intern, la nivelul fiecărei organizații partenere implicate în acest proiect, unde lucrătorii de tineret care folosesc metode creative au conceput 13 activități noi (minim 2 pentru fiecare organizație) pentru a încuraja participarea tinerilor, cu scopul de a crea medii care să promoveze expresivitatea și creativitatea tinerilor, să combată teama de eșec, să încurajeze curiozitatea și experimentarea activă.



// Întâlnire transnațională în Lefkadas, Grecia, grup de lucru Power Youth Up, 2023

Materializarea: testează și pune în aplicare - toate activitățile propuse au fost pilotate în 3 etape, înainte de a ajunge la versiunea finală inclusă în prezentul document:

Pe plan intern, la nivel local, în cele 6 comunități implicate în proiect, unde proiectanții activităților au organizat 12 ateliere de lucru care au ajuns la aproximativ 100 de tineri.

În cadrul cursului european de formare organizat în aprilie 2023 în Tenerife, Spania, unde 16 lucrători de tineret din 5 țări europene au fost implicați în ateliere de lucru în care activitățile concepute au fost testate, iar lucrătorii de tineret au oferit feedback și sugestii de îmbunătățire sau posibilități de variații pentru a fi adaptate la alte contexte și/sau teme.

Pilotarea încrucișată, în cadrul căreia fiecare organizație parteneră a ales 2 dintre activitățile create de celelalte și le-au testat în propriile comunități, oferind feedback proiectanților. Au fost organizate 12 ateliere de lucru în 6 comunități europene, unde o sută de tineri au fost implicați.

Activitățile au produs un impact extern și intern al realităților asociative, atât calitativ, cât și cantitativ: au crescut numărul de vizitatori ai spațiilor comunitare, permițând tinerilor să se implice în contexte aflate în concordanță cu nevoile lor.

Fiecare realitate a definit, de fapt, punerea în aplicare a activităților într-un mod care să permită impactul calitativ și cantitativ, chiar și în cadrul strategiei sociale și educaționale în sens larg a fiecărei realități. Pe de altă parte, practica definirii, ideării, prototipării, testării și implementării a favorizat conștientizarea operatorilor echipei de a lucra împreună, de a testa, de a verifica munca celorlalți, de a remodela împreună: o modalitate circulară care a crescut competențele de lucru ale întregii echipe, devenind un vehicul pentru dezvoltări ulterioare.

Această metodologie circulară se încadrează, de asemenea, în Planul strategic de cercetare și inovare 2020-2024, care este structurat în jurul pietrei de temelie a practicii democratice ca element care conturează nu numai o strategie de lucru, ci și valorile și metoda europeană de cercetare științifică. Proiectul,



deși nu își propune să aibă "valoare științifică", arată o abordare inovatoare în domeniul acțiunii sociale și al angajamentului pentru tineri, făcând din practici diversificate (din țări și realități diferite) un patrimoniu comun al unei comunități de profesioniști care lucrează cu tinerii.

ASOCIAȚII PARTICIPANTE



MONOPATIA ALILLEGGIIS - SOLIDARITY TRACKS

Solidarity Tracks este o organizație non-profit și neguvernamentală care promovează schimburile de tineri, mobilitatea și învățarea interculturală la nivel european și mondial. Solidarity Tracks diseminează valoarea drepturilor omului și urmărește inițiativa de dezvoltare responsabilă și durabilă. Acțiunile Solidarity Tracks sprijină dezvoltarea personală a indivizilor în ceea ce privește dezvoltarea durabilă la nivel local. Scopul final al organizației noastre este de a înțelege legăturile care îi unesc pe oameni, ne inspiră și sprijină spiritul de creștere egală și reciprocă.



CENTRO FONTI SAN LORENZO APS - CFSL

Centro Fonti San Lorenzo se află în Recanati, în centrul Italiei. A luat naștere în 1990, iar astăzi este un laborator extins de educație, cultură și societate care gestionează un centru de agregare pentru tineri și o sală de joacă pentru copii, găzduiește bunici și nepoți, organizează festivalul de muzică Memorabilia și numeroase ateliere gratuite bazate pe cooperare și formare generalizată. Este activ în cadrul programelor europene și în implicarea tinerilor și a voluntarilor din alte țări.

Activitățile sunt întotdeauna legate de dorința de a dezvolta o cetățenie incluzivă și participativă, inclusiv prin colaborări cu parteneri locali precum școli, asociații și sistemul public.



ASSOCIAÇÃO NOVO MUNDO AZUL

Novo Mundo a fost creată în 2013 și are sediul în Almada. Misiunea noastră este de a promova valorile europene și cetățenia activă prin activități în domeniul social, la nivel național și internațional, concentrându-ne pe activitățile pentru tineri și lucrătorii de tineret. Printre activitățile noastre, putem evidenția schimburile de tineri în cele mai diverse domenii, activitățile locale și activitățile de dezvoltare personală și profesională pentru și cu tineri. Acest tip de activități contribuie la dobândirea de noi aptitudini și competențe bazate pe educație non-formală și învățare prin experiență, unde încurajăm participarea tinerilor cu mai puține oportunități și urmărim promovarea rețelelor locale.



YOUTHCOOP - Cooperativa para o Desenvolvimento e Cidadania CRL

Youth Coop este o cooperativă non-profit formată din profesioniști dedicați, uniți de un scop comun: responsabilizarea tinerei generații și dezvoltarea comunității. Misiunea noastră principală se concentrează pe promovarea dezvoltării personale și sociale a tinerilor, punând accentul pe activități de tineret, sustenabilitatea mediului, cetățenia și educația pentru drepturile omului. Adoptăm abordări de educație non-formală și de dezvoltare comunitară pentru a face o diferență reală. În calitate de cooperativă de lucrători de tineret, reunim profesioniști dedicați dezvoltării tinerilor, lucrând la proiecte de responsabilizare și conștientizare care au un impact direct asupra vieților tinerilor.

Ne canalizăm eforturile spre implicarea tinerilor cu vârste cuprinse între 13 și 25 de ani, în special a celor marginalizați sau cu oportunități reduse. Scopul nostru final este de a înlătura barierele care împiedică participarea tinerilor, asigurând șanse egale pentru toți și stimulând implicarea activă a tinerilor în comunitate prin activități și servicii accesibile, gratuite sau cu costuri reduse.



Fundația Județeană Pentru Tineret Timiș - FITT

Fundația Județeană pentru Tineret Timiș (FITT) este un ONG condus de tineri, înființat în Timișoara, în vestul României. Înființată în 1990, FITT este o organizație umbrelă pentru ONG-urile de tineret din regiune. FITT deține și administrează Casa Tineretului din Timișoara, care deține Certificatul de calitate pentru centre de tineret din partea Consiliului European, și implementează programe și activități dedicate tinerilor, concentrându-se pe promovarea drepturilor omului și a cetățeniei active, dezvoltarea competențelor acestora, promovarea și încurajarea participării tinerilor, precum și pe dezvoltarea politicilor de tineret.



Asociación para la Participación, Oportunidad y Desarrollo - APOD

Asociația APOD, cu sediul pe insula Tenerife, Spania, își propune să organizeze activități de promovare, susținere și diseminare a valorilor oferite de diferitele programe europene de mobilitate și să includă dinamica europeană în diverse domenii.

Activitatea la nivel local se desfășoară în principal în centrul comunitar "El Molino", cu sediul în Santa Cruz de Tenerife, dar și la nivel internațional, cu activități legate de: educație și formare profesională continuă; promovarea sănătății, sportului, științei, artelor, tradițiilor, culturii și conservarea monumentelor de patrimoniu național; protecția mediului și a naturii, a agriculturii și a turismului; dezvoltarea economică, culturală și socială; educația tinerilor prin intermediul unei metodologii de învățare non-formală.

ACTIVITĂȚI

FITT (ROMANIA)

Nevoi care trebuie acoperite de activități:

În cadrul sondajului și al grupurilor de discuții organizate cu tinerii din comunitate, au fost identificate diferite nevoi pe baza cărora au fost create activitățile.

Acestea sunt principalele nevoi colectate de tineri, în ceea ce privește tipul de activități: socializare și ieșiri cu prietenii, arte vizuale (desen, pictură, fotografie), gătit, design vestimentar, mixaj audio, muzică (scris și cântat), poezie.

Pe baza acestor răspunsuri, au fost create următoarele activități:

Activitate MURALA PARTICIPATIVĂ

Această activitate se desfășoară prin metoda artelor participative și constă în implicarea tinerilor în crearea unei picturi murale. După efectuarea unei evaluări a nevoilor (sondaj sau focus groupuri) și colectarea nevoilor tinerilor din localitate, un artist dezvoltă un concept artistic în care integrează răspunsurile din evaluare și implică comunitatea să contribuie prin pictarea unor părți ale picturii murale.

Această activitate diferă de o pictură murală convențională datorită încorporării unei evaluări a nevoilor realizate în rândul tinerilor din localitate și a integrării răspunsurilor acestora în conceptul de artă în sine. Ceea ce adaugă la caracterul său inovator este includerea artelor participative, care permit tinerilor să contribuie activ la procesul de pictură prin completarea unor forme numerotate cu culorile corespunzătoare, cunoscută în mod obișnuit sub numele de "pictură prin numere". Această abordare asigură faptul că opera de artă devine un efort de colaborare, permițând tinerilor să participe activ și să se exprime prin contribuțiile lor artistice.

Obiectivul principal este de a facilita o activitate artistică participativă care să implice comunitatea în crearea unei picturi murale.



// Ateliere de lucru la sediul FITT, Timișoara, România, 2023

Obiectivele specifice ale acestei activități sunt următoarele:

Colectarea nevoilor tinerilor din localitate prin sondaje sau focus groupuri pentru a vă asigura că vocile lor sunt auzite și luate în considerare.

Organizarea unui concurs între artiștii locali pentru a crea o schiță pentru pictura murală și facilitarea procesului de artă participativă prin implicarea activă a tinerilor.

Promovarea unei înțelegeri a artei participative și încurajarea dezvoltării unui concept de pictură murală care să integreze ideile colectate în urma evaluării nevoilor.

Colaborarea cu un artist pentru a crea conturul picturii murale, asigurând un design coerent care să se alinieze cu viziunea comunității.

Implicarea tinerilor din comunitate în etapele de realizare și finalizare a picturii murale, oferindu-le posibilitatea de a contribui activ la realizarea operei de artă și de a fi mândri de participarea lor.

Rezultatele așteptate sunt:

Creșterea implicării și responsabilizării comunității: Prin implicarea tinerilor și a membrilor comunității locale în crearea picturii murale, activitatea urmărește

să stimuleze un sentiment de apartenență și mândrie în rândul participanților, promovând o legătură și un angajament mai puternic față de mediul înconjurător.

O mai bună comunicare și exprimare a nevoilor: Prin procesul de evaluare a nevoilor și integrarea ideilor în conceptul de pictură murală, activitatea încurajează participanții să își exprime preocupările, aspirațiile și prioritățile, facilitând astfel dialogul deschis și comunicarea în cadrul comunității.

Abilități artistice și creative consolidate: Prin participarea activă la procesul de creare a picturilor murale, tinerii au ocazia de a-și dezvolta abilitățile artistice, creativitatea și gândirea critică. De asemenea, ei pot fi expuși la diferite tehnici și stiluri artistice, lărgindu-și orizonturile artistice.

Înfrumusețarea comunității și „simțul locului”: Finalizarea picturii murale contribuie la îmbunătățirea vizuală a comunității, transformând spațiile publice în medii vibrante și atractive. Acest lucru favorizează un sentiment de apartenență și de mândrie în rândul membrilor comunității și al vizitatorilor deopotrivă.

Promovarea colaborării și a lucrului în echipă: Natura participativă a activității încurajează colaborarea și munca în echipă între participanți, promovând relațiile pozitive și consolidând legăturile sociale în cadrul comunității.

Creșterea gradului de conștientizare și apreciere a artei: Prin participarea activă la crearea picturii murale, membrii comunității, în special tinerii, dezvoltă o apreciere mai profundă a artei și a capacității acesteia de a transmite mesaje, de a evoca emoții și de a crea schimbări pozitive.

Celebrarea diversității și a incluziunii: Prin integrarea ideilor de evaluare a nevoilor, pictura murală reprezintă diversele perspective, experiențe și identități din cadrul comunității, promovând incluziunea și sărbătorind bogăția membrilor săi.

Impact și moștenire de durată: Pictura murală finalizată servește drept simbol durabil al implicării, creativității și colaborării comunității. Ea lasă o moștenire tangibilă pentru generațiile viitoare, inspirând implicarea continuă a comunității și promovând un sentiment de mândrie față de realizările artistice comune.

Participanți:

Tineri artiști locali

Participanți tineri pentru evaluarea nevoilor (nr. în funcție de mărimea comunității de tineri)

Nu există un număr maxim de participanți pentru evaluare (trebuie să existe tineri participanți de toate vârstele, cu medii diferite și inclusiv cei cu mai puține

oportunități).

În cazul picturii murale, numărul de participanți implicați în același timp depinde de scara picturii murale.

Metodologie:

Apel deschis pentru artiști locali, Sondaje sau focus groupuri, brainstorming, prezentare, învățare prin experiență, proces creativ.

Activitatea pas cu pas:

1- Evaluarea nevoilor: Începeți prin a realiza o evaluare a nevoilor tinerilor din localitate prin intermediul unor sondaje sau grupuri de discuții. Această etapă are ca scop colectarea contribuțiilor, opiniilor și ideilor cu privire la nevoile, interesele și aspirațiile comunității.

2- Concurs de schițe: Organizați un concurs între artiștii locali pentru a crea o schiță pentru pictura murală. Invitați artiștii să își prezinte propunerile pe baza temelor și a contribuțiilor colectate în urma evaluării nevoilor.

3- Dezvoltarea conceptului: Implicarea tinerilor în discuții și sesiuni de brainstorming pentru a alege un concept pentru pictura murală. Încorporați ideile și temele identificate în evaluarea nevoilor pentru a vă asigura că pictura murală reflectă interesele și preocupările comunității.

4- Facilitarea artelor participative: Facilitați procesul de artă participativă cu tinerii din comunitate. Acest lucru implică oferirea de oportunități pentru ca aceștia să contribuie activ la crearea picturii murale. Acest lucru se poate face prin ateliere de pictură, întâlniri comunitare sau sesiuni de pictură desemnate.

5- Crearea schiței: Colaborați cu un artist pentru a crea o schiță murală pe baza conceptului dezvoltat. Artistul va folosi schița aleasă ca ghid și o va transfera pe perete sau pe pânză, creând un cadru pentru lucrarea de artă.

6- Implicarea tinerilor: Implicarea tinerilor din comunitate în etapele de realizare și finalizare a picturii murale. Oferiți materiale de pictură și îndrumare pentru a finaliza formele și secțiunile descrise în pictura murală. Încurajați creativitatea și colaborarea între participanți.

7- Proces interactiv și feedback: Pe tot parcursul procesului de pictură, încurajați feedback-ul și reflecția între participanți. Lăsați-i să facă ajustări sau adăugiri la pictura murală pe baza ideilor și sugestiilor lor creative.

8- Detalii finale: După ce pictura principală este finalizată, lucrați cu participanții pentru a adăuga ultimele

retușuri, pentru a rafina detaliile și pentru a asigura o pictură murală coerentă și atractivă din punct de vedere vizual.

9- Inaugurare și celebrare: Organizați o ceremonie publică de tăiere a panglicii sau un eveniment pentru a prezenta comunității pictura murală finalizată. Acest eveniment poate fi însoțit de discursuri, spectacole sau alte forme de celebrare care să sublinieze importanța picturii murale și să recunoască contribuțiile participanților. De asemenea, se recomandă ca la inaugurare să fie prezenți reprezentanți ai autorităților locale, pentru a discuta despre nevoile tinerilor evidențiate în pictura murală.

10- Întreținere și longevitate: Elaborarea unui plan pentru întreținerea și conservarea picturii murale, asigurând longevitatea acesteia ca operă de artă a comunității. Acest lucru poate implica acoperiri protectoare, inspecții periodice și retușuri necesare pentru a menține pictura murală vibrantă și bine conservată în anii următori.

Notă: Punerea în aplicare și calendarul specific pentru fiecare etapă pot varia în funcție de nevoile comunității, de resursele disponibile și de considerente logistice.

Resurse necesare:

Resurse umane: 1 lucrător de tineret și 1 artist

Spațiu: centru de tineret/centru comunitar/spațiu public

Materiale necesare în principal pentru pictura murală: vopsele de diferite culori, pensule de diferite dimensiuni, bandă adezivă, ziare pentru a proteja podeaua etc.

Adaptări și capcane:

Pictura murală poate fi realizată pe perețele interior sau exterior al centrului de tineret sau chiar într-o altă clădire din comunitate (de exemplu, o școală sau un campus universitar). Pictura murală nu trebuie să fie mare, astfel încât puteți implica tinerii în procesul de creație fără a folosi schele.

În funcție de context, adaptările pot fi:

Contextul cultural: Adaptați evaluarea nevoilor și conceptul mural pentru a reflecta contextul cultural specific al comunității. Încorporați tradiții, simboluri sau teme locale care sunt relevante pentru patrimo-

niul cultural al comunității.

Contextul de mediu: Dacă activitatea se concentrează pe probleme de mediu, personalizați evaluarea nevoilor pentru a colecta informații specifice despre preocupările de mediu ale comunității. Conceptul de pictură murală poate evidenția flora, fauna sau provocările de mediu unice ale regiunii.

Context educațional: integrarea activității artistice participative într-un cadru educațional, cum ar fi o școală sau un program after-school. Încorporează obiectivele curriculare, aliniaza conceptul de pictură murală cu materia relevantă și implică elevii în procesul de creație pentru a le îmbunătăți experiența de învățare.

Contextul justiției sociale: În cazul în care se abordează probleme de justiție socială, asigurați-vă că evaluarea nevoilor surprinde experiențele, perspectivele și provocările cu care se confruntă grupurile marginalizate sau subreprezentate. Folosiți pictura murală ca platformă de sensibilizare și de promovare a schimbărilor sociale.

Context online sau la distanță: Adaptați o activitate de artă participativă pentru un mediu online sau la distanță. Folosiți platforme virtuale pentru evaluarea nevoilor, dezvoltarea de concepte și sesiuni de feedback. Participanții pot contribui individual la realizarea picturii murale, își pot împărtăși operele de artă în format digital și pot colabora de la distanță la designul final. **Contextul dezvoltării comunitare:** Aliniați activitatea murală cu inițiativele de dezvoltare comunitară. Implicați organizațiile locale, liderii comunității sau rezidenții în evaluarea nevoilor și în procesul de realizare a picturii murale. Asigurați-vă că lucrarea murală reflectă aspirațiile comunității și contribuie la revitalizarea sau înfrumusețarea acesteia.

Contextul sănătății și al bunăstării: Dacă accentul se pune pe promovarea sănătății și a bunăstării, încorporați subiecte relevante în evaluarea nevoilor și în conceptul mural. Pictura murală poate reprezenta scene sau mesaje care inspiră activitatea fizică, sănătatea mintală sau bunăstarea generală. **Contextul intergenerațional:** Încurajați colaborarea între generații prin implicarea diferitelor grupe de vârstă în activitatea murală. Încurajați mentoratul și experiențele de învățare comune între participanții mai în vârstă și cei mai tineri, asigurându-vă că pictura murală reflectă înțelepciunea și perspectivele colective ale comunității. SÎn cazul în care pictura murală este complicată deoarece nu există spațiu în centrul de tineret sau comunitatea nu permite pictarea clădirilor, poate exista o altă

activitate care să folosească artele participative. Un alt mod în care folosim metoda artei participative este prin arta ceramică. Participanții folosesc lutul pentru a reprezenta o idee despre subiect, de exemplu ce înseamnă pentru ei pacea, pornind de la evaluarea nevoii de incluziune și înțelegere între oameni. Argila este așezată într-o piesă mare, plată, care este apoi împărțită în piese mai mici, ca un puzzle. După ce se ajunge la un acord asupra modului în care va arăta rezultatul final, fiecare participant ia o bucată de puzzle și exprimă ceva care este important pentru el, respectând în același timp tema. După aceea, piesele sunt puse laolaltă pentru a recrea întreaga imagine. După procesul de finisare și de creare a numeroase opere de artă în ceramică, se poate organiza o expoziție de ceramică destinată unui public mai larg.

Anexe:

https://www.canva.com/design/DAFgxepmogs/-TY-r-gRNYDgGfneArCYWMg/edit?utm_content=DAF-gxepmogs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Criterii și indicatori de evaluare în funcție de obiectiv:

Colectați nevoile tinerilor din localitate prin sondaje sau focus groupuri pentru a vă asigura că vocile lor sunt auzite și luate în considerare.

Criterii:

Să fie capabili să identifice nevoile comunității și propriile nevoi.

Indicatori:

Numărul de participanți care completează sondajele. Numărul de participanți la grupurile de discuții. Organizarea unui concurs între artiștii locali pentru a crea o schiță pentru pictura murală și facilitarea procesului de artă participativă prin implicarea activă a tinerilor.

Criterii:

Să fie capabil să creeze un concept artistic pentru o pictură murală.

Indicatori:

Numărul de participanți/artiști locali prezenți la concurs; Numărul de tineri participanți care au luat parte la procesul de pictură. Promovarea unei înțelegeri a artei participative și



// Centrul de tineret din Timișoara, România, 2023

încurajarea dezvoltării unui concept de pictură murală care să integreze ideile colectate în urma evaluării nevoilor.

Criterii:

Să fie implicați într-un proces artistic participativ.

Indicatori:

Numărul de participanți implicați în procesul artistic participativ. Numărul de nevoi identificate și reprezentate în pictura murală. Implicarea tinerilor din comunitate în etapele de realizare și finalizare a picturii murale, oferindu-le posibilitatea de a contribui activ la realizarea operei de artă și de a fi mândri de participarea lor.

Criterii:

Să fie capabili să se exprime în mod creativ.

Indicatori:

Numărul de tineri participanți care au luat parte la procesul de pictură. % din munca efectuată de fiecare persoană (observare directă)

Notă pentru elaborarea instrumentului de evaluare:

Tipuri de scală descriptivă "Nu/Sprijinit/Nesprrijinit/



// Formação de Formadores Power Youth Up, Puerto de la Cruz, Tenerife, Espanha, 2023

Autonom/" în registrul de evaluare, în locul unei scale calitative de tipul NIMIC/PUȚIN/SUFICIENT/MULT.

Variantă de evaluare: Facilitatorul o realizează în grup și implică mișcare. Într-o încăpere, se identifică un loc care să reprezinte o scală, iar participanții sunt direcționați către locul care se potrivește cu răspunsul lor pe scală.

Activitate ACȚIUNE VERDE PRIN PHOTOVOICE

Aceasta este o activitate care folosește metoda Photovoice pe tema problemelor de mediu. Este nevoie de metoda Photovoice, care se realizează pe o perioadă mai lungă de timp și este adaptată pentru a responsabiliza tinerii și factorii de decizie să acționeze pentru a combate problema de mediu, să promoveze acțiuni împotriva schimbărilor climatice și o dezvoltare ecologică.

De fiecare dată când FITT realizează o evaluare a nevoilor tinerilor la nivel local, apare o cerință recurentă de exprimare culturală, care cuprinde activități precum fotografia, pictura, muzica și dansul. În plus, există un mare interes în rândul tinerilor de a dobândi noi competențe, în special în domeniul fotografiei. Un alt aspect notabil este preocuparea exprimată de aceștia pentru protecția mediului și pentru acțiunea climatică.

Unicitatea acestui efort constă în procedura de implementare a FITT și în ghidul concis pe care l-a elaborat pentru metoda Photovoice. Această abordare cuprinzătoare include noțiuni fundamentale de fotografie, un atelier de lucru privind fotografia prin telefon, tehnici de editare a fotografiilor, prezentări și exerciții practice privind metoda Photovoice, sesiuni de feedback și, în cele din urmă, o expoziție. În cadrul FITT, avem norocul de a avea un fotograf rezident cu o experiență vastă în furnizarea de formare privind metoda Photovoice și am organizat cu succes mai multe expoziții Photovoice.

Cu toate acestea, adevărata inovație constă în tema specifică abordată prin Photovoice: acțiunea pentru climă. Această abordare implică în mod eficient tinerii în cadrul comunității, oferindu-le competențele necesare pentru a-și exprima propriile nevoi, oferindu-le în același timp posibilitatea de a milita pentru acțiuni de mediu atât la nivel local, cât și național.

Inițiativa "Acțiune verde prin Photovoice" se concentrează pe două obiective principale:

Îmbunătățirea abilităților fotografice ale tinerilor și utilizarea metodei Photovoice pentru a promova conștientizarea problemelor de mediu.

Obiectivele specifice ale acestei activități sunt:

Sensibilizarea și încurajarea gândirii critice a participanților cu privire la problemele de mediu.

Încurajarea dezvoltării de acțiuni practice care pot avea un impact pozitiv și continuu asupra naturii.

Furnizarea de educație privind tehnicile de fotografiere prin telefon și aplicarea metodei Photovoice.

Subliniați importanța metodei Photovoice pentru a surprinde nevoile și preocupările tinerilor, pentru a facilita dialoguri semnificative cu factorii de decizie și pentru a-i motiva pe tineri să ia măsuri proactive pentru mediu.

Rezultatele așteptate sunt:

Participanții sunt încurajați să învețe elementele de bază ale fotografiei și să experimenteze cu un aparat foto sau cu telefoanele lor, să înțeleagă funcțiile acestora și să facă fotografii ale mediului înconjurător. La finalul activității, participanții vor cunoaște mai bine noțiunile de bază ale fotografiei (compoziție, expunere la lumină, saturație, editare foto etc.) și vor avea fotografii din partea practică a activității.

În plus, ei vor folosi metoda Photovoice pentru a sensibiliza publicul cu privire la o problemă la alegere (despădurire, energie verde, poluare, conservarea apei etc.) și vor scrie o poveste legată de fotografiile lor pentru a responsabiliza alți tineri și factori de decizie să acționeze în comunitate.

Participanți:

Minim 5 - Maxim 30

Metodologie:

Educație non-formală, team building, prezentare, metoda photovoice, învățare experiențială, practică fotografică, feedback, expoziție, evaluare.

Activitatea pas cu pas:

Activitatea "Acțiune verde prin Photovoice" este concepută să dureze cel puțin trei zile. Etapele de implementare a acestei activități sunt următoarele:

Prima zi (6 ore):

În funcție de dinamica grupului, activitatea poate începe cu un exercițiu de spargere a gheții, urmat de o sesiune de cunoaștere reciprocă, mai ales dacă participanții nu se cunosc între ei.

Apoi sunt introduse elementele de bază ale fotografiei, abordând subiecte precum compoziția, expunerea la lumină, saturația și alte elemente esențiale. Este de preferat ca această parte a activității să fie realizată de un fotograf profesionist sau de un voluntar avizat. După prezentare, participanții vor învăța despre fotografierea cu telefoanele, vor explora setările disponibile pe telefoanele lor și se vor implica în experimente practice pentru a capta imagini de înaltă calitate cu ajutorul dispozitivelor lor. Participanții pot fi învățați să folosească aparatele foto, telefoanele mobile sau orice alt dispozitiv foto.

Următoarea sesiune prezintă metoda Photovoice, explicând scopul, funcționarea, tehnicile de redactare a poveștilor, rezultatele și impactul acesteia. Mai multe detalii despre Photovoice în ghidul indicat în secțiunea Anexe.

A doua zi (6 ore):

În viitor, participanții, în colaborare cu facilitatorul, vor selecta un subiect pentru practica Photovoice. În contextul acestei activități, tema propusă se învârtă în jurul problemelor de mediu care afectează direct comunitatea participanților, cum ar fi gunoiul, poluarea aerului, poluarea apei, defrișările etc. Aceștia sunt rugați să pună o întrebare la care fotografiile și poveștile lor să răspundă direct. De exemplu: Există cu adevărat poluare? Cum îi afectează schimbările climatice pe tineri? Putem trăi fără tendințele fast fashion? Aceasta va fi principala întrebare de cercetare pe care se va axa întregul proces de acum încolo.

Apoi, participanții pun în practică metoda Photovoice, aventurându-se în comunitatea lor, conceptualizându-și ideile, captând fotografii relevante (în mod ideal, ca sarcini individuale, dar pot fi considerate și perechi) și editându-și ulterior imaginile în funcție de preferințele lor. De asemenea, aceștia au sarcina de a scrie o poveste care să transmită mesajul dorit din spatele fotografiei lor. Povestea trebuie să răspundă la subiectul sau întrebarea aleasă, să includă un call to action și să propună o soluție la problema identificată, pentru a-și atinge obiectivele.

Rezultatele sunt prezentate de către participanți, care își trimit poveștile și fotografiile către facilitator sau li se pune la dispoziție o platformă virtuală pentru a-și încărca lucrările. În timpul acestei etape de prezentare, participanții au ocazia de a primi feedback din partea celorlalți.

A treia zi (numărul de ore depinde de timpul de pregătire a expoziției):

Un eveniment culminant, Expoziția Photovoice, este organizat pentru a prezenta rezultatele activității Photovoice. Această expoziție servește drept platformă pentru a împărtăși rezultatele cu comunitatea, inclusiv cu factorii de decizie. Expoziția poate avea loc într-un spațiu comunitar, un centru de tineret, un spațiu public sau chiar online pentru a minimiza amprenta de carbon. Obiectivul principal al acestei expoziții este de a disemina rezultatele metodei Photovoice și de a amplifica impactul acesteia în cadrul comunității, încurajând acțiunile de mediu. Se recomandă ca și factorii de decizie să ia parte la expunere și la discuții, astfel încât să poată fi parte a dezbaterii bazate pe soluții.

Resurse necesare:

Materiale și echipamente: Videoproiector, ecran de proiecție, flipchart, markere, materiale la alegere pentru partea de cunoaștere reciprocă.

Spații necesare: 1 spațiu de atelier suficient de mare pentru toți participanții; 1 spațiu mare pentru expoziția Photovoice.

Adaptări și capcane:

În cazul în care este disponibil timp suplimentar, este benefic să se acorde participanților mai mult timp pentru a face fotografii și a scrie povești. Acest lucru le permite să aibă mai mult timp pentru a-și dezvolta conceptele, să se aventureze în comunitate pentru a capta fotografii, să participe la procesul de editare și scriere și să primească feedback pentru a-și rafina și îmbunătăți munca.

În cazul facilitatorilor, este important să existe un lucrător de tineret sau un facilitator dedicat, responsabil de gestionarea activităților de spargere a gheții, de încurajarea dinamicii grupului și de explicarea metodei Photovoice. Activitățile de spargere a gheții pot fi concepute astfel încât să se concentreze pe tehnici de povestire, încurajând participanții să își exerseze imaginația și creativitatea. În plus, prezența unui fotograf este crucială pentru a face prezentări privind elementele de bază ale fotografiei, pentru a oferi feedback cu privire la lucrările finale ale participanților (atât fotografii, cât și povești) și pentru a coordona expoziția. Fotografii pot fi un membru al personalului, un voluntar local cu experiență sau un fotograf invitat care facilitează procesul.

În plus, trebuie remarcat faptul că această activi-

tate poate fi adaptată la un format online. Fiecare săptămână poate fi dedicată unuia dintre pașii descriși mai sus, cum ar fi cunoașterea reciprocă, abordarea noțiunilor de bază ale fotografiei, explorarea fotografiei cu telefonul, înțelegerea metodei Photovoice, participarea la sesiunea practică, editarea și scrierea poveștilor și încheierea cu prezentări. De asemenea, este posibil să găzduiți expoziția online, ceea ce permite o mai mare accesibilitate și minimizează provocările logistice.

Desigur, există și posibilitatea de a adapta tema (mediul) în funcție de nevoile exprimate de tineri în cadrul focus-grupului, în funcție de fiecare comunitate.

Anexe:

Despre metoda Photovoice aici:

<https://fitt.ro/wp-content/uploads/2023/05/Photovoice-guide.pdf>

Criterii și indicatori de evaluare pe obiectiv:

Sensibilizarea și încurajarea gândirii critice a participanților cu privire la problemele de mediu.

Criterii:

Să fie capabili să gândească critic și să își exprime gândurile și preocupările cu privire la problemele de mediu.

Indicatori:

Numărul de subiecte discutate de grup
Numărul de participanți care și-au exprimat gândurile.
Încurajarea dezvoltării de acțiuni practice care pot avea un impact pozitiv și continuu asupra naturii.

Criterii:

Să poată identifica acțiunile care pot avea un impact pozitiv și continuu asupra naturii.

Indicatori:

Numărul de acțiuni practice pentru protejarea naturii identificate de grup
Numărul de participanți care propun astfel de acțiuni și care sunt dispuși să acționeze
Furnizarea de educație privind tehnicile de fotografiere prin telefon și aplicarea metodei Photovoice.

Criterii:

Să fie capabil să utilizeze tehnici de fotografiere prin telefon după formare.

Să fie capabil să identifice caracteristicile metodei Photovoice și modalitățile de utilizare a acesteia.

Indicatori: Numărul de fotografii realizate

% de ori în care au fost adresate întrebări și îndrumări din partea facilitatorului

Subliniați importanța metodei Photovoice pentru a

surprinde nevoile și preocupările tinerilor, pentru a facilita dialoguri semnificative cu factorii de decizie și pentru a-i motiva pe tineri să ia măsuri proactive pentru mediu.

Criterii:

Să poată utiliza metoda Photovoice pentru a exprima nevoile și preocupările tinerilor.

Indicatori:

Numărul de participanți care au folosit metoda Photovoice

Numărul de vizitatori ai expoziției Photovoice și numărul de comentarii cu privire la mesajul fotografiilor.

CENTRO FONTI SAN LORENZO (ITÁLIA)

Nevoi care trebuie acoperite de activități

O dezbatere a apărut din cauza dificultății de a frecventa spații sociale și culturale nereglementate, cum ar fi sportul, s-a constatat, de asemenea, că există o mare ocupare a timpului prin activități structurate (sport sau muzică) pe care tinerii nu știau dacă să le considere timp liber sau nu. Timpul liber este ocupat în principal cu folosirea smartphone-ului, sportul, jocurile video, ieșirile cu prietenii și uitatul la televizor. Tinerii au găsit motivație în posibilitatea de a avea un spațiu în care să fie împreună, unde să joace fotbal, și terenuri de fotbal sau baschet, jocuri de societate sau jocuri de rol. Concret, tinerii au identificat câteva linii de potențială dezvoltare și interes pentru anumite teme: 1. lucrul în teritoriu și pe spații, care sunt adesea abandonate sau prost îngrijite; 2. se declară disponibili să discute despre problemele care îi implică cel mai mult, inclusiv cele personale și private, legate de sentimente și emoții sau de amintiri personale; 3. tinerii se declară interesați de actualitate, cu condiția să nu se vorbească despre aceasta în mod formal, ci activând metodologii de joc și dinamică.

1. Își doresc să lucreze în teritoriu și în spații care sunt adesea abandonate sau prost îngrijite. 2. Sunt disponibili să discute despre problemele care îi implică cel mai mult, inclusiv cele personale și private, legate de sentimente și emoții sau de amintiri personale. 3. Sunt interesați de evenimentele actuale, dacă nu vorbesc despre ele în mod formal, ci prin metodologii dinamice și jocuri.

Pe baza acestor răspunsuri, au fost create următoarele activități:

Activitatea COMERȚUL MONDIAL DE EMOȚII

"COMERȚUL MONDIAL DE EMOȚII" este o activitate creativă împărțită în 2 părți:

În primul rând, un joc bazat pe simularea dinamicii comerțului global, care tinde să activeze logica competitivă și egoistă ce caracterizează capitalismul, permițându-ne în același timp să reflectăm atât asupra interdependenței globale, cât și asupra dinamicii inegalității prezente în economia actuală.

A doua parte combină o reflecție asupra emoțiilor resimțite și o reformulare a jocului în grupuri mici, care în montajul final devine o comparație cu realitatea.

Activitatea a fost considerată potrivită din mai multe motive: este dinamică și fizică, pune în acțiune diferite inteligențe și se bazează pe procese de cooperare care facilitează participarea celor mici într-un mod ușor, sub forma unui joc care are și o complexitate importantă.

Este o activitate excelentă atunci când găsești o modalitate de a-i avea pe copii într-un spațiu și ai ca obiectiv fidelizarea locului, implicarea lor într-o experiență de grup, facilitarea demolării de ziduri și, de asemenea, identificarea în facilitator (educator) a unei figuri care nu numai că susține procesele, dar este și un mediator de valori, de conținuturi, de sens al vieții.

De fapt, activitatea crește continuu în intensitate și participare, făcând ca momentul dezbaterii să fie unul natural.

Partea dedicată explicării emoțiilor și sentimentelor legate de joc, care vine mai târziu, vă permite să căpătați încredere și să împărtășiți aspecte personale, stimulând în același timp o reelaborare atât emoțională, cât și cognitivă a dinamicii implementate. Facilitați procesul de retenție printr-o dinamică distractivă și activă.

Acesta urmărește să stimuleze participarea activă, competențele transversale și de viață, să activeze și să facă vizibile comportamentele și modurile de a face și de a gândi ale participanților, să activeze o reflecție

critică asupra evenimentelor actuale, să sensibilizeze cu privire la problemele de solidaritate și egalitate, să consolideze capacitatea de a exprima emoții și sentimente și să stimuleze munca în cooperare și reflecția.

Obiectivele specifice ale acestui proiect sunt:

Încurajarea participării active.

Stimularea competențelor transversale și de viață.

Activarea și crearea de vizibilitate a comportamentelor și modurilor de a produce și de a gândi ale participanților.

Activarea unei reflecții critice asupra evenimentelor actuale.

Sensibilizarea cu privire la problemele legate de solidaritate și egalitate.

Consolidarea capacității de a exprima emoții și sentimente.

Stimularea lucrului în echipă.

Rezultatele așteptate sunt:

Creșterea interesului pentru evenimentele curente.

Curiozitatea față de problemele legate de inegalitatea globală și de nedreptatea modelului economic.

Experiență pozitivă (distractivă) asociată cu un moment de reflecție și de conștientizare.

Participarea deplină a tuturor tinerilor, în funcție de personalitatea lor.

Creșterea capacității de exprimare a propriilor sentimente și încrederea în capacitatea de a asculta și de a respecta din partea celorlalți

Participanți:

15 - 35 de participanți cu vârste cuprinse între 10 și 18 ani sau între 19 și 30 de ani.

Metodologie:

Învățare activă și prin cooperare; joc de rol; dezbateri.

Activitatea pas cu pas:

Jocul poate fi inclus într-un eveniment mai amplu, dar poate fi propus și în cadrul spațiului asociat unei gustări sau a unui moment de "ademenire" care să încurajeze participarea celor mici.

Crearea jocului:

Pregătirea mediilor în funcție de numărul de copii: ideea este de a avea echipe de 3, 4 sau 5 jucători care pot lucra pe insule (un set de mese legate între ele pentru a încuraja cooperarea), dar și pe un teren sau pe scaune. Fiecare variabilă de confort și disconfort devine un factor de joc care favorizează apoi reflecția. [30 de minute]

Fiecare "insulă" are un plic care conține materialul de pornire al fiecărui echipament: setul complet include foi de hârtie albă, foarfece, raportor, creioane, pixuri, stilouri, radiere, ascuțitoare, rigle și pătrate de desen. Nu este necesar să dați jocul complet nimănui: echipa cu mai multe materiale va avea aproape totul și doar o foaie albă de hârtie. În acest fel, vor fi încurajate comerțul și logica schimbului între echipe.

Jocul necesită un spațiu suficient de mare pentru a permite crearea (de exemplu) a 6 "insule de lucru", fiecare echipată cu o suprafață de lucru mare și separată una de cealaltă, pentru cele 6 grupe, fiecare cu 3 până la 6 componente. Grupurile se numesc A1, A2, B1, B2, C1 și C2. O altă masă este, de asemenea, necesară pentru conducătorii de joc.

DRIVERS

Sunt necesare două:

Regizorul care coordonează și dirijează jocul; observă evoluția acestuia și îi poate modifica tendința prin introducerea de noi elemente. Trebuie să fie capabil să conducă discuția de după joc.

Bancherul (chiar și unul dintre studenții care au studiat anterior) plătește și încasează, înregistrând profiturile și plățile fiecărui grup și verificând calitatea produselor livrate.

REGULILE DE JOC

Formați grupurile și creați "insulele de lucru", apoi distribuiți "plicurile-resurse". În acest moment, directorul se prezintă pe sine și pe bancher, explică îndatoririle sale și citește cu voce tare regulile jocului: scopul fiecărui grup este de a acumula cât mai multă avere cu materialele primite. Bogăția este produsă prin realizarea formelor geometrice prezentate în diagrama de pe afiș. Fiecare roată are o anumită valoare (indicată întotdeauna în diagramă) care este schimbată în bani (bancnote) atunci când produsul este livrat bancherului. Fiecare grup poate produce orice formă dorește: cu cât produce mai multe, cu atât devine mai bogat.

În producție există câteva reguli care trebuie respectate:

Toate formele trebuie să fie decupate cu foarfece și trebuie să aibă exact forma și dimensiunea celor reprezentate pe poster.

Pot fi folosite numai materialele care au fost furnizate cu plicuri de resurse sau cele care au fost cumpărate, dăruite sau schimbate.

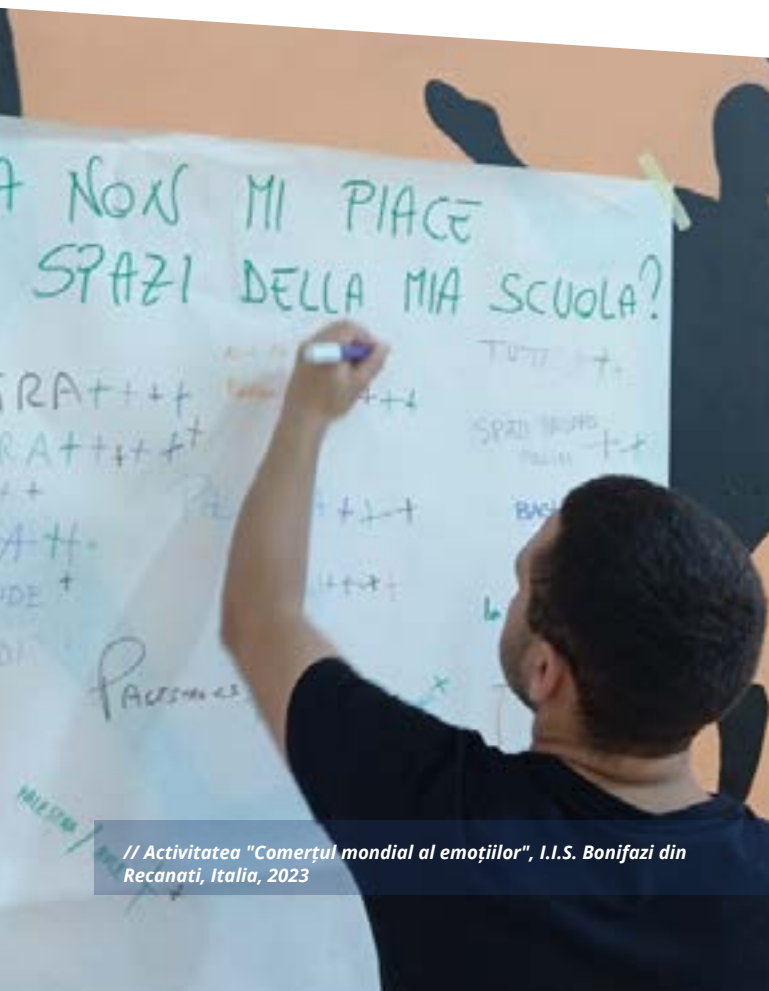
Este interzis să furi, să sustragi sau să folosești forța fizică.

Jucătorul individual trebuie să acționeze pentru binele grupului său și, prin urmare, trebuie să fie de acord cu colegii săi de echipă asupra a ceea ce trebuie să facă.

Ceea ce spune sau decide directorul se aplică și trebuie respectat.

Dacă aveți nevoie, puteți introduce și regula: nu stați mai mult de 3 secunde în apropierea afișului, pentru a păstra dinamica și mișcarea oamenilor.

Facilitatorul nu mai dă explicații, cel mult repetă re-



gulile și apoi începe jocul. În acest moment, grupurile își pot deschide plicurile cu resurse și pot începe să lucreze.

După câteva minute de incertitudine și perplexitate, grupurile vor începe să se deplaseze în sală din proprie inițiativă și să încerce primele contacte și schimburi.

Prin urmare, relațiile dintre grupuri sunt (respectând întotdeauna regulile de mai sus) complet libere. Grupurile pot comunica, schimba informații și lucruri, se pot înțelege, separa, izola etc. în funcție de deciziile pe care le iau în interiorul lor. Deoarece scopul este de a câștiga cât mai mult posibil, contactele cu alte grupuri se vor face, evident, și din punctul de vedere al convenienței dumneavoastră.

TIMP

Pentru activitatea de producție și comerț poate fi estimat un timp de aproximativ 60 de minute. Acest timp poate fi redus sau prelungit de către director în funcție de evoluția jocului.

ACȚIUNILE POSIBILE ALE FACILITATORULUI ÎN TIMPUL JOCULUI

Directorul este în primul rând un observator al dinamicii dintre grupuri și al strategiilor grupurilor individuale de creștere a producției. Poate fi foarte util dacă ia notițe, de exemplu, pentru a nota costul acelorși materiale în timpul jocului și, în acest fel, colectează elemente utile pentru faza de evaluare finală.

Pentru a anima jocul, pentru a stimula grupurile individuale care se află în situații de impas și, mai ales, pentru a introduce schimbări în joc care să aducă simularea mai aproape de realitate, facilitatorul poate introduce elemente noi pe care le comunică pur și simplu cu voce tare (poate urcându-se pe un scaun) publicului sau pe ascuns grupurilor individuale. Bancherul trebuie să conștientizeze imediat acest lucru pentru a-și putea ajusta controalele și calculele.

Modificările pot afecta diferite aspecte, cum ar fi:

Un echivalent al acestei situații din lumea reală poate fi găsit în istoria Zambiei: în această țară, cuprul a fost cunoscut și folosit la scară mică timp de sute de ani, dar foarte puțini oameni au realizat ce se întâmpla atunci când englezii au început să extragă minereul și să îl încarce pe nave cu destinația Anglia. Alte exemple

vin din Chile, pentru minereurile de cupru, sau din Insulele Gilbert din Pacificul de Sud, pentru fosfați.

Prețurile: formele individuale pot fi reduse sau mărite în valoare; în acest caz, grupurile care dețin mijloacele de a le obține (vezi Busola pentru cercuri...), nu mai obțin avantajul de dinainte. (Este ceea ce se întâmplă de fapt cu anumite țări care, din cauza unei schimbări în situația mondială, se trezesc dotate cu tehnologii învechite).

Disponibilitatea resurselor: facilitatorul poate furniza unuia dintre grupuri o anumită cantitate de materie primă (foi de hârtie) sau poate anunța lumea (adică celelalte grupuri) că a fost descoperit un nou zăcământ. Dacă această "descoperire" este făcută atunci când participanții aproape că au rămas fără hârtie, se pot produce schimbări dramatice în relațiile dintre grupuri. (O situație analogă din lumea reală este reprezentată, de exemplu, de descoperirea unui zăcământ de petrol).

Informații confidențiale privind resursa "cărți colorate": două grupuri au cărți colorate cu care nu știu ce să facă și pe care le pot chiar uita. În lumea reală, acesta este cazul unei resurse a cărei țară proprietară nu-i cunoaște valoarea sau chiar nu-i cunoaște proprietatea. Directorul poate informa în secret celelalte grupuri că acest material are o anumită valoare (pe care o va comunica bancherului): dacă acestea reușesc să livreze formele lor geometrice bancherului echipat cu o foaie din acel material, vor primi o plată în numerar echivalentă cu de patru ori valoarea inițială. Este probabil ca grupurile care dețin fișa, fără să-i cunoască valoarea, să o vândă ieftin, iar grupurile care o cumpără să obțină profituri mari.

Împrumuturi: Banca poate împrumuta bani la rate mai mari sau mai mici pentru diferite grupuri.

Cooperarea tehnologică: Banca sau directorul de joc poate achiziționa bunuri tehnologice, cum ar fi foarfece etc., în schimbul unei părți din producție.

Acorduri comerciale: directorul oferă beneficii economice, de exemplu, furnizarea gratuită de materii prime, celor care aderă la un acord care prevede, de exemplu, că doar anumite forme sunt produse și la un preț mai mic. Acordurile între grupuri pot fi, de asemenea, promovate pentru beneficii reciproce. Un exemplu cunoscut de toți tinerii este cel al CEE.

Colonizarea: Un grup deosebit de puternic poate oferi "protecție" unui alt grup, promițând că drepturile sale

vor fi respectate. Istoria este plină de astfel de exemple.

Asociații ale țărilor producătoare: grupurile mai bogate în foi de hârtie (adică în aceeași materie primă) pot conveni asupra unui acord pentru a stabili prețurile de vânzare față de țările bogate, evitând astfel concurența între ele. Exemple: OPEC (țările exportatoare de petrol); IBA (Asociația Internațională a Bauxitei); UBEC (Uniunea țărilor exportatoare de banane).

Cele mai multe dintre aceste evenimente și altele pot avea loc, la scară mai mică, chiar și între grupuri individuale, care pot intra, prin urmare, în relații de cooperare și interdependență, dar și în relații de dependență și exploatare sălbatică, în funcție de raportul de forțe existent între diferiții actori de pe scenă.

C TEVA INDICAȚII PENTRU DISCUȚII

Dacă jocul decurge așa cum a fost planificat, în curând va deveni clar că situația inițială nu este aceeași pentru toată lumea. Grupurile nu au resurse comparabile și se vor plânge curând de acest lucru.

După ce jocul s-a terminat, sentimentul de frustrare și furie al jucătorilor care au pierdut va fi un bun punct de plecare pentru discuții. Este convenabil ca facilitatorul de joc să clarifice imediat faptul că nu este vorba doar de un joc, ci de un fel de "model" care reflectă situații reale. Următorul pas ar putea fi acela de a examina împreună nedreptățile sistemului și dificultățile de a realiza un sistem comercial echitabil între țările care dețin resursele naturale sau minerale și țările care dețin instrumentele tehnologice, culturale etc. Ar putea fi utilă analiza sentimentelor de furie, descurajare și violență potențială pe care le trăiesc unele grupuri în timpul jocului: sentimente similare sunt trăite de populațiile din lumea a treia față de țările industrializate.

Discuția ar trebui să fie urmată de citirea unor documente actualizate privind problema.

Repartizarea participanților:

Grupa 1

Nr. de jucători: 2-3

Tip de resursă Nivel A

Grupa 2

Nr. de jucători: 2

Tip de resursă Nivel A

Grupa 3

Nr. de jucători: 3-4

Tip de resursă Nivel B

Grupa 4

Nr. de jucători: 5-6

Tip de resursă Nivel B

Grupa 5

Nr. de jucători: 3-4

Tip de resursă Nivel C

Grupa 6

Nr. de jucători: 5-6

Tip de resursă Nivel C

Apoi începe a doua parte, care vizează împărtășirea emoțiilor și sentimentelor trăite. În această fază este esențial ca participanții să vorbească și să exprime ceea ce simt cu o libertate absolută, chiar și cu indignare sau aroganță, fără a se simți judecați: faza de joc servește de fapt la mobilizarea unei serii de sentimente (dorința de victorie, frustrare, entuziasm, răzburare, sentiment de nedreptate, disperare, tristețe, plictiseală, abandon, furie...) care reprezintă baza analizei și a reflecției conștiente. Facilitatorii marchează sentimentele și emoțiile exprimate pe un poster mare agățat pe perete, convenind cu participanții asupra cuvântului potrivit care le reprezintă și invitându-i să aprofundeze acel sentiment și să îl explice.

Odată cu reflecțiile, facilitatorii verbalizează și posibile situații de modificat în joc legate de emoția resimțită, idei despre cum ar putea fi evitate sentimentele de deznădejde și nedreptate, în favoarea unor procese de solidaritate, cooperare și echilibru. Ulterior se poate face împărțirea în grupuri mici de 6-8 participanți, care, pornind de la cuvintele scrise pe afiș, au posibilitatea de a reproiecta jocul în sine, discutând posibile propuneri de modificare a jocului care trebuie notate pe o fișă de hârtie.

În această fază a jocului, facilitatorii pot introduce în cadrul grupurilor unele elemente care să conecteze jocul cu realitatea, comparând unele dinamici cu dinamica reală a pieței globale, stimulând astfel reflecția asupra posibilităților de transformare și schimbare necesare. Facilitatorii au, de asemenea, sarcina de a stimula imaginația, de a-i împinge pe oameni să gândească altfel, explicându-le că scopul este de a restructura jocul însuși cu ajutorul imaginației.

Activitatea se încheie cu o nouă etapă a adunării, în care propunerile de modificare notate de grupuri sunt

atârdate lângă posterul cu emoții și devin subiect de dezbateră.

Facilitatorii introduc apoi mai multe elemente de realitate în reflecție, creând o paralelă continuă între joc, modificările jocului, realitate, modificările realității. Adunarea poate dura pe baza participării, a ideilor, a stimulilor, a dorinței de a cunoaște mai multe date.

Resursele necesare:

Materiale și echipamente: mese, scaune, 300 de coli de hârtie albă, 15 coli de carton colorat, 8 foarfece, 5 rigle, 5 pătrate geometrice, 2 pătrățele, 2 raportoare, 14 creioane, 3 compasuri, markere, bandă adezivă.

1 poster mare și 4 sau 5 postere medii, în funcție de numărul de grupuri.

Bani de hârtie:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1YF6vx3Yfn7U3rt7V7hU12RbG-ILuAjSH> <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1YF6vx3Yfn7U3rt7V7hU12RbG-ILuAjSH>

Aici există o formă de bază a banilor de hârtie care ar putea fi folosită în joc.

Spațiu: o sală mare pentru a găzdui toți participanții.

Resurse umane: 2 sau 3 facilitatori.

Adaptări și capcane:

Jocul trebuie să fie modulat în funcție de numărul de participanți, schimbând numărul de grupe în a doua fază.

Riscul de „a da spoiler” cu privire la conținutul jocului.

Excesul de inegalitate care generează dezinteresul față de „statele cele mai slabe”.

Participanții pot întâmpina dificultăți în a-și împărtăși sentimentele și emoțiile dacă jocul nu i-a implicat suficient.

Adaptarea poate include opțiunea de a adăuga anumii parametri de joc. De exemplu, pentru a insera aspecte ale discriminării la locul de muncă (pe bază de rasă, religie, sex, sarcină, identitate de gen, orientare sexuală, handicap, vârstă...)

Sau mai multe opțiuni în cadrul muncii, cum ar fi existența unui sindicat sau alte variante legate de drepturile lucrătorilor.

criterii și indicatori de evaluare pe obiective:

Criterii:

Să poată participa la o dinamică de joc-acțiune în grup.

Indicatori:

Numărul de intervenții.

Numărul de propuneri.

Numărul de intervenții privind propunerile externe.

Stimularea competențelor transversale și de viață.

Criterii:

Să fie capabili să comunice, să se exprime, să asculte, să urmărească evoluția jocului

Indicatori:

Numărul de interacțiuni.

Numărul de conflicte între participanți sau membri ai aceluiași grup.

Numărul de cereri adresate directorului de joc.

Numărul de strategii de rezolvare a problemelor implementate.

Activați și faceți vizibile comportamentele și modalitățile de acțiune și de gândire ale participanților.

Criterii:

Să fie capabili să explice propria strategie de joc sau un ciclu de acțiuni + să fie capabili să înțeleagă acțiunile celorlalți.

Indicatori:

Numărul de intervenții (în cadrul adunării) care explică strategiile.

Numărul de intervenții privind strategiile posibile și nerealizate.

Activarea unei reflecții critice asupra evenimentelor actuale.

Criterii:

Capacitatea de a sesiza legăturile dintre joc și realitate.

Indicatori:

Numărul de intervenții realizate pe tema legăturilor dintre joc și realitate (în adunare).

Numărul de elemente de realitate identificate în joc.

Numărul de sugestii pentru modificări ale jocului.

Conștientizarea problemelor de solidaritate și egalitate.

Criterii:

Să fie capabili să recunoască inegalitățile și să pună în aplicare procese democratice de egalitate.

Indicatori:

Numărul de proteste (în joc) legate de condițiile de inegalitate

Numărul de intervenții (în cadrul adunării) care identifică condițiile de asimetrie între regulile jocului.

Numărul de intervenții care surprind diferitele tipuri de emoții resimțite legate de condițiile materiale ale jocului (de exemplu, "Sunt supărat, dar pentru că am fost dezavantajat").

Consolidarea capacității de a exprima emoțiile și sentimentele.

Criterii:

Să fie capabili să verbalizeze și să-și exprime emoțiile.

Indicatori:

Numărul de intervenții în care sunt verbalizate emoțiile sau sentimentele.

Numărul de intervenții în care se reflectă asupra unei emoții sau a unui sentiment trăit de sine sau de alții.

Stimularea cooperării și a reflecției.

Criterii:

Să fie capabili să lucreze în grupuri, să se coordoneze, să compare și să acționeze împreună.

Indicatori:

Numărul de interacțiuni între membrii grupului.

Numărul de propuneri făcute în grupuri.

Numărul de minute petrecute lucrând împreună la aceeași activitate.



FLASHMOBUL BUNURILOR COMUNE

Activitatea urmărește să sporească capacitatea de acțiune, de exprimare, de transformare și de conștientizare a propriilor locuri în care trăiesc tinerii. Aceasta poate lua forma unui Flashmob sau a unui proces lung de co-planificare și transformare, care să se desfășoare în interiorul sau în afara școlii, în interiorul sau în afara centrului comunitar.

Ideea nu este de a face o activitate „pentru” tineri, ci de a propune o activitate de impact colectiv care să se desfășoare „cu” tinerii. Ideea este aceea de „apel la mobilizare”, de activare a tinerilor, care, în acest fel, nu sunt imediat considerați ca „utilizatori” ai spațiului pentru tineret, ci ca protagoniști direcți ai unei acțiuni pe care cineva din spațiul pentru tineret (educatori) o stimulează. Făcând-o împreună, introducem direct spațiul comunității în a face, a acționa împreună, conectându-l astfel cu emoții pozitive și sentimente de apartenență și capabilitate.

Această activitate a fost aleasă tocmai pentru că permite conectarea dimensiunii de identitate cu cea de a face un lucru împreună. Elementul de inovație și creativitate: este o activitate care acționează asupra spațiului public, jucându-se cu granița dintre legalitate și ilegalitate, revendicând dreptul de a trăi orașul ca pe ceva propriu și ca pe un bun pentru toți.

Obiectivele specifice ale acestei activități sunt următoarele:

Stimularea de noi idei și procese interactive în rândul tinerilor.

Introducerea ideii că spațiul public poate fi un loc comun, un bun comun.

Activarea unei experiențe limită care să conducă la reflecție asupra unor concepte precum legalitatea și ilegalitatea, dreptatea și nedreptatea, acțiunile care trebuie să fie efectuate și acțiunile care nu trebuie efectuate.

Permiteți practicarea unei experiențe colective, nu individuale, prin intervenția într-un spațiu de gândire și creație comună.

Rezultatele așteptate sunt:

Participare bună la inițiativă.

Creșterea participării la activitățile ulterioare ale cen-

trului social cunoscând "stilul cultural și educațional".

Creșterea consensului cetățenilor față de activitățile centrului social.

Crearea unei comunicări informale între tineri.

Transformările ca punct de discuție, de impact, de stimulare constantă.

Producerea unei transformări vizibile.

Participanți (număr și origine).

Participanți:

8 - 80 de participanți cu vârste cuprinse între 10 și 30 de ani

Metodologie:

Cooperare; dezbateri (adunare); Guerrilla (cărți, grădinărit, cultural).

Activitatea pas cu pas:

Schema activității (care poate dura de la 3 la 20 de ore, în funcție de timpul disponibil, de posibilitățile de impact, de disponibilitatea de a o introduce împreună cu procesele de laborator, etc...) este următoarea:

Adunarea - co-planificare - punere în funcțiune.

Dacă doriți să interveniți pe suprafețe mari care necesită un material complex care nu este disponibil, se recomandă să efectuați montajul cu câteva zile înainte de transformare. Astfel, veți avea timp să achiziționați materialele necesare și să planificați intervențiile de transformare.

Propunerea de bază este de a desfășura activitatea în 4 ore, conform următoarelor etape.

Adunarea este un moment foarte important și foarte concret: servește la definirea metodei de lucru și la identificarea spațiului care va fi transformat împreună cu tinerii. Acesta poate fi un loc de joacă sau o zonă școlară, poate fi un cartier al orașului sau o sală de clasă, un loc imaginar sau un mediu intern. Este important ca spațiul identificat să răspundă la nevoile specifice ale participanților, la un obiectiv al organizatorilor sau, în orice caz, la o nevoie: aceasta este ceea ce stimulează imaginația, motivația și capacitatea de transformare.

Montaj:

După un moment de cunoaștere, se prezintă activitatea. Explicația este importantă pentru că poate cap-

ta atenția, poate destabiliza, poate lansa un plan de acțiune surprinzător (care durează câteva ore), pentru că ipoteza de a interveni în spațiul public sau comun este ceva nou. Animatorii trebuie să știe care sunt limitele intervenției, definind astfel un potențial câmp de acțiune (curtea școlii, piața, cartierul, întregul oraș) și deschizând astfel o dezbatere care ține laolaltă temele (ce se înțelege), locurile (unde se înțelege) și modalitățile (cum se înțelege).

Se identifică teme și elemente de transformare: sarcina facilitatorului este de a stimula o macro-planificare unică, care să permită definirea intervențiilor într-un mod lizibil. De exemplu: dacă ne desfășurăm activitatea într-o piață, o facem cu cretă sau cu panouri publicitare, astfel încât fiecare să transmită mesaje diferite, dar folosind un suport comun care poate fi încadrat într-o idee generală care să îi includă pe toți (de exemplu: piața devine piața democrației, a vocii copiilor).

Această fază poate dura între 40 de minute și 2 ore, în funcție de timpul disponibil și de cunoștințele pe care tinerii le au unii cu alții.

Co-planificare:

Apoi trecem la a doua fază, care poate fi colectivă (deci legată de adunare) sau în grupuri mici, în funcție de diferitele tipuri de intervenții. Odată găsit materialul, tinerii co-planifică intervenția specifică, încep să construiască, să asambleze, să scrie, să discute. Este important ca această fază să nu fie generalistă, ci concretă și să vizeze punerea în aplicare; Facilitatorii vor coordona intervențiile, vor stimula soluțiile creative, vor extinde paleta posibilităților prin verificarea și discutarea riscurilor și semnificațiilor pe care le propun copiii. Va fi foarte important să se facă legătura între acțiune și asumarea responsabilității pentru aceasta.

Punerea în funcțiune:

Cea de-a treia fază este cea de realizare: intervine în spațiul public producând transformarea așteptată. Această fază include și o parte de "comunicare" sau de diseminare a propriei acțiuni, ceea ce facilitează reflecția asupra acesteia și pune în valoare faptul că în societatea de comunicare este întotdeauna important să se producă un sens care să ajute la interpretarea a ceea ce se face cu adevărat.

Resurse necesare:

Lista materialelor, a echipamentelor, a spațiului și a

resurselor umane necesare.

Materiale și echipamente: tot ceea ce adunarea consideră necesar.

Resurse umane: 2 facilitatori

Adaptări și capcane:

Realizarea a ceva prea puternic pentru comunitate, care nu este acceptat.

Dispersia tinerilor, care pierd din vedere obiectivele transformării.

Acțiune individuală deconectată de deciziile comune.

Lipsa de prezență la momentul reuniunii.

Activare parțială, cu abandon înainte de realizarea completă a transformării.

Lecturi suplimentare (dacă este necesar).

Criterii și indicatori de evaluare pe obiective:

Stimularea de noi idei și procese interactive în rândul tinerilor.

Criterii:

Să fie capabili să propună idei și să inventeze situații noi legate de un context specific.

Indicatori:

Numărul de intervenții.

Numărul de propuneri.

Numărul de intervenții privind propunerile externe.

Introduceți conceptul conform căruia spațiul public poate fi un loc comun, un bun comun.

Criterii:

Să fie capabili să gândească în contextul de referință, public sau privat (de obicei public), ca un bun al comunității în raport cu care cineva are dreptul să se exprime.

Indicatori:

Numărul de intervenții care afirmă dreptul de a decide în acel loc.

Numărul de ori în care se răspunde la îndoielile privind legitimitatea exprimării publice.

Numărul de ori în care este confruntată (și poate rezolvată) o dezbatere despre riscul de a fi pedepsit sau persecutat de lege în ceea ce privește dreptul lor la transformare.

Activați o experiență limită care să conducă la reflecție asupra unor concepte precum legalitatea și ilegalitatea, dreptatea și nedreptatea, acțiunile care trebuie să fie efectuate și acțiunile care nu trebuie efectuate.

Criterii:

Să poată face distincția între dreptate și legalitate, întrebându-se despre legitimitatea încălcării sau a nerespectării unei legi sau a unui obicei cultural.

Indicatori:

Numărul de întrebări legate de aspecte legate de legalitate și legitimitate.

Numărul de soluții găsite împreună cu o întrebare specifică sau o îndoială privind legitimitatea.

Permiteți practicarea unei experiențe colective, nu individuale, prin intervenția într-un spațiu de gândire și creație comună.

Criterii:

Capacitatea de a se compara cu ceilalți și de a dezvolta o gândire comună, care depășește poziția individuală a fiecăruia.

Indicatori:

Numărul de soluții găsite în comun.

Numărul de intervenții decisive în fața unei confruntări între poziții individuale.

Elaborarea sau nu a unui plan global comun și aprobat în comun.

MONOPATIA ALLILEGGIIS – SOLIDARITY TRACKS (GRECIA)

Nevoi care trebuie acoperite de activități

În cadrul activității "IO1 Survey" și lucrând cu un **focus group de tineri din comunitate, au fost identificate următoarele nevoi pe care s-a bazat această entitate pentru crearea celor două activități:**

Principalele activități pentru care tinerii se arată interesați sunt:

Cântatul la instrumente sau învățarea muzicii, ieșirile cu prietenii, sportul și activitățile fizice, petrecerea timpului liber cu familia, jocurile video și concursurile online, participarea la cluburi de știință, drumețiile, vizionarea de filme și teatru, cititul cărților. Tinerii și-ar dori ca spațiul comunitar să aibă mai multă atitudine și comportament al persoanelor implicate în comunitate, mai multe oportunități de voluntariat și participare, mai multe spații dedicate comunității, evenimente culturale, educaționale și non-formale, accesibilitate și deschidere. Vorbind de probleme ale comunității, tinerii s-au referit la vânzarea și privatizarea plajei Kastro, una dintre plajele insulei, la rasism și discriminare, la neglijența municipalității și la lipsa ofertei culturale. Acest lucru îi determină să dorească schimbări, cum ar fi amenajarea unui cinematograful, abordarea problemei gunoierului și a educației ecologice, reducerea costurilor de trai și luarea de măsuri în privința animalelor fără stăpân.

Pe baza acestor răspunsuri, au fost create următoarele activități:

ECO-RALI

Această activitate se bazează pe conceptul de cursă de orientare și raliu fotografic care are loc într-un mediu natural sau urban. Este o cursă în timpul căreia vom căuta indicii. Participanții, împărțiți în echipe, trebuie să meargă în diferite puncte din orașul lor și să îndeplinească provocări specifice pentru a sensibiliza publicul cu privire la problemele de mediu. Între timp, ei pot, de asemenea, să își descopere comunitatea dintr-o altă perspectivă și să se recunoască cu mediul local.

Această activitate conectează diferite aspecte pozitive

pentru a influența angajamentul tinerilor. Ideea a fost de a include aspecte culturale prin crearea unui itinerar de raliu cu părți culturale și obiective turistice ale orașului. Tinerii pot descoperi mediul lor local dintr-o altă perspectivă. În plus, această activitate include activitate intelectuală și fizică, deoarece participanții rămân activi mergând dintr-un loc în altul. Un alt aspect important este tema aleasă pentru această activitate, și anume mediul înconjurător. Putem observa o lipsă de conștientizare a tinerilor din localitate față de protecția mediului. Prin participarea la provocările pedagogice, ideea a fost ca tinerii să învețe fapte importante și, de asemenea, să fie creativi și implicați. Ne propunem ca prin această activitate tinerii să poată întreprinde acțiuni și comportamente ecologice pozitive pentru mediu.

Obiectivele specifice ale acestei activități sunt următoarele:

Stimularea lucrului în echipă.

Reconectarea și aprecierea mediului înconjurător și consolidarea sentimentului de apartenență la comunitatea locală.

Stimularea spiritului de observație, a autonomiei, a reflecției participanților și a spiritului de echipă al acestora.

Toate provocările cu care se confruntă tinerii.

Rezultatele învățării:

Conștientizarea și înțelegerea problemelor și preocupărilor comunității locale și ale mediului înconjurător.

Stabilirea de conexiuni între perspectivele tinerilor și comunitatea lor.

Implicarea tinerilor în învățare prin abordarea provocărilor de mediu.

Demonstrarea grijii față de mediu prin identificarea problemelor care îl amenință și pe locuitorii săi.

Înțelegerea responsabilității sociale ca cetățeni.

Capacitatea de a recunoaște implicațiile globale ale acțiunilor echipei lor.

Participanți:

Minim 6 participanți, tineri din localitate. Cu cât mai mulți participanți, cu atât mai bine, dar este nevoie de resurse umane (pentru a se adapta la numărul de

participanți și la provocări). De la 3 la 5 participanți pe echipă. Minim 2 echipe.

Metodologie:

Un spațiu de orientare profesională cu întrebări, jocuri, chestionare și puzzle-uri pe teme legate de mediu, munca în echipă, activitatea fizică și învățarea prin experiență.

Activitatea pas cu pas:

Descrierea pas cu pas ar trebui adaptată în funcție de fiecare oraș în care urmează să se desfășoare activitatea. În studiul nostru de caz, activitatea s-a desfășurat în orașul Lefkada, care are o populație de aproximativ 10 000 de locuitori. Raliul a fost organizat pe un perimetru de aproximativ 1,5 km în orașul vechi, care este zona cu cele mai multe obiective turistice. Urmărim acești pași:

Pregătirea::

Identificați locurile de interes și itinerariul pe care tinerii îl vor urma în timpul activității.

Pregătiți indicii legate de locurile selectate (scrieți indicațiile, faceți fotografii ale împrejurimilor, identificați locația GPS).

Creați o provocare pentru fiecare loc din raliu. De exemplu: selectați 6 locuri și, prin urmare, 6 provocări: 3 locuri pentru chestionar (fiecare loc cu o temă specifică de întrebări legate de problemele comunității locale, cum ar fi poluarea mării, poluarea cu plastic și sursele de energie); 1 loc pentru creație în care tinerii trebuie să adune între timp tricouri vechi într-o plasă pentru a conștientiza importanța reciclării și a obiectelor reutilizabile; 1 loc care constă în găsirea unui indiciu într-o cutie plină de gunoaie reciclate fără să se uite. În același timp, tinerii primesc informații legate de reciclare; 1 punct constând în aruncarea gunoiului în containerul corespunzător.

Strângeți toate resursele necesare (materiale pentru provocări și resurse umane pentru a conduce provocările).

Promovați acțiunea în rândul tinerilor și invitați-i la un anumit moment și într-un anumit loc.

Implementarea:

•Instalați toate locurile de desfășurare a provocărilor cu materialele necesare (activitate de provocare și

piste) și persoanele responsabile.

Primiți participanții la punctul de întâlnire și formați echipele. Acest lucru se poate face, eventual, cu un facilitator condus de un facilitator. Apoi, explicați-le conceptul și ceea ce vor trebui să facă: fiecare echipă va primi un indiciu (o fotografie, o locație GPS, cuvinte cheie...) care îi va duce la următorul punct unde va trebui să facă o provocare pentru a primi indiciul care îi va duce la următorul punct unde se află următoarea provocare etc. până când vor ajunge la ultimul punct unde există o surpriză (de exemplu, un mic bufet cu băuturi și gustări).

Dați primul indiciu tuturor echipelor și începeți raliul.

La finalul raliului, ultimul loc aștepta echipele cu un bufet local cu gustări și băuturi. De data aceasta participanții pot fi chestionați cu privire la activitate.

Nr. de facilitatori este în funcție de numărul de provocări (unul pentru 2 poziții și unul în plus pentru a urmări întregul proces).

Indicii tipărite (câte unul pentru fiecare echipă) pentru fiecare loc care trebuie găsit și care vor fi date participanților pas cu pas în timpul activității.

Chestionar pregătit și tipărit pe hârtie cu răspunsurile corecte care trebuie date și sursele de informare

Tricouri vechi, foarfece, o masă.

Cutie de carton plină de gunoi reciclat colectat, cu indiciul ascuns înăuntru.

Coșurile de gunoi și gunoaiile reciclate colectate pentru a fi aruncate înăuntru.

Masă, gustări, băuturi, pahare pentru punctul final și, eventual, un cadou pentru echipa câștigătoare.

Kit de prim ajutor în caz de urgență.

Această listă nu este exhaustivă și ar trebui adaptată în funcție de provocările identificate. Aceasta este o activitate în aer liber.

Adaptări și capcane:

Raliul de orientare poate fi adaptat în multe feluri, de exemplu, prin alegerea unei teme diferite, a unui grup țintă sau a unei locații diferite, și diferite tipuri de provocări (jocuri, chestionare, acțiuni care implică localnici, ateliere creative, curățenie, etc.).

Punctul de întâlnire poate fi centrul comunitar/de tineret, unde participanții se pot implica în spațiu. De acolo, puteți începe cu o discuție despre mediu pentru a introduce tema raliului și jocuri mici pentru a energiza și a crea echipele.

Este preferabil să aveți un lider pentru fiecare punct de provocare pentru a conduce activitatea. În cazul în care resursele umane sunt insuficiente, o provocare poate fi doar să găsească indiciul ascuns undeva la începutul activității. În acest caz, trebuie specificat clar pe indiciul dat pentru a direcționa sau cu un semn pe loc.

De asemenea, este recomandat să implicați un facilitator general care poate urmări întregul proces și poate adapta situația în cazul unei situații neașteptate (accident cu un participant, echipament pierdut sau fără indicii care necesită reorientare). Facilitatorul poate lua cu el trusa de prim ajutor și ar fi util dacă s-ar putea deplasa cu bicicleta pentru a ajunge ușor la participanți între fiecare punct.

În funcție de numărul de participanți, poate fi de asemenea util să adaptați itinerariul pentru a evita ca toate echipele să ajungă simultan la aceeași provocare, astfel încât echipele să poată urma rute diferite și ordinea punctelor.

În cazul nostru, implicăm și voluntari europeni în echipa de pregătire pentru a ajuta ca lideri ai provocărilor.

Pentru zone mai mari, o altă opțiune poate fi să facem raliul cu bicicletele și astfel să introducem un mijloc de transport ecologic.

Anexe:

Idei pentru provocări:

Tutorial video pentru a crea o geantă cu un tricou vechi: <https://www.youtube.com/watch?v=zgpaM3u2zng>

Organizați obiectele în funcție de tipul de plastic (oferiți diferite obiecte din plastic cu informații accesibile despre ce tip de plastic este și cereți participanților să le clasifice).

Curățați o zonă de gunoai.

Pregătiți chestionare cu variante multiple de răspuns pe probleme de mediu, de preferință legate de comunitatea locală.

Coșuri de reciclare: Participanții trebuie să arunce deșeurile (colectate în prealabil) în coșul corespunzător categoriei lor de reciclare.

Cutia cu indicii: o pistă este ascunsă într-o cutie cu mai multe obiecte reciclate în interior. Participanții trebuie să găsească indiciul prin atingere cu ochii legați. Indiciul poate indica informații cheie. De exemplu, cutia conține greutatea medie a deșeurilor generate de o gospodărie. Vizitați o organizație locală de mediu și realizați un scurt interviu.

Criterii și indicatori de evaluare pe obiective:

Obiectivul 1: Creșterea gradului de conștientizare a problemelor comunitare și de mediu.

Criterii:

Dobândirea de cunoștințe: evaluați cât de mult au învățat participanții despre problemele de mediu și comunitare pe care le-au ales.

Nivelul de angajament: măsurați nivelul de interes și de implicare în provocările legate de aceste probleme.

Indicatori:

Sondaj/chestionar post-eveniment pentru a măsura cunoștințele participanților cu privire la aspectele cheie.

Numărul de întrebări puse și de răspunsuri bune date în timpul provocărilor din cadrul activității.

Numărul de participanți și participarea activă la provocările legate de subiectele alese.

Obiectivul 2: Aduceți tinerii împreună pentru a participa la o activitate de lucru în echipă.

Criterii:

Lucrul în echipă și colaborarea: evaluați modul în care participanții au lucrat împreună în echipele lor.

Finalizarea sarcinilor: măsoară finalizarea cu succes a provocărilor de raliu ecologic care necesită muncă în echipă.

Indicatori:

Observațiile facilitatorilor privind dinamica muncii în echipă în timpul provocărilor.

Procentul de provocări finalizate de fiecare echipă.

Feedback din partea participanților cu privire la experiența lor în echipă la sfârșitul activității.

Obiectivul 3: Reconectarea participanților cu mediul înconjurător și consolidarea sentimentului de apartenență.

Criterii:

Evaluați în ce măsură participanții se simt mai conectați la mediul lor local.

Să măsoare sentimentul de apartenență al participanților la comunitatea locală.

Indicatori:

Sondaj post-eveniment/discuție de grup/testament în care participanții sunt întrebați cu privire la schimbarea percepției lor asupra mediului și a apartenenței la comunitatea lor.

Numărul de participanți care se simt mai conectați cu mediul și comunitatea lor, după activitate.

Obiectivul 4: Stimularea observației, a autonomiei, a reflecției și a spiritului de echipă.

Criterii:

Evaluați capacitatea participanților de a observa mediul înconjurător, de a gândi critic și cu spirit de echipă în timpul raliului ecologic.

Indicatori:

Observațiile și comentariile facilitatorilor care oferă informații despre nivelurile de autonomie, gândire critică și abilități de rezolvare a problemelor ale participanților în timpul activității.

Autoevaluarea de către participanți a contribuției pe care o percep la succesul echipei lor și a capacității lor de a colabora eficient.



Activitate WE HAVE A MESSAGE

Această activitate este o simulare de reflecție individuală și de grup pentru dezvoltarea abilităților de argumentare și dezbateră pe teme sociale și comunitare legate de participarea tinerilor. Scopul acesteia este de a sensibiliza tinerii cu privire la problemele sociale și comunitare, de a crea un spațiu de discuție, de a genera idei între colegi și de a inspira tinerii să întreprindă acțiuni pozitive pentru comunitatea lor / centrul de tineret.

Această activitate ține cont de implicarea tinerilor din comunitate și de viziunea lor asupra mediului în care trăiesc / centrului de tineret. De asemenea, aceștia trebuie să fie ascultați și implicați în anumite decizii care privesc zona lor comunitară. În acest fel, tinerii se simt împuterniciți și își asumă responsabilitatea pentru acțiunile lor.

Activitatea consolidează responsabilitatea și participarea tinerilor. Îi încurajează să gândească, să acționeze și să își asume responsabilitatea pentru propriile decizii și într-un proces de colaborare cu colegii lor.

Obiectivele specifice ale acestei activități sunt următoarele:

Crearea condițiilor pentru participarea activă a tinerilor la construirea mediului lor / spațiului comunitar / centrului de tineret.

Cunoașterea opiniei tinerilor despre mediul în care activează și cunoașterea lucrurilor care ajută sau interferează cu participarea lor activă.

Crearea unei dezbateri despre responsabilitatea fiecăruia pentru viață, mediul comunitar și investiția sa în procesul decizional.

Formarea gândirii argumentative și analitice.

Încurajarea tinerilor să reflecteze asupra provocărilor și oportunităților comunității lor și împuternicirea lor de a propune soluții și de a acționa.

Rezultatele așteptate sunt:

Această activitate le va permite tinerilor să se implice mai mult în crearea de idei colective. Ei vor împărtăși un moment de învățare din experiența altora. Acest lucru le va permite să înțeleagă mai bine ideea de comunitate și dezvoltarea problemelor legate de spațiul comunitar / centrul de tineret în care participă.

Tinerii vor avea ocazia de a-și exprima vocea și opinia

cu privire la problemele comunității. Ei vor discuta aceste probleme și vor căuta soluții de la egal la egal pentru a-și dezvolta abilități precum argumentarea, gândirea critică și capacitatea de dezbateră.

La finalul activității, se poate crea un document în care sunt colectate toate problemele menționate și soluțiile propuse, care poate fi apoi împărtășit cu autoritățile locale, factorii de decizie sau alte părți interesate.

Ulterior, se poate organiza o altă sesiune în care să se introducă jocuri pentru a stimula participarea activă și importanța voluntariatului/executării de acțiuni.

Ulterior, animatorul poate conduce o scurtă sesiune pentru a prezenta toate oportunitățile posibile de participare a tinerilor în comunitatea lor, cum ar fi voluntariatul.

Participanți:

Până la 30 de participanți (flexibil).

Metodologie:

Învățare experiențială, educație între egali, metodologie simbolică și conceptuală de dezbateră/comunicare, cooperare, ascultare activă și participare.

Activitatea pas cu pas | Activitatea este împărțită în 3 părți:

Procesul de brainstorming:

Așezați mesele cu scaune în jurul lor, cu un anumit spațiu între ele pentru a facilita discuțiile la fiecare masă, și puneți hârtie și markere pe mese.

Toți tinerii sunt împărțiți în grupuri, de preferință cu ajutorul unei activități specifice de către facilitator.

În primele 5 minute, participanții scriu individual cel puțin 6 lucruri care le plac cel mai mult la comunitatea/centrul lor de tineret.

Reprezentare și dezbateră:

În continuare, grupul va discuta despre lucrurile pe care fiecare participant le-a notat și va conveni asupra celor mai importante trei elemente pentru ei și va răspunde la întrebarea "de ce?", scriind cel puțin trei răspunsuri pentru fiecare element.

Animatorul vă va cere să faceți același lucru, concentrându-vă de data aceasta asupra a ceea ce vă place cel mai puțin la comunitatea/centrul de tineret.

Fiecare grup ia foi albe/fișe și desenează centrul comunitar/centrul de tineret, discutând despre ce ar dori să păstreze dacă ar fi primar/director și ce ar dori să schimbe pe baza celor discutate mai sus.

Fiecare grup își prezintă reflecția și "proiectul comunității".

În timpul prezentărilor, animatorul poate aduna pe un flipchart toate aspectele pozitive și negative, precum și ideile și propunerile de soluții.

Evaluare:

După prezentări, se poate realiza o evaluare bazată pe întrebări de reflecție, cum ar fi:

Care sunt lucrurile de mai sus care pot fi începute imediat? De unde putem începe?

Ce lucruri ar avea nevoie de ajutor extern pentru a le realiza? De ce ajutor și sprijin avem nevoie?

Ce sunteți dispus să faceți personal pentru a ajuta?

Sunt ideile și soluțiile realiste?

Sunt ele cu adevărat necesare?

Resurse necesare:

Mese, scaune, foi de hârtie, flipchart și markere.

Adaptări și capcane:

Activitatea poate fi împărțită în mai multe sesiuni, deoarece reflecția va dura ceva timp, la fel ca și partea de găsire și propunere de soluții concrete. Activitatea poate face parte dintr-un proiect mai amplu de sprijinire a tinerilor în punerea în aplicare a soluțiilor pe care le propun. Această activitate poate avea un impact pozitiv atunci când îi sprijină și îi implică pe tineri în punerea în practică a acțiunilor lor.

Dacă este posibil, o opțiune poate fi aceea de a alocă un buget tinerilor pentru a-i sprijini în planificarea și facilitarea procesului de implementare a soluției selectate.

La începutul sesiunii, un pas esențial este acela de a defini împreună cu grupul conceptul de comunitate, astfel încât activitatea să poată începe cu o înțelegere comună.

Etapă legată de brainstorming poate fi facilitată cu ajutorul unor instrumente sintetice, cum ar fi cuvintele unice, pentru a fi mai rapid și mai concentrat.

Subiectele pot fi definite în avans, pe baza rezultatelor definite în cadrul evaluării nevoilor și al grupului de discuții.

La sfârșitul sesiunii, propunerile de soluții pot fi prezentate în cadrul unei discuții de grup cu factorii de decizie locali, pentru a le oferi tinerilor o voce în dezvoltarea comunității lor și o participare activă.

Facilitatorul poate introduce câteva reguli, cum ar fi "vorbiți proporțional în cadrul grupului", ascultați în mod activ și acordați un timp specific pentru brainstorming. Trebuie să fiți flexibil și atent să reacționați și să puteți ajuta la formularea ideilor și gândurilor, precum și să îi motivați pe tineri să nu caute cea mai ușoară soluție. Grupurile pot funcționa cel mai bine atunci când sunt 3-4 participanți pe grup.

Animatorul ar trebui, de asemenea, să ajute la orientarea grupului către domenii specifice de probleme și soluții realizabile care pot fi aplicate de către tineri pentru a evita sentimentele de frustrare în cazul în care propunerile nu pot fi aplicate în realitate.

Criterii și indicatori de evaluare pe obiective:

Obiectivul 1: Crearea condițiilor pentru participarea activă a tinerilor la construirea mediului lor/ spațiului comunitar/centrului de tineret.

Criterii:

Angajament: Nivelul de participare activă a tinerilor la dezbateri și activități legate de mediul lor sau de spațiul comunitar.

Colaborarea: Măsura în care tinerii colaborează pentru a contribui la îmbunătățirea spațiului comunității lor.

Inițiativă: Măsura în care tinerii iau inițiativa de a propune idei și soluții pentru îmbunătățirea comunității.

Indicatori:

Procentul de tineri care participă activ la discuții și activități.

Numărul de proiecte de colaborare sau de idei generate de tineri.

Numărul de propuneri inițiate de tineri pentru îmbunătățirea comunității.

Obiectivul 2: Să cunoaștem opinia tinerilor despre mediul în care activează și să știm care sunt lucrurile care îi ajută sau interferează cu participarea lor activă.

Criterii:

Înțelegerea problemelor: Cât de bine își exprimă participanții opiniile despre mediul înconjurător și factorii care le afectează participarea.

Conștientizarea barierelor:

Indicatori:

Claritatea opiniilor exprimate cu privire la mediul comunitar și la factorii de participare.

Numărul de bariere și facilitatori identificați pentru participarea activă în comunitatea dumneavoastră.

Obiectivul 3: Crearea unei dezbateri privind propria responsabilitate față de viață, față de mediul comunitar și față de investiția sa în procesul de luare a deciziilor.

Criterii:

Participarea la discuții: Măsura în care participanții se angajează în discuții semnificative despre responsabilitățile lor individuale în cadrul comunității.

Interesul pentru procesul decizional: Dacă participanții își exprimă interesul de a participa la procesele decizionale legate de comunitatea lor.

Indicatori:

Procentul de participanți implicați activ în dezbateri sau discuții structurate.

Numărul de participanți care și-au exprimat interesul de a participa la procesul decizional al comunității.

Obiectivul 4: Formarea gândirii argumentative și analitice

Criterii:

Abilități de argumentare: Evaluați capacitatea participanților de a construi argumente logice și de a-și apăra punctele de vedere.

Gândirea critică: Evaluarea capacității tinerilor de a analiza informațiile, de a identifica prejudecățile și de a gândi critic cu privire la problemele sociale și comunitare.

Deschiderea de spirit: Evaluați dacă participanții sunt deschiși să ia în considerare diferite perspective și dacă își adaptează argumentele atunci când este necesar.

Indicatori:

Procentul de participanți care demonstrează capacitatea de a analiza informațiile în mod critic și de a construi argumente logice și bine argumentate, precum și de a identifica prejudecățile.

Comentariile participanților după activitate cu privire la procesul de argumentare și sentimentul lor în cadrul grupului.

Procentul de participanți care se arată dispuși să ia în considerare și să se adapteze la perspective diferite într-un context de colaborare.

Obiectivul 5: Încurajarea tinerilor să reflecteze asupra provocărilor și oportunităților din comunitatea lor și să le dea posibilitatea de a propune soluții și de a acționa.

Criterii:

Soluții propuse: Evaluați calitatea și fezabilitatea soluțiilor propuse de participanți.

Orientarea spre acțiune: Determinați nivelul de motivație și dorința de a acționa pentru a aborda provocările și oportunitățile identificate.

Indicatori:

Numărul și fezabilitatea soluțiilor propuse.

Numărul de participanți care au demonstrat motivație și dorința de a acționa în legătură cu problemele identificate.

NOVO MUNDO (PORTUGALIA)

Nevoi care trebuie acoperite de activități

Pe baza rezultatelor sondajului și a focus-groupului desfășurat în cadrul produsului intelectual 1, care permite lucrul direct cu tinerii din comunitate, au fost identificate următoarele nevoi pe care s-a bazat această entitate pentru crearea celor două activități ale sale:

S-a constatat că principalele activități și hobby-uri pe care le au tinerii sunt: sportul, ascultatul de muzică, jocurile video, jocurile cu prietenii, cititul cărților și jocurile pe smartphone.

Subiectele care îi atrag cel mai mult sunt următoarele: sport, biologie, programe de televiziune, jocuri video, gătit. Iar competențele pe care ar dori să le dezvolte într-o măsură mai mare: cultură financiară, vorbitul în



public, educație politică, limbi străine, cusut, autocunoaștere, gestionarea emoțiilor, artă, dans și gătit.

Pe baza acestor răspunsuri, au fost create următoarele activități:

Activitatea EȘECUL ESTE FORȚA

Această activitate îi va provoca pe tineri să coacă fursecuri cu răvașe și să scrie fraze legate de sănătatea mintală, care vor fi plasate în interiorul fursecurilor. Prin utilizarea metodelor de educație non-formală, tinerii vor reflecta, vor învăța și se vor conecta cu ceilalți într-un mediu sigur.

Această activitate a fost aleasă pentru că la întrebarea 7 din cadrul focus-groupului tinerii și-au exprimat interesul de a învăța despre gătit și autocunoaștere. Un număr mare de tineri au spus că pasiunea lor este mâncarea și că mesele sunt cel mai apreciat moment al zilei. În plus, mulți dintre ei au menționat că în zilele noastre este încă dificil să vorbească despre problemele lor de teama de a nu fi judecați.

Aspectul inovator și creativ al acestei activități derivă din utilizarea coacerii ca instrument de autocunoaștere.

re și reflecție, în timp ce se dobândește o nouă abilitate.

Tinerii vor folosi spațiile comunitare/centrelor de tineret ca spații de decor, interioare și exterioare.

Obiectivele activității sunt următoarele:

Învățarea de noi metode de prevenire a sănătății mintale.

Împărtășirea de povești și temeri.

Învățarea de a face prăjituri.

Încercarea a ceva nou.

Luptarea împotriva fricii de eșec.

Rezultatele așteptate sunt:

Ajutați-i pe tineri să se conecteze între ei.

Sensibilizarea tinerilor cu privire la potențialul spațiilor comunitare/centrelor pentru tineret.

Dezvoltarea competențelor transversale (munca în echipă, solidaritate și compasiune).

Înlăturarea stigmatului din jurul sănătății mintale.

Participanți:

6 - 12 tineri

Numărul maxim de participanți va depinde de vârsta/maturitatea acestora. Dacă aveți mai mult de 1 facilitator, puteți împărți grupul în două grupuri mici, unde fiecare grup își va face propriile prăjituri. Dacă este posibil, includeți participanți din medii socio-economice diverse și/sau fragile.

Metodologie:

Educație non-formală, care propune o sarcină provocatoare pe care participanții vor trebui să o execute împreună și într-un anumit timp. Lucrăm cu metode bazate pe: Învățarea prin acțiune, Rezolvarea problemelor și Învățarea prin colaborare.

Activitatea pas cu pas:

Prezentări și dinamizare (10-15m) - Dacă grupul este nou, puteți face câteva jocuri de nume pentru dinamizare, pentru a face cunoștință unii cu alții. Dacă se cunosc deja, faceți doar un scurt energizer pentru a vă distra și continuați cu următoarea etapă.

Discuții despre sănătatea mintală (10m+10m) - Faceți un cerc cu grupul și începeți să puneți întrebări de genul: "Ce este? /Ce înseamnă? Cum ai grijă de tine însuși?" Sunt invitați să vorbească pe rând, dar trebuie să îi convingeți să spună măcar ce fac pentru a-și menține sănătatea mintală.

Se poate ajunge la un joc în care fiecare persoană, pe rând, spune o problemă pe care o are sau, în schimb, un aspect pozitiv al vieții sale, iar toți cei care se identifică și ei cu problema sau cu aspectul pozitiv, pot:

Varianta 1: Ridicați mâna;

Varianta 2: Stai în poala persoanei care a spus asta, pentru a face un „tren” de oameni care se așează în poala altor persoane.

Scriveți frazele pentru fursecurile cu răvașe (10m)

- Cu pixul și hârtia potrivită, fiecare tânăr va elabora câteva fraze care ajută și animă viața de zi cu zi a fiecăruia și care ajută la lupta împotriva problemelor. Scrieți atâtea câte fursecuri doriți să faceți.

Pregătirea, coacerea și curățarea (90m)- Supraveghetorul responsabil cu procesul de coacere trebuie să explice cum se va face și ce trebuie făcut. Trebuie să se dea o rețetă, cu pașii de gătit și, de asemenea, cantitatea de ingrediente (care ar trebui să fie deja acolo). Tinerii ar trebui să aleagă un bucătar care va fi responsabil de îndrumare, de distribuirea sarcinilor și de gestionarea întregului proces. Facilitatorul va supraveghea procesul și va ajuta cu problemele logistice pe care tinerii nu le pot rezolva, dar nu va interveni, mai ales în momentele de frustrare (nu este ușor să bagi hârtia în interiorul aluatului).

În ceea ce privește curățenia, trebuie să îi sfătuiți să curețe totul în timp ce gătesc, pentru a evita o confuzie prea mare sau chiar un accident (bucătarul trebuie să fie și el conștient de acest lucru). După ce au pus primele prăjituri în cuptor, trebuie să înceapă să curețe spațiul și materialele, să pună deoparte resturile și să pregătească masa pentru masă. Procesul de coacere continuă după ce primele fursecuri ies din cuptor, așa că toată lumea va avea ocazia să pună hârtia înăuntru și să facă forma fursecului. Veți pune o altă tavă în cuptor, iar când aceasta va ieși din cuptor, un alt grup va putea încerca același proces.

Ora prânzului (15m)- După ce toate prăjiturile sunt gata, este timpul să le mâncăm. Putem pune la dispoziție câteva băuturi pentru "ora biscuiților", cum ar

fi ceai, cafea sau suc. Ideea este de a mânca câteva fursecuri și de a păstra hârtiile din interior pentru mai târziu.

Concluzii (15m) - În timpul procesului de coacere, este de așteptat ca tinerii să fie frustrați de unele etape. Este o ocazie de a vorbi despre modul în care percepem eșecul, cum afectează modul în care luăm decizii și legătura acestuia cu sănătatea mintală. Tinerii vor fi rugați să vorbească despre experiența lor, despre cel mai iritant moment și despre ceea ce i-a făcut să continue. Nu ar trebui să îi forțăm să vorbească, dar sperăm că vor dori să o facă doar ascultându-i pe ceilalți. Trebuie să le reamintim că este important să împărtășească lucruri, bune sau rele, să se descarce. La final, vor citi frazele din prăjiturile pe care le-au mâncat și vor fi invitați să spună un sentiment despre asta.

Durata: 2 ore și 45 de minute (până la 3 ore)

Resurse necesare:

Rețetă pentru 15 prăjiturile cu răvașe:

3 albușuri mari
3/4 cană de zahăr
1/2 cană de unt topit
1/4 linguriță de extract de vanilie
1/4 linguriță de extract de migdale
3 linguri de apă
1 cană de făină de toate tipurile (145 grame)

Alte materiale și resurse:

Ceai, cafea sau suc
Cuptor
Tăvi pentru cuptor
Hârtie pergament sau un covoraș de silicon
Mixer vertical sau castron mare cu mixer de mână
3 linguri
2 câni Tigăie pentru cupcake
Rețetă tipărită
Markere colorate
Documente
Foarfece
Bucătărie cu ceva spațiu
Tânăr lucrător cu abilități culinare și încă 1 sau 2 care să ajute și să faciliteze și dinamizarea, discuția și concluzia

Adaptări și capcane:

Este posibil ca tinerii să întâmpine dificultăți în explo-

rarea problemelor, așa că pregătiți exemple din viața de zi cu zi.

În cazul în care grupul nu este cunoscut, facilitatorul poate servi în acest sens. Este important ca grupul să spargă puțin gheața pentru a se simți mai confortabil atunci când vine vorba de a împărtăși lucruri.

Pentru discuția despre sănătatea mintală, dacă grupul este foarte tânăr sau nu are cunoștințe în domeniu, sau nu este capabil să împărtășească deloc, puteți începe activitatea cu un energizant în care toți tinerii formează o linie, care reprezintă un "niciodată" sau 0%, apoi marcați o linie care ar trebui să reprezinte un "fac uneori" sau 50%, și apoi ultima linie care reprezintă un "fac întotdeauna" sau 100%, și începeți să puneți întrebări despre sănătate, fizică și mintală, în care participanții ar trebui să avanseze în funcție de numărul de ori pe săptămână în care fac acest lucru. De exemplu: "Cât de des meditezi?" sau "Cât de des mergi pe jos?", iar tinerii ar trebui să avanseze în funcție de timpul dedicat acestor activități (0%, 50% sau 100%). Apoi, când ați terminat, cereți un voluntar să scrie pe un carton. Grupul ar trebui să își amintească ce s-a spus înainte și să decidă dacă acele activități ajută la sănătatea fizică, la sănătatea mentală sau la ambele, iar voluntarul scrie acest lucru pe carton. De asemenea, aceștia sunt invitați să spună și alte lucruri care nu au fost la joc. Cu această abordare, este mai ușor să treci prin domeniul sănătății mintale dacă grupul nu este deloc interesat de el.

Versiunile părții de discuție se pot schimba în funcție de gradul de intimitate al grupului, ideea este întotdeauna de a sparge gheața și de a-i pune în situații de joc în care nu le-ar deranja să vorbească despre ei înșiși.

În funcție de timp și de grupul de care dispuneți, puteți dedica mai mult sau mai puțin timp prezentărilor/discuțiilor.

Pregătirea, coacerea și curățarea trebuie să se facă în modul cel mai potrivit pentru grup. Puteți să vă adaptați și să decideți să faceți toată partea de curățenie după aceea, sau să-i împărțiți în 2/3 echipe, deoarece nu vor putea pune hârtiile/face forma toți în același timp.

Se recomandă ca o persoană să facă doar 2 sau 3 fursecuri deodată (când ies din cuptor), deoarece la mai multe se răcesc ușor și nu vor mai putea lua forma. Dacă există posibilitatea, puteți folosi mai mult de 1 tavă de cuptor în același timp, dar fiecare nu ar trebui să aibă mai mult de 4 sau 5 fursecuri.

Dacă este posibil, încercați să folosiți markere cu cerneală comestibilă.

Puteți căuta pe internet alte rețete mai adaptate la țara în care se desfășoară activitatea sau care plac cel mai mult grupului.

Dacă observați că este foarte greu să faceți fursecuri cu răvașe din cauza cuptorului sau din cauza altor probleme legate de logistică, puteți propune să coaceți fursecuri normale (fără să puneți hârtie sau să faceți vreo formă specifică) și să adunați hârtiile cu fraze într-un coș, iar apoi fiecare copil va lua una sau mai multe și va citi cu ele, în timp ce mănâncă fursecurile normale și delicioase.

Apendice:

Rețetă:

www.fifteenspatulas.com/fortune-cookies/

Criterii și indicatori de evaluare pe obiective:

1) Învățați noi metode de prevenire a sănătății mintale.

Criterii:

Să fie capabili să identifice cel puțin 10 activități care contribuie la sănătatea mintală.

Fiți capabili să spuneți cel puțin 1 lucru pe care tinerii îl fac ca hobby.

Indicatori:

Numărul de activități care contribuie la sănătatea mintală identificate ca grup.

Toți tinerii spun că au cel puțin un lucru pe care îl fac ca hobby

2) Împărtășiți povești și temeri.

Să fie capabili să împărtășească problemele și aspectele pozitive ale vieții lor.

Indicatori:

Numărul de tineri care împărtășesc o problemă din viața ei/lui

Numărul de tineri care împărtășesc un aspect pozitiv din viața ei/lui

4) Învățați cum să faceți prăjituri.

Criterii:

Să fie capabil să înțeleagă tot procesul de coacere.

Indicatori:

% de participanți care pot explica cum se fac prăjiturile

% de participanți care pot încheia o prăjitură cu răvaș

Încercați ceva nou.

Criterii:

Să poată coace prăjituri pentru prima dată

Indicatori:

5) % de participanți care încearcă să coacă prăjituri pentru prima dată

Luptați împotriva fricii de eșec.

Criterii:

Să fie capabili să înțeleagă sentimentul comun de eșec.

Indicatori:

% dintre participanții care au avut sentimentul de eșec în timpul procesului

% din participanții care identifică acum eșecul are un sentiment de normalitate



// Lumea Nouă, Almada, Portugalia, 2023

Activitate NOI TOȚI AVEM POVEȘTI

Această activitate este un atelier bazat pe povestiri. Acesta constă în două sesiuni: una mai mult axată pe conexiunea în cadrul grupului, iar cea de-a doua mai mult bazată pe reflecția asupra unor probleme sociale relevante. Este o linie de activități de scriere, exerciții de grup și în perechi și reflecții individuale, într-un amestec de exerciții de scriere și teatru, care vor culmina cu crearea de către grupuri a unei povești fictive bazate pe probleme sociale și știri recente din lume.

Această activitate a fost aleasă deoarece la întrebarea 3 din sondaj, tinerii au exprimat nevoia de mai multe evenimente comunitare, iar la întrebarea 10 din cadrul focus-grupului au menționat următoarele subiecte ca fiind cele preferate: probleme sociale, politică și mediu. Prin urmare, s-a decis să se creeze un spațiu pentru ca tinerii să reflecteze asupra problemelor sociale, să-i antreneze în explorarea de noi perspective și să le dezvolte gândirea critică. Aspectul inovator și creativ al acestei activități provine din utilizarea povestirii și a creativității pentru a le oferi tinerilor instrumente pentru a examina și analiza probleme sociale și politice relevante.

Obiectivele activității sunt următoarele:

Creșterea legăturii dintre tineri.
Încurajați creativitatea și experimentarea activă.
Dezvoltarea abilităților de scriere și de teatru.
Dezvoltarea gândirii critice cu privire la problemele sociale.

Rezultate așteptate:

Ajutați-i pe tineri să se conecteze între ei.
Sensibilizarea tinerilor cu privire la potențialul spațiilor comunitare/centrelor pentru tineret.
Crearea unui spațiu în care tinerii să reflecteze, să comenteze și să dezbată probleme actuale.
Promovarea creativității și a gândirii critice.

Participanți:

8 - 20 de tineri
Vârsta poate varia între 13 și 30 de ani, dar ar trebui să încercați să formați grupuri omogene din punct de vedere al vârstei (exemplu: dacă există participanți cu vârste cuprinse între 13 și 17 ani și între 18 și 24 de ani, ar trebui să formați două grupuri separate și să desfășurați activitatea de două ori).

Metodologie:

Educația non-formală: Metode și tehnici legate de teatru, povestiri, scriere creativă, reflecție colectivă și participare activă.

Activitatea pas cu pas:

Activitatea are 2 părți și trebuie să fie împărțită în două momente diferite (două zile sau o dimineață și o după-amiază).

Partea 1

1- Prezentări și dinamizare (10m) - Dacă grupul este nou, puteți face niște jocuri de nume pentru dinamizare, pentru a face cunoștință unii cu alții. Dacă se cunosc deja, faceți doar un scurt energizer pentru a vă distra și continuați cu următoarea etapă.

2- Numărarea în cadrul unui exercițiu de grup (5m) - Participanții se așează toți împreună la o masă mare. Faceți un exercițiu în care aceștia trebuie să încerce să numere în grup, dar numai un singur participant poate spune un număr deodată. Dacă cineva vorbește în același timp, trebuie să înceapă de la 0. Terminați atunci când credeți că grupul este mai conectat și mai concentrat.

3- Jocul corpului extraordinar (15m) - Dați participanților pixuri și o foaie de hârtie. Alegeți o persoană pentru a începe. Acesta va scrie prima propoziție, va împături hârtia astfel încât propoziția să nu fie vizibilă și o va da mai departe următoarei persoane. Toată lumea face acest lucru și scrie o propoziție pentru a continua să scrie o poveste fără să știe ce a fost înainte. Acest lucru îi ajută să se simtă mai confortabil să scrie și să se conecteze cu grupul. La final, cereți un voluntar care să citească întreaga poveste. Puteți crea 2 povești în același timp. Dacă vedeți că poveștile merg încet, încercați să apăsați puțin, scopul este de a face scriere automată. Pe măsură ce o fac, vorbiți puțin cu ei despre narațiune și încercați să înțelegeți relația lor cu ea.

4- Încălzire (20m) - Cereți participanților să se plimbe prin spațiu. Rugați-i să meargă în ritmuri diferite și dați-le numere de viteză de la unu la zece. Apoi puneți-i din nou pe o plimbare neutră și selectați persoane la întâmplare. Cereți-le să creeze o plimbare amuzantă și cereți-le celorlalți din grup să o imite. În continuare, faceți exercițiul de oprire și mers. În prima fază, dacă instructorul spune stop sau merge, grupul trebuie să îl urmeze. Într-o a doua parte, participanții trebuie să facă opusul a ceea ce spune formatorul (merg când aud stop, se opresc când aud mers). După ce ați făcut acest lucru pentru o vreme, așteptați ca participanții să fie în modul "freeze/stop". Spuneți-le să încerce (în timp ce îngheață) să stabilească un contact vizual cu o altă persoană. Ei vor fi asortați cu acea persoană.

5- Copacul dansator (15m) - Rămâi cu cuplurile pe care tocmai le-au creat. Acesta este un exercițiu de expresie fizică care îi va ajuta să se conecteze cu corpul lor și cu ei înșiși. Puneți puțină muzică. Rugați un participant (din cadrul perechii) să fie "copacul", iar celălalt să fie "manipulatorul". Manipulatorul va atinge puncte (cum ar fi cotul, umerii, spatele etc.) ale celeilalte persoane, iar aceasta va reacționa cu un anumit tip de mișcare, în urma atingerii. Acordați fiecărei persoane 7 minute și apoi schimbați.

6- Interviu (15m) - Aceleași cupluri se vor alătura acum și vor discuta, urmând un interviu ghidat (furnizat în anexă). Există un exemplu de interviu la punctul 12, dar nu ezitați să adaptați interviul la grupul dumneavoastră țintă și la caracteristicile acestuia. Scopul este ca participanții să se conecteze și să vorbească despre lucruri importante pentru ei.

7- Creați un personaj (15m) - Cereți participanților să scrie un personaj fictiv inspirat de conversație. Personajul trebuie să fie un amestec al celor doi participanți. Cereți participanților să amestece povești și fapte despre ei înșiși cu elemente ale partenerului lor. Spuneți-le să se simtă liberi să inventeze lucruri și să fie atât de fictivi pe cât doresc.

8- Crearea unei statui vii a personajului tău (15m) - Acum adunați aceleași cupluri. Spuneți-le că unul va fi "statuia" și celălalt "sculptorul". Sculptorul va "manipula" statuia astfel încât aceasta să adopte postura pe care el crede că reprezintă personajul pe care l-a creat. După ce toată lumea a terminat, sculptorul va muta o persoană în sensul acelor de ceasornic și se va uita la statuia celeilalte persoane și îi va citi povestea. Cuplurile se vor schimba, iar statuia va deveni sculptorul și invers.

9- Reflecție (10 min.) - Reflectați cu grupul asupra procesului. Cum s-au simțit, ce au descoperit în timpul diferitelor faze ale activității? Au simțit o legătură mai mare între ei care au trebuit să scrie un personaj bazat pe alții? Care au fost părțile lor preferate și care au fost cele mai puțin preferate?

Durata: 2 ore

Partea 2

1- Energizer (10m) - Reîncepeți activitatea cu un energizer pentru a reîmprospăta participanții (câteva exemple în anexă).

2- Imaginarea lumilor (15m) - Participanții încep din nou să se plimbe prin spațiu. Spuneți-le să își dirijeze mișcarea cu diferite părți ale corpului. O mână, un cot, capul, burta, etc... Faceți acest lucru cu fiecare parte a corpului lor pentru a-i încălzi. Apoi spuneți-le să continue să meargă și dați-le diferite situații pe care să și le imagineze, De exemplu: merg printr-o pădure mare; un oraș mare, plin de oameni și la ora de vârf; o lume în care totul este mai mare decât ei, sau mai mic decât ei; prin nisipuri mișcătoare sau în spațiu, etc. (Puteți crea câte universuri doriți).

3- Creați grupuri (5m) - Cereți-le să continue să meargă, iar când spuneți un număr, vor trebui să se îmbrățișeze într-un grup cu numărul de persoane pe care tocmai l-ați spus. Faceți acest lucru de câteva ori și terminați cu numărul de persoane care vor lucra în grupuri la următoarea activitate. Persoanele pe care le vor îmbrățișa vor fi grupul (Grupul trebuie să aibă între 3 și 5 persoane).

4- Vorbind despre știri recente (25m) - Participanții își vor împărtăși unii altora câteva știri sociale sau politice pe care își amintesc să le fi văzut sau auzit recent. Ei le vor împărtăși și le vor discuta în grupuri. Dacă au dificultăți în a-și aminti ceva, pot căuta în telefoanele lor ceva care îi interesează pe internet. Fiecare participant trebuie să împărtășească una. La final, trebuie să selecteze una dintre știri sau cel mult două (dacă ei consideră că există o asociere și o legătură interesantă între două știri diferite).

5- Scrierea de ficțiune inspirată de știre și de un eveniment real (25m) - Acum, grupul va scrie împreună o poveste inspirată de știre. Formatorul le poate da exemple de indicii pentru a scrie: gândiți-vă la cineva care a trăit acea știre la persoana întâi, imaginați-vă-o într-un alt context sau loc, creați ceva fictiv în jurul ei, schimbați finalul etc.

6- Citirea poveștilor (20m) - Grupurile își vor împărtăși și poveștile.

7- Feedback al activității și al procesului (20m) - În cerc, participanții își împărtășesc reflecțiile despre activitate. Întrebați-i mai multe despre știrile pe care le-au ales. De ce a fost importantă pentru ei? Ce au învățat din ea? A fost dificil să scrie o poveste despre ea? A fost dificil să scrieți o poveste în grup?

Durata: 2 ore

Durata totală a întregii activități: 4 ore (plus timpul de pauză care poate varia).

Versiunea scurtă a activității:

1. Prezentări și dinamizare (10m) - Dacă grupul este nou, puteți face câteva jocuri de nume pentru dinamizare, pentru a face cunoștință unii cu alții. Dacă se cunosc deja, faceți doar un scurt energizer pentru a vă distra și treceți la pasul următor.

2. Numărarea în cadrul unui exercițiu de grup (5m) - Participanții se așează toți împreună la o masă mare. Faceți un exercițiu în care aceștia trebuie să încerce să numere în grup, dar numai un participant poate spune câte un număr deodată. Dacă cineva vorbește în același timp, trebuie să înceapă de la 0. Încheiați odată ce considerați că grupul este mai conectat și mai concentrat.

3. Jocul corpului extraordinar (15 min.) - Dați participanților pixuri și o foaie de hârtie. Alegeți o persoană care să înceapă. Acesta va scrie prima propoziție, apoi va împături hârtia astfel încât propoziția să nu fie vizi-

bilă și o va trece la următoarea persoană. Toată lumea face acest lucru și scrie câte o propoziție pentru a continua să scrie o poveste fără să știe ce a fost acolo înainte. Acest lucru îi face să se simtă mai confortabil să scrie și să se conecteze cu grupul. La final, cereți un voluntar care să citească întreaga poveste. Creați 2 povești în același timp pentru a fi mai dinamici.

Dacă vedeți că poveștile merg greu încercați să puneți presiune, obiectivul este să scrieți automat. În timp ce fac acest lucru, discutați puțin cu ei despre povestire și încercați să înțelegeți relația lor cu aceasta.

Sfat pentru facilitarea alternativă: Dacă grupul este blocat, puteți completa această activitate cu ajutorul Cuburilor de povești pentru a-i ajuta să își dezvolte creativitatea atunci când scriu propozițiile și pentru a crea o dinamică mai incluzivă.

4. Interviuri (15m) - În perechi, vor realiza și vor urmări un interviu ghidat (furnizat în anexă). Există un exemplu de interviu la punctul 12, dar nu ezitați să adaptați interviul la grupul țintă și la caracteristicile acestuia. Scopul este ca participanții atât să se conecteze, cât și să vorbească despre lucruri importante pentru ei.

5. Creați un personaj (15m) - Cereți-le acum participanților să scrie un personaj fictiv inspirat din conversație. Personajul ar trebui să fie un amestec al celor doi participanți. Cereți-le participanților să amestece povești și fapte despre ei înșiși cu elemente din perechea lor. Spuneți-le să se simtă liberi să inventeze și ei lucruri și să fie cât de fictivi doresc.

6. Pauză (15m) - Pregătiți din timp o pauză de cafea pentru participanți.

7. Imaginarea lumilor (15m) - Participanții încep din nou să se plimbe prin spațiu. Spuneți-le să își conducă mișcarea cu diferite părți ale corpului. O mână, un cot, capul, burta, etc...Faceți acest lucru cu fiecare parte a corpului lor pentru ca ei să se încălzească. Apoi spuneți-le să continue să meargă și dați-le diferite situații pe care să și le imagineze, De exemplu: Ei merg printr-o pădure imensă; un oraș mare și aglomerat și ora de vârf; o lume în care totul este mai mare decât ei, sau mai mic decât ei; prin nisipuri mișcătoare sau în spațiu, etc. (Puteți crea câte universuri doriți și, de asemenea, cereți participanților să creeze universuri și să le includă în proces).

8. Crearea de grupuri (5 m) - Cereți-le să continue să meargă, iar atunci când spuneți un număr, vor trebui

să se îmbrățișeze într-un grup cu numărul de persoane pe care tocmai l-ați spus. Faceți acest lucru de câteva ori și finalizați cu numărul de persoane care vor lucra împreună într-un grup în următoarea activitate. Persoanele pe care le îmbrățișează vor fi grupul (grupul trebuie să aibă între 3 și 5 persoane).

9. Discuții despre știri recente (20m) - Participanții vor împărtăși unii cu alții câteva știri sociale sau politice pe care își amintesc că le-au văzut sau auzit recent. Ei le vor împărtăși și le vor discuta în grupuri. Dacă le este greu să își amintească ceva, pot căuta în telefoanele lor ceva care îi interesează online. Fiecare participant trebuie să împărtășească una. La final, trebuie să selecteze una dintre știri sau cel mult două (dacă consideră că există o asociere și o legătură interesantă între două știri diferite).

10. Scrierea de ficțiune inspirată de știre și de un eveniment real (25m) - Acum, grupul va scrie împreună o poveste inspirată de știre. Formatorul le poate da exemple de îndemnuri de scriere: gândiți-vă la cineva care a trăit această știre la persoana întâi, imaginați-vă-o într-un alt context sau loc, creați ceva fictiv în jurul acesteia, schimbați finalul etc.

11. Citirea poveștilor (20m) - Grupurile își vor împărtăși poveștile.

12. Feedback al activității și al procesului (20m) - În cerc, participanții își împărtășesc gândurile despre activitate. Întrebați-i mai multe despre știrile pe care le-au ales. De ce a fost importantă pentru ei? Ce au învățat din ea? A fost greu să scrie o poveste despre ea? A fost greu să scrie o poveste în grup?

Sfat pentru facilitarea alternativă: Dacă grupul este blocat, puteți completa această activitate folosind cartonașe Dixit pentru a-i ajuta să se exprime mai bine despre cum se simt și cum a fost activitatea pentru ei.

Durata: 3 ore (cu pauză)

Resursele necesare: Stilouri; Hârtie; O cameră spațioasă ; Un difuzor pentru a reda muzică; Cuburi cu povești (pentru versiunea scurtă sau pentru grupurile NEET); Carduri Dixit (pentru versiunea scurtă sau pentru grupurile NEET)

Adaptări și capcane: Poate fi dificil de gestionat timpul, astfel încât facilitatorul trebuie să fie conștient de energia grupului și să adapteze timpul activității sau chiar să sară peste unele dintre activitățile de încălzire. Unele activități pot dura ceva mai mult, iar

altele pot fi mai scurte, în funcție de energia grupului, astfel încât facilitatorul trebuie să fie flexibil, dar să fie întotdeauna conștient de timp pentru a se asigura că activitatea se desfășoară conform planului.

Este posibil ca unii participanți să aibă dificultăți în a scrie sau în a avea idei, așa că mergeți în jur pentru a vedea dacă cineva are nevoie de ajutor, explicați că important este procesul și nu să scrieți ceva excelent.

Nu ezitați să adaptați unele exerciții de "încălzire" și să le adaptați la grupul țintă sau la facilitator.

Apendice:

Exemple de energizante:

<https://www.sessionlab.com/library/energiser>

Ghid pentru interviuri:

https://docs.google.com/document/d/1yflkG7P-0KPnWybVV4Yoz_wP5ZLnLHEFH6cD_kjHojB8/edit

Cuburi cu povești:

<https://www.storycubes.com/en/>

Carduri Dixit:

<https://www.libellud.com/en/resources/dixit/>

<https://dokumen.tips/documents/dixit-cardspdf.html>

Criterii și indicatori de evaluare pe obiective:

1) Creșterea legăturii dintre tineri.

Criterii:

Să fie în măsură să verifice nivelul de participare la fiecare activitate.

Să fie capabili să formeze un grup coerent.

Indicatori:

% de participanți care au participat activ la activitate

% de participanți care au refuzat să participe la o anumită parte a activităților

% de participanți care se simt integrați în cadrul grupului

2) Încurajați creativitatea și experimentarea activă.

Criterii:

Să fie capabili să încheie activitățile.

Indicatori:

% de participanți care au terminat fiecare activitate

% de participanți care nu au terminat activitatea din cauza timpului acordat

% de participanți care s-au aflat la mijlocul unei activități

3) Dezvoltarea abilităților de scriere și de teatru.

Criteria:

Să fie capabili să finalizeze partea de scriere creativă și partea teatrală a activității.

Indicatori:

% de participanți care au finalizat activitățile de scriere

% din participanții care au terminat activitățile de teatru

% dintre participanții care presupun că și-au îmbunătățit abilitățile de scriere

% dintre participanții care presupun că și-au îmbunătățit abilitățile teatrale

4) Dezvoltarea gândirii critice cu privire la probleme sociale sau politice.

Criteria:

Să fie capabili să dea exemple și să comenteze unele probleme sociale sau politice.

Indicatori:

Numărul de participanți care și-au amintit unele probleme sociale sau politice

% dintre participanții care consideră că și-au sporit cunoștințele în domeniul social sau politic

% dintre participanții care consideră că sunt acum mai pregătiți să vorbească despre probleme sociale sau politice



// "Povestea lui Manu - Mural interactiv", Power Youth Up Training for Trainers, Santa Cruz, Tenerife, Spania, 2023

APOD (SPANIA)

Nevoi care trebuie acoperite de activități

În cadrul activității "IO1 Survey" și lucrând cu un focus group de tineri din comunitate, au fost identificate următoarele nevoi pe care s-a bazat această entitate pentru crearea celor două activități:

Analiza sondajelor de opinie arată că hobby-urile preferate ale tinerilor sunt vizionarea de filme, jocurile video, ieșirile cu prietenii, mersul la plajă, muzica, iar sursele lor de informare se bazează de obicei pe ceea ce văd pe rețelele de socializare, la televizor și în ziare.

Aceștia ar dori să dezvolte empatia, cunoașterea de sine, abilitățile de comunicare și sociale, iubirea de sine. De aceea, își imaginează că un centru comunitar ar trebui să fie un loc confortabil, mereu disponibil pentru ei, cu oameni simpatici care să-i ajute, ateliere de arte plastice, turnee de jocuri video, ateliere de meșteșuguri cu materiale reciclate, ateliere de emoții și spațiu pentru a-și petrece timpul liber fără adulți.

Pe baza acestor răspunsuri, au fost create următoarele activități:

AMOR-DANDOME

Amor-dandome este titlul unei activități creative concepute pentru a promova elemente ale inteligenței emoționale, inclusiv capacitatea de autoobservare, conceptul de sine și stima de sine, toți piloni de bază ai inteligenței intrapersonale și super necesari pentru relațiile interpersonale. Este vorba despre aceste relații ca fiind un motor de activare a unui spațiu cu tineri. Este o activitate care permite în cadrul unui grup să promoveze identificarea punctelor forte individuale și colective, precum și să inițieze generarea de legături între membrii săi într-un mod ludic, incluziv, care favorizează implicarea personală a fiecărei persoane respectând diversitatea.

Fiecare persoană își va crea propria păpușă din lut, iar pe măsură ce dinamica avansează, restul participanților vor co-participa la crearea acesteia. După o primă fază în care se va crea figura care să o reprezinte pe fiecare, se vor adăuga fișe cu #hashtags personale cu punctele forte atât interne cât și percepute de grup ale persoanei respective.

Diferite melodii relaxante care stimulează creativitatea și spontaneitatea vor însoți dinamica de fond, precum și momentele cheie în care se creează o reflecție de grup pentru a favoriza atingerea obiectivelor pe care ni le-am propus.

Este o activitate care invită la experimentare și participare, deoarece este legată de etape trăite anterior, în copilărie.

Aceasta permite să se demonstreze orizontalitatea în ceea ce privește abilitățile tinerilor, deoarece este o activitate nouă pentru toată lumea și, de obicei, aceștia vor găsi același nivel de abilitate.

Prin includerea facilitatorului în dinamică, este posibilă crearea unui model în ceea ce privește respectul pentru expresivitatea membrilor.

Această activitate este inovatoare deoarece folosește un material, lutul, care este utilizat în alte contexte pentru a mobiliza elemente ale inteligenței emoționale, cum ar fi capacitatea de autoobservare, autocunoașterea și stima de sine, dintr-o perspectivă educațională și socială. perspectivă.

Această activitate le permite tinerilor să se implice în spațiile și centrele de tineret într-un mod tangibil și experimental, permițându-le să se poziționeze individual, dar și să lucreze împreună în cadrul grupului de tineri.

Obiectivele specifice ale acestei activități sunt următoarele:

Să identifice și să împărtășească punctele forte individuale și de grup.

Să încurajeze respectul pentru diversitatea expresivă a membrilor grupului.

Unirea grupului de tineri care participă la spațiul comunitar/centrul de tineret.

Încurajarea participării din perspectiva diversității.

Să faciliteze identificarea și exprimarea emoțiilor proprii sau ale celorlalți, precum și toleranța la frustrare.

Rezultatele așteptate sunt:

În primul rând, se așteaptă ca tinerii să se bucure în timp ce ajung să se cunoască mai bine pe ei înșiși și pe colegii lor, creând bazele unui spațiu sigur în care să se axeze acțiunile viitoare ca grup în cadrul spațiului de tineret al comunității lor.

Participanți:

Numărul maxim de participanți pentru ca această activitate să aibă succes, cu un facilitator, ar fi de 20 de persoane.

Metodologie:

Un element cheie al metodologiei de lucru a acestei activități se bazează pe "orizontalitatea" celor care o facilitează, deoarece, dincolo de încurajarea anumitor acțiuni în cadrul acesteia, are un rol cheie în modelarea a ceea ce se întâmplă în cadrul clusterului. Tot ceea ce îi invită pe ceilalți să facă, va face și el.

Îngrijirea și pregătirea mediului de desfășurare a activității trebuie să fie pregătite temeinic în prealabil, deoarece pentru dezvoltarea capacităților afectiv-sociale "învelișul" este la fel de important ca și conținutul care trebuie dezvoltat.

Activitatea pas cu pas:

Începutul:

Prezentarea facilitatorului în fața grupului.

Întâmpinați grupul într-un mod cald și afectuos.

Prezentarea denumirii activității împreună cu următoarea întrebare adresată grupului: "Ce înseamnă iubirea care mă dăruiește pentru fiecare dintre voi?" După ce au fost notate contribuțiile fiecărui tânăr, facilitatorul împărtășește obiectivele generale ale activității, precum și desfășurarea acesteia.

Notă: Important - până în acel moment este posibil ca materialul care urmează să fie utilizat să nu fie vizibil. Prin urmare, până la începerea părții principale a activității am putea folosi și un alt spațiu, pe lângă muzică.

Durata acestei etape a activității: 10 min.

Dezvoltarea:

1- Odată mutați în spațiul în care se află materialul, se creează un cerc mare format din toți participanții, astfel încât toată lumea să se poată vedea și auzi. Diferitele argile sunt așezate în centrul cercului, iar aceștia sunt invitați să încerce individual să se reprezinte cu următoarele indicații:

- Înălțimea figurii nu trebuie să fie mai mare decât o foaie A5.
- Personajul trebuie să fie îmbrăcat în hainele care îl reprezintă.

2- După ce se termină timpul alocat acestei etape, fiecare persoană va arăta grupului figura sa, explicând

de ce a decis să o facă în acest fel.

Notă: Este important ca tinerii să fie plasați în mod divers, în "zig-zag", în funcție de sex, de culturi diferite, pentru a evita subgrupuri în cadrul grupului mare.

Durata acestei etape a activității: 25 min.

Concluzie:

După ce primele 25 de minute pentru crearea figurii au fost parcurse, se oferă posibilitatea ca tinerii să se ajute reciproc, în acest caz, cei care au reușit să completeze detaliile figurii lor vor fi invitați să îi ajute pe ceilalți să o termine pe a lor.

Durata acestei etape a activității: 10 min.

Notă: Muzica se schimbă.

Apoi se va explica faptul că, odată ce ai modelat ceea ce ai văzut, vei începe să încorporezi alte calități care sunt intangibile, punctele forte. Grupul este întrebare ce înseamnă punctele forte pentru ei. După ce și-au dat răspunsurile, se distribuie etichetele/penelurile pentru ca aceștia să le completeze și să le plaseze lipindu-le pe partea laterală a figurii. Se vor da câte 6 pentru fiecare persoană. Odată completate, se vor distribui două fanioane/etichete pentru ca fiecare persoană să completeze câte unul pentru persoana care stă pe fiecare parte.

Notă: Acest lucru include conceptul de Amor-dando-me care a fost colectat de la participanți la începutul atelierului. Hârtiile le sunt returnate și li se spune că acum, spre deosebire de o păpușă voodoo, vor fi încorporate punctele forte din cadrul grupului mare.

Pentru această etapă a ședinței se folosește o muzică diferită.

Durata acestei etape a activității: 15 min.

Resurse necesare:

Argilă de 15 culori diferite de cel puțin 350 gr.

140 de etichete cu dimensiunea de 2x4 cm.

15 pixuri colorate.

Purtător de cuvânt.

Playlist de muzică de relaxare preselectat (pe laptop, telefon mobil, pen drive)

Adaptări și capcane:

Variantele care pot fi oferite la această activitate sunt următoarele:

Figura persoanei poate fi completată ca un cuplu, adică o persoană ajută din exterior pentru a încorpora informații despre cealaltă.

În timpul fazei de creație, puteți cere unei persoane să verbalizeze figura umană, iar cealaltă să fie "mâinile", în acest fel putem facilita realizarea lucrării de către o persoană cu dizabilități fizice sau vizuale.

Greșeli comune:

Un participant care își bate joc de creația altcuiva.

Unii participanți se simt timizi, stânjeniți și nu vor să facă această activitate.

Cineva se grăbește și vrea să o termine mai repede.

Aspecte de care trebuie să ne ocupăm în cadrul facilitării:

Primul și cel mai important este modelarea (atitudini față de sine și față de ceilalți) pe care facilitatorul o realizează în cadrul grupului.

Validați efortul fiecărei persoane mai presus de rezultatul cifrei lor.

Consolidarea atitudinilor de respect reciproc în cadrul grupului.

Mediul pregătit în timpul activității: disponerea și cantitatea de materiale, disponerea participanților și tipul de muzică care se aude pe fundal în timpul fazelor activității.

Apendice:

https://drive.google.com/file/d/1ru1l-DTV8liF9aYks-VEO_16MvKAllea1/view?usp=sharing

https://drive.google.com/file/d/1ru1l-DTV8liF9aYks-VEO_16MvKAllea1/view

Criterii și indicatori de evaluare pe obiective:

Să identifice și să împărtășească punctele forte individuale și de grup.

Criterii: Să fie capabili să identifice cel puțin 5 puncte forte individuale și un punct forte al grupului.

Să fie capabili să împărtășească oral punctele forte proprii și ale grupului.

Indicatori: Numărul de puncte forte identificate individual; Numărul de puncte forte identificate ca grup; Promovarea respectului pentru diversitatea expresivă a membrilor grupului.

Criterii: Să fie capabili să respecte expresivitatea

membrilor grupului.

Indicatori:

Numărul de acțiuni sau cuvinte lipsite de respect între participanți în timpul sesiunii.

Unirea grupului de tineri care participă la spațiul comunitar/centrul de tineret.

Criterii: Să fie capabili să formeze un grup coerent de tineri.

Indicadores:

% de participanți care se simt integrați în cadrul grupului față de total.

% de participanți care consideră că realizările grupului sunt împărtășite.

% de participanți care participă activ în grup în raport cu totalul participanților.

Încurajați participarea din perspectiva diversității.

Criterii: Să fie capabil să desfășoare activități de manipulare cu caracter afectiv-creativ.

Indicatori:

Participă activ la propuneri de activități, acordând mai multă atenție procesului decât rezultatului.

Să colaboreze cu alte persoane pentru dezvoltarea propunerii creative.

Să faciliteze identificarea și exprimarea emoțiilor proprii sau ale celorlalți, precum și toleranța la frustrare.

Criterii:

Să fie capabili să identifice cel puțin 5 emoții personale.

Să fie capabili să identifice cel puțin 5 emoții diferite la alte persoane.

Capacitatea de a tolera frustrarea într-un mod adaptat.

Să fie capabili să își exprime emoțiile verbal și/sau fizic.

Indicatori:

Numărul de emoții identificate.

ECO-YERBERO

Modelul actual de societate a favorizat ca elementele aparținând patrimoniului cultural imaterial al diferitelor comunități să se dilueze în timp până la dispariție. Un exemplu în acest sens este nefolosirea unor specii de plante ca remedii medicinale.

O deruralizare a modelului nostru economic a relegat cunoștințe care au fost legate de strămoșii noștri timp de secole, pe lângă faptul că există din ce în ce mai puține spații de întâlnire și dialog intergenerațional între cunoștințele persoanelor în vârstă și cele ale tinerilor.

"Mi Eco-Yerbero" este oportunitatea perfectă de a îmbina elemente cheie ale culturii cu sănătatea și durabilitatea pentru a recupera cunoștințe pentru noile noastre generații, pe lângă faptul că permite schimbul cultural, deoarece acest tip de practici sunt ancestrale, ca în Insulele Canare, această regiune legată de America, Africa și Europa prin migrație.

Oferă posibilitatea de a îmbina cunoștințele despre reutilizarea deșeurilor de plastic cu înțelepciunea strămoșilor noștri pentru a profita de speciile de plante pentru a crea propriul nostru "Eco-Yerbero" medicinal. Acest lucru încorporează, de asemenea, în mod preventiv, o cultură de autoîngrijire personală și comunitară. Într-un moment social în care se recurge adesea la automedicație fără prescripție medicală, propunerea noastră privilegiază îngrijirea cu ajutorul naturii.

Pe lângă toate acestea, această activitate favorizează schimbul și proiecția intergenerațională, precum și colectarea de specii de plante și utilizarea lor în alte culturi.

Această activitate este aleasă deoarece permite, într-un mod ludic-creativ, îmbinarea cunoștințelor legate de sănătate și bunăstare personală cu cultura și cunoștințele diferitelor popoare ale lumii.

Are o utilitate directă în viața tinerilor, deoarece aceștia vor putea utiliza "produsul final" atât în viața de zi cu zi, cât și în mediul/contextul social și familial.

Aceasta este o activitate creativă și inovatoare, deoarece oferim o oportunitate reală de a integra grija de sine ca valoare socială susținută în cultura imaterială.

Această activitate contribuie la implicarea tinerilor în spațiile comunitare/de tineret, deoarece acest tip de acțiune s-ar lega cu ușurință de experiențele trăite de

persoanele vârstnice în spațiul sau contextul social în care se află spațiul comunitar sau centrul de tineret. Feedback pozitiv cu privire la rolul tinerilor în menținerea culturii și în crearea de legături cu alte grupuri din comunitate.

Obiectivele specifice ale acestei activități sunt următoarele:

Reducerea decalajului cultural dintre noile generații în ceea ce privește utilizarea tradițională a speciilor de plante în scopuri medicinale.

Promovarea autoîngrijirii personale prin intermediul cunoștințelor tradiționale naturale.

Identificați flora care poate fi folosită ca remediu medicinal.

Reutilizarea deșeurilor de plastic pentru fabricarea de grădini medicinale.

Co-crearea de grădini medicinale în cadrul unui grup ghidat.

Rezultatele așteptate sunt:

În principal, se așteaptă ca tinerii să se bucure de această activitate, profitând de diferite culturi și dobândind obiceiuri de auto-îngrijire. În plus, să promoveze schimbul de cunoștințe între persoane din generații diferite, valorificând tinerii pentru angajamentul lor față de menținerea patrimoniului cultural imaterial în cadrul comunității lor.

Persoane care participă:

Numărul de participanți poate fi de 15-20 pentru fiecare facilitator.

Metodologie:

Un element cheie al metodologiei de lucru a acestei activități se bazează pe "orizontalitatea" celor care o facilitează, deoarece, dincolo de încurajarea anumitor acțiuni în cadrul acesteia, are un rol cheie în modelarea a ceea ce se întâmplă în cadrul clusterului. Tot ceea ce face cel care facilitează va fi imitat de ceilalți.

Îngrijirea și pregătirea mediului de desfășurare a activității trebuie să fie pregătite temeinic în prealabil, deoarece pentru dezvoltarea capacităților afectiv-sociale "învelișul" este la fel de important ca și conținutul care trebuie dezvoltat.

La toate acestea trebuie să adăugăm că tipul de strategie didactică care va fi folosită este emancipatoare. Este esențial ca aceștia să aibă un rol activ în procesul de realizare a "Yerberero", de-a lungul tuturor fazelor necesare ideării, prototipării, fabricării și întreținerii acestuia.

Activitatea pas cu pas:

Principalele faze de dezvoltare a Yerbero sunt următoarele:

Faza de idee

Această etapă este caracterizată prin faptul că sesiunile vor fi dedicate prezentării dilemelor legate de tipul de afecțiune de care suferă de obicei pe parcursul anului. Ce iau de obicei atunci când se întâmplă? Intoxicații cu medicamente? Ce remedii naturale cunoașteți? Ce specii de plante din țara în care locuiesc au folosit ca remediu natural?:

Dialog și reflecție de grup asupra autoîngrijirilor și utilizării medicamentelor.

Căutarea în grup de informații despre specii de plante care au fost folosite ca remedii naturale. Realizarea unei liste a acestora în funcție de utilizare și de localizarea pe planetă.

Identificarea unor posibile deșeuri utile pentru fabricarea de ghivece. Variantă: încorporarea unor specii din alte părți.

Faza de prototip:

În această fază, cu materialele care au fost evaluate în faza anterioară și care ar putea fi folosite, se va experimenta ca într-un laborator, co-creând individual și în grupuri "Eco-Yerberos".

Pregătire în grup cu diverse deșeuri de plastic pe care le aduc de acasă și cu cele furnizate de echipa de facilitare pentru crearea de prototipuri de ghivece. Încercarea ca o provocare de a folosi toate elementele aduse.

Alegerea de către grup a speciilor de plante pe care ar dori să le cultive.

Variantă: s-ar putea înființa mai multe jardiniere, astfel încât construcția să necesite toți tinerii, astfel încât fiecare să aibă o plantă, care, în plus, dacă are grijă de ea, poate "avea grijă" de celelalte.

Faza de fabricație: După ce prototipurile au fost validate, se alege prin consens cel care se consideră că îndeplinește următoarele cerințe:

Utilizați mai multe materiale reciclate.

Oferiți o creștere mai bună pentru speciile de plante. Aceasta permite irigarea sa într-un mod agil și fără pierderi de apă.

Facilitați decorarea acestuia.

Se va trece la fabricarea de ghivece.

Vor fi cultivate specii de plante.

Proceder-se-á à fabricação de canteiros onde serão cultivadas as espécies vegetais.

Faza de întreținere

Udarea ghivecelor.

Utilizarea de specii pentru băuturi.

Notă: În același timp, pe parcursul tuturor fazelor, se propune ca în fiecare zi să se desemneze un grup de persoane, astfel încât acestea să "consemneze spunând" procesul desfășurat, pentru ca acesta să fie proiectat în exterior și astfel să poată fi replicat în alte locuri.

Resurse necesare: Unelte pentru manipularea deșeurilor din plastic sau metal; Sol și substrat (5 kg de persoană); Unelte de grădină.

Adaptări și capcane:

O adaptare ar fi aceea de a oferi o deschidere către alte culturi și ca acest "Yerberero" să încorporeze cunoștințe din alte părți ale planetei, îmbogățindu-l, dar și oferind tinerilor o gamă mai largă de autoîngrijire.

Introduceți tehnologia în procesul de dezvoltare:

Bobine care explică utilizarea fiecărei specii de plante.

Interviuri cu persoane în vârstă din contextul lor social.

Expoziție fotografică a speciilor pe care le-au obținut.

Anexe:

[Lecturi de interes Guvernul Insulelor Canare - Patrimoniul imaterial](#)

<https://www3.gobiernodecanarias.org/noticias/patrimonio-cultural-recupera-la-memoria-del-uso-tradicional-de-las-plantas-de-canarias/>

[Lecturi de interes etnobotanic și biodiversitatea canariană](#)

<https://descargas.grancanaria.com/jardincanario/>

documentosweb/botanica-macaronesica/31/9Bot-Macar31,%20Etnobot%20E1nica%20y%20Banco%20Saberes%20JBC_pag%20145-164.pdf

Sursa bibliografică

https://www.fitoterapia.net/php/descargar_publicacion.php?id=375&doc_r=n

Criterii și indicatori de evaluare pe obiective:

Reducerea decalajului cultural dintre noile generații în ceea ce privește utilizarea tradițională a speciilor de plante în scopuri medicinale.

Criterii: Să fie capabili să identifice, să localizeze locul lor pe planetă și vârsta de utilizare a cel puțin 25 de specii de plante.

Indicatori:

Numărul de specii de plante identificate

Numărul de specii de plante localizate.

Numărul de specii a căror utilizare în antichitate este identificată.

Promovarea autoîngrijirii personale prin intermediul cunoștințelor tradiționale naturale.

Criterii: Să fie capabili să inițieze obiceiuri de autoîngrijire personală legate de utilizarea remediilor naturale.

Indicatori:

Numărul de condiții comune pe care le poate alinia cu lista de specii de plante identificate.

Reutilizarea deșeurilor de plastic pentru fabricarea de grădini medicinale.

Criterii:

Să poată crea ghivece cu deșeurii de plastic menajere.

Indicatori:

Numărul de tipuri diferite de ambalaje furnizate.

Numărul de recipiente diferite folosite pentru a face un ghiveci.

Numărul de containere din plastic identificate pentru o posibilă utilizare în cadrul activității.

Co-crearea de grădini medicinale în cadrul unui grup ghidat.



COOPERATIVĂ PENTRU TINERET (PORTUGALIA)

Nevoi care trebuie acoperite de activități

În cadrul activității "IO1 Survey" și lucrând cu un focus group de tineri din comunitate, au fost identificate următoarele nevoi pe care s-a bazat această entitate pentru crearea celor două activități:

Interesele cel mai des menționate de tineri sunt următoarele: Să fie cu prietenii, jocurile pe calculator și playstation, odihna și somnul, sportul, privitul la televizor, telefoanele mobile și rețelele sociale, cititul, să fie cu familia sau să aibă grijă de ea, sportul. Ei sunt interesați de sport, mecanică, psihologie, învățarea limbilor străine, istorie.

Pe baza acestor răspunsuri, au fost create următoarele activități:

Activitate PLASTIC CRAFTS

Această activitate este un atelier de lucru manual în cadrul căruia participanții vor recicla și reutiliza capacele de plastic, exprimându-se în același timp în mod artistic și creativ prin crearea de noi obiecte și abordând subiecte legate de reciclare și sustenabilitate.

Această activitate a fost aleasă pentru a răspunde intereselor tinerilor în ceea ce privește meșteșugurile, artele și spațiile sigure care favorizează dezvoltarea creativă și exprimarea artistică și personală. În acest sens, prin preluarea capacelor vechi din plastic, dorim să le oferim în mod inovator o nouă viață și să dăm aripi creativității tinerilor.

De asemenea, prin intermediul acestei activități, tinerii vor explora teme de reciclare și sustenabilități și vor lucra la procesul complex de reciclare a plasticului, cunoscând mai multe despre diferitele tipuri de plastic. În același timp, vom vorbi despre provocările plasticului și despre necesitatea reciclării și reutilizării obiectelor din plastic, oferindu-le o nouă viață.

Datorită acestei activități, răspândim valorile reciclării și ale sustenabilității. De asemenea, îi implicăm pe tinerii din centrul comunitar (unde se va desfășura activitatea).

Obiectivele specifice ale acestei activități sunt următoarele:

- Dezvoltarea competenței de creativitate a participanților.
- Încurajarea și dezvoltarea unei presiuni personale și artistice a participanților.
- Promovarea reutilizării materialelor (capace de plastic) și crearea de rezultate cu utilitate practică.
- Promovarea unui subiect social (de exemplu, reciclarea, durabilitatea).
- Crearea unui spațiu de experimentare sigur și incluziv.

Rezultatele așteptate sunt:

- Participanții întâlnesc alți tineri prin prisma intereselor lor artistice și creative.
- Să învețe mai multe despre reciclare și despre provocările legate de gestionarea deșeurilor din plastic în societăți.
- Sensibilizarea cu privire la sustenabilitate și la importanța reciclării și reutilizării materialelor, cu accent pe ODS 13 - acțiune climatică.
- Învățați prin acțiune:

Participanții învață cum să reutilizeze capacele de plastic și să le transforme în suporturi de pahare, brelocuri și pandantive.

Participanți:

8-20 de participanți cu medii culturale diferite. Ar trebui să se acorde prioritate participanților cu mai puține oportunități.

Recomandare de 5-8 participanți pentru fiecare facilitator. Participanții ar trebui să primească indicații de a aduce haine vechi la activitate, deoarece acestea se pot deteriora sau murdări.

Metodologie:

Această activitate are ca scop responsabilizarea tinerilor prin dezvoltarea creativității lor și prin creșterea gradului de conștientizare a problemelor legate de reciclare și de plastic. Participanții sunt implicați în metodologia creativă și de exprimare artistică, axate pe arte manuale și artisanale și pe exerciții creative. Folosim metode non-formale și dinamica de grup pentru a încuraja tinerii să lucreze împreună.

Activitatea este împărțită în următoarele etape:

Activități introductive și de sensibilizare cu privire la poluarea cu plastic, identificarea tipurilor de plastic și provocările legate de gestionarea deșeurilor.

Activități practice în format de atelier pentru a le arăta participanților cum să recicleze și să transforme materialele plastice prin topirea și prelucrarea manuală a plasticului.

Activitatea a fost concepută pentru ca participanții să transforme capacele de plastic de diferite culori și același tip de plastic în foi de plastic colorate. În același timp, scopul este de a transforma aceste folii de plastic colorate în obiecte practice de purtat, cum ar fi brelocuri de chei, cercei, coliere, brățări și ace. De asemenea, putem produce și alte lucruri, cum ar fi semne de carte și suporturi de pahar pentru cești, căni, boluri și tigăi.

Activitatea pas cu pas:

Activitatea este împărțită în două sesiuni introductive și o sesiune de laborator, planificată să dureze între două și trei ore, ca o sesiune introductivă la meșteșugurile din plastic.

Propunem două versiuni ale planului sesiunii:

- Versiunea A este adecvată pentru un grup închis de participanți într-un interval de timp specific.

- Versiunea B este adecvată pentru o activitate pentru o clasă de școală într-un interval de timp mai mic.

De asemenea, puteți adapta activitatea la un scenariu de grup deschis, în care participanții pot intra și ieși în timpul activității, care poate avea loc, de exemplu, în cadrul unei adunări comunitare.

Versiunea A - Sesiune introductivă pentru un grup închis

Etapa I - Primirea participanților

- Primirea participanților în spațiul de activități.

- Dacă spațiul este suficient, participanții trebuie să fie direcționați către spațiul de activități.

- Spațiul trebuie să aibă muzică de fundal și un loc secure pentru ca participanții să își lase lucrurile care nu sunt esențiale pentru activitate

- Spațiul poate avea scaune pentru ca participanții să aștepte începerea activității. Întâmpinarea trebuie să înceapă cu cincisprezece minute înainte de începerea activității, deoarece participanții pot sosi mai devreme.

- Echipa trebuie să pregătească materialele de activitate înainte de recepție.

Etapa II - Introducere în subiect

2.1. Prezentarea activității

În acest moment, trebuie să le prezentați participanților motivul activității într-un mod expozitiv. Vă rugăm să le spuneți participanților că vor afla mai multe despre plastic și vor experimenta meșteșuguri manuale. În cazul în care participanții nu se cunosc între ei, puteți desfășura un scurt joc de nume și de spargere a gheții.

2.2. Energizer de capace de plastic

a. Spuneți-le participanților că aveți unelte pentru plastic. Totuși, aveți nevoie de materii prime pentru a lucra cu plasticul. Îi puteți întreba de unde pot obține plastic și petreceți câteva minute pentru a colecta răspunsurile.

b. Spuneți-le participanților că aveți nevoie de capace de plastic, dar a existat o problemă cu transportul și va trebui să o rezolvați. Aduceți toți participanții în zona de energie.

c. Luați o pungă sau un recipient cu capace de plastic nesortate în zona energizerului. Spuneți participanților că a avut loc un accident cu transportul materiei prime, care acum este împrăștiată în mediul înconjurător. Aruncați capacele pe podea și rugați participanții să colecteze și să sorteze rapid capacele de sticle. Când sunt întrebați cum să le sorteze, spuneți-le participanților că este alegerea lor, ca grup, să decidă cum să le sorteze fără conflicte. Stabiliți o limită scurtă de timp. (Participanții vor sorta capacele de plastic în funcție de tipul vizual, culoare și dimensiune).

2.3. Conversația despre simbolurile de reciclare

a. Oferiți participanților patru până la opt simboluri comune în recipiente de plastic. Întrebați-i despre semnificație și așteptați răspunsurile lor.

b. Formulați câteva întrebări legate de modul în care funcționează sistemul de prelucrare a reziduurilor:

- Ce simbol asigură că plasticul va fi reciclat? - Ce simbol asigură că plasticul este reciclat?

- Ce simbol indică tipul de plastic?

- Ce tipuri de plastic există?

Etc.

c. Oferiți participanților definiția fiecărui simbol. Cereți participanților să se ofere voluntari pentru a citi descrierea fiecărei definiții. După aceea, puneți aceleași întrebări pe care le-ați pus înainte și adăugați următoarele.

Aveți nevoie de clarificări cu privire la unele dintre aceste definiții?

Ar putea fi unele dintre definiții înșelătoare?

În ce fel ar putea fi importante pentru oameni? (legate de consumul și gestionarea deșeurilor).

Cunosc oamenii/consumatorii aceste definiții?

Puteți, de asemenea, să rezervați această reflecție pentru un moment după reorganizarea capacelor.

2.4. Energizer cu capacele din plastic

- Partea B Reorganizarea capacelor

Rugați participanții să sorteze din nou capacele de plastic de pe podea cu ajutorul noilor lor cunoștințe (făcând aluzie la sortarea lor în funcție de tipul de plastic).

Dacă includeți capace de plastic nemarcate, faceți aici o scurtă reflecție despre importanța de a gândi la ciclul plasticului de la producție la eliminare, pe baza plasticului nemarcat existent.

Puteți, de asemenea, să evidențiați o schimbare sistemică în sistemele de producere, transport, consum și eliminare pe baza cunoașterii problemelor și să vă adresați factorilor de decizie pentru a le rezolva pe baza unor politici care să depășească responsabilitatea singulară.

Etapa III - Artizanat din plastic

3.1. Reflecție asupra problemei plasticului

Înainte de a începe activitatea, adunați participanții pentru a reflecta pe scurt asupra a ceea ce au învățat până acum. Vă rugăm ca această reflecție să fie cât mai scurtă posibil.

Subiecte pe care ați putea dori să le abordați:

- Ce este plasticul și câte tipuri de plastic cunoașteți?

- Care sunt avantajele și dezavantajele plasticului?

- Dispare plasticul dacă este lăsat în natură? Ce sunt microplasticurile? Unde se duc microplasticurile?

- Unde se duce plasticul după ce cineva îl aruncă la gunoi sau în coșul de reciclare?

- Funcționează reciclarea? Este eficientă? Este o soluție?

- Ce alte soluții există pentru "reciclarea industrială"?

3.2. Introducere în sarcină + exemple

Explicați-le participanților că veți avea experiența de a face parte dintr-o posibilă soluție pentru reciclare, înțelegând în practică provocarea de a lucra cu transportul de plastic prin intermediul meșteșugurilor.

Oferiți participanților exemple de obiecte create în timpul atelierelor anterioare.

Explicați regulile și siguranța utilizării instrumentelor și limitările privind numărul de obiecte pe care participanții le pot crea pentru a gestiona în mod durabil materiile prime existente.

3.3. Unelte și stații

Ar trebui să pregătiți stațiile și materialele de artizanat disponibile înainte de a începe această etapă.

Adunați participanții și faceți-le un tur al tuturor stațiilor disponibile și al scopului lor. Arătați-le uneltele necesare și oferiți-le informații de siguranță cu privire la utilizarea lor.

3.4. Împărțirea pe grupe

Împărțiți grupul în funcție de stațiile de artizanat disponibile. Puteți utiliza o dinamică de grup pentru a împărți participanții în mod aleatoriu sau în funcție de interesele lor.

3.5. Confecționarea

Dați obiective de atins și atribuiți mici provocări pentru ca tinerii să creeze obiecte din foi de plastic. Arătați-le exemple de lucruri la care grupul poate lucra.

Ei pot crea obiecte precum brelocuri, cercei, coliere și agrafe de păr.

Fiecare grup ar trebui să se pună de acord asupra unui obiect specific la care dorește să lucreze. Rugați participanții să schițeze obiectul pe o foaie de plastic cu ajutorul unui pix sau al unei tăietori de biscuiți. Facilitatorii ar trebui să îi ghideze pe participanți în trăsura obiectului și tăierea cu foarfeca sau ferăstrăul pentru copiere, folosind cleme și un menghină.

După ce au tăiat obiectul, facilitatorii ar trebui să îi ghideze pe participanți să îndeapărteze marginile ascuțite folosind șmirghel, foarfeci, un instrument de debavurare sau o daltă.

Vă rugăm să atenționați participanții cu privire la importanța evitării creării de microplasticuri. Ori de câte ori microplasticurile sunt create, acestea trebuie colectate - le puteți recicla ulterior dacă le puteți păstra separate pe tipuri și fără praf sau alți contaminanți.

Facilitatorii îi îndrumă apoi pe participanți să finiseze obiectele folosind șmirghel fin și pastă de lustruit.

Etapa IV - Rezultate și reflecție

În timpul activității anterioare, vă rugăm să le reamintiți participanților timpul rămas, astfel încât să poată finaliza majoritatea sarcinilor pe care le au la dispoziție.

Când timpul se termină, spuneți grupului că activitățile de meșteșugărit sunt suspendate și invitați participanții să se adune. Este posibil ca unii participanți să fie concentrați asupra obiectelor și sarcinilor lor și ar putea fi dificil să le atrageți atenția. Cu toate acestea, trebuie să facem un efort pentru a respecta timpul de desfășurare a activității și să facilităm aceste ultime activități înainte ca participanții să înceapă să plece.

4.1. Prezentarea rezultatelor

Întrerupeți activitățile de meșteșugărit și adunați participanții într-un loc, diferit de cel în care a avut loc meșteșugul, pentru a evita distragerea atenției. Ați putea găsi locuri în care participanții să se așeze sau să stea pe podea.

Explicați-le participanților că acesta este momentul de a arăta rezultatele, dar reamintiți-le să nu judece și să nu dea feedback distructiv despre creații.

Acordați câteva minute pentru ca fiecare participant să își expună creațiile. Puteți utiliza dinamica de grup sau tehnici de animație pentru a favoriza un moment de împărtășire între participanți - de exemplu, o simulare a unei prezentări de modă, a unui podium sau o conversație ghidată în grupuri mai mici.

4.2. Reflecția finală

În cerc, realizați o ultimă reflecție despre activitate. Reflecția consolidează învățarea și reprezintă un moment de evaluare. Ea are următoarele obiective:

i) verificați dacă participanții s-au simțit în siguranță și s-au distrat în timpul activității;

ii) verificați dacă au dobândit noi cunoștințe și competențe legate de problema plasticului și de durabilitatea mediului;

iii) să transfere învățarea în viața lor de zi cu zi.

Propunem următoarele întrebări pentru a ghida această reflecție finală:

- Cum vă simțiți după această activitate?
- Ce s-a întâmplat?
- Puteți identifica procesul de transformare plastică?
- Ați fost surprins de rezultate?
- Spuneți-ne care sunt punctele pozitive și oportunitățile acestei experiențe.
- Care sunt punctele slabe ale acestei abordări? (exemplu: microplasticuri)
- Cum putem face față acestor puncte slabe?
- Credeți că este o soluție realistă la problema de astăzi?
- Ce ați învățat? (despre meșteșuguri și despre problema plasticului)
- În afară de reciclare, ce alte acțiuni pot contribui la combaterea problemei plasticului?

Vă rugăm să adaptați momentele de reflecție la grupul dumneavoastră de participanți. De exemplu, în cazul tinerilor adolescenți, luați în considerare capacitatea de atenție scurtă a participantului "mediu", unde folosiți un limbaj mai direct și evitați să aprofundați prea mult subiectele, adăugând elemente distractive în acest proces pentru a menține concentrarea participanților. Pentru tinerii adulți, poate doriți să aprofundați subiectele și să conduceți reflecția în așa fel încât participanții să împărtășească alte experiențe și puncte de vedere și chiar să le discute.

Opțiunea B - Sesiuni introductive alternative pentru școli

Etapa I - Primirea participanților

- Primirea participanților în spațiul de activități.
- În cazul în care spațiul este suficient, participanții trebuie să fie direcționați către spațiul de activități.
- Spațiul trebuie să aibă muzică de fundal și un loc secure pentru ca participanții să își lase lucrurile care nu sunt esențiale pentru activitate.
- Spațiul poate avea scaune pentru ca participanții să

aștepte începerea activității. Întâmpinarea trebuie să înceapă cu cincisprezece minute înainte de activitate, deoarece participanții pot sosi mai devreme.

- Echipa trebuie să pregătească materialele de activitate înainte de recepție.

Etapa II - definiți topica

2.1. Prezentarea activității

În acest moment, ar trebui să prezentați motivul activității într-un mod expozitiv, spunându-le participanților că vor învăța mai multe despre plastic și vor experimenta cu meșteșuguri manuale. În cazul în care participanții nu se cunosc între ei, puteți desfășura un scurt joc de nume și un icebreaker.

2.2. Energizer pentru a crea grupuri

Desfășurați un energizer de cinci minute pentru a crea grupuri aleatorii.

2.3. Lanțul de reflecție

Pe o tablă albă sau neagră, scrieți "PLASTIC" cu litere mari.

Întrebați participanții ce știu despre cuvântul "plastic" și permiteți-le să ofere câteva contribuții. Explicați-le că dorim să definim problemele din jurul plasticului, astfel încât ei să ofere subiecte și idei despre partea provocatoare a plasticului.

Cereți grupurilor să creeze rânduri în direcția planșei (câte un rând pentru fiecare grup). Spuneți-le că trebuie să scrie cât mai multe subiecte și idei pentru a defini provocările din jurul plasticului într-un anumit timp. Explicați-le că participanții vor scrie pe rând subiectele pe tablă înainte de a merge în spatele rândului. Subiectele pot fi un cuvânt, o propoziție concisă sau un citat. Ei ar trebui să o facă cât mai repede posibil.

Începeți număratoarea și oferiți feedback cu privire la timpul rămas. Activitatea poate dura între cinci și zece minute.

Note: Alternativ, oferiți fiecărui grup o tablă de flip-chart pentru a scrie ideile. Aveți grijă să verificați dacă toată lumea poate participa la activitate și scrie. De asemenea, puteți adăuga elemente de joc de competiție pentru a stimula fiecare grup să ofere idei diferite.

2.4. Rezultate: definirea problemei

Cereți participanților să se adune în jurul tabloului.

Facilitatorul poate cere fiecărui grup să prezinte rezultatele sau să citească direct de pe tablă.

După ce termină de citit, facilitatorul îi întreabă pe participanți dacă pot defini cel puțin o provocare legată de plastic.

În continuare, facilitatorul ar trebui să conducă o scurtă reflecție în jurul creării unei scurte definiții (într-o propoziție) care să explice majoritatea problemelor legate de plastic. Apoi, facilitatorul ar trebui să facă un brainstorming pentru posibile soluții.

Propunem următoarele întrebări pentru reflecție:

- Ce este plasticul?
- Care sunt avantajele și problemele sale?
- Câte tipuri există?
- Cum este gestionat plasticul după ce este aruncat? Unde va ajunge?
- Cum se degradează plasticul în natură?
- Unde ajung microplasticurile?
- Funcționează reciclarea? Este eficientă? Este o soluție?
- Ce alte soluții există? Sunt ele realiste și pot fi aplicate în toate contextele?

Notă: Aici, puteți afișa metode pedagogice pentru a ilustra problemele legate de plastic, de exemplu, fotografii, scurte videoclipuri sau plastic colectat din locuri naturale.

Etapa III - Artizanat din plastic

3.1. Introducere

Explicați-le participanților că veți avea experiența de a face parte dintr-o posibilă soluție pentru reciclare, înțelegând în practică provocarea de a lucra cu transportul de plastic prin intermediul meșteșugurilor.

3.2. Energizer de capace de plastic

- Partea A Organizarea capacelor

a. Spuneți-le participanților că aveți unelte pentru plastic. Totuși, aveți nevoie de materii prime pentru a lucra cu plasticul. Îi puteți întreba de unde pot obține plastic și petreceți câteva minute adunând răspunsurile.

b. Spuneți-le participanților că aveți nevoie de capace de plastic, dar a existat o problemă cu transportul și

va trebui să o rezolvați. Aduceți toți participanții în zona de energie.

c. Luați o pungă sau un recipient cu capace de plastic nesortate în zona energizerului. Spuneți participanților că a avut loc un accident cu transportul materiei prime, care acum este împrăștiată în mediul înconjurător. Aruncați capacele pe podea și întrebați participanții

să colecteze și să sorteze rapid capacele de sticle. Când sunteți întrebați cum să le sorteze, spuneți-le participanților că este alegerea lor, ca grup, să decidă cum să le sorteze fără conflicte. Stabiliți o limită scurtă de timp. (Probabil că participanții vor sorta capacele de plastic în funcție de tipul vizual, culoare și dimensiune).

3.3. Conversație despre simbolurile de reciclare

a. Dați participanților patru până la opt simboluri comune în recipiente de plastic. Întrebați-i despre semnificația acestora și așteptați răspunsurile.

b. Formulați câteva întrebări legate de modul în care funcționează sistemul de prelucrare a reziduurilor:

- Ce simbol asigură că plasticul va fi reciclat? - Ce simbol asigură că plasticul este reciclat?

- Ce simbol indică tipul de plastic?

- Ce tipuri de plastic există?

Etc.

c. Oferiți participanților definiția fiecărui simbol. Cereți participanților să se ofere voluntari pentru a citi descrierea pentru fiecare definiție. După aceea, puneți aceleași întrebări pe care le-ați pus înainte și adăugați următoarele.

- Aveți nevoie de clarificări cu privire la unele dintre aceste definiții?

- Ar putea fi unele dintre definiții înșelătoare?

- În ce fel ar putea fi importante pentru oameni? (legate de consumul și gestionarea deșeurilor)

- Cunosc oamenii/consumatorii aceste definiții?

Puteți, de asemenea, să rezervați această reflecție pentru un moment după reorganizarea capacelor.

3.4. Energizer cu capacele din plastic

- Partea B Reorganizarea capacelor

Rugați participanții să sorteze din nou capacele de

plastic de pe podea cu ajutorul noilor lor cunoștințe (făcând aluzie la sortarea în funcție de tipul de plastic).

Dacă includeți capace de plastic nemarcate, faceți o scurtă reflecție despre importanța de a gândi la ciclul plasticului de la producție la eliminare, pe baza plasticului nemarcat existent.

De asemenea, puteți evidenția o schimbare sistemică în sistemele de producere, transport, consum și eliminare pe baza cunoașterii problemelor și o adresare asupra factorilor de decizie pentru a le rezolva pe baza unor politici dincolo de responsabilitatea individuală.

3.5. Introducere în sarcină + exemple

Facilitatorul ar trebui să facă legătura între sarcinile și activitățile anterioare și să prezinte meșteșugurile cu plastic ca o soluție pentru a înțelege acest material și pentru a reutiliza/recicla plasticul.

Explicați regulile și limitările, cum ar fi considerațiile de siguranță cu uneltele și numărul de obiecte pe care participanții le pot crea pentru a gestiona în mod durabil materiile prime existente. Oferiți participanților exemple de obiecte create în timpul atelierelor anterioare.

3.6. Unelte și stații

Ar trebui să pregătiți stațiile și materialele de artizanat disponibile înainte de a începe această etapă.

Adunați participanții și faceți-le un tur al tuturor stațiilor disponibile și al scopului lor. Arătați-le uneltele necesare și oferiți-le informații de siguranță cu privire la utilizarea acestora.

3.7. Împărțirea în grupuri

Împărțiți grupul în funcție de stațiile de artizanat disponibile. Puteți utiliza o dinamică de grup pentru a împărți participanții în mod aleatoriu sau în funcție de interesele lor.

3.8. Confecționarea

Dați obiective și atribuiți mici provocări pentru ca tinerii să creeze obiecte din foi de plastic. Arătați-le exemple de obiecte la care grupul poate lucra din nou.

Ei pot crea obiecte precum brelocuri, cercei, coliere și agrafe de păr.

Fiecare grup ar trebui să se pună de acord asupra unui obiect specific la care dorește să lucreze. Rugați participanții să schițeze obiectul pe o foaie de plastic

cu ajutorul unui pix sau al unei tăietori de biscuiți. Facilitatorii ar trebui să ghideze participanții în trasa-rea și tăierea obiectelor cu ajutorul foarfecelor sau a fierăstrăului de copiere, folosind cleme și o menghină.

După tăierea obiectului, facilitatorii ar trebui să ghideze participanții să îndepărteze marginile ascuțite folosind șmirghel, foarfeci, un instrument de debavurare sau o daltă.

Vă rugăm să atenționați participanții cu privire la importanța evitării creării de microplasticuri. Aceștia ar trebui să fie colectate ori de câte ori sunt fabricate - le puteți recicla ulterior dacă le puteți păstra separate pe tipuri și libere de praf și alți contaminanți. Facilitatorii îi îndrumă apoi pe participanți să finiseze obiectele folosind șmirghel fin și pastă de lustruit.

3.9. Reflecție și încheiere

În timpul activității anterioare, vă rugăm să le reamintiți participanților timpul rămas pentru a termina activitatea, astfel încât aceștia să își poată gestiona timpul pentru a finaliza majoritatea sarcinilor pe care le au la dispoziție.

Când timpul se termină, spuneți grupului că activitățile de meșteșugărit sunt suspendate și invitați participanții

să se reunească. Unii participanți vor fi probabil concentrați asupra obiectelor și sarcinilor lor și ar putea fi dificil să le atrageți atenția. Cu toate acestea, trebuie să respectăm timpul de desfășurare a activității și să facilităm aceste ultime activități înainte ca participanții să înceapă să plece.

Rugați participanții să se adune în jurul tabloului. Facilitatorul poate cere fiecărui grup să prezinte rezultatele sau să citească de pe tablă.

După ce termină de citit, facilitatorul îi întreabă pe participanți dacă pot defini cel puțin o provocare legată de plastic. În continuare, facilitatorul ar trebui să conducă o scurtă reflecție în jurul creării unei scurte definiții (într-o propoziție) care să explice majoritatea problemelor legate de plastic. Apoi, facilitatorul ar trebui să facă un brainstorming pentru posibile soluții.

Având în vedere că grupul a făcut deja o reflecție în timpul definirii problemei, ne concentrăm asupra experienței și a transferului de învățare:

- Cum vă simțiți după această activitate?
- Ce s-a întâmplat?

- Puteți identifica procesul de transformare plastică? - Ați fost surprinși de rezultate?

- Cum este gestionat plasticul după ce este aruncat?

- Unde va ajunge?

- Cum se degradează plasticul în natură?

- Unde ajung microplasticurile?

- Funcționează reciclarea? Este eficientă? Este o soluție?

- Ce alte soluții există? Sunt ele realiste și pot fi aplicate în toate contextele?

Observații: gestionarea timpului în școli este crucială, deoarece majoritatea elevilor pleacă atunci când se termină timpul alocat sesiunilor. Vă rugăm să verificați timpul împreună cu profesorul și să adaptați activitățile astfel încât să poată experimenta meșteșugurile și reflecte asupra subiectului. Dacă este necesar, împărțiți aceste activități în două sesiuni cu aceeași clasă.

Instrucțiuni privind topirea și transformarea plasticului:

- Încălziți presa termică sau prăjitorul de pâine la temperatura dorită - echipamentul trebuie să fie închis. În timp ce așteptați, oferiți participanților instrucțiuni de siguranță privind utilizarea unui astfel de echipament și manipularea plasticului topit. Temperatura dorită pentru combinarea plasticului HDPE este de 180°C. Luați în considerare posibilitatea de a începe procesul mai devreme, deoarece echipamentul poate dura 10-20 de minute pentru a ajunge la temperatura de lucru dorită.

- Adunați-vă în jurul echipamentului de încălzire și selectați capacele pe care doriți să începeți să le topiți. Puneți o hârtie de copt sau o foaie de grătar (PTFE) deasupra plăcii de încălzire inferioară.

- Așezați toate capacele pe care doriți să le topiți pe foaia de copt și acoperiți-le cu o altă foaie. Foile vor împiedica plasticul să adere la părțile metalice și plastice ale echipamentului.

a. Informații de siguranță: asigurați-vă că folosiți plastic HDPE. Alte tipuri de plastic pot avea alte temperaturi de topire, pot degaja vapori mai toxici și nu se vor combina corect cu diferite tipuri. Verificați de două ori plasticul pe care îl folosiți. Nu folosiți plastic PVC deoarece eliberează vapori foarte toxici! Evitați PET-ul, PVC-ul și POLICARBONATUL; acestea trebuie manipulate numai cu ajutorul unor măști adecvate.

- Închideți aparatul și așteptați ca plasticul să se topească. Să presupunem că folosiți un prăjitor de pâine sau orice alt echipament a cărui temperatură nu o puteți controla. În acest caz, trebuie să monitorizați îndeaproape plasticul pentru a evita arderea acestuia. Temperatura de topire poate varia de la un echipament la altul.

a. Informații de siguranță pentru manipularea HDPE: NU efectuați acest proces în interior fără o mască și mănuși adecvate - HDPE eliberează cantități mici de vapori care pot fi periculoase în interior fără ventilație. Evitați pe cât posibil să ardeți plasticul, deoarece acest procedeu eliberează vapori toxici - vă rugăm să controlați temperatura de topire (în jur de 180°C) - plasticul are un aspect maroniu atunci când este aproape de ardere.

b. Notă: Plasticul nu se topește ca gheața sau metalul; el se transformă într-o consistență de pastă (mai groasă decât mierea) înainte de a arde.

Două persoane (facilitatori sau participanți) trebuie să poarte două perechi de mănuși de silicon. Deschideți presa de căldură și prăjitorul de pâine, alegeți și amestecați plasticul. Repetați procesul pentru a amesteca mai mult plastic de culori diferite. Îl puteți răsuși cu ajutorul unei a doua persoane pentru a crea modele.

Cu ajutorul prese termice, puteți folosi presiunea de la plăci pentru a crea o foaie de plastic. Dacă folosiți un toast-er, vă recomandăm să transferați plasticul într-o menghină realizată din două foi groase de lemn și să folosiți materiale grele sau cleme pentru a modela plasticul într-o foaie. Vă rugăm să rețineți că transferul plasticului pe un alt suport trebuie să se facă cât mai repede posibil pentru a evita pierderea de căldură și solidificarea plasticului. Notă: HDPE tinde să se deformeze și să se deformeze în timp ce se răcește la temperatura camerei dacă nu este constrâns sub greutate peste o foaie de lemn.

Considerații privind microplasticurile.

Atunci când se lucrează cu plastic pentru artizanat, este esențial să se ia în considerare crearea și eliberarea potențială de microplasticuri, care sunt particule mici de plastic cu diametrul mai mic de 5 mm. Aceste particule pot apărea atunci când materialele plastice sunt tăiate, șlefuite sau descompuse. Ele sunt incredibil de greu de eliminat odată ce au pătruns în mediul înconjurător și reprezintă o amenințare gravă pentru ecosistemele noastre și, potențial, pentru sănătatea

umană. În timp ce este esențial să sensibilizăm populația cu privire la reciclarea și reutilizarea plasticului, crearea de microplasticuri în timpul procesului trebuie gestionată cu atenție sau, în mod ideal, evitată. Un aspect de luat în considerare la planificarea atelierului de lucru manual este evitarea tehnicilor care pot crea microplasticuri. De exemplu, dacă proiectul implică tăierea sau șlefuirea capacelor din plastic, acest lucru poate genera microplasticuri. În schimb, luați în considerare utilizarea unor metode care minimizează acest risc, cum ar fi îmbinarea capacelor cu lipici netoxic, îndoirea sau plierea plasticului fără tăiere sau utilizarea plasticului în forma sa originală ori de câte ori este posibil.

Procedimentos de acabamento:

Procedeul de finisare, care poate include șlefuirea, tăierea sau modificarea plasticului, poate duce la formarea de microplasticuri. Atunci când este necesar să efectuați aceste acțiuni, luați în considerare următoarele precauții:

1. Șlefuirea: Evitați pe cât posibil șlefuirea sau lustruirea plasticului, deoarece creează particule mici de plastic și praf de plastic. În cazul în care este indispensabilă șlefuirea plasticului, luați în considerare șlefuirea umedă, care implică utilizarea apei pentru a ajuta la captarea și îngreunarea particulelor mici care altfel ar fi în aer. În acest caz, se reduce numărul de microplasticuri eliberate în mediul înconjurător. Nu uitați să colectați și să eliminați apa în mod corespunzător după șlefuire și să o filtrați înainte de a o elibera în sistemul de tratare a apei.

2. Tăierea:

Atunci când tăiați plasticul, procedați încet și cu atenție pentru a reduce la minimum formarea de particule mici. Folosiți o metodă care să permită o tăiere curată cu frecare minimă, reducând astfel șansele de a crea microplasticuri.

3. Proceduri de curățare:

A. Configurarea spațiului de lucru: Acoperiți zona de lucru cu un material de unică folosință sau ușor de curățat pentru a prinde orice microplastic înainte de a începe activitatea.

B. Curățarea regulată: În timpul atelierului, curățați în mod regulat zona de lucru pentru a minimiza răspândirea potențială a microplasticurilor prin ștergerea suprafețelor cu o cârpă umedă, care poate ajuta la

colectarea oricărui praf de plastic.

C. Curățarea după terminarea activității: După atelier, toate suprafețele, uneltele și materialele ar trebui să fie curățate temeinic, inclusiv prin măturarea zonei și aspirarea cu un aspirator cu filtru HEPA, care poate capta particulele mici.

D. Eliminarea corespunzătoare: Colectați orice praf sau resturi de plastic într-un recipient sigilat și eliminați-le în mod corespunzător, trimițându-le la o instalație de gestionare care poate manipula microplasticuri. Dacă o astfel de instalație nu este disponibilă, trimiteți-o la o instalație de incinerare.

E. Măsuri de protecție: Asigurați-vă că toate persoanele care participă la atelier utilizează îmbrăcăminte de protecție, cum ar fi șorțurile și mănușile, care ar trebui să fie curățate în mod corespunzător după utilizare. Ar trebui să se utilizeze ochelari de protecție și măști pentru a evita inhalarea sau contactul ochilor cu microplasticuri în cazul în care se șlefuește sau se taie plasticul.

Punerea în aplicare a acestor proceduri detaliate de curățare și a tehnicilor de finisare va reduce la minimum riscul de creare și dispersie a microplasticurilor în timpul atelierului de artizanat. Aceste proceduri vor proteja mediul înconjurător și vor oferi tinerilor participanți o lecție valoroasă despre cum să lucreze în mod responsabil cu materiale plastice.

Resurse necesare:

Activitatea cu plasticul:

Capace de sticle din HDPE și alte materiale plastice; Mănuși de silicon pentru temperaturi ridicate - 2 sau 3 perechi - Forme metalice de biscuiți; Presă termică sau prăjitor de pâine electric; Echipament opțional - Pistol termic, extruder de plastic prețios și tocător de hârtie; Șmirghel - cel puțin 80 de granulație și 180 de granulație; Pastă de lustruit; Cârpe pentru curățare și lustruire; Limă pentru lemn; Foarfecă; Hârtie de copt sau foi pentru grătar (PTFE); Cleme; Ferăstrău de tăiat; Daltă; Mască 3M 6500 și filtre 3M ABEK1 (obligatorii atunci când se topește plasticul în interior); Aspirator (pentru a colecta microplasticile); Pistol de lipit la cald + bețe de lipit la cald; Sfori/lanțuri + inele de salt; Foi de plastic suplimentare

Spălarea plasticului:

- Bazine mici de apă
- Săpun biodegradabil sau detergent (care nu afectea-

ză mâinile) - Sticle mari de apă (dacă nu este disponibil un robinet de apă)

- Perie de spălat

Articole generale:

- Foi A4 de hârtie albă sau colorată (reciclată, dacă este posibil); Pachet de pixuri, markere și creioan; Foarfece; Apă și pahare - pentru participanți; Bandă de mascare sau bandă adezivă pentru pictură (opțional); Mese; Cablu electric; Laptop + difuzor; Cutii de depozitare - pentru a depozita rezultatele și materialele plastice

Alte resurse:

- Personal - Unul sau doi lucrători de tineret - Planul sesiunii pentru personal

Adaptări și capcane:

Un plan de sesiune alternativ pentru un grup deschis:

Această propunere este pentru o activitate într-un "mediu mai deschis", în care nu există un grup, iar participanții se vor alătura pe parcursul sesiunii. Un astfel de mediu ar putea fi un centru de tineret, un târg, o petrecere etc.

1. Bun venit: Implicarea tinerilor (interacțiune dinamică, captivantă pentru a rămâne), de exemplu, verificarea activității și atașarea de nume la pieptul participanților.

Prezentarea personalului și a participanților (crearea de conexiuni) - Cunoașterea reciprocă (cu ajutorul caractiței, folosind tentaculele acesteia pentru a prezenta opt fapte despre participant).

2. Prezentarea subiectului/sesiunii

2.1. Ce vom face în cadrul sesiunii - lucrări de artizanat folosind plastic // arătați exemple // interacționați cu participanții.

2.2. Ce este plasticul? (Scurtă reflecție asupra "problemei") - folosiți metode de participare colectivă și explorare a materialelor.

2.3. Prezentați stațiile, materialele și instrumentele. Indicați că nu avem încă materie primă și că așteptăm o livrare de plastic.

2.4. Energizer: Capacele din mediul înconjurător: Anunțați că a avut loc un accident în timpul transportului de plastic pentru activitate, iar plasticul a fost împrăștiat în mediul înconjurător. Turnați o găleată de

capace pe podea și rugați participanții să organizeze plasticul, fără a indica cum pot ei decide cum să o facă în grup.

2.5. Reflecție asupra simbolurilor de plastic - 4 simboluri.

2.6. Întrebați participanții dacă plasticul este încă corect organizat corect - rugați-i să reorganizeze plasticul.

2.7. Ce vom face în legătură cu această problemă?

(prezentarea atelierului, intențiile de explorare a acestui material)

2.8. Prezentarea uneltelor (presă, materiale de tăiere, perforatoare, aplicații)

2.9. Co-crearea regulilor atelierului înainte de a începe! (scrieți pe o tablă de flipchart pe măsură ce participanții își împărtășesc pro-punerile și afișați-le într-un loc vizibil)

Reguli de prezentat:

- Unelte trebuie să fie aranjate acolo unde le-ați găsit după ce le-ați folosit.

- O sarcină pe rând și scoateți materialele pentru acea sarcină.

- Respectați gusturile și proiectele celorlalți participanți, fără a-i judeca.

- Evitați crearea de microplasticuri. Toate materialele plastice trebuie colectate și plasate în containerul corespunzător.

- Respectați regulile de siguranță și indicațiile facilitatorilor în ceea ce privește utilizarea instrumentelor.

Fiecare tânăr ar trebui să aibă un singur proiect finalizat.

3. Faza practică

- Împărțiți echipele și distribuiți-le în diferite zone de lucru.

- Monitorizați utilizarea materialelor.

- Circulați grupurile/tinerii după finalizarea sarcinilor (desen, tăiere, găurire, topirea plasticului).

- Stabiliți un timp limitat pentru crearea materialelor.

4. Prezentarea rezultatelor

Prezentarea rezultatelor și înregistrarea pieselor executate (fotografii).

Mobilizare practică pentru reflecție (de exemplu, podium de creație: puneți muzică antrenantă și creați un moment de "covor roșu", votat de un "juriu").

Așezați grupul în cerc pe podea.

Lecturi suplimentare:

Inspirație pentru această activitate:

https://www.youtube.com/watch?v=FpsXvO5LsTY&ab_channel=BrothersMake

https://www.youtube.com/watch?v=OwmgYUJX-CyM&ab_channel=BrothersMake

Principiile de bază ale plasticului:

<https://www.youtube.com/watch?v=dP1s7viFZHY>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=EZEKQTq0OqA>

Siguranță și funingine:

<https://community.preciousplastic.com/academy/plastic/safety>

<https://www.youtube.com/watch?v=bsj6qHHLynk>

Mai multă inspirație:

https://www.youtube.com/watch?v=FlhL-3CUHwPI&t=244s&ab_channel=DIYwithDenise

https://www.youtube.com/watch?v=dV1DoSI2Rnk&ab_channel=KirileeCosplay

https://www.youtube.com/watch?v=3I7wunWZ-5tU&ab_channel=TheMaker

https://www.youtube.com/watch?v=jwdlLelQWws&ab_channel=OneArmy

https://www.youtube.com/watch?v=_aMiQc-4tuwU&ab_channel=Randomona

Provocarea plasticului:

https://www.youtube.com/watch?v=_XTYv-AP4jk&ab_channel=InsiderBusiness

<https://www.youtube.com/watch?v=PjNj8mK3Q-3g&t=29s>

https://www.youtube.com/watch?v=HNWn885qW-tU&t=97s&ab_channel=UndecidedwithMattFerrell

https://www.youtube.com/watch?v=_riGg2BW8Jw&ab_channel=Cracked

https://www.youtube.com/watch?v=LELvUI-z5pY&t=36s&ab_channel=JakeTran

https://www.youtube.com/watch?v=jdH0Dpq8LjE&ab_channel=BloombergOriginals

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

<https://www.youtube.com/watch?v=fYFkDnN8llo>

Anexe

https://drive.google.com/file/d/1gmjYWp0yd7sqKEn-KN9SuZOyZ-wChPm9q/view?usp=drive_link

https://drive.google.com/file/d/1JMFo5J33Fr-GxxloaY_3hqWXjLcuDChlt/view?usp=drive_link

https://drive.google.com/file/d/1Co1K0NMLUi7Ka0sg-D5z3-gY35w8HeYky/view?usp=drive_link

Criterii și indicatori de evaluare pe obiective:

Dimensiuni de evaluare

- Impactul asupra grupului-țintă.
- Satisfacția participanților/partenerilor.
- Contribuții ale proiectului la centrul comunitar/partenerii implicați.
- Întrebări de evaluare

Perguntas de avaliação

Participanți:

1. Impactul asupra grupului țintă.

- Ați participat la activități sau ateliere de lucru anterioare legate de reciclarea plasticului?
- Pe o scară de la 1 la 5, cât de bine înțelegeți conceptele (durabilitate, problema plasticului, creativitate)?
- Vă simțiți mai împuternicit să recunoașteți și să abordați reciclarea plasticului după ce ați participat la activitate?
- Cum v-a ajutat confecționarea de bijuterii din plastic să vă exprimați gândurile și sentimentele cu privire la procesul de reciclare/ problemele de sustenabilitate?
- Ați arătat rezultatele în comunitatea dumneavoastră? Dacă da, cum au reacționat oamenii la rezultate?
- Pe o scară de la 1 la 5, cât de eficientă credeți că a fost activitatea "Meșteșuguri din plastic" în atingerea obiectivelor sale?

2. Gradul de satisfacție al participanților

- Sunteți mulțumiți de rezultatele atelierului?

3. Contribuțiile proiectului la centrul comunitar.

- Ce părere aveți despre participarea la acest tip de activități în centrul de tineret?
- Ați recomanda altcuiva să participe la această activitate în viitor?

Parteneri:

1. Impactul asupra grupului țintă.

- Cum percepeți alinierea proiectului "Meșteșuguri din plastic" la misiunea sau obiectivele centrului?
- Ce impact a avut proiectul asupra comunității sau publicului țintă?
- Ați observat schimbări în ceea ce privește conștientizarea sau atitudinea tinerilor participanți cu privire la procesul de reciclare?

- Organizația dumneavoastră intenționează să se implice în continuare în inițiative de conștientizare a reciclării sau în colaborări viitoare cu "Plastic Crafts"?

2. Satisfacția partenerilor.

- Sunteți mulțumiți de rezultatele atelierului?

3. Contribuțiile proiectului la centrul comunitar.

- Organizația dvs. intenționează să se implice în continuare în inițiativele de conștientizare a reciclării plasticului sau în viitoarele colaborări cu Plastic Crafts"?
- Activitatea a îmbogățit activitățile oferite de centru?
- A adus mai mulți tineri la centru?

Instrumente și indicatori de evaluare

Liste de prezență: Țineți evidența numărului de participanți la atelier ca indicator al interesului.

Sondaje înainte și după atelier: Administrați sondaje înainte și după atelier pentru a evalua schimbările în ceea ce privește cunoștințele și conștientizarea participanților în materie de reciclare și durabilitate.

Autoevaluarea participanților: Cereți participanților să își autoevalueze creșterea artistică și creativitatea.

Feedback-ul participanților: Întrebați-i pe participanți despre percepțiile lor cu privire la comunitate și colaborare în cadrul atelierului.

Evaluarea colaborării: Evaluați cât de bine au colaborat participanții la proiectele de grup sau au împărtășit idei în timpul activităților din cadrul atelierului.

Mărturii ale participanților: Colectați mărturii de la participanți cu privire la modul în care atelierul a influențat acțiunile sau gândirea lor pe termen lung.

Testemunhos de participantes: Recolha testemunhos de participantes sobre como a oficina influenciou as suas ações ou pensamentos a longo prazo.

Parteneri:

1. Chestionar online / Sondaj - Nr. de răspunsuri
 - Feedback
 - Nivelul de satisfacție (de la 1 la 5)
 - % de lucrători de tineret care consideră că activitățile au un impact pozitiv asupra centrelor lor
2. Nr. de lucrători de tineret/elemente ale organizației implicați/implicate în activitate
 - Documentația de participare (lista de prezență)

Calendarul de evaluare: Participanți:

1. Înainte de activitate (formular de înscriere)
2. La sfârșitul activității

Partenerii:

1. 1. După activitate

Alte surse de evaluare:

1. Ratele de participare (liste de prezență, re-corduri de prezență)
2. Sugestiile și feedback-ul participanților
3. Nr. de participanți care se implică în alte activități de urmărire sau care sunt interesați să continue cu activități.



Activitate **LECTURĂ LA LUMINA LUM NĂRILOR**

În cadrul acestei activități, participanții vor împărtăși cu grupul o scurtă poveste despre o carte care le place. Ei vor confecționa lumânări inspirate din aceași carte, iar lumânările vor fi expuse cu sinopsisul cărții.

Această activitate își propune să răspundă intereselor observate ale tinerilor din comunitate, în special fascinația lor pentru meșteșuguri și lectură. Ea poate fi adaptată la alte interese, cum ar fi hobby-uri, filme, seriale, benzi desenate etc.

Activitatea este concepută pentru a oferi un mediu sigur și atractiv în care tinerii își pot exprima creativitatea, își pot împărtăși interesele și pot învăța o nouă abilitate: confecționarea de lumânări.

Această activitate a fost aleasă pentru a crea o punte între tradițional și contemporan, între tactil și intelectual.

Aceasta folosește crafturi DIY pentru a-i învăța noi abilități pe tineri și încurajează alfabetizarea și creativitatea, două abilități esențiale pentru dezvoltarea personală și profesională. În plus, le permite tinerilor să interacționeze cu literatura într-un mod nou și interesant, încurajând o apreciere mai profundă pentru cărți și lectură.

Inovația acestei activități constă în combinația unică de literatură și măiestrie. În loc să discute pur și simplu despre cărți, participanții sunt invitați să își exprime interpretările și sentimentele cu privire la cartea aleasă prin intermediul unui mediu senzorial tangibil: o lumânare. Aceștia sunt încurajați să ia în considerare teme, personajele și emoțiile cărții alese și să le transpună în culoarea, parfumul și decorul lumânării lor. Acest proces creativ le aprofundează angajamentul față de carte și le permite să își exploreze abilitățile artistice și să își exprime individualitatea.

Această activitate contribuie în mod semnificativ la implicarea tinerilor în spațiile comunitare și în centrele de tineret, oferindu-le un mediu în care tinerii își pot dezvolta noi abilități meșteșugărești și își pot împărtăși interesele și ideile, promovând un sentiment de comunitate și de apartenență.

În plus, activitatea poate genera conversații între participanți și alți membri ai comunității, promovând o cultură a lecturii și a creativității. De asemenea, oferă tinerilor posibilitatea de a contribui la estetica centrului comunitar, făcându-l un spațiu mai vibrant și mai

primitor. În cele din urmă, activitatea poate atrage mai mulți tineri la centru, deoarece aceștia îl văd ca pe un loc în care interesele lor sunt apreciate și creativitatea lor este încurajată.

Obiectivele specifice ale acestei activități sunt următoarele:

- Promovarea dragostei pentru lectură și meșteșuguri în rândul tinerilor.
- Furnizarea unui mediu sigur și atractiv în care participanții își pot exprima creativitatea și își pot împărtăși interesele.
- Încurajarea participanților să confecționeze obiecte de artizanat și să învețe noi abilități practice, inclusiv decorarea lumânărilor.
- Promovarea unui sentiment de comunitate și de apartenență în rândul participanților.
- Participanții vor învăța despre procesul de fabricare a lumânărilor, inclusiv despre măsurile de siguranță atunci când se folosesc diverse materiale pentru decorare și parfumare.
- Participanții vor crea o lumânare cu interpretarea și sentimentele lor despre cartea, hobby-ul sau interesul ales.
- Participanții își vor împărtăși experiențele din timpul activității, vor discuta despre ce au învățat, cum s-au simțit în timpul procesului și cum lumânarea lor reprezintă cartea, hobby-ul sau interesul ales.

Rezultatele așteptate sunt:

Creșterea interesului pentru lectură și meșteșuguri: Participanții vor dezvolta o apreciere mai profundă a cărților și a lecturii și vor dobândi un nou interes sau își vor spori interesul existent pentru meșteșuguri, în special pentru fabricarea lumânărilor.

Creativitate și expresie îmbunătățite: Participanții vor avea ocazia de a-și exprima interpretările și sentimentele cu privire la cartea aleasă, îmbunătățindu-și creativitatea și abilitățile de autoexprimare.

Îmbunătățirea comunicării și a schimbului de informații: Prin împărtășirea cărților preferate, a hobby-urilor sau intereselor și a motivelor din spatele modelelor de lumânări, participanții își vor îmbunătăți abilitățile de comunicare și capacitatea de a împărtăși gânduri și sentimente personale.

Implicarea în comunitate: Activitatea va încuraja comunitatea și apartenența participanților. Expunerea lucrărilor dvs. la centrul comunitar va încuraja implicarea continuă cu centrul și va declanșa conversații între participanți și alți membri ai comunității.

Dezvoltarea abilităților: Participanții vor învăța procesul de fabricare a lumânărilor, inclusiv măsurile de siguranță și utilizarea diferitelor materiale pentru decorație și parfumare. Acest lucru ar putea stârni interesul pentru explorarea în continuare a acestui meșteșug, ceea ce ar putea duce la dezvoltarea abilităților.

Participanți:

8-20 de participanți cu medii culturale diferite. Ar trebui să se acorde prioritate participanților cu mai puține oportunități.

Se recomandă 5-8 participanți pentru fiecare facilitator.

Numărul de participanți poate fi adaptat în funcție de vârstă și autonomia participanților.

Participanții ar trebui să fie instruiți să aducă haine vechi la activitate, deoarece acestea pot fi deteriorate sau murdare.

Metodologie:

Metodologia utilizată pentru această activitate se bazează pe principiile educației non-formale, combinând învățarea prin experiență, învățarea între egali și exprimarea creativă.

Învățarea prin experiență: Această activitate este concepută pentru a fi practică și pentru a permite participanților să învețe prin practică. Fabricarea lumânărilor oferă o experiență practică în care participanții pot aplica instrucțiunile, pot experimenta cu diferite materiale și tehnici și pot învăța din succesele și greșelile lor. Această abordare îmbunătățește experiența de învățare și o face mai plăcută și mai memorabilă.

Învățarea între colegi: Activitatea încurajează participanții să învețe unii de la alții. În timpul etapelor de selectare a cărților și de fabricare a lumânărilor, participanții își împărtășesc cărțile preferate și motivele care au stat la baza creației lumânărilor. Împărtășirea gândurilor și sentimentelor personale stimulează un sentiment de comunitate și de apartenență și expune participanții la perspective și idei diferite, sporindu-le înțelegerea și aprecierea literaturii și a creativității.

Expresie creativă: Activitatea folosește confecționarea lumânărilor ca mijloc de exprimare creativă. Participanții sunt încurajați să își exprime interpretările și sentimentele legate de carte, hobby sau alt interes ales prin intermediul designului lumânării lor, luând în considerare factori precum culoarea, aroma și decorul. Acest proces creativ le aprofundează angajamentul față de carte și le permite să își exploreze abilitățile artistice și să își exprime individualitatea.

Practica reflexivă: Activitatea se încheie cu o sesiune de reflecție în care participanții sunt invitați să își împărtășească experiențele trăite în timpul activității. Ei vorbesc despre ce au învățat, cum s-au simțit în timpul procesului și cum lumânarea lor reprezintă cartea aleasă. Această practică de reflecție îi încurajează pe participanți să se gândească în mod critic la experiența lor de învățare și la legăturile dintre lumânarea lor și cartea aleasă, aprofundându-și înțelegerea și aprecierea ambelor. Această metodologie urmărește să ofere o experiență de învățare holistică de abilități practice, expresie creativă, gândire critică și implicare în comunitate. Este concepută pentru a fi flexibilă și adaptabilă, permițând ajustări în funcție de nevoile și interesele participanților.

Activitatea pas cu pas:

Introducere (30min)

Recepția participanților: Întâmpinați participanții la sosire. Facilitatorul se prezintă pe sine și pe ceilalți facilitatori. Asigurați-vă că toată lumea se simte confortabil și inclus.

Prezentați programul și motivul activității: Explicați scopul activității, relevanța acesteia pentru interesele dumneavoastră și rezultatele așteptate. Discutați despre legătura dintre fabricarea lumânărilor și lectură și despre modul în care vor crea o lumânare inspirată de o carte.

Activitate pentru a sparge gheața: Desfășurați o activitate distractivă și interactivă de spargere a gheții pentru a afla numele și interesele participanților. Aceasta poate fi un joc simplu sau o introducere de tip "round-robin" în care aceștia își împărtășesc și cartea sau autorul preferat.

Activitate de fabricare a lumânărilor (90-120min)

Explicați conceptul și scopul: Discutați despre legătura dintre fabricarea lumânărilor și lectură și despre cum vor crea o lumânare inspirată de o carte.

Introducere în fabricarea lumânărilor: Oferiți un scurt tutorial despre cum se fac lumânările, inclusiv măsurile de siguranță. Arătați materialele disponibile pentru decorare și arome. Discutați despre diferitele tipuri de ceară, fitiluri și despre cum să topiți ceara în siguranță și să o turnați într-o matriță.

Selecție de carte: Participanții primesc o listă de titluri de cărți și sunt invitați să caute în sală benzi de hârtie cu descrierea cărții. Odată ce găsesc o carte care rezonază cu ei, o vor folosi ca sursă de inspirație pentru lumânarea lor.

Împărtășiți cărțile preferate: Participanții împărtășesc motivul pentru care au ales o anumită carte și ce înseamnă aceasta pentru ei. Această sesiune de împărtășire se poate face în perechi, în grupuri mici sau cu întregul grup, în funcție de mărimea grupului și de timpul disponibil.

Crearea de lumânări: Participanții creează o lumânare inspirată de emoțiile și sentimentele evocate de cartea aleasă. Încurajați-i să ia în considerare culoarea, parfumul și decorul care se aliniază cu cartea. Oferiți asistență, după cum este necesar, asigurându-vă că sunt respectate toate măsurile de siguranță.

Gânduri finale (30min)

Invitați participanții să își împărtășească experiențele trăite în timpul activității. Puteți discuta despre ce au învățat, cum s-au simțit în timpul procesului și cum lumânarea lor reprezintă cartea aleasă. Această sesiune de reflecție poate fi realizată în perechi, în grupuri mici sau în grupuri, în funcție de mărimea grupului și de timpul disponibil.

Încheiere (15min)

Încheiați sesiunea mulțumind participanților pentru timpul și creativitatea lor. Afișați în centru lumânări cu descrieri de cărți și citate/pasaje/interpretări. Anunțați-i pe participanți când se pot întoarce la centrul comunitar pentru a-și ridica lumânările. Faceți fotografiile ale lumânărilor înainte de a le ridica, deoarece acestea pot fi folosite ca material promoțional pentru a prezenta creativitatea și implicarea tinerilor din centrul comunitar. **Cum să faci lumânări:** Acest ghid oferă o prezentare generală de bază a modului de fabricare a lumânărilor cu ceară de soia. Aceștia se pot simți liberi să experimenteze cu diferite culori, parfumuri și recipiente pentru a-și crea propriile lumânări unice.

Pregătiți materialele: adunați toate materialele și pre-

gătiți spațiul de lucru. Asigurați-vă că este o suprafață rezistentă la căldură și că aveți suficient spațiu pentru a lucra confortabil.

Protejați masa de lucru cu un prosop de plastic.

Se pregătesc borcanele: Așezați fitilul în centrul borcanului sau recipientului. Se poate folosi un suport pentru fitil, un creion sau un cuier pentru a-l ține în poziție. Fitilul trebuie să fie suficient de lung pentru a ieși din partea de sus a borcanului. Pentru a face lumânări în loc de borcane se pot folosi și forme de tort din silicon.

Măsurați-vă ceara: Veți avea nevoie de două ori mai multă ceară decât volumul recipientului. Acest lucru se datorează faptului că ceara vine de obicei sub formă de fulgi și se topește la jumătate din dimensiunea sa.

Se topește ceara: Folosind un bain-marie sau un vas mare umplut cu apă cu un vas mai mic în interior, topiți ceara la foc mediu. Nu puteți pune recipientul cu ceară în contact direct cu focul sau cu placa de încălzire, altfel veți arde ceara! Amestecați din când în când pentru ca aceasta să se topească uniform.

Notă: temperatura apei din cazan pentru topirea cerii de soia trebuie să fie între 50 și 60° Celsius (suficient pentru ca apa să înceapă să formeze mici bule pe fundul cazanului, dar nu suficient pentru a începe procesul de fierbere).

Se adaugă culoare și aromă (opțional): După ce ceara se topește, se poate adăuga culoare și aromă. Pentru a o colora, adăugați bucăți mici de creion netoxic sau colorant pentru lumânări și amestecați până când se dizolvă complet. Pentru a-i da aromă, adăugați câteva picături de ulei esențial și amestecați bine. Raportul corect între uleiul esențial și ceară este o preferință personală, dar puteți începe cu raportul recomandat de furnizor. Unii furnizori folosesc raportul de 1 ml la 100 g de ceară de soia, însă acesta poate fi modificat datorită concentrației.

Se toarnă ceara: Odată ce ceara este colorată și parfumată, lăsați-o să stea timp de 1-2 minute pentru a se răci puțin. Apoi turnați cu grijă ceara în recipientul pregătit, fitilul trebuie să rămână centrat. Puteți face lumânări de o singură culoare sau puteți crea lumânări în straturi, așa că va trebui să așteptați ca fiecare strat să se solidifice înainte de a-l adăuga pe următorul.

Adăugați frunze sau flori uscate, coji de fructe sau alte motive. Unele vor pluti pe ceară, altele se vor scufunda. Aveți grijă să nu exagerați cu materialele, deoarece acestea pot arde împreună cu fitilul și pot crea vapori nedorți sau chiar pot crește flacăra generată.

Se lasă în picioare: Lăsați lumânarea să se răcească și să se întărească. Acest lucru poate dura de la câteva ore până peste noapte, în funcție de mărimea lumânării. Evitați să mișcați lumânarea în acest timp pentru a evita fisurile sau suprafețele inegale. Proiectați-vă activitățile ținând cont de faptul că ceara are nevoie de timp pentru a se solidifica, mai ales în mediile calde și în zilele toride de vară! Puteți accelera procesul lăsând lumânările în apropierea unui ventilator sau a unui sistem de aer condiționat.

Tăiați fitilul: După ce lumânarea este complet așezată, tăiați fitilul la aproximativ o jumătate de centimetru. Acest lucru va asigura o ardere uniformă și sigură.

Curățarea: Curățați vasele și uneltele cât timp ce ceara este încă caldă, deoarece este mult mai greu de curățat după ce se întărește. Folosiți prosoape de hârtie pentru a curăța cea mai mare parte a cerii și apoi spălați-o cu săpun și apă caldă. Rețineți că oalele și tacâmurile folosite pentru a topi ceara nu trebuie folosite ca hrană.

Bucurați-vă de lumânare: Lumânarea de casă din ceară de soia este acum gata de utilizare! Amintiți-vă întotdeauna să aprindeți lumânările în siguranță, ținându-le departe de materialele inflamabile și nu le lăsați niciodată nesupravegheate.

Resurse necesare:

Activitatea de fabricare a lumânărilor: Fulgi de ceară de soia sau parafină.

Coloranți pentru ceară de lumânare, dacă este posibil culori primare, cum ar fi magenta, galben și albastru cian.

Parfumuri pentru ceară.

Materiale naturale variate pentru decorare și parfumare - frunze uscate (lavandă, rozmarin, coji de fructe, scorțișoară), flori uscate.

Rolă de fitil de bumbac.

Pigmenți pentru colorarea cerii.

Panglici și legături decorative (de preferință din hârtie, nu din plastic).

Vopsea acrilică.

Pahare sau borcane de sticlă pentru lumânări (puteți crea pahare reciclând sticle de sticlă).

Oală veche pentru topirea cerii.

Aragaz - dacă este posibil, un aragaz portabil.

Termometru pentru alimente.

Spatule de metal sau de lemn.

Foarfece.

Clește de tăiat.

Clește cu vârș fin.

Mănuși din cauciuc sau silicon.

Protector de masă pentru a preveni deteriorarea cerii.

Rețineți că paharele, vasul, termometrul și spatulele folosite pentru a topi ceara nu trebuie folosite pentru a găti sau pentru a intra în contact cu alimentele.

Articole generale:

Mese sau blaturi; Cutie de pixuri și creioane; Hârtii A4 (dacă este posibil, hârtie reciclată); Scaune; Cartea aleasă pentru activitate (opțional); Laptop + difuzor de sunet; Foi de instrucțiuni (opțional).

Adaptări și capcane:

Pentru a ajunge la un grup țintă mai larg, activitatea poate fi adaptată prin inserarea unor seturi. Astfel, pe lângă cărți, tinerii pot alege să asocieze lumânarea cu o carte sau o serie.

Informații suplimentare:

Materiale naturale care pot fi folosite pentru a adăuga aromă și textură la lumânări:

Uleiuri esențiale: Acestea sunt extracte concentrate de plante care pot fi adăugate la ceara topită pentru a conferi lumânării o aromă naturală. Uleiurile esențiale sunt disponibile în multe parfumuri, cum ar fi lavandă, eucalipt, mentă, portocală, lămâie, patchouli, lemn de santal, printre altele.

Coajă de citrice: Coaja de lămâie, portocală sau grapefruit poate fi adăugată la ceara topită pentru a da lumânării o aromă proaspătă, de citrice.

Ierburi și mirodenii: Ierburi precum levănțică, rozmarin, cimbru și mirodenii precum scorțișoara și cuișoarele pot fi adăugate la ceara topită pentru a da lumânării o aromă caldă și naturală.

Lemn de cedru: Lemnul de cedru are o aromă lemnoasă și poate fi adăugat la ceara topită pentru a conferi lumânării o aromă caldă și pământie.

Flori uscate: Florile uscate, cum ar fi lavanda și trandafirul, pot fi adăugate la ceara topită pentru a da lumânării un parfum floral natural.

Informații despre florile și plantele care pot fi folosite la fabricarea lumânărilor:

Levănțică: are o aromă liniștitoare și relaxantă

Roz: Puteți adăuga un parfum subtil și un strop de culoare blândă la lumânare.

Mușețel: Miroase dulce și relaxant, perfect pentru o lumânare de dormit.

Crizantema: Adaugă o textură interesantă și o notă de culoare la lumânare.

Mentă: are o aromă proaspătă și mentolată.

Iasomie: Adaugă lumânării o aromă florală dulce și intensă.

Calendula: Adaugă lumânării o notă de culoare vibrantă și un parfum ușor.

Margareta - poate adăuga o textură interesantă și o notă de culoare la lumânare.

Eucaliptul: are o aromă răcoritoare și revigorantă

Rozmarin: are o aromă erbacee și stimulantă.

Gypsophila (Gură de leu) - are un aspect moale și delicat care poate adăuga o textură interesantă lumânării.

Cuișoare: Puteți adăuga un parfum dulce și picant la lumânare.

Narcisa: are o aromă dulce și florală care poate adăuga o notă de primăvară lumânării.

Margarete uscate: pot adăuga o notă de culoare și un aspect natural la lumânare.

Violet: Are o aromă florală delicată și poate adăuga o notă de culoare delicată lumânării.

Bujorul - are un aspect luxuriant și poate adăuga un strop de culoare vibrantă la lumânare.

Gânduri: Are o aromă dulce și florală care poate da o notă romantică lumânării.

Plop - poate adăuga o textură interesantă și o notă de culoare vibrantă la lumânare.

Zinnia: Are un aspect vibrant și poate adăuga un strop de culoare la lumânare.

Floarea-soarelui uscată: Poate adăuga un aspect rustic și natural lumânării.

Margareta Gerbera - are un aspect vibrant și poate adăuga o pată de culoare strălucitoare la lumânare.

Hortensia uscată: poate adăuga un aspect moale și elegant lumânării.

Crin: Are o aromă dulce și florală care poate da o notă romantică lumânării.

Frunze uscate de eucalipt: Are o aromă răcoritoare și poate adăuga o notă de verde la lumânare.

Orhidee: Are un aspect exotic și poate adăuga o notă de lux pânzei.

Laleaua: Are un aspect elegant și poate adăuga un strop de culoare blândă la lumânare.

Gerbera: Are un aspect vibrant și poate adăuga un strop de culoare veselă la lumânare.

Bujorul - are un aspect luxuriant și poate adăuga un strop de culoare vibrantă la lumânare.

Strelitzia (pasărea paradisului): are un aspect exotic și poate adăuga o notă tropicală navigației.

Floare de portocal uscată: Are o aromă dulce și florală care poate aduce o notă romantică și relaxantă lumânării.

Notă: Este important să gustați fiecare tip de floare înainte de a o adăuga la lumânare, deoarece unele pot afecta combustia, iar altele își pot pierde aroma sau culoarea atunci când sunt încălzite. Florile uscate trebuie distribuite uniform în jurul părților laterale ale lumânării și nu puneți niciodată flori uscate lângă fitil.

Anexe:

Procedeu și sfaturi pentru fabricarea lumânărilor:
<https://www.youtube.com/watch?v=CrJ9UE6Nihw>

Informații despre ceara de soia:
https://en.wikipedia.org/wiki/Soy_candle
<https://www.candlescience.com/learning/what-is-soy-wax/>

Informații despre uleiurile esențiale:
<https://www.newdirectionsaromatics.com/blog/products/about-essential-oils.html>

Postare pe Instagram despre atelierul deja organizat de Youth Coop:

https://www.instagram.com/reel/Csv9vySudmH/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRIODBiNWFIZA==

Criterii și indicatori de evaluare pe obiective:

Dimensiuni de evaluare:

Impactul asupra grupului țintă

Satisfacția participanților / Satisfacția partenerilor

Contribuțiile proiectului la centrul comunitar/partenerii implicați

Întrebări de evaluare:

1. Pe o scară de la 1 la 5, cât de mult v-a plăcut această activitate? (1 nu este plăcut, 5 este foarte plăcut)
2. Considerați că lumânarea dvs. a transmis în mod eficient esența temei alese? De ce sau de ce nu?
3. Care a fost cel mai dificil aspect al creării unei lumânări care să reprezinte tema aleasă de dumneavoastră?

Parteneri:

Tinerii participanți din centrul dumneavoastră au participat activ la activitate, atât în ceea ce privește confecționarea lumânărilor, cât și în ceea ce privește împărtășirea subiectelor alese?

Au existat provocări în ceea ce privește implicarea tinerilor participanți în această activitate și, dacă da, cum au fost abordate aceste provocări?

Cum a contribuit această activitate la crearea unui sentiment de comunitate și de apartenență în rândul tinerilor participanți din centrul dumneavoastră?

Ați observat vreo interacțiune sau colaborare pozitivă între participanți în timpul activității sau discuției?

Instrumente și indicatori de evaluare:

Participanți; Cerere de activitate; Numărul de răspunsuri; Numărul de participanți cu și fără experiență în acest tip de activitate; Răspunsuri pe flipchart; Numărul de răspunsuri; Tarife/niveluri; Comentariu; Distribuția de lumânări/cărți; Nr. de lumânări produse; Numărul de cărți distribuite; Comentariu; Sondaj de evaluare; Numărul de răspunsuri; Comentariu; Nivelul de satisfacție (de la 1 la 5)

Parteneri:

Chestionar online / Sondaj

Numărul de răspunsuri

Comentariu

Nivelul de satisfacție (de la 1 la 5)

% de tineri care consideră că activitățile au un impact pozitiv asupra școlilor lor

Numărul de lucrători de tineret/elemente organizaționale implicate în activitate

Documente de participare (lista de prezență)

Programele de evaluare:

Participanți

Pre-activitate (formular de cerere)

La sfârșitul activității

Distribuția de lumânări/cărți

- Numărul de lumânări produse.

- Numărul de cărți distribuite.

- Comentarii Sondaj de evaluare

- Numărul de răspunsuri.

- Comentarii.

- Nivelul de satisfacție (de la 1 la 5).

Chestionar / Sondaj online

- Numărul de răspunsuri.

- Comentarii.

- Nivelul de satisfacție (de la 1 la 5).

- Procentul de tineri care consideră că activitățile au un impact pozitiv asupra școlilor lor.

- Numărul de lucrători de tineret/elemente organizaționale implicate în activitate.

- Documentația privind participarea (lista de prezență): Înainte de activitate (formular de înregistrare); La sfârșitul activității.

Parteneri: După activitate.

Alte surse de evaluare:

Ratele de participare (liste de prezență, registre de prezență).- Sugestii și comentarii din partea participanților.- Numărul de participanți care iau parte la alte activități de monitorizare sau care sunt interesați să dea curs activităților.

CONTACTEAZĂ-NE



MONOPATIA ALLILEGGIIS - SOLIDARITY TRACKS

Site web: <https://tamonopatia.org/>
Facebook: @SolidarityTracksLefkada
Instagram: @solidaritytracks
E-mail: solidaritytracksg@gmail.com
pistes_solidaires@yahoo.gr
Persoană de contact: Alexia Di-val / Mohamed Chaabouni
Telefon: +30 2645023123 Locație: Lefkada, Grecia



CENTRO FONTI SAN LORENZO APS

Denumire: Centro Fonti San Lorenzo
Website: <http://centrofontisanlorenzo.it/>
Facebook: @ccfsl
Instagram: @centrofontisanlorenzo
E-mail: info@centrofontisanlorenzo.it
Persoana de contact: Stefano Casulli
Telefon: +39 339 348 7656
Locație: Recanati, Italia



ASSOCIAÇÃO NOVO MUNDO AZUL

Nume: Novo Mundo
Facebook: @wearenovomundo
Instagram: @weare_novomundo
E-mail: community@novomundo.eu
Persoana de contact: Ana Rita Seirôco
Telefon: +351 936 120 361
Locație: Almada, Portugalia



YOUTHCOOP - Cooperativa para o Desenvolvimento e Cidadania CRL

Denumire: Youth Coop
 Website: <https://youthcoop.pt>
 Facebook: @cooperativayouthcoop
 Instagram: @youthcoop
 E-mail: geral@youthcoop.pt
 Persoana de contact: Jorge Gomes
 Telefon: +351 961 172 283
 Locație: Aqualva-Cacém, Portugalia



FITT - Fundația Județeană Pentru Tineret Timiș

Nome: FITT
 Telefone: +40 0256-491170
 Sítio Web: www.fitt.ro
 Facebook e Instagram: @fitt_timisoara
 Correio eletrónico: office@fitt.ro
 Pessoa de contacto: Nadia Tismănaru
 Localização: Timișoara, Roménia



Asociación para la Participación, Oportunidad y Desarrollo - P.O.D.

Denumire: APOD
 Site web: <http://www.pod-org.com>
 Facebook: @P.O.D.Association Instagram: @p.o.d.association
 Email: podvolunteers@gmail.com
 Persoana de contact: Acerina González Cabrera
 Telefon: +34 633 64 06 06 89
 Locație: Santa Cruz, Tenerife, Spania

Power Youth Up



PROIECT REALIZAT DE:



IN PARTENERIAT CU:



centro culturale
fonti
san lorenzo



COFINANȚAT DE:



Cofinancat de
Uniunea Europeană



Agência Nacional
Estruturação Investimentos/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade