

Program educațional

"Parlamentul Păcii

Ciclul de 3 ateliere digitale pentru incluziune

Contextul acestei abordări	2
Introducere	2
Obiectivele incluziunii digitale :	3
Public țintă	3
Durata atelierelor	4
Obiective de învățare: abilități, know-how și atitudini	4
Materiale	5
Spațiu	6
Descrierea celor 3 ateliere pedagogice	7
Atelier 1: Reflecție asupra identității personale	8
Atelier 2 : Construirea personajului comun / avatar	14
Atelier 3: Scenete, crearea de scenarii și filmări	21
Vizionarea videoclipului final împreună cu copiii	28
Schimburi de video-uri cu clasa corespondentă	29

Contextul acestei abordări

Scopul acestui ghid pedagogic este de a valorifica activitatea comună a asociațiilor Par Le Monde (PLM) și Stea. Cele două asociații colaborează în cadrul unui parteneriat simplificat, finanțat de Comisia Europeană prin Erasmus+. Acest parteneriat simplificat, intitulat "RENPI" (Raccroche toi à l'éducation via le numérique pour l'inclusion), permite celor două asociații să învețe una de la cealaltă, împărtășindu-și tehnicile de facilitare și bunele practici în materie de incluziune într-un context de schimb intercultural.

În centrul parteneriatului Erasmus+ franco-român RENPI, care se concentrează pe incluziune prin utilizarea tehnologiei digitale, se află o inițiativă inovatoare de combatere a abandonului școlar timpuriu. În încercarea noastră de a promova integrarea elevilor cu vârste cuprinse între 7 și 11 ani care au abandonat școala, ne-am angajat în conceperea unui program de predare unic. Acest program, compus din trei fișe didactice, constituie piatra de temelie a unui ciclu de trei ateliere de lucru special concepute pentru acești tineri.

Ambiția noastră este dublă: pe de o parte, dorim să le oferim copiilor care au abandonat școala o ocazie stimulantă de a explora lumea digitală și de a-și dezvolta competențe esențiale pentru viitorul lor. Pe de altă parte, ne propunem să îmbogățim repertoriul profesorilor și al profesioniștilor din domeniul educației, oferindu-le un instrument inovator și adaptabil, care îi poate implica și motiva pe acești elevi.

Această activitate reflectă angajamentul nostru față de cel de-al treilea obiectiv specific al parteneriatului nostru RENPI: crearea unui instrument educațional. Punând accentul pe schimbul de practici digitale și pe integrarea incluziunii în cadrul comunității educaționale, sperăm că această inițiativă va contribui nu numai la lupta împotriva abandonului școlar timpuriu, ci și la consolidarea competențelor esențiale pentru o educație incluzivă și orientată spre viitor.

Invităm toți factorii interesați din domeniul educației să participe activ la acest efort colectiv de testare și îmbunătățire a acestei metode de predare inovatoare. Acest lucru ne va permite să ne perfecționăm și să ne îmbunătățim continuu abordarea pentru a avea un impact maxim asupra abandonului școlar. Împreună, putem construi un viitor educațional mai incluziv și mai digital pentru toți!

Introducere

Bine ați venit la programul nostru educațional "Parlamentul Păcii" - Ciclul de 3 ateliere digitale pentru incluziune. Acest program educațional a fost conceput special pentru a răspunde nevoilor elevilor cu vârste cuprinse între 7 și 11 ani în risc de a abandona școala. Scopul nostru este de a oferi profesorilor și profesioniștilor din domeniul educației un instrument puternic și practic pentru a-i reimplica pe acești elevi în parcursul lor educațional, folosind instrumente digitale atractive.

Acest ghid didactic este alcătuit din trei fișe didactice, fiecare corespunzând unui singur atelier. Fiecare atelier a fost conceput cu atenție pentru a oferi o experiență de învățare interactivă și stimulantă, încurajând în același timp dezvoltarea unor competențe esențiale.



În cadrul acestor ateliere, elevii vor avea ocazia să exploreze lumea digitală dintr-un unghi nou, descoperind activități menite să îi captiveze și să îi încurajeze să participe activ. Activitățile se concentrează pe dezvoltarea competențelor digitale, emoționale și interculturale, promovând în același timp incluziunea.

Vă invităm să vă implicați în acest program pedagogic cu scopul de a stimula angajamentul și motivația elevilor dumneavoastră care sunt la risc de a abandona școala. Împreună, ne propunem să creăm un mediu educațional stimulat și incluziv, în care fiecare elev are posibilitatea de a-și dezvolta potențialul cu ajutorul instrumentelor digitale.

Vă dorim mult succes în implementarea acestor ateliere și sperăm că această resursă va fi un aliat valoros în misiunea dumneavoastră de a include și reangaja elevii.

Obiectivele incluziunii digitale :

- Incluziunea digitală: aducerea împreună a copiilor care nu s-ar fi întâlnit vreodată
 - o Permiteți copiilor să îi cunoască pe copiii din clasa corespunzătoare (care se află în altă țară/oraș/școală), să le înțeleagă caracteristicile și să dezvolte empatie față de realitățile lor.
 - o Combaterea discriminării: participanții vor învăța să aprecieze diversitatea și să înțeleagă faptul că fiecare copil are propriile experiențe și provocări.
- Incluziunea digitală: ajutorarea copiilor să utilizeze resursele digitale
 - o Utilizarea tehnologiei digitale pentru atingerea obiectivelor educaționale (citire, scriere, geografie etc.)
- Prevenirea abandonului școlar al copiilor
- Responsabilizarea copiilor prin experiențele pe care le-au dobândit în urma provocărilor la care au fost invitați să participe:
 - o Dezvoltarea capacității copiilor de a găsi propriile soluții
 - o Schimbarea modului în care se văd pe ei înșiși.

Public țintă

Aceste ateliere, care se concentrează pe incluziunea digitală și pe abilitarea copiilor cu vârste cuprinse între 7 și 11 ani, pot fi utile pentru o gamă largă de profesioniști și experți care lucrează cu copiii într-o varietate de medii. Publicul țintă pentru aceste ateliere ar putea include:

1. Profesori și educatori: Atelierele de lucru pot fi benefice pentru profesorii din învățământul primar sau pentru educatorii care lucrează în centre de zi, grădinițe și organizații neguvernamentale care lucrează cu copii de această vârstă. Acești profesioniști pot folosi atelierele pentru a dezvolta abilitățile sociale și de comunicare ale copiilor, pentru a promova educația pentru dezvoltare durabilă și pentru a încuraja gândirea critică și creativitatea.

2. Consilieri de orientare școlară: Consilierii de orientare școlară pot găsi aceste ateliere utile pentru a sprijini dezvoltarea personală și socială a copiilor. Atelierele pot oferi instrumente pentru a aborda aspecte legate de accesul la educație de calitate și îi pot ajuta pe copii să își dezvolte abilitățile de luare a deciziilor și de rezolvare a conflictelor.
3. Asistenți sociali: Profesioniștii din domeniul asistenței sociale care lucrează cu copii din medii dezavantajate sau cu probleme pot beneficia de ateliere de lucru care abordează probleme legate de accesul la educație. Aceștia pot folosi atelierele pentru a dezvolta programe de sprijin și intervenție pentru copiii vulnerabili.
4. Formatori și facilitatori de dezvoltare personală: Cei care oferă formare și facilitare în domeniul dezvoltării personale pentru copii pot găsi atelierele utile pentru a îmbogăți conținutul programelor lor. Atelierele pot adăuga dimensiuni legate de drepturile copiilor, educația pentru dezvoltare durabilă și implicarea copiilor în procesul de luare a deciziilor.
5. Psihologi și terapeuți: Psihologii și terapeuții care lucrează cu copiii pot găsi atelierele valoroase în sprijinirea dezvoltării abilităților de comunicare, a încrederii în sine și a capacității copiilor de a face față stresului și anxietății legate de școală sau de alte probleme.
6. Reprezentanți ai ONG-urilor și ai instituțiilor guvernamentale: Persoanele care lucrează în organizații neguvernamentale sau în departamentele guvernamentale de educație pot folosi atelierele de lucru pentru a dezvolta programe și politici de sprijinire a accesului la educație de calitate pentru toți copiii.
7. Părinți și tutori: Părinții și tutorii pot aprecia aceste ateliere ca fiind utile pentru a sprijini dezvoltarea copiilor lor acasă și pentru a-i implica în discuții despre educație și drepturile copilului.

Aceste ateliere oferă instrumente și cunoștințe care îi pot ajuta pe copii să devină cetățeni activi și responsabili, contribuind la dezvoltarea comunităților și a societății în ansamblu.

Durata atelierelor

Durata totală a atelierelor incluse în acest program educațional este de 4,5 ore, împărțite în trei ateliere de câte 1,5 ore fiecare.

Aceasta înseamnă că participanții vor petrece în total 4,5 ore implicându-se activ în activitățile incluse în program, care includ reflecția asupra identității personale, construirea unui caracter comun și crearea de scenete și videoclipuri pentru a promova soluții educaționale de calitate.

Obiective de învățare: abilități, know-how și atitudini

Obiectivele educaționale de învățare ale acestui program sunt variate și acoperă o gamă largă de competențe, cunoștințe și atitudini. Iată o descriere a principalelor obiective din fiecare dintre aceste categorii:



Competențe :

1. **Competențe digitale:** Participanții învață să utilizeze instrumente digitale pentru realizarea de materiale audiovizuale, inclusiv crearea de videoclipuri. Aceștia își dezvoltă competențe tehnice legate de utilizarea camerelor digitale și a programelor de editare video.
2. **Competențe de comunicare:** Copiii își îmbunătățesc capacitatea de a comunica eficient prin participarea la discuții de grup, prin prezentarea clară a ideilor lor și prin crearea de videoclipuri pentru a transmite mesaje.
3. **Competențe sociale:** Activitățile de grup încurajează colaborarea, munca în echipă și empatia față de ceilalți participanți, consolidând competențele sociale esențiale.

Know-how :

1. **Gândire critică:** Participanții sunt încurajați să gândească critic cu privire la aspecte legate de identitatea personală și educație, identificând probleme și dezvoltând soluții.
2. **Creativitate:** Ei își dezvoltă creativitatea prin construirea unui personaj "avatar" și participarea la activități de creare de conținut audiovizual.
3. **Rezolvarea de probleme:** Prin jocul de rol și căutarea de soluții la probleme educaționale, copiii își dezvoltă abilitățile de rezolvare a problemelor.

Atitudini :

1. **Încredere în sine:** Participanții capătă încredere în ei înșiși prin exprimarea ideilor lor, jucând roluri și prezentându-și munca în fața grupului.
2. **Empatie:** Activitățile care încurajează înțelegerea celorlalți participanți consolidează empatia și conștientizarea experiențelor altor persoane.
3. **Implicare civică:** Prin abordarea problemelor educaționale și crearea unui videoclip de sensibilizare, copiii dezvoltă o atitudine de implicare civică, responsabilitate socială și conștientizare a problemelor comunității.

Programul își propune să le dezvolte participanților competențe digitale, de comunicare și de rezolvare a problemelor, încurajând în același timp atitudini pozitive precum încrederea în sine, empatia și implicarea civică. Aceste abilități și atitudini sunt esențiale pentru dezvoltarea personală și socială a copiilor și pot fi aplicate în diverse contexte ale vieții lor.

Materiale

Pentru a realiza acest program educațional, veți avea nevoie de următoarele materiale, care variază în funcție de fiecare atelier în parte:

1. Fișe de prezentare personală (câte una pentru fiecare participant) : Anexa 1.
2. Echipamente de birou, inclusiv creioane, pixuri, stilouri, pixuri cu vârf de pâslă etc.
3. Eventual o tablă sau un whiteboard pentru a înregistra ideile și punctele comune/diferențele.

4. Copii ale fișelor de prezentare personală ale copiilor din clasa respectivă.
5. Materiale pentru crearea graficelor tematice, cum ar fi foi de hârtie, markere etc.
6. Scrisoare de la Pélico personalizată în funcție de problemele identificate mai sus: Anexa 3.
7. Dispozitive digitale (aparate foto, camere video, smartphone-uri, tablete etc.) cu baterii încărcate.
8. Recuzită și decoruri pentru filmarea scenetelor.
9. Software de editare video (dacă este cazul) pentru crearea videoclipului.

Spațiu

Pentru a realiza acest program educațional, veți avea nevoie de facilități adecvate pentru fiecare atelier. Iată o descriere a facilităților necesare pentru fiecare atelier :

Atelier 1: Reflecție asupra identității personale :

1. **Sală de clasă sau spațiu de întâlnire:** Este nevoie de o sală de clasă sau de un spațiu de întâlnire pentru a-i reuni pe participanți. Asigurați-vă că există suficiente mese și scaune pentru toți participanții.
2. **Ecran sau tablă:** Un ecran sau o tablă poate fi utilă pentru prezentări și pentru afișarea ideilor sau a răspunsurilor colective.
3. **Echipment de birou:** Fiecare participant va avea nevoie de un spațiu pentru a completa fișa de prezentare personală, așa că asigurați-vă că sunt disponibile suficiente birouri sau mese.

Atelier 2: Construirea personajului comun / avatar :

1. **Sală de clasă sau spațiu de întâlnire:** Ca și în cazul Atelierului 1, veți avea nevoie de o sală de clasă sau de un spațiu similar pentru a-i reuni pe participanți.
2. **Echipment de birou:** Participanții vor avea nevoie de spațiu pentru a crea fișele personajului "avatar" și pentru a desfășura alte activități legate de acest atelier.
3. **Spațiu pentru a expune fișele personale ale copiilor din clasa respectivă:** Veți avea nevoie de spațiu pentru a afișa fișele personale ale copiilor din clasa respectivă, astfel încât acestea să poată fi consultate de toată lumea.

Atelierul 3: Scenete, crearea de scenarii și filmări :

1. **Spațiu multifuncțional :** Pentru acest atelier, veți avea nevoie de un spațiu multifuncțional suficient de mare pentru a pune în scenă scenetele și a filma videoclipurile. Acesta ar putea fi o sală de clasă transformată, o sală de ședințe flexibilă sau un spațiu adecvat în aer liber.
2. **Echipment audiovizual:** Asigurați-vă că spațiul este dotat cu echipament digital (aparate foto, camere video etc.) pentru filmarea videoclipurilor. De asemenea, veți avea nevoie de spațiu pentru a vizualiza videoclipurile după filmare.

- 3. Costume și materiale de scenografie:** Dacă sunt disponibile costume sau recuzită pentru scenete, asigurați-vă că acestea sunt gata de utilizare.
- 4. Software de editare video:** Dacă intenționați să editați videoclipurile după filmare, asigurați-vă că aveți un computer cu un software de editare video instalat.

Asigurați-vă că planificați din timp utilizarea acestor facilități, verificați dacă toate echipamentele necesare sunt în stare bună de funcționare și coordonați accesul la aceste facilități pentru fiecare atelier, pentru a vă asigura că programul se desfășoară fără probleme și în mod productiv.

Descrierea celor 3 ateliere pedagogice

Acest program educațional este alcătuit din trei ateliere de lucru concepute pentru a încuraja participarea activă a copiilor prin învățarea de competențe digitale și prin reflecția asupra unor aspecte legate de identitatea personală, educația de calitate și angajamentul civic. Fiecare dintre aceste ateliere este conceput pentru a stimula creativitatea și exprimarea individuală, încurajând în același timp colaborarea în cadrul grupului.

Atelierul 1: Reflectarea asupra identității personale: Acest atelier introductiv are ca scop motivarea copiilor pentru a se implica în program. Participanții își explorează propria identitate personală prin completarea unor fișe de prezentare personală. Ei descoperă asemănările și diferențele dintre ei și se angajează în discuții semnificative. Acest lucru îi pregătește pentru restul programului, sporindu-le încrederea în sine și dezvoltându-le capacitatea de a-și exprima ideile.

Atelierul 2: Construirea personajului comun / avatar: În acest al doilea atelier, copiii își aprofundează înțelegerea identității prin construirea unui personaj comun "avatar" care să reflecte caracteristicile comune ale grupului. De asemenea, ei explorează barierele care stau în calea unei educații de calitate și încep să elaboreze soluții. Acest lucru încurajează gândirea critică și colaborarea, încurajând în același timp empatia față de ceilalți.

Atelierul 3: Scenete, crearea de scenarii și filmări: În acest atelier final, copiii se implică activ într-un joc de rol bazat pe "Parlamentul Păcii" pentru a rezolva probleme legate de educație. Aceștia își asumă rolurile reprezentanților guvernului, directorilor de școli și elevilor, folosind în același timp abilități digitale pentru a filma procesul și a crea un videoclip de sensibilizare. Acest lucru îi încurajează să se implice în problemele sociale și să își dezvolte abilitățile de comunicare și de rezolvare a problemelor.

În general, programul le oferă copiilor o oportunitate unică de a-și explora identitatea, de a reflecta asupra unor aspecte importante din domeniul educației și de a se implica activ în rezolvarea problemelor din cadrul comunității lor. Acesta le consolidează încrederea, creativitatea și conștientizarea socială, dezvoltându-le în același timp competențele digitale esențiale pentru lumea modernă.

Atelier 1: Reflecție asupra identității personale

✓ Ce se întâmplă în timpul Atelierului 1?

Atelierul introductiv își propune să motiveze copiii să se implice într-un program format din 3 ateliere de educație non-formală în care vor învăța să utilizeze o serie de instrumente digitale, bazate pe realizarea de materiale audio-video (video) pentru alți copii.

Obiective

- Motivarea și implicarea copiilor :** Obiectivul principal al acestui atelier este de a motiva și implica copiii în programul de educație digitală, entuziasmându-i cu privire la aventura Parlamentului Păcii. Scopul este de a-i face să înțeleagă că fac parte dintr-o echipă internațională care luptă pentru dreptul copiilor la educație. În acest fel, copiii vor învăța să se implice activ și vor simți că au un rol important de jucat în rezolvarea unei probleme globale.
- Înțelegerea obiectivelor programului:** În cadrul acestui atelier, dorim să înțeleagă copiii obiectivele programului Parlamentul Păcii, printre care se numără identificarea și promovarea de soluții pentru respectarea dreptului copiilor la educație. Ei vor conștientiza importanța acestei misiuni și vor fi motivați să se implice pe parcursul celor trei ateliere.
- Lucrul în echipă și colaborarea:** acest prim atelier le permite copiilor să învețe cum să lucreze în echipă și să colaboreze cu colegii lor. Acest lucru este esențial pentru rezolvarea problemelor și găsirea de soluții în cadrul Parlamentului Păcii.
- Cunoașterea reciprocă:** completând fișa de prezentare personală și discutând-o ulterior, copiii vor ajunge să se cunoască mai bine și să descopere asemănările și diferențele dintre ei. Acest lucru favorizează înțelegerea și empatia față de ceilalți și ajută la crearea unei legături între copiii din clasele participante.
- Dezvoltarea abilităților de comunicare și de prezentare:** prin prezentarea fișei de prezentare personală și participarea la discuția de grup, copiii își dezvoltă abilitățile de comunicare și de prezentare în fața altora. Aceste abilități sunt esențiale pentru a comunica mai târziu soluții la problemele educaționale.
- Gândirea critică și identificarea problemelor:** atelierul încurajează copiii să gândească critic și să identifice problemele legate de accesul la educație. Prin discuții de grup, ei își pot împărtăși ideile și pot ajunge la concluzii comune cu privire la dificultățile cu care se confruntă.
- Conștientizarea importanței educației:** prin intermediul întrebărilor suplimentare adresate în ultima parte a atelierului, copiii vor deveni mai conștienți de importanța educației în viața lor și își vor putea exprima opiniile și preocupările cu privire la aceasta.

8. **Stimularea creativității:** participanții vor fi încurajați să își personalizeze fișele de prezentare personală cu desene și să își exprime creativitatea prin completarea acestora.
9. **Pregătirea pentru următoarele etape:** atelierul îi pregătește pe copii pentru următoarele două etape ale programului. Ei vor înțelege că informațiile obținute în această etapă sunt fundamentale pentru a înțelege mai bine problemele semenilor lor din alte țări și pentru a găsi soluții eficiente.

Aceste obiective educaționale sunt esențiale pentru a se asigura că copiii înțeleg misiunea lor în cadrul programului Parlamentului Păcii și sunt pregătiți să lucreze în echipă pentru a găsi soluții la problemele educaționale ale lumii.

Durata atelierului

Acest atelier durează 1 oră și jumătate.

Materiale

- Pixuri
- Creioane colorate sau creioane colorate
- Flipchart sau tablă mare
- Markere de diferite culori sau cretă colorată

Pregătire înaintea atelierului

Înainte de atelier, imprimați o copie a "fișei de prezentare personală" pentru fiecare participant, pe care o găsiți în Anexa 1 a acestui ghid.

Pregătiți materialele enumerate la punctul anterior.

Etapele atelierului

1. Introducere: prezentarea programului de creație digitală și lansarea provocării către copii.
2. Prezentarea "fișei de identitate personală", scopul acesteia și explicarea instrucțiunilor de completare.
3. Crearea cărților de identitate personală.
4. Discuție de grup facilitată cu privire la cărțile de identitate personală completate de copii, cu scopul de a identifica punctele comune și diferențele.
5. Activitate de grup pentru a răspunde la întrebări suplimentare.

✓ Derularea atelierului :

a) Introducere: prezentare generală a programului de învățare digitală și lansarea provocării către copii (10 minute)

În acest atelier, spuneți-le copiilor că sunteți aici pentru a-i invita să se implice într-o aventură minunată împreună cu o clasă de elevi dintr-o altă țară europeană, cu o mini-provocare comună importantă: să găsească soluții pentru a respecta mai bine dreptul copiilor la educație.

Invitația a venit din partea simpaticului Pélico, care este o persoană foarte specială, un pelican căruia îi place să călătorească. Pélico adoră să descopere lumea noastră vastă, să se întâlnească cu copii din cele patru colțuri ale lumii și să le pună o mulțime de întrebări despre viețile lor, despre culturile lor și despre viața lor de zi cu zi. De data aceasta, Pélico îi invită pe copii într-o aventură specială. Ideea este ca aceștia să devină membri ai "Parlamentului Păcii", un parlament extraordinar format din copii care acționează în calitate de factori de decizie, căutând să găsească și să promoveze cele mai bune soluții pentru a respecta dreptul copiilor la educație, recunoscut ca unul dintre drepturile fundamentale ale tuturor copiilor prin Convenția Națiunilor Unite privind drepturile copilului din 1989. Concret, copiii din fiecare țară invitată de Pelico să participe la această aventură vor trebui să creeze un videoclip în care să povestească lumii despre soluțiile pe care le-au identificat și să invite alți copii să accepte provocarea.

Pentru a face acest lucru, explicați-le copiilor că, în perioada următoare, veți parcurge împreună 3 etape principale:

1. Copiii din fiecare clasă vor identifica unele dintre principalele caracteristici ale copiilor din clasa lor și vor realiza "cărți de prezentare personală" pe care le vor trimite clasei din cealaltă țară.
2. După ce vor primi "fișele de prezentare personală" de la copiii din cealaltă țară, copiii din fiecare clasă vor crea un "avatar" al unui copil reprezentativ pentru clasa respectivă, identificând principalele obstacole în calea accesului la o educație de calitate.
3. Copiii din fiecare clasă vor participa la un joc de rol intitulat "Parlamentul păcii", în care vor face parte dintr-un grup care reprezintă părțile interesate în educația copiilor. Ei vor căuta soluții la problemele identificate în etapa anterioară și vor apăra dreptul copiilor la educație în țara respectivă. Întregul proces, și în special soluțiile identificate de copii, vor fi incluse într-un videoclip realizat de ei, cu scopul de a prezenta soluțiile identificate și de a încuraja și alți copii să găsească soluții pentru a respecta dreptul copiilor la educație.

b) Prezentarea "fișei de prezentare personală", scopul acesteia și explicarea instrucțiunilor de completare (5 minute).

În continuare, arătați-le copiilor fișa din anexa 1 a acestui ghid.

Explicați-le că fiecare dintre ei va completa această fișă cu informații despre sine, răspunzând la întrebări sau completând spațiile marcate.

Spuneți-le că această fișă le va permite copiilor din clasa corespunzătoare din cealaltă țară să îi cunoască pe copiii din clasa lor. Explicați-le că și copiii din clasa corespunzătoare fac exact același lucru și că cele două clase vor face apoi schimb de fișe de lucru. Informațiile de pe fișele de lucru, împreună cu răspunsurile la câteva întrebări suplimentare, vor sta la baza unui portret "împietrit" al unui copil reprezentativ din clasa corespunzătoare, iar sarcina lor va fi de a descoperi dificultățile cu care se confruntă în accesul la educație și de a găsi soluții pentru a le depăși.

Citiți împreună cu copiii întrebările de pe fișa de prezentare personală și asigurați-vă că fiecare copil înțelege sarcina pe care trebuie să o îndeplinească în continuare.

c) Întocmirea fișelor de prezentare personală (30 minute)

Dați fiecărui copil o copie a fișei din anexa 1 și oferiți-le creioane colorate și/sau creioane colorate.

Rugați-i să răspundă la întrebări și să completeze informațiile solicitate, apoi să se deseneze pe ei înșiși, personalizând silueta din centrul paginii. Încurajați-i să ilustreze pe desen caracteristicile care îi reprezintă cel mai bine.

Sprijiniți copiii care au dificultăți în a scrie sau a se exprima.

După ce copiii și-au terminat pagina, ajutați-i să o afișeze într-un loc unde poate fi văzută de întreaga clasă.

d) Discuție de grup facilitată pe marginea fișelor de identitate personală completate de copii pentru a identifica punctele comune și diferențele (20 minute).

După ce toți copiii și-au completat fișele și acestea sunt afișate în mod vizibil în fața clasei, rugați-i să se întoarcă în grupul mare pentru o activitate comună.

Începeți prin a invita 2 sau 3 copii voluntari să își prezinte propriile cartonașe în fața clasei.

Apoi rugați-i pe copii să formeze un singur rând și să treacă pe rând prin fața fișelor afișate, astfel încât să poată vedea toate fișele din clasa lor. Rugați-i pe copii să fie atenți la ceea ce sunt surprinși să găsească în fișele colegilor lor, precum și la asemănările și diferențele pe care le identifică între propria fișă și cele ale colegilor lor.

După ce toți copiii s-au întors la locurile lor, invitați-i să discute în grup despre asemănările și diferențele pe care le-au observat. Rugați-i să noteze principalele observații pe o foaie de flipchart împărțită în două coloane: PUNCTE ÎN COMUN și DIFERENȚE.

e) Activitate de grup pentru a răspunde la întrebări suplimentare (25 minute)

În ultima parte a activității, invitați copiii la o discuție animată pentru a identifica informații suplimentare care îi vor ajuta pe copiii din clasa respectivă să îi cunoască și să înțeleagă mai multe despre situația lor școlară și contextul educației lor.

Puneți pe rând următoarele întrebări, invitând un copil din fiecare clasă să noteze răspunsurile clasei pe o foaie de hârtie sau pe tablă:

- Care sunt cele mai frumoase amintiri pe care le aveți despre școală?
- Ce vă place cel mai mult la școală?
- Care este cel mai dificil lucru la școală pentru tine?
- Care sunt cele mai mari dificultăți pe care le întâmpini la școală sau în procesul de învățare?

La final, mulțumiți-le copiilor pentru participare și spuneți-le că le veți trimite răspunsurile lor și fotografiile fișelor de lucru pe care le-au completat clasei corespunzătoare. În mod similar, la următorul atelier pe care îl veți organiza în cadrul acestui program, veți descoperi fișele de lucru ale copiilor din clasa respectivă și veți crea împreună personajul avatar care îi reprezintă cel mai bine.

☆ Exemple de indicatori cantitativi și calitativi pentru a măsura atingerea obiectivelor atelierului 1

Iată câteva exemple de indicatori cantitativi și calitativi pentru a măsura realizarea obiectivelor pedagogice stabilite pentru Atelierul 1 în cadrul programului "Parlamentul Păcii":

Obiectivul 1: Motivarea și implicarea copiilor

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none">• Numărul de copii prezenți la atelier.• Numărul de copii care au participat activ la discuțiile și activitățile de grup.	<ul style="list-style-type: none">• Gradul de entuziasm și de participare activă a copiilor în timpul prezentării provocării și a discuțiilor de grup.• Comentariile copiilor cu privire la nivelul de implicare și de interes față de subiectul atelierului..

Obiectivul 2: Înțelegerea obiectivelor programului

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none">• - Numărul de copii care pot numi cel puțin trei obiective ale programului "Parlamentul Păcii".	<ul style="list-style-type: none">• - Capacitatea copiilor de a explica în propriile cuvinte obiectivele programului și importanța acestora

	în lupta pentru dreptul copiilor la educație.
--	---

Obiectivul 3: Munca în echipă și colaborarea

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> • Numărul de copii care au participat la activități de lucru în echipă. • Număr de echipe formate și implicate în activități de grup. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea calității colaborării și contribuția fiecărui copil la activitățile de grup. • Observarea modului în care copiii comunică și lucrează în echipă.

Obiectivul 4: Să ne cunoaștem unii pe alții

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> • Măsura în care copiii și-au completat fișele de prezentare personală. • Numărul de asemănări și diferențe identificate în timpul discuțiilor de grup. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comentariile copiilor cu privire la cât de bine s-au cunoscut unii pe alții și cât de eficient au identificat asemănările și diferențele. • Gradul de empatie și înțelegere față de colegii lor.

Obiectivul 5: Dezvoltarea abilităților de comunicare și de prezentare

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> • Numărul de copii care și-au prezentat fișa de prezentare personală în fața clasei. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluarea calității prezentărilor copiilor din punct de vedere al clarității, al exprimării și al capacității de a transmite informații.

Obiectivul 6: Gândirea critică și identificarea problemelor

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> • Numărul de probleme identificate de copii în timpul discuțiilor de grup. 	<ul style="list-style-type: none"> • Profunzimea și relevanța problemelor identificate. • Capacitatea copiilor de a formula întrebări critice și de a exprima opinii argumentate

Obiectivul 7: Creșterea gradului de conștientizare a importanței educației

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> • Numărul de copii capabili să dea cel puțin două motive pentru care educația este importantă. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gradul de conștientizare și de apreciere a importanței educației în

	viața copiilor, așa cum este exprimat în comentariile acestora
--	--

Obiectivul 8: Stimularea creativității

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> Numărul de copii care și-au personalizat fișa de prezentare personală cu desene și ilustrații. 	<ul style="list-style-type: none"> Evaluarea nivelului de creativitate și originalitate exprimat în desenele și ilustrațiile realizate de copii.

Obiectivul 10: Pregătirea următoarelor etape

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> Gradul de înțelegere a legăturii dintre acest atelier și următoarele etape ale programului, așa cum reiese din răspunsurile copiilor la întrebări. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacitatea copiilor de a corela informațiile și abilitățile dobândite în cadrul acestui atelier cu sarcinile și obiectivele următoarelor etape.

Atelier 2 : Construirea personajului comun / avatar

✓ Ce se întâmplă în timpul Atelierului 2 ?

În cadrul acestui atelier, participanții vor descoperi informații despre copiii din clasa respectivă, vor construi prezentarea personajului "avatar" care să reunească caracteristicile acestora, vor identifica principalele obstacole care stau în calea respectării dreptului lor la o educație de calitate și vor începe să genereze idei de soluții.

Obiective pedagogice :

- Cunoașterea și înțelegerea copiilor din clasa respectivă:** Scopul principal al acestui atelier este de a-i ajuta pe copii să își cunoască colegii din clasa respectivă, să le înțeleagă caracteristicile și să dezvolte empatie față de realitățile lor. Prin analiza rapoartelor personale și a graficelor tematice, copiii își vor face o imagine mai clară a celorlalți copii și a experiențelor lor.
- Construirea personajului "avatar":** Participanții vor lucra împreună pentru a crea un personaj "avatar" care să reprezinte caracteristicile comune ale copiilor din clasa corespunzătoare. Această activitate îi va ajuta să identifice elementele-cheie care definesc grupul și să își dezvolte abilitățile de sinteză și de prezentare a informațiilor.

3. **Identificarea obstacolelor** în calea accesului la o educație de calitate: Prin discuții și analize, copiii vor identifica principalele obstacole și dificultăți întâmpinate de personajul "avatar" în ceea ce privește accesul la o educație de calitate. Această etapă îi va ajuta să devină conștienți de problemele reale cu care se confruntă colegii lor din alte țări.
4. **Generarea de idei pentru soluții** : Copiii vor lucra în grupuri pentru a găsi soluții creative la dificultățile identificate. Această activitate îi va încuraja să gândească critic și să își dezvolte abilitățile de rezolvare a problemelor, pregătindu-i pentru următoarea etapă a programului.
5. **Colaborarea în echipă**: Atelierul încurajează munca în echipă și colaborarea dintre copii pentru a crea grafice, a construi "avatarul" și a identifica soluții. Această abilitate este esențială pentru rezolvarea problemelor complexe.
6. **Dezvoltarea abilităților de comunicare și prezentare**: Participanții vor fi încurajați să își împărtășească informațiile și ideile în mod clar și coerent, atât în grupuri mici, cât și în fața întregii clase. Acest lucru le va dezvolta abilitățile de comunicare și de prezentare.
7. **Înțelegerea diversității și a perspectivelor diferite**: Participanții vor învăța să aprecieze diversitatea dintre colegii lor și vor înțelege că fiecare copil are propriile experiențe și provocări. Acest lucru îi va ajuta să fie mai deschiși și mai empatici față de ceilalți.

Aceste obiective pedagogice sunt esențiale pentru a dezvolta înțelegerea și empatia copiilor față de colegii lor din alte țări și pentru a-i pregăti să găsească soluții eficiente la problemele legate de educație, ca parte a programului "Parlamentul Păcii".



Durata atelierului

Acest atelier are o durată de o oră și jumătate.



Materiale

- Pixuri
- Creioane colorate sau carioci colorate
- Hârtie flipchart sau o tablă mare
- Markere de diferite culori sau cretă colorată



Pregătire înaintea atelierului

Înainte de atelier, tipăriți duplicate ale documentelor primite de la elevii din clasa respectivă și expuneți un exemplar în clasă, astfel încât să poată fi văzute toate împreună.

Folosiți cel de-al doilea exemplar al fiecărei fișe pentru a decupa răspunsurile scrise de elevi sub formă de nori și grupați-le în plicuri separate pentru fiecare categorie: 1. Numărul de frați și/sau surori; 2. Sportul preferat; 3. Limbile vorbite; 4. Cum se ajunge la școală; 5. Muzica preferată; 6. Ce își imaginează că vor face la 17 ani; 7. Meseria pe care și-o doresc când vor fi mari.

Pregătiți Materialul prezentat la punctul anterior.

Etapele atelierului

1. Introducere: prezentarea obiectivului atelierului.
2. Prezentarea generală a "fișelor de prezentare personală" ale copiilor din clasa respectivă.
3. Realizarea de grafice tematice pentru identificarea celor mai comune caracteristici ale copiilor din clasa respectivă.
4. Crearea "fișei de prezentare personală" pentru personajul "avatar", grupând cele mai comune caracteristici ale copiilor din clasa corespunzătoare.
5. Votarea numelui personajului "avatar" și întocmirea colectivă a portretului acestuia.
6. Identificați dificultățile întâmpinate de acest personaj în ceea ce privește accesul la o educație de calitate.
7. Găsiți posibile soluții la dificultățile identificate.

Derularea atelierului :

a) Introducere: prezentarea scopului atelierului (5 minute)

Reamintiți-le copiilor fișele de prezentare personală pe care le-au realizat în timpul ultimului atelier. Explicați-le că astăzi, împreună, veți examina fișele copiilor din clasa respectivă. Scopul atelierului de astăzi este de a folosi informațiile extrase din aceste fișe pentru a identifica soluții la problemele care îi împiedică pe copiii din clasa respectivă să aibă acces la o educație de calitate.

b) Prezentarea generală a "fișelor de prezentare personală" ale copiilor din clasa respectivă (10 minute)

Arătați-le copiilor din clasa respectivă fișele într-un loc vizibil și rugați-i pe copii să se apropie pentru a le observa. Încurajați-i să identifice ceea ce este comun la mai multe carduri și care sunt principalele diferențe pe care le observă. După ce toți copiii au privit documentele, colectați opiniile lor cerându-le să împărtășească aceste observații cu clasa. Rugați copiii care au idei să le scrie pe o foaie de flipchart împărțită în două coloane: SIMILARITĂȚI și DIFERENȚE.

c) Realizarea de grafice tematice pentru identificarea celor mai comune caracteristici ale copiilor din clasa respectivă (20 minute)

Împărțiți copiii în 7 grupuri și explicați-le că fiecare grup trebuie să analizeze una dintre principalele categorii explorate prin intermediul fișei de prezentare personală. Alegeți împreună cu copiii cele 7 categorii urmărind fișele din fața lor. De exemplu: 1. Numărul de frați și/sau surori; 2. Sportul preferat; 3. Limbile vorbite; 4. Cum se ajunge la școală; 5. Muzica preferată; 6. Ce își imaginează că vor face când vor avea 17 ani; 7. Meseria pe care și-o doresc când vor fi mari.

Explicați-le că vor continua să lucreze în grupuri și că fiecare grup va trebui să realizeze un grafic pentru categoria aleasă pentru a ilustra numărul de copii din clasa respectivă care au caracteristici comune. Explicați că aceste grafice ne vor ajuta să identificăm trăsăturile principale ale majorității copiilor din clasa corespunzătoare și că astfel vom putea crea cel mai reprezentativ personaj de tip "avatar".

Arătați-le copiilor cum se realizează graficele, lucrând împreună la un exemplu ca cel de mai jos. Pentru categoria "Culoarea preferată", vom începe prin a desena 2 axe pe o foaie de flipchart. Axa orizontală va fi reprezentată de culorile enumerate de copiii din clasa respectivă în fișele lor de lucru. Axa verticală va fi dedicată numărului de copii. Următorul pas este să identificăm culorile enumerate în fișele de lucru ale copiilor pentru clasa corespunzătoare și să alocăm fiecăreia dintre ele un spațiu egal pe axa orizontală. Apoi numărăm câți copii au menționat fiecare dintre aceste culori și înregistrăm informația pe o foaie de hârtie. Următorul pas este să împărțim axa verticală în tot atâtea unități egale cât numărul maxim de copii care au ales aceeași culoare. În cele din urmă, creăm graficul pe baza informațiilor extrase,

Asigurați-vă că fiecare copil înțelege ce are de făcut în continuare și dați fiecărui grup un plic care conține informațiile pentru o categorie pe care le-ați decupat din toate cartonașele copiilor din clasa respectivă. Dați copiilor o tablă de flipchart și cartonașe și rugați-i să înceapă să creeze graficele.

d) Crearea "profilului personal" al personajului "avatar", care reunește cele mai comune caracteristici ale copiilor din clasa respectivă (10 minute).

După ce fiecare grup a terminat de creat graficul său, invitați copiii la o discuție în grup mare pentru a construi un portret al personajului "avatar" care reunește cele mai comune caracteristici ale copiilor din clasa respectivă.

Desenați o siluetă în centrul unei foi de flipchart pe care o expuneți în fața clasei, după modelul fișei de prezentare personală. Explicați că aceasta este fișa de prezentare personală a "avatarului" care îi reprezintă pe copiii din clasă.

Invitați un reprezentant din fiecare grup de copii să prezinte clasei graficul pe care l-au realizat și concluziile pe care le pot trage cu privire la ceea ce funcționează pentru majoritatea copiilor din clasa lor. Rugați fiecare copil să completeze aceste informații pe fișa "avatar".

e) Votați numele personajului "avatar" și desenați în mod colectiv portretul acestuia (10 minute).

Apoi, rugați-i pe copii să se uite la fișele copiilor din clasa respectivă și la numele lor. Folosind numele lor, rugați-i să încerce să identifice dacă sunt mai mulți băieți sau mai multe fete în clasa corespunzătoare. În funcție de rezultat, atribuiți un sex "avatarului" personal.

Rugați copiii să sugereze nume adecvate pentru acest personaj. Supuneți la vot diferitele sugestii până când obțineți o variantă acceptată de majoritatea copiilor.

Folosind numele și informațiile preluate din grafice, cereți copiilor să contribuie colectiv la crearea unui desen reprezentativ al personajului "avatar" pe foaia de hârtie afișată în fața clasei, personificându-l.

f) Identificați dificultățile întâmpinate de acest personaj în accesul la o educație de calitate (15 minute)

Acum că personajul a prins contur, arătați-le copiilor lista de răspunsuri la întrebările de urmărire primite de la copiii din clasa respectivă.

Folosind aceste informații, combinate cu ceea ce se poate extrage din informațiile de pe fișa de profil a personajului "avatar", invitați copiii la o discuție animată în care să întocmesc o listă cu principalele dificultăți care împiedică accesul acestui personaj la o educație de calitate.

Rugați copiii să noteze dificultățile identificate pe o foaie de hârtie sau pe tablă.

După ce au trecut în revistă toate ideile, rugați-i pe copii să grupeze dificultățile enumerate în funcție de categoriile pe care le reprezintă. De exemplu: "Dificultăți legate de rezultatele școlare", "Dificultăți în a ajunge la școală", "Dificultăți legate de relațiile dintre copii (bullying)", "Dificultăți legate de resursele pentru copii și familiile lor", "Dificultăți legate de spațiul/instalațiile școlare" etc...

g) Găsiți posibile soluții la problemele identificate (20 minute)

Rugați copiii să analizeze lista dificultăților identificate în etapa anterioară și să răspundă la întrebarea: "Cine poate rezolva această problemă? Înregistrați răspunsurile pe o foaie de flipchart, ajutându-i să identifice diferitele categorii de părți interesate.

Împărțiți copiii în grupuri în funcție de principalele categorii de părți interesate identificate în etapa anterioară: reprezentanți ai guvernului, reprezentanți ai conducerii școlii, colegi de clasă ai personajului "avatar" și scrieți-le numele în dreptul categoriilor enumerate pe flipchart pentru a clarifica cine aparține cărui grup.

Rugați fiecare grup să își imagineze că are puterea de a găsi soluții la aceste probleme și apoi, printr-o discuție de grup, rugați-i să identifice și să scrie pe flipchart cât mai multe modalități prin care grupul poate rezolva dificultățile identificate.

Oferiți copiilor întrebări de reflecție utile, cum ar fi

- Ce resurse sunt necesare?
- Cum pot fi reduse aceste dificultăți?

În final, invitați un reprezentant al fiecărui grup să împărtășească ideile de soluții cu clasa.

☆ Exemple de indicatori cantitativi și calitativi pentru a măsura atingerea obiectivelor atelierului 2

Pentru a măsura realizarea obiectivelor pedagogice din Atelierul 2, puteți utiliza o combinație de indicatori calitativi și cantitativi. Iată câteva exemple pentru fiecare obiectiv:

Obiectivul 1: Să-i cunoaștem și să-i înțelegem pe copiii din clasa respectivă:

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> • Numărul de caracteristici comune identificate de către copii. • Numărul de observații privind diferențele și asemănările dintre fișele de prezentare personală. • Numărul de copii care au contribuit la discuții și prezentări. 	<ul style="list-style-type: none"> • Calitatea analizei de către copii a informațiilor conținute în dosarele colegilor lor. • Gradul de empatie dezvoltat de copii față de colegii lor din clasa respectivă. • Gradul de claritate și de conștientizare a experiențelor colegilor lor.

Obiectivul 2: Construirea personajului "avatar" :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> • Numărul de caracteristici incluse în "avatar". • Cantitatea de informații sintetizate în "avatar". • Numărul de copii care au participat la crearea "avatarului". 	<ul style="list-style-type: none"> • Coerența și relevanța caracteristicilor incluse în "avatar". • Gradul de precizie și acuratețe în prezentarea trăsăturilor comune. • Capacitatea copiilor de a lucra împreună și de a lua decizii în grup pentru a crea "avatarul".

Obiectivul 3: Identificarea barierelor în calea accesului la o educație de calitate :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none">• Numărul de dificultăți identificate de către copii.• Numărul de idei de soluții generate de copii.	<ul style="list-style-type: none">• Relevanța dificultăților identificate în raport cu situația colegilor din clasa respectivă.• Originalitatea și viabilitatea soluțiilor propuse.• Gradul de înțelegere a cauzelor dificultăților identificate.

Obiectivul 4: Generarea de idei de soluții :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none">• Numărul total de idei de soluții generate.• Numărul de idei de soluții grupate în categorii.	<ul style="list-style-type: none">• Viabilitatea și fezabilitatea ideilor de soluții.• Gradul de inovare al soluțiilor propuse.• Gradul de implicare și entuziasm al copiilor în elaborarea soluțiilor.

Obiectivul 5: Lucrul în echipă :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none">• Numărul de activități sau sarcini desfășurate în cadrul echipei.• Numărul de interacțiuni pozitive în cadrul grupurilor de lucru.	<ul style="list-style-type: none">• Nivelul de comunicare și cooperare al echipei.• Rezolvarea eficientă a problemelor sau a conflictelor din cadrul grupului.• Gradul de respect și sprijin reciproc între membrii echipei.

Obiectivul 6: Dezvoltarea abilităților de comunicare și de prezentare :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none">• Numărul de prezentări sau discuții realizate de către copii.• Numărul de comentarii pozitive primite pentru prezentările lor.	<ul style="list-style-type: none">• Calitatea discursului și a prezentării copiilor.• Gradul de încredere și de exprimare a ideilor în fața colegilor.• Capacitatea de a comunica în mod clar și convingător.

Obiectivul 7: Înțelegerea diversității și a diferitelor perspective :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none">• Numărul de perspective diferite identificate în cadrul discuțiilor.• Numărul de activități de promovare a diversității.	<ul style="list-style-type: none">• Gradul de deschidere și toleranță față de perspective diferite.• Capacitatea de a aprecia și de a înțelege stilurile de viață și perspectivele altor culturi.• Gradul de empatie și respect față de colegii din alte țări.

Acești indicatori cantitativi și calitativi vă vor ajuta să evaluați în mod eficient atingerea obiectivelor atelierului și să adaptați procesul de învățare pentru a maximiza impactul asupra copiilor.

Atelier 3: Scenete, crearea de scenarii și filmări

✓ Ce se întâmplă în timpul Atelierului 3 ?

În cadrul acestui atelier, copiii vor participa la un joc de rol numit "Parlamentul Păcii", asumându-și rolul într-unul din următoarele grupuri de factori interesați de tema educației copiilor (A: reprezentanți ai guvernului, B: reprezentanți ai directorilor de școli, C: reprezentanți ai elevilor) care vor căuta soluții la problemele de acces la educație de calitate identificate în cadrul atelierului anterior. Copiii vor filma întregul proces și vor realiza un videoclip de promovare a soluțiilor pe care le-au găsit.

Obiective

- 1. Conștientizarea importanței accesului la o educație de calitate:** Prin introducerea unor cuvinte cheie și discuții inițiale despre parlament, Obiectivele de Dezvoltare Durabilă și drepturile copilului, copiii vor înțelege importanța unei educații de calitate și implicarea lor în găsirea de soluții la problemele legate de educație.
- 2. Îmbunătățirea abilităților de comunicare și prezentare:** Prin crearea scenariului și punerea în scenă a jocului de rol "Parlamentul Păcii", copiii își vor dezvolta abilitățile de comunicare și prezentare în fața colegilor lor. Ei vor trebui să își exprime ideile și să comunice soluțiile identificate în mod clar și convingător.
- 3. Dezvoltarea creativității și a gândirii critice:** Prin reflecția și crearea de dialoguri pentru jocul de rol, copiii vor fi încurajați să gândească în mod creativ și să dezvolte idei inovatoare pentru rezolvarea problemelor educaționale. Ei vor trebui să analizeze situația și să elaboreze soluții viabile.

4. **Promovarea colaborării în echipă:** Stabilirea personajelor și rolurilor copiilor în jocul de rol "Parlamentul Păcii" va necesita colaborare și coordonare între diferite grupuri de copii. Aceștia vor învăța să lucreze împreună pentru a atinge un obiectiv comun și să se sprijine reciproc în îndeplinirea rolurilor lor.
5. **Încurajarea inițiativei și asumarea responsabilității:** Fiecare copil va avea un rol clar definit în cadrul jocului de rol. Ei vor trebui să își asume responsabilitatea pentru caracterul lor și pentru contribuția lor la elaborarea soluțiilor. Acest lucru va încuraja inițiativa și responsabilitatea.
6. **Utilizarea tehnologiei pentru a crea și a comunica:** Prin filmarea secvențelor și realizarea unui videoclip pentru a promova soluțiile identificate, copiii vor învăța să utilizeze dispozitive digitale (telefoane mobile, tablete, camere foto/video) pentru a crea conținut multimedia. Acest lucru le va dezvolta competențele tehnologice.
7. **Reflectarea și învățarea din experiență:** Prin feedback și reflecția asupra lecțiilor învățate, copiii vor avea ocazia de a-și evalua propriile experiențe și de a identifica ce au învățat din ele. Această reflecție îi va ajuta să își aprecieze contribuția și să găsească modalități de a utiliza în viitor cunoștințele și competențele dobândite.

Aceste obiective pedagogice sunt concepute pentru a oferi copiilor o experiență de învățare holistică și interactivă în care aceștia își dezvoltă abilitățile cognitive, sociale și tehnologice, explorând în același timp tema accesului la educație de calitate și identificând soluții.

Durata atelierului

Acest atelier durează o oră și jumătate.

Materiale

- Pixuri
- Foi albe de hârtie A4
- Foi de flipchart sau o tablă mare
- Markere de diferite culori sau cretă colorată
- Dispozitive digitale cu care puteți înregistra videoclipuri: telefoane mobile, tablete, aparate foto/video-cameră

Pregătire înaintea atelierului

Înainte de atelier, personalizați scrisoarea lui Pelico din anexa e a acestui ghid în funcție de dificultățile identificate de copii în atelierul anterior. Tipăriți această scrisoare pentru a o arăta copiilor.

Pregătiți Materialul prezentat la punctul anterior și asigurați-vă că aparatele foto digitale au bateria încărcată, astfel încât să poată fi folosite în atelierul cu copiii.

Etapele atelierului

1. Introducere: prezentarea scopului acestui atelier și o prezentare pe tema obiectivelor de dezvoltare durabilă și a drepturilor copilului.
2. Prezentarea scrisorii lui Pelico
3. Prezentarea scenariului de joc de rol "Parlamentul păcii"
4. Stabilirea personajelor și a rolurilor copiilor
5. Crearea scenariului "Parlamentul păcii"
6. Punerea în scenă a jocului de rol și filmarea schițelor
7. Feedback și reflecție asupra lecțiilor învățate

Derularea atelierului:

- a) Introducere: prezentarea scopului acestui atelier și definirea cuvintelor cheie: parlament, obiective de dezvoltare durabilă și drepturile copilului (10 minute).**

Informați-i pe copii că astăzi vor construi împreună și vor juca jocul de rol intitulat "Parlamentul păcii". Scopul lor este de a realiza un videoclip în care să prezinte soluțiile pe care le-au identificat pentru a facilita accesul la educație de calitate pentru copiii din clasa lor și de a-i provoca pe ceilalți copii să identifice soluții similare în alte contexte.

Pentru a vă pregăti, invitați copiii la o discuție animată bazată pe următoarele întrebări:

- Ce este un parlament și care este rolul acestuia?
- Care sunt obiectivele dezvoltării durabile?
- Care sunt drepturile copiilor?
- Ce este dreptul la educație?
- Ce înseamnă educație de calitate?

Utilizați informațiile utile din Anexa 2 a acestui ghid.

b) Prezentarea scrisorii lui Pelico (5 minute)

Arătați-le copiilor scrisoarea pe care ați pregătit-o pentru ei din partea lui Pelico, pe baza modelului din anexa 3 a acestui ghid. Citiți-le copiilor această scrisoare, folosind un ton adecvat

pentru a le trezi interesul de a accepta provocarea de a crea, pune în scenă și filma jocul de rol "Parlamentul Păcii".

c) Prezentarea scenariului de joc de rol "Parlamentul Păcii" (5 minute)

Arătați copiilor următorul cadru pentru scenariul propus pentru punerea în scenă a jocului de rol "Parlamentul păcii":

Secvența 1: Videoclipul începe cu un narator care prezintă subiectul videoclipului.

Secvența 2: Ceilalți copii, împărțiți în 3 grupuri (reprezentanți ai guvernului, reprezentanți ai conducerii școlii și colegii de clasă ai personajului "avatar"), participă la sesiunea de lucru "Parlamentul păcii".

Secvența 3: Personajul "avatar" se prezintă și explică situația sa și principalele dificultăți care îi împiedică accesul la o educație de calitate.

Secvența 4, 5 și 6: Reprezentanții celor 3 grupuri de actori intră pe rând pe scenă și își explică rolul și prezintă soluțiile pe care le-au identificat pentru a reduce dificultățile cu care se confruntă "avatarul".

Secvența 7: Personajul "avatar" reacționează la măsurile propuse de actori, exprimându-și punctul de vedere.

Secvența 8: În final, povestitorul le mulțumește celor implicați și îi provoacă pe spectatorii acestui videoclip să construiască propriul lor joc de rol "Parlamentul păcii" și să identifice soluții pentru accesul la o educație de calitate adaptate la contextul lor.

d) Stabiliți personajele și rolurile copiilor (10 minute)

Pe baza scenariului de mai sus, rugați-i pe copii să identifice personajele din scenetă și ce alte roluri trebuie definite pentru ca aceasta să poată fi interpretată și filmată în vederea obținerii videoclipului care să răspundă provocării lui Pelico.

Ajutați-i pe copii să identifice și să își asume următoarele roluri:

1. Povestitor: cu intervenții la început și la sfârșit, în conformitate cu scenariul de mai sus.
2. Personajul "avatar": se prezintă pe sine și dificultățile pe care le întâmpină în legătură cu școala și educația (unde locuiește, cum ajunge la școală, ce dificultăți întâmpină).
3. 1 până la 3 reprezentanți guvernamentali: vor prezenta pe rând măsurile identificate care pot fi luate la nivel guvernamental pentru a îmbunătăți accesul la o educație de calitate pentru elevii care se confruntă cu dificultăți precum cele ale personajului avatar.

4. 1 - 3 reprezentanți ai conducerii școlii: vor prezenta pe rând soluțiile identificate care pot fi luate la nivelul școlii.

5. 1 - 3 reprezentanți ai colegilor de clasă ai personajului "avatar": aceștia vor prezenta puterea lor de a-și sprijini colegul de clasă.

6. 1 - 5 cameramani care vor filma diferite părți ale jocului de rol pus în scenă de către copii.

Asigurați-vă că fiecare copil și-a asumat un rol și înțelege ce are de făcut.

Rezumați în ședință plinară rolurile și modul de punere în scenă a jocului de rol al Parlamentului Păcii.

e) Crearea dialogului pentru jocul de rol "Parlamentul păcii" (15 minute)

Explicați că ultimul pas înainte de a trece la punerea în scenă a jocului de rol și la filmarea secvențelor care vor constitui conținutul videoclipului lor este ca copiii să lucreze în echipă în funcție de rolurile pe care și le-au asumat deja pentru a se pregăti pentru acțiune.

Pentru a face acest lucru, rugați personajele din jocul de rol să se gândească și să scrie un exemplu de monolog sau de dialog pe care îl vor spune în timpul jocului de rol. Anunțați-i pe copii că ceea ce scriu este doar cu titlu orientativ, pentru a-i ajuta să se pregătească pentru a juca "Parlamentul Păcii". Ei nu trebuie să memoreze replicile, ci doar să rețină ideile principale. Jocul de rol va fi improvizat.

Amintiți-le copiilor care reprezintă cele 3 grupuri de actori că vor avea idei de soluții pe care le-au identificat în timpul ultimului atelier și pe care le vor transmite. Ajutați-i să le exprime sub forma unei prezentări cursive.

Sprijiniți copiii care au nevoie de ajutor pentru a repeta ceea ce vor spune în timpul jocului de rol.

Ajutați-i pe copiii care și-au asumat rolul de cameraman să exerseze utilizarea dispozitivului cu care vor filma (telefon, tabletă, aparat foto/cameră video, microfon).

f) Punerea în scenă a jocului de rol și filmarea schițelor (35 de minute)

După ce v-ați asigurat că pregătirile sunt complete, invitați-i pe copii să joace scenariul pe care l-ați pregătit împreună.

Încurajați-i să acționeze cât mai natural posibil, improvizând pornind de la ideile principale pe care le-au reținut.

Ajutați-i pe copii să își îndeplinească rolurile

Opriți-vă și redați diferite părți ale scenetei, dacă este necesar, făcând mai multe filmări dacă este necesar pentru a obține o versiune care să satisfacă grupurile de copii.

Dacă constatați că nu aveți suficient timp pentru a realiza jocul de rol, sugerați copiilor să organizeze un atelier suplimentar în care să vă ocupați exclusiv de punerea în scenă și filmarea jocului de rol.

g) Feedback și reflecție asupra lecțiilor învățate (10 minute)

După terminarea jocului de rol, adunați copiii pentru o scurtă discuție de grup.

Mulțumiți-le pentru implicare și împărtășiți cu ei o serie de observații pe care le-ați făcut în timpul atelierelor despre momentele care v-au atras atenția și care au făcut diferența.

Rugați-i să împărtășească cu grupul feedback-ul lor cu privire la experiențele trăite în timpul celor 3 ateliere ale acestui program de educație digitală.

Încurajați-i să împărtășească în grup răspunsurile lor la următoarele întrebări:

- Ce am învățat să fac în timpul acestor ateliere?
- Ce am învățat despre mine însumi în timpul acestor ateliere?
- Ce aleg să extrag valoare și să rețin din aceste experiențe?
- Cum simt că voi putea folosi ceva util în viitor din experiențele pe care le-au avut?

La final, rugați-i să își sărbătorească succesul prin aplauze.

★ Exemple de indicatori cantitativi și calitativi pentru a măsura atingerea obiectivelor atelierului 3

Pentru a măsura realizarea obiectivelor pedagogice stabilite pentru Atelierul 3, puteți utiliza o combinație de indicatori cantitativi și calitativi. Iată câteva exemple de indicatori pentru fiecare obiectiv:

Obiectivul 1: Conștientizarea importanței accesului la educație de calitate :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none">• Procentul de copii capabili să explice corect ce este un parlament, obiectivele de dezvoltare durabilă și drepturile copilului la finalul atelierului.	<ul style="list-style-type: none">• Calitatea răspunsurilor copiilor la întrebările referitoare la aceste concepte (evaluarea gradului de înțelegere și a clarității răspunsurilor).

Obiectivul 2: Îmbunătățirea abilităților de comunicare și de prezentare :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> Procentul de copii care își prezintă rolurile și soluțiile în mod coerent și convingător în timpul jocului de rol. 	<ul style="list-style-type: none"> Evaluarea prezentărilor copiilor în ceea ce privește claritatea, structura și modul de comunicare (utilizarea limbajului, a gesturilor etc.).

Obiectivul 3: Dezvoltarea creativității și a gândirii critice :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> Numărul de idei inovatoare generate în timpul brainstorming-ului pentru a crea un dialog în scenetă. 	<ul style="list-style-type: none"> Evaluarea originalității și fezabilității ideilor propuse de copii pentru rezolvarea unor probleme educaționale.

Obiectivul 4: Promovarea muncii în echipă :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> Gradul de colaborare eficientă între copii, măsurat prin observarea interacțiunilor și a contribuțiilor fiecărui membru al echipei. 	<ul style="list-style-type: none"> Comentarii din partea copiilor cu privire la modul în care au lucrat împreună, identificând obstacolele și modalitățile de depășire a acestora.

Obiectivul 5: Încurajarea inițiativei și a responsabilității :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> Măsura în care fiecare copil își asumă responsabilitatea pentru rolul și sarcinile sale în cadrul jocului de rol. 	<ul style="list-style-type: none"> Exemple specifice de inițiative luate de copii în timpul atelierului și modul în care aceștia și-au gestionat responsabilitățile.

Obiectivul 6: Utilizarea tehnologiei pentru creativitate și comunicare :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> Numărul de camere digitale utilizate pentru înregistrarea video și calitatea tehnică a înregistrărilor. 	<ul style="list-style-type: none"> Modul în care copiii au folosit tehnologia pentru a furniza conținut și pentru a-l face accesibil și atractiv.

Obiectivul 7 : Să reflecteze și să învețe din experiență :

Indicatori cantitativi :	Indicatori calitativi :
<ul style="list-style-type: none"> Procentul de copii care au participat în mod activ la discuția de grup și și-au împărtășit gândurile și învățarea. 	<ul style="list-style-type: none"> Profunzimea și relevanța reflecțiilor copiilor asupra experienței lor și

	modul în care intenționează să aplice cunoștințele dobândite.
--	---

Acești indicatori cantitativi și calitativi pot fi colectați prin observații directe, chestionare, interviuri sau evaluări ale materialelor create de copii, cum ar fi videoclipurile realizate în timpul atelierului. Prin utilizarea unei combinații adecvate a acestor indicatori, veți putea evalua eficacitatea atelierului în atingerea obiectivelor pedagogice stabilite.

Vizionarea videoclipului final împreună cu copiii

După ce toate atelierelor au fost pregătite și secvențele filmate, treceți la faza de editare video.

Utilizați un software de editare video pentru a asambla secvențele, adăugând efecte, muzică sau subtitrări, după caz. Asigurați-vă că mesajele principale sunt comunicate în mod clar.

După ce ați terminat editarea, asigurați-vă că videoclipul este pregătit pentru prezentare. Exportați-l într-un format potrivit pentru proiecție sau difuzare.

Apoi, organizați o sesiune de vizionare a videoclipului final cu copiii:

- 1. Organizarea vizionării:** Pregătiți o sală sau un spațiu pentru vizionarea videoclipului. Asigurați-vă că echipamentul audiovizual necesar este la locul lui și funcționează corect.
- 2. Introducere la proiecție:** Înainte de a lansa videoclipul, faceți o scurtă introducere pentru a le reaminti copiilor contextul programului și scopul videoclipului.
- 3. Prezentarea videoclipului:** Porniți videoclipul și lăsați-i pe copii să îl urmărească în întregime.
- 4. Discuția de după proiecție:** După proiecție, organizați o discuție cu copiii pentru a obține reacțiile, comentariile și gândurile lor cu privire la videoclip. Încurajați-i să exprime ceea ce au învățat și ce simt în legătură cu acesta.
- 5. Reflecție finală:** Încheiați sesiunea ajutându-i pe copii să tragă concluzii cu privire la experiența lor din cadrul programului. Întrebați-i ce au învățat, cum au contribuit la crearea videoclipului și cum pot folosi această experiență în alte domenii ale vieții lor.

Vizionarea videoclipului final împreună cu copiii le permite acestora să vadă rezultatele tangibile ale muncii lor de colaborare, consolidând în același timp competențele dobândite în timpul programului. De asemenea, îi încurajează să gândească critic și să discute problemele ridicate în videoclip.

Schimburi de video cu clasa corespondentă

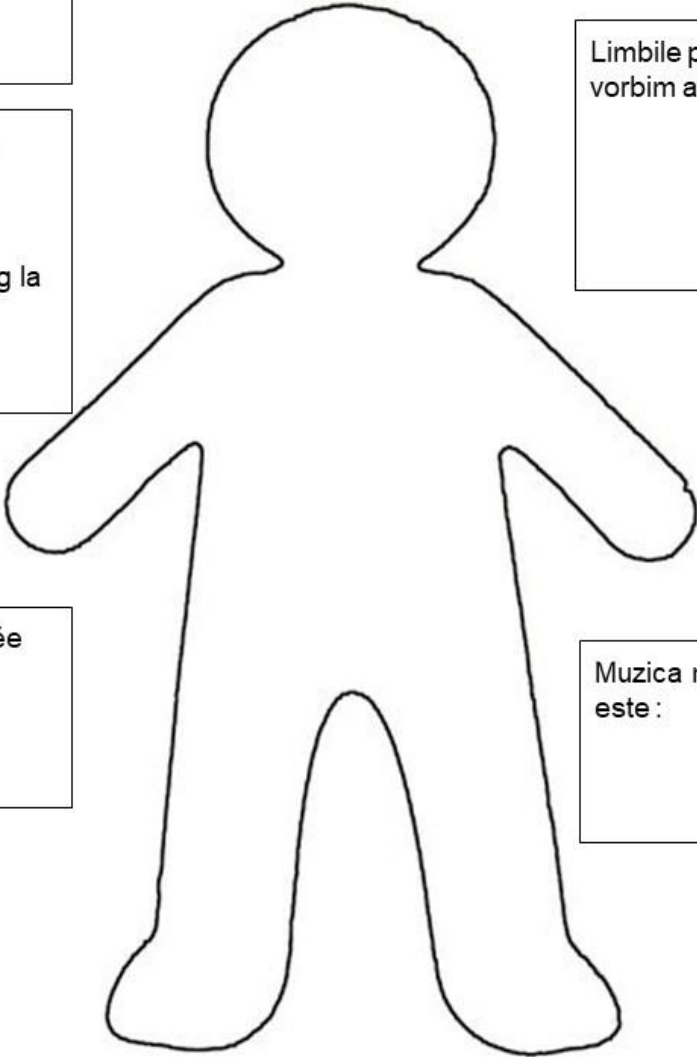
Schimbul de videoclipuri cu clasa corespondentă este un pas care favorizează înțelegerea reciprocă între participanții din cele două clase de copii implicați în crearea acestui program educațional și stimulează reflecția asupra problemelor educaționale și a soluțiilor potențiale.

Iată cum poate fi organizată această etapă:

- 1. Pregătiți videoclipurile:** Asigurați-vă că ambele grupuri, adică copiii din grupul dumneavoastră și cei din clasa corespunzătoare, și-au pregătit videoclipurile. Fiecare grup trebuie să aibă un videoclip care să prezinte problemele de acces la o educație de calitate identificate în timpul atelierelor organizate în cadrul acestui program educațional și soluțiile la care au ajuns.
- 2. Coordonarea cu celălalt grup:** Luați legătura cu profesorul sau dirigintele clasei corespunzătoare pentru a coordona schimbul de videoclipuri. Asigurați-vă că ambele grupuri sunt pregătite pentru a împărtăși și vizualiza videoclipurile lor.
- 3. Arătați videoclipurile:** Organizați o sesiune de vizionare a videoclipurilor în care fiecare grup își prezintă videoclipul celuilalt grup. Puteți face acest lucru în persoană, dacă circumstanțele permit acest lucru, sau prin intermediul unei platforme de videoconferință, dacă cele două grupuri sunt la distanță geografică.
- 4. Discuții după fiecare videoclip:** După fiecare videoclip, încurajați copiii să pună întrebări, să facă comentarii constructive și să își exprime reacțiile. Această discuție se poate axa pe asemănările și diferențele dintre problemele și soluțiile identificate de fiecare grup.
- 5. Împărtășiți-vă gândurile:** Invitați-i pe copii să reflecteze asupra a ceea ce au învățat vizionând videoclipul celuilalt grup. Ce idei noi au descoperit? Ce aspecte ale problemelor din domeniul educației au în comun cele două grupuri? Ce părere au despre soluțiile propuse de celălalt grup?
- 6. Dezbateri și împărtășire:** Organizați o dezbateri în cadrul căreia copiii să își împărtășească propriile idei despre soluțiile la problemele educației. Încurajați-i să discute avantajele și dezavantajele diferitelor abordări.
- 7. Colaborarea viitoare:** În final, discutați posibilitățile de colaborare viitoare între cele două grupuri. Poate că copiii pot lucra împreună la proiecte sau acțiuni de îmbunătățire a accesului la o educație de calitate.

Această etapă de schimb video încurajează comunicarea interculturală, empatia și înțelegerea reciprocă între copiii din cele două grupuri. De asemenea, le permite acestora să reflecteze mai profund asupra problemelor educaționale și a posibilelor soluții, încurajând în același timp cooperarea și colaborarea între grupuri.

Anexa 1. Fișa de prezentare personală

Eu mă numesc :	Am ani	Am..... frați și surori	
Sportul meu preferat este :			
Pentru a ajunge la școală eu fac : Modul în care ajung la școală este :			Limbile pe care le vorbim acasă sunt :
Ma couleur préférée est :			Muzica ma preferată este :
La 17 ani eu voi fi :	Meseria pe care vizez să o am când voi fi mare este :		

Anexa 2. Definiții

Un parlament este o instituție guvernamentală care joacă un rol esențial în procesul decizional politic și legislativ dintr-o țară. Rolul său principal este de a reprezenta poporul prin elaborarea, examinarea și votarea legilor și politicilor care afectează societatea. Parlamentele sunt alcătuite din membri aleși sau numiți care dezbate probleme importante, propun legi și se asigură că interesele cetățenilor sunt luate în considerare în procesul decizional.

Obiectivele de dezvoltare durabilă, cunoscute și sub denumirea de Obiectivele de dezvoltare durabilă (ODD), reprezintă un set de 17 obiective globale adoptate de Organizația Națiunilor Unite în 2015. Aceste obiective urmăresc să rezolve cele mai presante probleme ale lumii, cum ar fi sărăcia, foametea, accesul la educație, sănătatea, egalitatea de gen, protecția mediului și multe altele. Obiectivele de dezvoltare durabilă urmăresc crearea unui viitor mai echitabil, durabil și prosper pentru toți locuitorii lumii.

Drepturile copilului reprezintă un set de drepturi fundamentale care garantează protecția, bunăstarea și dezvoltarea copiilor. Aceste drepturi sunt prevăzute în Convenția Organizației Națiunilor Unite privind drepturile copilului, adoptată în 1989. Acestea includ, printre altele, dreptul la viață, la protecție împotriva violenței, la educație, la sănătate, la participare și la un nivel de trai decent.

Dreptul la educație este unul dintre cele mai importante drepturi ale copilului. Acesta garantează fiecărui copil dreptul de a avea acces la o educație gratuită și obligatorie de calitate, cel puțin la nivel primar. Educația joacă un rol esențial în dezvoltarea unui copil, în creșterea personală și în pregătirea pentru o viață de adult împlinită și productivă.

O educație de calitate înseamnă că educația este relevantă, incluzivă, echitabilă și adaptată la nevoile fiecărui copil. Ea merge dincolo de predarea academică și cuprinde aspecte precum bunăstarea emoțională, conștientizarea drepturilor omului, creativitatea, gândirea critică și pregătirea pentru viața profesională. Educația de calitate are ca scop pregătirea copiilor pentru a deveni cetățeni responsabili și pentru a contribui în mod pozitiv la societate.

Anexa 3. Model de scrisoare de la Pélíco

Școala

Locație.....

Satul ideal a lui Pélíco,

Dragă prieten a lui Pélíco de la școala.....,

Mă bucur să vă scriu astăzi pentru a vă invita la un eveniment foarte special care îmi este foarte drag: Parlamentul Păcii!

În satul ideal nu există discriminare. Cu toate acestea, copiii din mi-au povestit despre dificultățile pe care le întâmpină la școală:

.....
.....

În cadrul acestui parlament, vă invit să jucați mai multe roluri: guvernul, o clasă și direcțiunea școlii.

În funcție de rolul vostru, depinde de voi să veniți cu soluții pentru a-i ajuta pe colegii voștri să beneficieze de o educație de calitate.

Acest parlament al păcii vă va cere să fiți curioși, empatici și comunicativi. Sunt sigur că acestea sunt calități care vă caracterizează clasa și am toată încrederea în voi pentru a duce la bun sfârșit acest proiect minunat.

Mă bazez pe voi, prieteni !

Pe curând !

Pélíco
