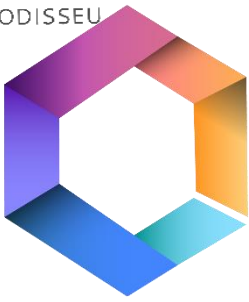
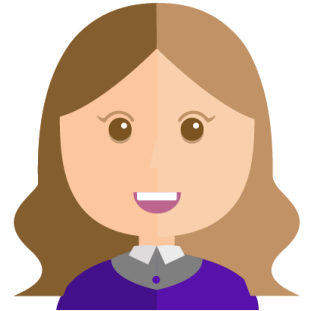
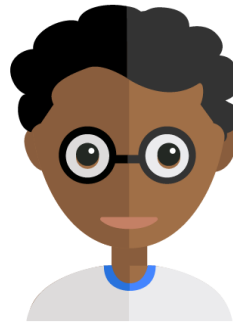
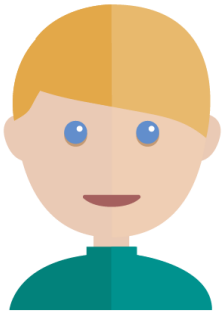




ODISSEU



ODISSEU



ODISSEU

MANUAL DIGITAL PENTRU PROFESORI



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație/comunicare reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține. Numărul proiectului: 2018-1-IT02-KA201-048187

CUPRINS

1. Introducere.....	3
1.1 Informații generale privind utilizarea manualului și a jocului ODISSEU	6
2. Educația pentru cetățenia globală aplicată problemelor de migrație	12
2.1 Dimensiunea micro-macro și vice-versa	13
2.2 Dimensiunea celor trei timpuri.....	15
2.3 Analiza puterii în ceea ce privește migrația	18
3. Rolul profesorului în a forma cetățeni globali.....	23
3.1 Ce este învățarea bazată pe proiect?.....	23
4. Cercetarea.....	26
5. Povestirea.....	30
5.1 Dezvoltarea de competențe prin povestire.....	30
5.2 Metode de evaluare a povestirii	32
6. Crearea unei povești.....	34
6.1 Modelul ADDIE.....	35
7. Jocuri de simulare online.....	40
7.1 Jocurile în educație.....	40
7.2 Categoriile de jocuri online.....	41
7.3 Beneficiile învățării bazate pe joc.....	41
8. Cetățenia activă și educația pentru cetățenia globală	43
8.1 Propagandă și campanie.....	44
Planuri de lecție.....	48



ODISSEU

1. Introducere

Sistemele de educație

În prezent, sistemele de educație europene reprezintă laboratoare interculturale unde elevii cu diferite tradiții, experiențe își petrec cea mai mare a timpului împreună. Migrația a existat din totdeauna și o asemenea diversitate la clasă este rezultatul a diferiți factori și nevoi, care, de cele mai multe ori, nu pot fi explicați. Se ajunge astfel la crearea de prejucții și de neînțelegeri față de noii veniți.

Discursurile politice de la radio sau televiziune influențează, de asemenea, percepția asupra migrației, prin expunerea opiniei de a deschide sau a închide granițele, ca și cum ar trebui să se aleagă între alb și negru. Realitatea este însă mult mai complexă decât o putem citi pe Facebook.

Creșterea diversității în UE provoacă sectorul educației să dezvolte strategii pentru acceptarea diferențelor și dă profesorilor posibilitatea de a oferi studenților instrumente de înțelegere, destinate acestei lumi complexe și în continua schimbare. În acest peisaj, școala joacă un rol crucial în ceea ce privește transmiterea de valori și atitudini ce conduc la deschidere și la a învăța din diferențe. Școlile pot deveni un loc unde tinerii să deprindă abilități și competențe care să îi ajute în a rezolva conflicte, într-o manieră prietenoasă, și în a învăța din diversitate.

Jocul online ODISSEU își propune să dezvolte competențele de gândire critică, prin explorarea experiențelor de viață a trei personaje imaginare, dar reale și care, din diverse motive, au trebuit să-și părăsească țara de origine. Jocul oferă experiența unor evenimente neașteptate care intervin în rutina zilnică și care le cauzează schimbări emoționale. În același timp, manualul îi sprijină pe profesori să implementeze la clasă activități bazate pe context și pe rezolvarea de probleme, având la bază cercetarea și povestirea.

Obiectivele acestui manual pentru profesori sunt:

- 1) Să ofere profesorilor de liceu instrumente practice prin care să informeze, să crească gradul de conștientizare și să determine școlile să lupte împotriva discursurilor negative la adresa solicitanților de azil și a elevilor ce provin din familii cu migranți.
- 2) Să crească implicarea civică a tinerilor, literația media, abilitățile TIC, creșterea conștientizării, prin migrație forțată și probleme globale care să stimuleze schimbarea activă.
- 3) Să dezvolte competențele interculturale ale elevilor și gândirea creativă, pentru a vedea prejudecățile față de refugiați, pentru a recunoaște formele de manipulare, extremismul și populismul, în interiorul comunităților și în media.





Conținutul modulelor	Partener
<p>1. Cauze și efecte ale migrației:</p> <p>Include reflecții asupra aplicării cetățeniei mondiale active, printr-o abordare metodologică a problemelor migrației, abordare bazată pe activități care să ofere dezvoltarea gândirii critice, rezolvarea conflictelor, înțelegerea inegalității, dezvoltarea de abilități de conștientizare.</p> <p><i>Potențiali profesori cărora li se adresează modulul: limbi străine, literatură, istorie, geografie, educație civică, economie, drept.</i></p>	Oxfam Italia
<p>2. Cercetare:</p> <p>Oferă un plan metodologic prin care să fie organizat un set de indicatori comuni și instrumente prin care să se stabilească abordarea metodologică, pentru a analiza și monitoriza mass-media cu privire la problemele migrației.</p> <p><i>Potențiali profesori cărora li se adresează modulul: matematică, literatură, sociologie, economie, limbi străine.</i></p>	UPIT
<p>3. Povestirea:</p> <p>Ajută la dezvoltarea abilităților de a vorbi în public și de leadership, prin tehnici teatrale.</p> <p><i>Potențiali profesori cărora li se adresează modulul: TIC, educație fizică, literatură, limbi străine, științe.</i></p>	FAU
<p>4. Redactarea de conținut media:</p> <p>Dezvoltă competențe transversale în ceea ce privește selectarea surselor, crearea unei povești media sub forma unor videoclipuri în care solicitanții de azil vorbesc despre experiențele lor, organizarea unei narațiuni coerente, atât vizual, cât și din punct de vedere al conținutului, pentru a susține jocul.</p> <p><i>Potențiali profesori cărora li se adresează modulul: istorie, arte, TIC, literatură.</i></p>	MEATH
<p>5. Jocuri de simulare online:</p> <p>Stimulează mediile digitale din școli, dezvoltarea de competențe tehnologice și digitale, pentru a înțelege procesul din spatele creării jocurilor video prin limbaje minimale de programare și scriptare.</p> <p><i>Potențiali profesori cărora li se adresează modulul : TIC, tehnologii.</i></p>	CARDET
<p>6: Cetățenie activă:</p>	KOPIN



ODISSEU

<p>Dezvoltă competențe de concepere a proiectelor, pentru a da vizibilitate și a crea un consens în ceea ce privește descoperirile elevilor și perspectivele problemelor migrației în UE.</p>	
---	--

Modulul li se adresează tuturor profesorilor.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație/comunicare reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține. Numărul proiectului: 2018-1-IT02-KA201-048187

1.1 Informații generale privind utilizarea manualului și a jocului ODISSEU

1.1.1 Termeni legați de migrație

Pentru a începe o discuție despre problemele migrației în școli sau în comunitate, este important să se cunoască diferitele forme legale sub care se găsește termenul de *migrant*.

Glosarul pentru migrație al Organizației Mondiale pentru Migrație a Națiunilor Unite cuprinde:

Termen	Definiție
Migrant	<p>Un termen umbrela, nedefinit în temeiul dreptului internațional, reflectă înțelegerea comună a unei persoane care se mută de la locul său de rezidență în altă locație din interiorul statului, sau în alt stat, temporar sau permanent, din cauza a diferite motive. Termenul include largi categorii de persoane, precum migranții care caută un loc de muncă; persoane al căror tip de mutare este legal definit, precum migranții clandestine; precum și cei al căror statut nu este precizat în temeiul dreptului internațional, precum studenții internaționali.</p> <p><i>Notă: La nivel internațional, nu există o definiție universală a termenului migrant. Prezenta definiție a fost dezvoltată de Organizația Mondială pentru Migrație pentru propriul scop și nu este menită să implice sau să creeze vreun fel de categorie legală.</i></p>
Solicitant de azil	<p>Un individ care solicită protecție internațională. În țări cu proceduri individuale, solicitantul de azil este cineva a cărui cerere nu a fost încă aprobată de țara careia i-a fost adresată. Nu toți solicitanții de azil vor fi recunoscuți drept migranți, însă fiecare migrant a fost inițial un solicitant de azil.</p> <p><i>Sursă: Înalțul Comisar ONU pentru Migranți, Glosar de termeni (2006)</i></p>
Refugiat	<p>O persoană care, din cauza unei temeri temeinice a persecuției din motive de rasă, religie, naționalitate, apartenență la un anumit grup social sau opinie politică, se află în afara țării de origine; sau care, neavând o cetățenie și se află în afara țării de reședință, ca urmare a unor astfel de evenimente, nu este în stare sau, din cauza unei asemenea frici, nu dorește să se întoarcă la ea.</p> <p><i>Sursă: Adaptare după Convenția privind statutul migranților (adoptată la 28 iulie 1951, intrată în vigoare la 22 aprilie 1954, Art 1A(2))</i></p>
Persoane strămutate intern	<p>Persoane sau grupuri de persoane care au fost forțate sau obligate să-și părăsească locuințele sau rezidența, mai ales pentru a elimina efectele conflictelor armate, situațiilor de violență generalizată, încălcarea drepturilor omului, dezastrele naturale sau înfăptuite de om, și care nu au depășit granițele internaționale recunoscute ale statului.</p> <p><i>Sursă: Orientările privind strămutările în interiorul țării, anexată Comisiei Națiunilor Unite pentru Drepturile Omului, Raport al Reprezentantului al Secretarului General, Mr. Francis M. Deng, în conformitate cu Rezoluția Comisiei 1997/39, Act Adițional (11 februarie 1998) UN Doc E/CN.4/1998/53/Add.2, 6</i></p>



Migrant pe motiv de mediu	<p>O persoană sau grup/grupuri de persoane care, mai ales din pricina schimbărilor de mediu intempestive sau progresive ce le afectează viața sau condițiile de trai, este/sunt forțat/te să-și părăsească reședințele sau aleg să o facă, temporar sau permanent, și se mută în afara țării de origine sau a reședinței uzuale.</p> <p><i>Sursă: Consiliul Organizației Mondiale pentru Migrație, Notă de discuție : Migrație și mediu (noiembrie 2007) MC/INF/288, Dialog Internațional despre Migrație (nr. 18) Schimbăr climatice, degradarea mediului și migrație (2012); Privire de ansamblu asupra migrației, schimbărilor climatice și de mediu (2014)</i></p> <p><i>Notă: Nu există un acord internațional care să fie folosit pentru descrierea persoanelor sau a grupurilor de persoane care se mută din pricina problemelor de mediu. Această definiție a migranților pe motiv de mediu nu este menită să creeze o categorie legală nouă. Este doar o definiție de lucru, cu scopul de a descrie diferitele situații care îi determină pe oameni să se mute, în contextul factorilor de mediu.</i></p>
Diaspora	<p>Migranți sau descendenți ai migranților a căror identitate sau sentiment de apartenență, fie ele reale sau imaginare, care s-au potrivit cu experiențele de migrație. Ei păstrează legături cu cei de acasă, unii cu alții, bazându-se pe împărtășirea sensului istoric, a identității, a experiențelor mutual din țara de destinație.</p> <p>Sursă: Adaptare după Organizația Mondială pentru Migrație, Strategia pentru Incurajarea Diasporei.</p> <p>Notă : Strategia mai notează că: Organizația Mondială pentru Migrație se referă la Diaspora ca la o serie de de comunități transnaționale, deoarece într-o lume a mobilităților globale fără precedent, ele cuprind oameni care au legături cu mai mult de o țară. Natura transnațională a Diasporei implică faptul că aceste persoane capătă un rol crucial atunci când vine vorba de conectarea țărilor și a comunităților, deoarece ele sunt implicate în rețele multiple, relaționează cu diferite identități și împărtășesc sentimentul de apartenență cu mai mult de o comunitate.</p>

1.1.2 Agenda 2030 a Națiunilor Unite pentru Dezvoltare Durabilă¹

Așa cum este descris pe portalul Națiunilor Unite, obiectivele stabilite pentru dezvoltarea durabilă reprezintă planul de a dobândi un viitor mai bun și mai sustenabil pentru întreaga omenire. Se vorbește despre provocările globale cu care ne confruntăm, inclusiv cele legate de sărăcie, inegalitate, schimbări climatice, degradarea mediului, pace și justiție. Cele 17 obiective sunt interconectate și, pentru a nu lăsa pe nici unul în urmă, este important ca ele să fie atinse până în 2030.

Obiectivele se focusează pe cei 5 P : Persoană, Prosperitate, Pace, Planetă, Parteneriat. Acestea sunt dimensiunile critice care stau la baza acordului internațional semnat în 2015 de 193 de țări membre care au pledat să susțină creșterea economică sustenabilă și incluzivă, incluziunea socială, protecția

¹ <https://www.un.org/sustainabledevelopment/>





ODISSEU

mediului, pentru a dezvolta societăți pacifiste și incluzive prin intermediul unui nou parteneriat global.

Instrumentele educaționale oferite de proiectul ODISSEU își propun să îmbunătățească cunoștințele și înțelegerea Agendei și să promoveze și să conștientizeze țintele de mediu, economice și sociale, precum și indicatorii care trebuie să fie atinși până în 2030, în orice parte a lumii. Abilitatea statelor de a conduce politici și economii în legătură cu atingerea obiectivelor reprezintă un factor de difuzare sau acceptare a migrației.



1.1.3 Competențe

Din perspectivă educațională, implicarea în activități specifice ar trebui să reprezinte un beneficiu pentru programele școlare. Instrumentele de învățare

ale proiectului ODISSEU își propun să întărească competențele de cetățenie activă, printr-o varietate de metode.

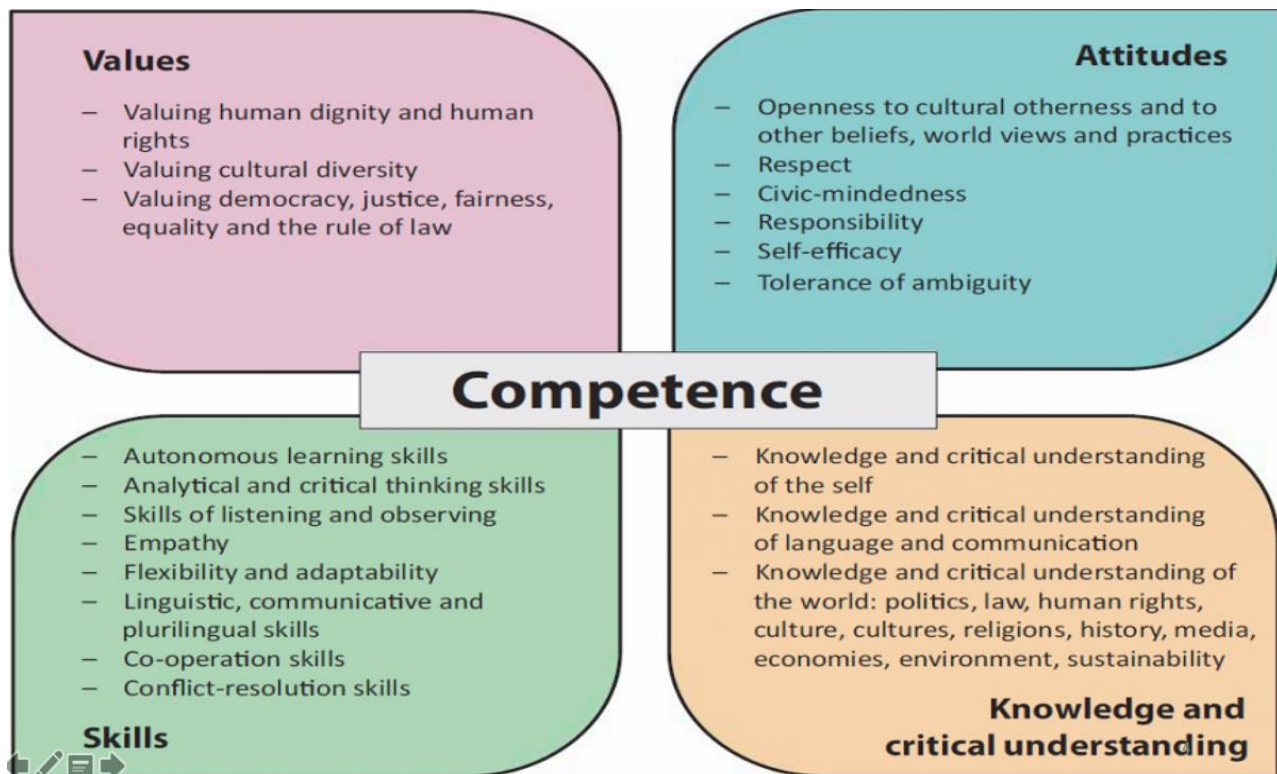
Cadrul de referință *Competența pentru cultura democratică*, dezvoltat de Consiliul Europei identifică 20 de competențe fundamentale necesare în societățile contemporane pe care elevii trebuie să le deprindă în contexte educaționale formale, non-formale sau informale. Jocul ODISSEU și planurile de lecție au ambiția de a veni în completarea programelor școlare în licee, pentru a dezvolta competențele de mai jos.

Modele de competențe pentru o societate democratică



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație/comunicare reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține. Numărul proiectului: 2018-1-IT02-KA201-048187



Descrierea competențelor pe care elevii trebuie să și le dezvolte prin intermediul instrumentelor ODISSEU

Aprecieri

Aprecierea demnității umane și a drepturilor omului; aprecierea diversității culturale; aprecierea democrației, justiției, corectitudinii, egalității și rolul legilor.

- Elevii sunt capabili să argumenteze că toate instituțiile publice trebuie să respecte, protejeze și implementeze drepturile omului și dialogul intercultural trebuie să fie folosit pentru a dezvolta respectul și cultura lui *a conviețui*;
- Elevii susțin punctul de vedere conform căruia toți cetățenii trebuie să fie tratați în mod egal și imparțial, în temeiul legii, și argumentează că legile trebuie să fie întotdeauna corect aplicate în toate țările;

Atitudini

Deschiderea către diferențele culturale și către alte credințe, viziuni și practici; respect; educație civică; responsabilitate; autoeficacitate; toleranța ambiguității.

- Elevii apreciază oportunitatea de a experimenta noi culturi, atât reale, cât și virtuale, pentru că întâlnesc oameni cu diferite valori, obiceiuri, comportamente;
- Studenții își arată respectul față de oamenii cu status cultural, religios, socio-economic diferit de al lor;



- Elevii se angajează să nu rămână doar martori atunci când demnitatea și drepturile celorlalți sunt încălcate și se arată dornici să discute despre ce trebuie făcut pentru ca societatea să devină un loc mai bun;
- Elevii își asumă responsabilitatea pentru propriile greșeli;
- Elevii au încredere în propria abilitate de a depăși obstacolele atunci când urmăresc un obiectiv; dacă vor să schimbe ceva, au încrederea că o pot face;
- Elevii se simt nesiguri într-o manieră pozitivă și constructivă și lucrează în circumstanțe imprevizibile.

Abilități

Abilități de învățare autonomă; Abilități de gândire analitică și critică; Abilități de ascultare și observare; Empatie; Flexibilitate și adaptabilitate; Abilități lingvistice, comunicaționale și plurilingve; Abilități de cooperare; Abilități de rezolvare a conflictelor.

- Elevii pot învăța noi subiecte prin supraveghere minimală și își pot evalua calitatea propriei munci;
- Elevii pot evalua riscurile asociate cu diferitele opinii și pot spune dacă informația a fost transmisă corect;
- Elevii sunt capabili să fie atenți la modul în care ceilalți oameni fac insinuări fără să spună concret ce gândesc și observă cum diferite persoane de alte culturi reacționează la aceeași situație;
- Elevii încearcă să-și înțeleagă mai bine semenii, imaginându-și cum arată lucrurile din perspectiva lor, luând în considerare sentimentele celorlalți atunci când iau o decizie și exprimându-și opinia legată de bucuriile și tristețile lor;
- Elevii se adaptează la noi situații, punându-și în aplicare cunoștințele în diferite forme și adoptând convențiile socio-culturale ale grupurilor țintă atunci când interacționează cu membrii acestora;
- Elevii pun întrebări care arată că înțeleg poziția altor persoane și învață cum să se exprime politicos în alte limbi;
- Elevii ajung la un consens în ceea ce privește atingerea obiectivelor grupului și, atunci când lucrează ca membri ai grupului, se informează unii pe alții despre orice informație relevantă sau folositoare;
- Elevii îi pot ajuta pe ceilalți să-și rezolve problemele, prin reliefaarea soluțiilor viabile și încurajează părțile implicate în conflict să se asculte reciproc și să-și împărtășească problemele și grijile.

Cunoștințe și gândirea critică

Cunoștințe și gândirea critică în contextual sinelui; Cunoștințe și gândirea critică în contextul limbii și comunicării; Cunoștințe și gândirea critică în contextul lumii (politica, dreptul, drepturile omului, cultura, religiile, istoria, media, economia, mediul și sustenabilitatea)

- Elevii pot reflecta critic asupra propriilor persoane din diferite perspective, vizualizându-și propriile prejudecăți și stereotipuri și ce se află în spatele lor;





ODISSEU

- Elevii pot explica de ce oamenii cu alte afilieri culturale pot aborda diferite convenții comunicaționale verbale sau non-verbale, semnificative din perspectiva lor;
- Elevii pot analiza critic relația dintre drepturile omului, democrație, pace și securitate într-o lume globalizată și cauzele profunde ale încălcării drepturilor omului, inclusiv rolul stereotipurilor și al prejudecăților în acțiuni care conduc la abuz;
- Elevii pot descrie efectele pe care propaganda le are în lumea actuală și pot explica maniera în care oamenii se pot feri sau proteja de efectele propagandei.



2. Educația pentru cetățenia globală aplicată problemelor de migrație



Migrația domină societățile din ultimul deceniu și a devenit o problemă care hrănește Uniunea Europeană cu discursuri naționaliste și populiste. Susținătorii și contra-susținătorii săi au dezorientat opinia publică până la punctul în care stereotipurile și prejudecățile sunt larg răspândite în viața actuală și amplificate de discursuri politice pline de ură.

Tinerii, mai ales elevii, trăiesc în dualitatea claselor multiculturale, unde diferitele contexte culturale se întâlnesc și se îmbogățesc reciproc. Însă, în interiorul comunităților și în spațiul online discursul public promovează mesaje contradictorii.

Cum pot profesorii să declanșeze gândirea critică a elevilor în contextul migrației?

Abordarea metodologică a educației pentru cetățenie mondială îi sprijină pe profesori în analiza fenomenului migrației din diferite unghiuri.

În Declarația Educației globale de la Maastricht (2002), se afirmă:

Educația globală este educația care deschide mintea și ochii oamenilor față de realitățile lumii globalizate și îi stimulează să formeze o lume a justiției, echității și respectării drepturilor omului pentru toți.

Educația globală cuprinde educația pentru dezvoltare, educația pentru drepturile omului, educația pentru sustenabilitate, educația pentru pace și prevenirea conflictelor, educația interculturală; reprezentând dimensiunea globală a educației pentru cetățenie.

Luând în considerare dimensiunile metodologice ale educației globale, așa cum au fost definite în Ghidul pentru educație globală al Consiliului Europei, și adaptându-le subiectului migrației, a fost posibilă identificarea câtorva puncte de intrare ale acestui fenomen.



2.1 Dimensiunea micro-macro și vice-versa

1. Dimensiunea micro-macro și vice-versa	
De la local la global	
Se focusează asupra interconectării dintre dimensiunea globală a problemelor și efectul lor la nivel local (globalizarea)	
Probleme locale legate de migrație	Probleme globale legate de migrație
<p><i>Țara de origine:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ruperea de familie și pierderea ei, precum și a legăturilor cu comunitatea - exodul de inteligență - schimbările climatice - războaiele și conflictele - sărăcia, foamea și bolile - persecuțiile și drepturile omului <p><i>Țara gazdă:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - managementul capacității de primire - incluziunea și integrarea prin servicii sociale și educaționale - locuri de muncă și piața muncii - siguranță și criminalitate 	<ul style="list-style-type: none"> - Declarația Universală a Drepturilor Omului² - Convenția privind statutul refugiaților³ - Colonialismul și post-colonialismul - Piața comercială globală - Capitalism și neo-capitalism - Inechitățile economice - Formele de guvernământ - Exploatarea resurselor umane și naturale - Poluarea - Contrabanda

1. Dimensiunea micro-macro și vice-versa	
De la personal la colectiv	
Este nevoie de experiențe și povești de viață care să reflecte marile probleme cu care se confruntă un grup de oameni	
Personal	Colectiv
În 1991, Manfred Max-Neef a publicat o carte numită "Human scale development" ⁴ și în care a	Persecutarea grupurilor minoritare din întreaga lume este o practică des întâlnită. De la practicile religioase la rasă, lista este una lungă. De la evrei, la

² <https://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>

³³ <https://www.unhcr.org/1951-refugee-convention.html>

⁴ <http://www.wtf.tw/ref/max-neef.pdf>





<p>demonstrat că nevoile umane sunt finite și clasificabile;</p> <p>Manfred a identificat 9 nevoi fundamentale, existente în toate culturile de-a lungul istoriei și care sunt satisfăcute diferit, în funcție de contexte.</p> <p>Cele 9 nevoi umane sunt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subzistența (mâncarea, apa, locuința), • Protecția (un loc sigur pentru a locui, siguranța socială), • Participarea (a lua parte la deciziile care ne afectează viața), • Inactivitatea (timpul liber, relaxarea), • Afectiunea (prietenii, dragostea), • Înțelegerea (learning, meditating), • Crearea (gătitul, designul, invențiile), • Identitatea (sentimental de apartenență, cunoașterea de sine), • Libertatea (a fi capabili să alegem sum ne trăim viețile). <p>Când aceste nevoi nu sunt satisfăcute, oamenii tind să se mute în locuri unde pot găsi condiții mai bune.</p>	<p>țigani, în Europa, de la indigeni și primele națiuni, în America de Nord, Tutsi în Rwanda, Rohingya în Myanmar etc. Relațiile între persoane de același sex sunt considerate ilegale și aceste persoane pot primi chiar sentințe cu moartea.</p> <p>“Sunt um migrant” reprezintă platforma Agenției pentru migrație a UE, care promovează diversitatea și incluziunea migranților în societate. Este construită special pentru a sprijini grupurile de voluntari, autoritățile locale, companiile, asociațiile, grupurile, pe oricine care își dorește să lupte împotriva discursurilor publice ostile despre migranți.</p> <p>“I am a migrant” permite indivizilor să se facă auziți și să ofere o perspectivă onestă asupra triumfurilor și tribulațiilor migranților provenind din diferite medii și asupra etapelor călătoriei lor migratorii. Cât timp ne propunem să promovăm atitudini pozitive față de migranți, nu vom ocoli nici prezentarea vieții așa cum a fost trăită de ei. Încercăm să luptăm contra xenofobiei și discriminării într-o vreme în care mulți sunt expuși părereilor negative despre migrație- fie pe rețelele sociale, fie în mediul exterior.</p> <p>https://iamamigrant.org/</p>
---	---

1. Dimensiunea micro-macro și vice-versa	
De la emoțional la rațional Prelucrarea răspunsurilor emoționale în reflecții rationale față de acțiune	
Emoțional	Rațional
<p><i>Înainte de plecare:</i> plecând de la factorii care au determinat plecarea, sentimentele pot varia de la frică la tristețe, atunci când oamenii sunt obligați să fugă, sau de la încântare la simțul responsabilității față de familie atunci când prin plecare se plănuieste trimiterea de venituri acasă.</p> <p><i>La sosire:</i> marea majoritate a migranților suferă de anumite forme de stress post-traumatic, o condiție</p>	<p>De multe ori, migrația este planificată și oamenii își stabilesc:</p> <ul style="list-style-type: none"> - destinația finală - traseul și opririle - costurile - familia sau rudele care îi pot susține în călătorie

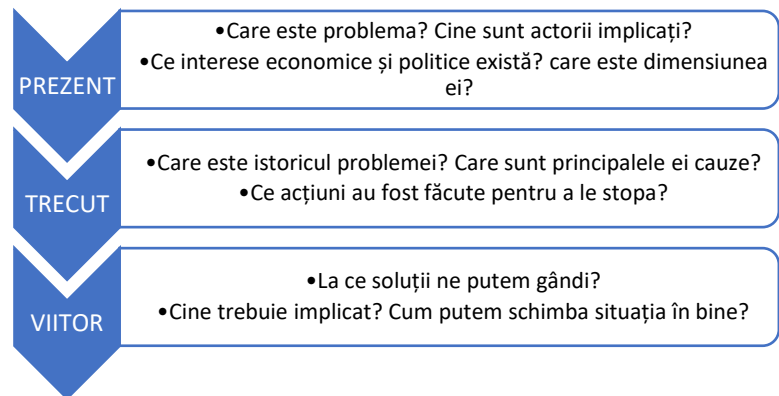




mentală declanșată de un eveniment teribil- la care au luat parte sau la care au fost martori. Simptomele includ retrospective, coșmaruri, anxietate severă, gânduri necontrolabile despre eveniment.	- ce vor face în noua țară Factorii externi, precum răpirile, traficul de persoane, închiderea frontierelor, pot stopa sosirea la destinație, cauzând situații derisive și frustrări.
---	--

2.2 Dimensiunea celor trei timpuri

De obicei, ne focusăm asupra problemelor așa cum ele ne apar, dar, în cele mai multe cazuri, cauzele lor stau în trecut. Când vine vorba de problemele migrației, acest aspect este cu atât mai important, întrucât migrația este strâns legată de procesul de colonialism și neo-colonialism.



O lume în mișcare

(Articol preluat de la adresa <https://fys-forums.eu/en/fys-toolkit/forum-curriculum-people-force-flee/130-introduction-to-people-forced-to-flee>)

Încă de când primii oameni au părăsit Africa acum 60.000 de ani și au început să se răspândească în toată lumea, istoria omenirii a fost o istorie a migrației.(1) De exemplu, emergența SUA ca mare putere a secolului 20 a fost susținută de trei secole de migrație. Mai recent, transformarea Chinei în superputere economică se datorează migrației interne, de la sate la orașele industrializate. În 1950, Shenzhen era un oraș cu specific pescăresc, cu o populație de aproximativ 3000 de locuitori. Până în 2025, se crede că populația sa va ajunge să depășească 12 milioane de locuitori. (2)

Capitala Regatului Unit, Londra, a fost creată de imigranți romani în anul 43 d. Hr. Cu toate acestea, în pofida valurilor migratorii cu care s-a confruntat de-a lungul secolelor, Londra a crescut mult mai încet în ultimii 2000 de ani decât Shenzhen într-o singură generație. (3) Modelul generat de orașul Shenzhen este foarte întâlnit în China și în alte orașe din sudul globalizat.

Pentru fiecare aport migratoriu dintr-o regiune, există reversul în altă parte a lumii. În 1841, populația Irlandei număra 6,5 milioane. În 2015, ea a ajuns la 4,5 milioane. Marea Foamete din anii 1845-1852 a pus în mișcare un model al migrației, către Regatul Unit, SUA, Australia și alte țări, care continua și în prezent. Creșterea naturală a populației prin fertilitate nu e reușit să înlocuiască numărul de persoane care au părăsit Irlanda în ultimii 160 de ani. (4) Populația actuală din teritoriile irlandeze numără doar două treimi din ceea ce a fost în 1841, în timp ce Diaspora irlandeză numără aproximativ 80 de milioane de persoane.

Fiecare continent, țară sau regiune are propria istorie a migrației. Oamenii migrează din diferite cauze și fiecare om posedă propria poveste. Mulți se mută pentru a avea o viață mai bună și noi oportunități. Alții sunt forțați să fugă din calea persecuțiilor, conflictelor și dezastrelor. Indiferent de motivele care îi împing





să-și lase casele, oamenii sunt ușor adaptabili și mobile. Migrația a devenit o parte a experienței noastre umane comune.

Ultimii 100 de ani

De-a lungul istoriei, migrația a fost cel mai adesea nereglementată. Cu toate acestea, la începutul secolului 20, mișcarea umană, în special între statele naționale, a fost supusă controlului și regulilor.

Obligativitatea de a prezenta pașaport pentru a se permite trecerea frontierelor este un aspect nou. Multe state au introdus pașaportul în timpul primului Război Mondial (5). Înainte de acest moment, oamenii se puteau muta, în libertate, dintr-un stat în altul. Statele nu diferențiau oamenii care veneau în căutare de noi oportunități de cei care fugeau din pricina persecuțiilor și a conflictelor. De exemplu, în secolul 19, populația Statelor Unite a fost acaparată de italienii care fugeau de sărăcie și de evreii care erau persecutați de regimul țarist. Ambele categorii au fost bine primite.

Odată cu decăderea imperiilor, secolul 20 a devenit secolul statelor-națiune. În ajunul primului Război Mondial, 1914, în lume existau 56 de state suverane. În 2016, acest număr a crescut la 210. (7) Faptul că există mult mai multe state în lume, la acest moment, implică un număr mai mare de frontiere pe care migrații le pot traversa și mai multe oportunități pentru ca mișcarea lor să fie controlată și supravegheată. Statele își doresc să-și promoveze propria identitate națională mai mult decât diversitatea și multiculturalismul. Acest nivel de control și excludere a fost aplicat atât pentru migrații voluntari, aflați în căutarea unei vieți mai bune, cât și pentru oamenii care fug de conflicte și persecuții.

Strămutările refugiaților în timpul celui de-al Doilea Război Mondial reprezintă cea mai cuprinzătoare migrație globală pe care lumea a cunoscut-o. De exemplu, între 13,5 milioane și 16,5 milioane de vorbitori germani au părăsit teritoriile din Europa centrală și de est, între anii 1944 și 1948. (8) Pentru a face față acestor mutații masive de oameni, instituțiile Națiunilor Unite au creat cadrul legal al dreptului umanitar internațional în forma sa de astăzi. Termenii *refugiat* și *solicitant de azil* au doândit un statut legal, pe care majoritatea statelor au trebuit să-l respecte. (9) Aceste reglementări internaționale au fost cuprinse în Convenția privind statutul refugiaților din 1951, valabilă și astăzi.

Secolul 21

Dacă arhitecții dreptului umanitar internațional din 1940 au crezut că vor răspunde doar unei crize postbelice, ar fi foarte dezamăgiți de istoria recentă. Lumea post-colonială a cunoscut fenomene migratorii largi și forțate. Ele au afectat mai întâi noile state independente din sud. De exemplu, 15 milioane de oameni au fost strămutați în timpul separării Indiei și Pakistanului, ca urmare a independenței din 1947. (10) Proiectul refugiaților trasează numărul de persoane care au fost nevoite să fugă din calea conflictelor, începând cu 1975. Subliniază astfel violențele fără precedent cu care lumea s-a confruntat. Atăzi, 85% dintre refugiați aparțin regiunilor sudice.

În 2016, numărul total de persoane care s-au mutat din pricina persecuțiilor, a violențelor, a încălcării drepturilor omului a fost estimate la 66 de milioane, cea mai mare valoare de după cel de-al Doilea Război Mondial. (12) Dintre aceste 66 de milioane, 44 de milioane au fost strămutați intern, din pricina violențelor, și au fost obligați să-și continue traiul în aceeași țară, dar în afara protecției formale oferite de drepturile internaționale ale refugiaților. (13) Restul de 22 milioane au trecut granițele internaționale și au devenit refugiați. Ei sunt protejați de UNHCR, Agenția ONU pentru refugiați.





Oamenii forțați să scape de dezastrele naturale și de impactul schimbărilor climatice nu se numără printre cei amintiți anterior. Termenii *refugiat pe motiv de mediu* și *migrant pe motiv de mediu* nu au statut legal. Cu toate acestea, estimările arată că, până în 2050, între 150 și 200 de milioane de oameni vor deveni migranți pe motiv de mediu. (14) Acest număr depășește pe cel al migranților care caută protecție.

Violențele din Siria care au urmat Primăverii arabe din 2011 au contribuit la a nouă criză a refugiaților în Europa. În 2015, 1 milion de refugiați au ajuns în Europa, după ce au călătorit pe mare (15) din Turcia sau din nordul Africii. Acest aspect a condus la noi întrebări despre cum să satisfacem nevoile unei populații vulnerabile tot mai ridicate, într-un timp al austerității economice și a nesiguranței politice din Europa. Cu toate acestea, în ciuda retoricii, numărul de refugiați care ajung în prezent, în Europa, este mai scăzut decât în perioadele anterioare, cum ar fi anii de după cel de-al Doilea Război Mondial. Numărul de refugiați care au intrat în Europa în 2015 reprezintă doar 0,2% din totalul populației europene. (16)

Sarcina de a primi refugiați sirieni a revenit chiar vecinilor săi. Un total de 11.6 milioane de persoane au fost strămutați peste granițe ca refugiați. Cel mai mare grup, de 3 milioane de sirieni, a ajuns în Turcia. În micul Liban, o treime din populație, echivalentă cu 1 milion de locuitori, este formată din refugiați. Libanul este un stat fragil, cu o largă istorie de a primi oamenii care se confruntă cu violențe în regiune. Cu toate acestea, societatea și infrastructura se forțează să facă față cerințelor impuse de valul de refugiați sirieni. Experiența Libanului este echivalentă cu experiența Regatului Unit de a primi aproximativ 21 de milioane de refugiați (o treime din populația țării). În martie 2016, guvernul Regatului Unit și-a propus să primească 20.000 de refugiați sirieni în următorii 5 ani.

Dincolo de ceea ce s-a petrecut în Europa, există și alte crize care au creat povești despre migrația forțată. De exemplu, 1 milion de persoane au fost strămutate din Republica Central Africană din cauza conflictelor și 3.5 milioane de persoane au fugit din calea violențelor în Sudanul de Sud. Acestea se numără printre cele mai sărace țări de pe glob, iar vecinii lor sunt prea săraci în resurse pentru a-i găzdui. 85% dintre refugiați au plecat către țări dezvoltate. (17)

Proiectul forumurilor FYS cere elevilor să adreseze întrebări critice, să-și dezvolte înțelegerea față de criza refugiaților și să fie solidari cu oamenii care fug din calea conflictelor și a dezastrelor. Oriunde ai locui în lume, a oferi răspunsuri încărcate de umanitate adresate persoanelor care s-au confruntat cu astfel de probleme reprezintă o provocare urgentă cu care se confruntă, astăzi, comunitatea globală.

Referințe:

- 1 <http://bit.ly/14ekcVg>
- 2 <http://bit.ly/1WBo5wq>
- 3 <http://bit.ly/1SGYywx>
- 4 <http://bit.ly/1e59kgZ>
- 5 <http://bit.ly/1F3Qr5C>
- 6 <http://bit.ly/1R6phPQ>
- 7 <http://bit.ly/1smPlvW>
- 8 <http://bit.ly/1MTdsPv>
- 9 <http://bit.ly/23W42YI>
- 10 <http://bit.ly/1IZhooa>
- 11 <http://www.therefugeeproject.org/>
- 12 <http://bit.ly/1RW8Hal>
- 13 <http://bit.ly/1GOr2MZ>
- 14 <http://bit.ly/1L1WWhsU>
- 15 <http://bit.ly/1OZvLQa>
- 16 <http://bit.ly/1UTYP37>
- 17 <http://bit.ly/1RW8Hal>



2.3 Analiza puterii în ceea ce privește migrația

Proiectul ODISSEU își propune să strângă legăturile dintre diferitele experiențe de viață prin povestire și istorii de viață personale. Cu toate acestea, aceste povești sunt rezultatul interacționării interpersonale și între grupuri și abilitatea de a identifica stakeholderii și interesele lor, indiferent de etapa procesului migratoriu, poate face o diferență. Dezvoltarea unei opinii critice despre conexiunile puterilor la nivel local și regional în ceea ce privește migrația îi poate ajuta pe elevi să înțeleagă care este sau care poate fi rolul lor în acest proces. Mai mult decât atât, analiza puterii joacă un rol important pentru orice activitate de sprijinire și de lucru derulată de organizațiile civice. Mai jos, găsiți o propunere despre cum este posibilă analiza puterii în relație cu problemele migrației, pe care o puteți utiliza, ulterior, în activitatea la clasă.

2.3.1 PUTEREA ECONOMICĂ

(Patrimoniul privat, corporațiile, deținerea de terenuri și de proprietăți, taxele, paradisurile fiscale). Pot fi, în același timp, atât cauzele, cât și efectele migrației.

Trăim într-o lume în proces de globalizare. Susținătorii ei pretind că marea ei deschidere și conexiunile dintre state încurajează creșterea economică, benefică pentru toată lumea. Persoanele care discută despre globalizare au în vedere patru mari libertăți și cum acestea interconectează mai ușor statele.⁵

- *Libera circulație a capitalurilor* (capitalul reprezintă banii investiți în afaceri): oamenii sunt liberi să achiziționeze acțiuni și să-și partajeze sau investească banii în aproape orice țară a lumii. Banii circulă liber și repede între țări.
- *Libera circulație a bunurilor și serviciilor* (bunurile și serviciile reprezintă bunurile pe care le vindem sau cumpărăm): suntem liberi să vindem sau să cumpărăm produse, oriunde în lume. Taxele pe import sau export au fost reduse în mod dramatic sau chiar eliminate. De exemplu, dacă vizităm orice magazine dintr-o țară, putem observa că obiectele pe care le cumpărăm sau folosim vin de pretutindeni.
- *Libera circulație a cunoștințelor și ideilor* (cunoștințele și ideile reprezintă lucrurile pe care le știm): cunoștințele și informațiile sunt imediat transferate oriunde în lume, cu ajutorul internetului. De exemplu, oamenii de știință dintr-o țară pot accesa cercetările colegilor lor din altă țară aproape instant.
- *Libera circulație a muncii* (munca este reprezentată de oameni și de ceea ce fac ei): **Oamenii nu au libertatea de a locui și munci în orice parte a lumii.** Cel mai adesea, oamenii lucrează în țara unde dețin cetățenia sau într-o țară unde au permisiunea de a lucra. Există controale de frontieră, pentru a ține sub observație aceste aspecte.

⁵ Retrieved from EU funded project School for Future Youth https://sfyouth.eu/toolkit/explore_global_issues/Refugees/Refugees-CriticalThinkingActivityAdditionalBackgroundInformation.pdf



Câteva exemple despre cum puterile economice influențează migrația:

- Contribuie la condițiile climatice extreme care afectează arealele urbane sau rurale, obligându-i pe oameni să fugă în căutarea de hrană și apă potabilă,
- Consumă resursele terestre și materiile prime, fără a plăti taxe, ceea ce înseamnă că nu au buget pentru a asigura condiții de muncă decente sau sisteme de sănătate și educaționale ,
- Sprijină conflictele armate, pentru a controla anumite areale geografice, în timp ce oamenii sunt forțați să fugă în căutarea de zone sigure,
- Încheie acorduri de cooperare cu lideri politici nedemocratici, pentru a controla economia din țările și regiunile lor, lăsând mare parte din populație fără hrană și fără libertăți,
- Exploatează migrații ilegale, punându-i să muncească fără a-i plăti, mai ales în agricultură și industrie, în statele din zonele nordice.

2.3.2 PUTEREA MASS-MEDIA

(Libertatea de expresie, informare/dezinformare, normalizarea poveștilor de impact)

Cartea Mass-media și migrație, editată în 2001, identifică trei moduri prin care mijloacele de comunicare intervin în procesul migrației în ceea ce privește:

- a) Rolul lor ca un factor ce stimulează emigrația: internetul a arătat condițiile de trai din toată lumea, iar oamenii au ambiții personale de a-și îmbunătăți condițiile de trai și calitatea vieții.
- b) Rolul lor în a fixa stereotipuri și a construi discursuri care îndeamnă la incluziune sau respingere, influențând acțiunile civice, dar și politicile pentru migrație, în țările gazdă. În prezent, poveștile din media despre migrație sunt polarizate: ele promovează fie compasiune și solidaritate față de migrații care se confruntă cu încălcarea drepturilor la granițele UE, fie se îngrijorează despre invadarea și înlocuirea etnică a culturii europene, din cauza fluxurilor migratorii.
- c) Rolul lor în crearea și menținerea comunităților transnaționale care îi poate ajuta pe migrații să se simtă ca acasă în țara de exil, dar, în același timp, le poate stopa procesul integrării și incorporării.

Pentru o privire mai în detaliu a rolului pe care jurnalistul îl are în perceperea migrației, vă oferim spre lectură articolul “How the media contributed to the migrant crisis” de Daniel Trilling și publicat în The Guardian <https://www.theguardian.com/news/2019/aug/01/media-framed-migrant-crisis-disaster-reporting>

Pentru a fi în concordanță cu obiectivele proiectului ODISSEU, librăria electronică ce conține povești reale de viață ale migraților trebuie să se focalizeze pe diferite strategii de diseminare, pe lângă uzul socio-media și a mediului virtual. Anumite mijloace de comunicare pot fi mai puternice decât altele, dar indiferent de mediul ales, cuvântul cheie pentru povestire este emoția. Este esențial să impresionăm oamenii care citesc sau privesc povestea. Rețelele sociale de azi reprezintă cele mai răspândite mijloace de comunicare. Fiecare rețea socială are propriul ei public țintă și implică un nivel diferit de angajament din partea publicului. Rețelele sociale pot fi ușor accesate de către o largă gamă de creatori de conținut și de audiență și pot include povești narate sub diferite forme-





ODISSEU

video, foto- fără a fi nevoie de mult text, ceea ce poate fi un avantaj pentru acei povestitori care nu se simt confortabil să comunice în scris. Social media, datorită naturii sale, poate provoca emoții într-un timp scurt- ceea ce poate reprezenta un aspect fie bun, fie rău-, o emoție la distanță de un click, fără ca mesajul poveștii să fie unul intens.

2.3.3 SERVICIILE SOCIALE

(Agențiile pentru servicii sociale, universitățile, instituțiile religioase, ONG-urile, comunitățile de sprijin)

În țările de proveniență, serviciile sociale sunt inadecvate. Infrastructura săracă și nivelul scăzut de educație nu permit stabilirea de sisteme propice bunăstării oamenilor, care să fie capabile să îmbunătățească viața socială.

În țările gazdă, unul dintre principalele argumente ale mișcărilor populiste este reprezentat de costurile sprijinului și integrării persoanelor cu statut de migrant. Mare parte dintre discursurile anti-migranților se bazează pe aceste aspecte. Nu în ultimul rând, UE oferă sprijin economic țărilor care găzduiesc migranți, iar serviciile oferite în aceste țări în ultimii 10 ani, reprezintă o bună sursă de locuri de muncă calificate.

2.3.4 PUTEREA POLITICĂ

(reprezentarea valorilor, reprezentarea ierarhică, lobby, amplificarea vocilor, corupția)

Câteva măsuri legislative relevante

Declarația și planul de acțiune UE –Turcia (2016)⁶

În raportul de evaluare a Turciei din 2015, Parlamentul European a manifestat un interes deosebit în ceea ce privește colaborarea dintre UE și Turcia pe probleme de migrație. El a felicitat declarația, dar a reamintit că externalizarea nu a fost o soluție pe termen lung și a cerut statelor membre UE să fie mai solidare în a-i primi pe refugiați. De asemenea, raportul mai evidențiază următoarele:

- Fondul de 3 miliarde Euro pentru *Facilități pentru refugiații din Turcia* trebuie să fie folosiți cu scopul integrării lor, iar Comisia Europeană trebuie să se asigure că fondurile sunt utilizate și raportate corespunzător.
- Trebuie acordată atenție specială grupurilor vulnerabile precum femeile și copiii, mai ales orfanii, minoritățile religioase ca yazidiții și creștinii; se subliniază nevoia urgentă de a începe stoparea violențelor legate de gen și a abuzului contra femeilor și fetelor, petrecute pe rutile migratorii din Turcia.
- Comisia Europeană trebuie să se asigure că principiul nonreturnării va fi respectat în totalitate.

⁶<http://www.europarl.europa.eu/legislative-train/theme-towards-a-new-policy-on-migration/file-eu-turkey-statement-action-plan>





Pe 17 decembrie 2018, Adunarea Generală a Națiunilor Unite a susținut inițiativa **Global Compact pentru refugiați**, după 2 ani de consultări extinse conduse de statele member UNHCR, împreună cu organizațiile internaționale, refugiații, societatea civilă, sectorul privat și experți. Cele patru obiective ale sale sunt:

- Reducerea presiunii exercitate asupra țărilor gazdă;
- Intensificarea existenței respectului reciproc;
- Găsirea de soluții pentru țările terțe;
- Sprijinirea condițiilor în țările de origine, pentru întoarcerea lor la siguranță și demnitate.

Raportul global al Amnesty International pentru 2018 (pp. 10-13) al inițiativei Global Compact pentru refugiați afirmă:

Drepturile omului și obligațiile legale ale migranților au lipsit în totalitate din primul draft. Chiar aspecte de bază precum principiul nereturnării și dreptul de a solicita azil au fost omise. Schimbările climatice percepute drept cauză a strămutărilor forțate au fost eliminate și a fost acordat puțin spațiu vocii refugiaților. S-a observat faptul că a fost acordată o mai mare importanță intereselor statelor decât drepturilor refugiaților.

Declarația de la Malta⁷: 4 țări UE (Germania, Franța, Italia, Malta) au agreeat sistemul de relocare a migranților (24/09/19). Textul acordului nu a fost făcut public, dar documentul conține următoarele principii:

- “Rotația voluntară a porturilor” unde solicitanții de azil debarcă.
- Un alt aspect cheie este dat de faptul că implicarea statelor va fi voluntară, însă, odată ce vor fi stabilite cotele, relocarea va deveni obligatorie.

Pentru o descriere detaliată și cuprinzătoare a politicilor UE pentru migrație, puteți accesa pagina Consiliului Uniunii Europene **How the EU manages migration flows**.

<https://www.consilium.europa.eu/en/policies/migratory-pressures/#>

<https://www.consilium.europa.eu/en/policies/migratory-pressures/managing-migration-flows/>

2.3.5 PUTEREA STATULUI

(instanțele naționale, poliția, închisorile, delocalizarea serviciilor, managerierea democrației)

Numărul ridicat de migranți care au ajuns în Europa între anii 2014-2017 și birocrația existentă în multe state member UE au încetinit sistemele judiciare care stabilesc cine este calificat sau nu pentru protecția internațională. Anumiți migranți au trebuit să aștepte și 3 ani, pentru a primi

⁷ <https://www.politico.eu/article/4-eu-countries-agree-on-migration-relocation-system-malta/>
https://www.ceps.eu/wp-content/uploads/2019/10/PI2019_14_SCRC_Malta-Declaration-1.pdf
https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/policies/european-agenda-migration/background-information/docs/2_eu_solidarity_a_refugee_relocation_system_en.pdf





ODISSEU

rezultatul acestui proces. Este un moment foarte frustrant în viața lor, întrucât nu au certitudinea viitorului lor, nu pot lucra sau călători din lipsă a documentelor.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație/comunicare reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține. Numărul proiectului: 2018-1-IT02-KA201-048187

3. Rolul profesorului în formarea cetățenilor globali

Elevii trebuie să fie flexibili, creativi, procreativi, cu abilități de comunicare, cu abilități de gândire critică, pentru a putea deveni cetățeni activi la nivel global. Aceste abilități sunt deprinse prin metode de învățare activă. În acest mediu participativ, profesorul devine mai mult un facilitator, care mai mult sprijină procesul învățării decât să-l conducă. Profesorul îi ajută pe elevi să evalueze evidențele, să ia decizii informate, să rezolve probleme. Rolul profesorului nu mai este acela de transmițător de cunoștințe, ci de organizator de cunoștințe ⁸

3.1 Ce este învățarea bazată pe proiect?



"Învățarea bazată pe proiect nu înseamnă să adaugi ceva nou pe farfuria ta. Este despre a rearanja farfuria, acordând atenție alegerilor și vocii elevilor." (John Spencer⁹)

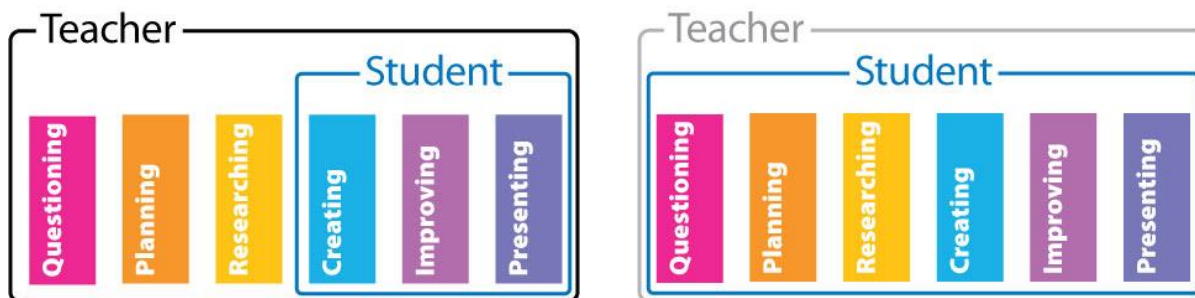
Învățarea bazată pe proiect (IPB) este o metodă pedagogică inovativă și centrată pe elev,

concepută pentru a stârni interesul studenților pentru proiecte pe termen lung, ceea ce le permite să dobândească noi concepte și abilități. Utilizarea proiectelor autentice încurajează o învățare mai profundă prin colaborare și anchetă, culminând cu un produs final sau eveniment.

În termeni generali, *proiectul* reprezintă o serie de sarcini care pot fi făcute acasă sau în clasă, de către un elev sau de grupuri de elevi, într-o perioadă de timp dată. Realizarea unui proiect necesită uneori o planificare, stabilirea echipelor care vor lua parte la activitățile ce se vor finaliza prin atingerea obiectivelor stabilite, ceea ce constituie punctul central al unei astfel de activități. În acest proces, profesorul pregătește etapele preliminare investigației, implicându-i pe studenți într-o etapă ulterioară. Ei reflectă și își pun întrebări despre subiectul investigației, ajung la o concluzie care se traduce în obiectivul de bază al procesului de învățare. Ei pot planifica activități concrete și acțiuni care să le ofere răspunsuri.

⁸ Oxfam – Global Citizenship in the classroom. A guide for teachers (available at: www.oxfam.org.uk/education)

⁹ John Spencer – Making time for Project-Based learning - <http://www.spencerauthor.com/pbl-time/> (last consulted: November 2019)



A face un proiect (stânga) vs Învățarea bazată pe proiect (dreapta): implicarea elevilor și a profesorilor
(Sursă: <http://thoughtfullearning.com/node/2481>)

Elevii cărora li se aplică învățarea bazată pe proiect tind să se bucure de școală, să aibă un rol activ în propriul proces de învățare, asimilează conceptele mai ușor și pentru o perioadă mai lungă de timp. Un mediu centrat pe învățarea bazată pe proiect pare să fie benefic elevilor, indiferent de nivelul lor de școlarizare și de abilitățile lor de învățare. Metodologia oferă elevilor oportunitatea de a lua procesul de învățare în propriile mâini și le permite să-și conștientizeze punctele tari, ca o sursă de compensare a provocărilor cu care se confruntă. Acest mediu are caracter incluziv.

3.1.2 Dezvoltarea de experiențe de învățare bazate pe proiect

Pentru a dezvolta experiențe IBP, profesorii trebuie să ia în considerație concepte și idei și cum proiectul îi ajută pe elevi să se exploreze. Cu toate acestea, elevul trebuie să fie capabil să relaționeze cu problemele pe care proiectul își propune să le rezolve. Incapacitatea de a stabili o asemenea legătură poate conduce la descurajarea și pierderea interesului elevilor.

Peggy Ertmer, un profesor și autor al învățării bazate pe proiect, identifică cinci componente cheie ale dezvoltării și implementării IBP la clasă.¹⁰

1. **Conexiuni cu problemele lumii reale.** Studenților trebuie să li se prezinte o problemă observabilă, familiară vieții lor de zi cu zi.
2. **Nucleul învățării.** Invitați-i să încerce să găsească o soluție la problema prezentată, prin lucru în echipă sau singuri. În această etapă, se desfășoară mare parte din procesul învățării.
3. **Structura colaborativă.** Dacă studenții lucrează în echipe, permiteți-le să-și atribuie sarcini unii altora. Oferiți-le reguli despre cum să lucreze împreună și roluri specific pe care să le acopere (cercetare, dezvoltare de teorii, prezentare de soluții)
4. **Motivarea elevului.** Proiectul trebuie să se găsească sub controlul elevilor. Profesorul le oferă elevilor îndrumări și structure cu care să lucreze, dar le lasă elevilor responsabilitatea de a găsi soluții problemei, precum și cea mai bună modalitate de a le prezenta întregii clase.
5. **Evaluarea cu multiple fațete.** Profesorul trebuie să monitorizeze constant munca elevilor, pentru a se asigura că proiectele sunt implementate și că toți elevii sunt implicați. Profesorul trebuie să adreseze întrebări despre rolul avut de elevi în proiect, dar și despre teoriile și

¹⁰ <https://www.edutopia.org/video/5-keys-rigorous-project-based-learning> (last consulted: November 2019)



materialele dezvoltate. Aceasta va permite profesorului să-l evalueze pe elevi și să se asigure că țin pasul cu proiectul.

3.1.3 Învățarea bazată pe probleme și migrația forțată

Bărbatul care mi-a vorbit în școala generală, un refugiat sirian, stătea la un capăt al mesei de conferință. Șapte elevi, cu vârsta între 10 și 14 ani, aveau pe masa deschise caietele roșii, dar au uitat, odată începută povestea acestui om, să noteze ceva. Și-o vor aminti oricum.

(Jim Shapiro, Berkeley Carroll School, Director Școală Gimnazială)

REFERINȚE

- Storytelling - The Human Superpower
https://www.youtube.com/watch?v=xbq_1KTTZrQ
- Immigration and Project-Based Learning, Jim Shapiro -
<https://medium.com/@worldleaderschool/immigration-and-project-based-learning-4556b0c9b65c>
- An approach to teaching migration -
<https://hackthecurriculum.wordpress.com/2016/03/30/an-approach-to-teaching-migration/>
- PBL on migration - <https://geographyiseasy.wordpress.com/pbl-on-migration/>
- Immigration in the 21st century - https://go.penpalschools.com/topics/immigration-in-the-21st-century?utm_source=blog&utm_campaign=penpalstars_immigration_cassandra&utm_content=projectpage
- 6 Steps to Designing PBL: Immigration and The DNA Project -
<https://www.scholastic.com/teachers/blog-posts/shari-edwards/6-steps-designing-pbl-immigration-and-dna-project/>





4. Cercetarea

Analiza și monitorizarea mass-media este cel mai facil mijloc de cunoaștere și înțelegere a fenomenului migrației. Pentru profesori și elevi, analiza și monitorizarea mass-media constituie principala modalitate de înțelegere a rolului migrației, a efectelor acesteia și, chiar o modalitate de formare a unor atitudini și comportamente legate de fenomenul migrației și migranți.

Sursele identificate și analizate sunt diverse. Organismele internaționale (Înaltul Comisariat al ONU pentru Refugiați, Organizația Internațională pentru Migrație), europene (Frontex, Eurostat, Eurobarometru) sau naționale (Poliția de Frontieră, Inspectoratul General pentru Imigrări) reprezintă surse operative, precise și constante de informații privind fenomenul migrației, de multe ori livrate structurat, sub forma bazelor de date tabelare. Datele livrate în flux continuu și agregate în baze accesibile public servesc atât informării curente, cât și alimentării soluțiilor informatice de analiză și vizualizare a acestora.

La fel de importante în monitorizarea fenomenului migrației, însă mult mai dificil de identificat, validat și exploatat sunt sursele deschise și informațiile vehiculate în mass-media și social media (cotidiene naționale, ziare/jurnale de profil; radio/TV/agenții de presă; surse social-media).

Cel mai facil de obținut, însă de o egală importanță cu celelalte categorii de date, sunt informațiile puse în circuitul public de oficiali – șefi de state și de organizații europene ori internaționale, responsabili guvernamentali – sau reprezentanți ai mediilor de experți în studiul problematicii migrației. Importanța lor constă în faptul că expun politici și măsuri concrete adoptate pentru gestionarea fenomenului, indică acțiuni viitoare sau furnizează estimări referitoare la evoluția problematicii.

Principala modalitate de exploatare structurată a acestora este analiza de conținut. Analiza de conținut reprezintă o tehnică de cercetare având ca scop descrierea obiectivă, sistematică și cantitativă a conținutului manifest al comunicării (Berleson, 1952, p.220; Wimmer and Dominick, 2010, p.157).

Analiza de conținut este cea mai cunoscută tehnică de analiză a datelor secundare din documente scrise, sonore, vizuale sau audiovizuale pentru a degaja informații (ziare, cărți, emisiuni TV). Această tehnică servește pentru prelevare cantitativă sau calitativă: documentele sunt studiate pentru a face calcule sau interpretări. Altfel spus, utilizăm această tehnică de colectare a datelor când problema de cercetare implică documente non-cifrice (expresii scrise, verbale, vizuale sau audiovizuale) a căror semnificație vrem să o descifrăm, să o înțelegem (prelavare calitativă) sau să le comparăm (prelavare cantitativă).

Analiza de conținut a mass-media care relatează problematica migrației are ca obiectiv analiza informației prezentate în diferite surse mass-media. Deși scopul principal și declarat al publicațiilor este informarea, mass-media filtrează informația, prin tratarea ei în compatibilitate cu scopurile sursei și principiul minimizării costurilor (Stanciugelu, 2018).

Caracteristicile analizei de conținut sunt: obiectivitatea; caracterul sistematic (mesajele se aleg conform unei reguli explicite și aplicate consecvent); caracterul cantitativ (scopul analizei de conținut este identificarea și numărarea apariției cuvintelor cheie ce corespund domeniului migrației).





Avantajele analizei de conținut sunt: rigoarea, costul relativ redus, accesibilitatea materialelor de analiză. Este important să se stabilească obiectiv grila de analiză, să se interpreteze corect atitudinile, valorilor și intențiilor autorului documentului supus analizei.

Procedeele analizei de conținut sunt:

- a) *Analiza frecvenței* este utilă pentru a determina interesul pe care mass-media îl acordă acestui subiect (se răspunde unor întrebări, precum: "Cât de des apare cuvântul migrație/migrant/migrație forțată într-un text?" sau "Câte articole de ziar se ocupă cu problematica migrației?").
- b) *Analiza valenței* presupune identificarea, într-un text, a contrastului dintre pro și contra, a gradului diferit de pozitivitate sau negativitate față de problematica migrației.
- c) *Analiza de intensitate* evaluează textele care analizează problematica migrației, comentariile, imaginile, precum și alte variabile (poziționarea în ziar, tipul materialului, articol sau știre, prezența sau nu a fotografiilor).
- d) *Analiza contingenței* urmărește dacă o anumită temă induce o atitudine constantă a mass-media (asocierea frecventă și constantă a unei teme sau a unei personalități cu anumite opinii, atitudini față de migrație).
- e) *Analiza pe calculatoare* permite crearea unor baze de date, prelucrarea acestora și efectuarea unor analize, pe termen mediu și lung, și conturarea unor strategii de comunicare pe tema migrației.

Analiza de conținut poate fi realizată prin două feluri de date: cantitative (sunt analizate statistic informațiile, numărată frecvența lor) și calitativ (sunt analizate pentru înțelegerea semnificațiilor, atitudinilor și comportamentelor).

Etapetele analizei mass-media privind migrația sunt:

- a) *Stabilirea categoriilor de analiză* ("Ce categorie de informații se va analiza?", "Care este sursa informațiilor?"): opiniile exprimate, legate de migrație; argumentele utilizate; direcția de comunicare: favorabilă, nefavorabilă sau neutră; originea textelor privind migrația: discurs, rubrici locale, naționale sau internaționale);
- b) *Stabilirea cuvintelor-cheie sau a simbolurilor, a temei* (un fragment semnificativ corespunzător temei migrației, dintr-o carte, articol, discurs), a contextului (orientarea pozitivă, negativă sau neutră a textului). Se va cuantifica spațiul (număr de paragrafe, rânduri, centimetri) și timpul (minute de înregistrare). Potrivit lui Royce Songleton, cuantificarea se referă la patru sisteme de numărare: măsurarea timpului și spațiului, apariția/nonapariția categoriilor de analiză, frecvența lor și intensitatea (atitudinile, credințele și valorile sociale) (Chelcea, 2001, p. 224).
- c) *Preluarea informațiilor și sistematizarea lor* (crearea unor tabele în care se notează, într-o formă sistematizată, categoriile de analiză, cuvintele-cheie etc.).

Analiza de conținut facilitează realizarea altor tipuri de analize: *analiza elementelor textuale, evaluarea emitentului și evaluarea receptării* (Tabelul 1).

Tabelul 1. Alte tipuri de analize

Alte tipuri de analize	Variante	Semnificație
Analiza elementelor textuale	Studierea tendinței evolutive	comparație a mesajelor pe care același emitent le-a transmis în diferite momente (atitudinea pozitivă, neutră sau negativă a publicației sau a persoanei față de problema migrației)
	Analiza contingenței	interdependența dintre elementele textuale ale aceluiași mesaj (frecvența de apariție asociată unor cuvinte-cheie din textul analizat)
	Analiza performanței	fidelitatea cu care un ziar tratează problematica migrației, în funcție de atitudinea aleasă pentru prezentare: neutru, evaluativ-pozitiv, evaluativ-critic)
<i>Evaluarea emitentului, a motivelor și concepțiilor acestuia</i>	Modelul reprezentational	pune un semn de egalitate între conținut și intenție (se poate lua în considerație textul așa cum este, ca ilustrare fidelă a intențiilor emitentului)
	Modelul instrumental	permite determinarea tipului de argumentare folosite de autor, a figurilor de stil care își pun amprenta asupra textului și care influențează nivelul emoțional al celui care citește mesajul privind migrația
<i>Evaluarea receptării</i>		determinarea reacției celor ce analizează sursele, a ratei de preluare a informațiilor, a comentariilor care însoțesc mesajele respective

Este evident că analiza riguroasă a textelor privind migrația și utilizarea analizei de conținut conduce la o bună înțelegere a fenomenului migrației. Analiza și monitorizarea media se poate face zilnic și poate constitui mijlocul realizării unei analize pe termen mediu și lung. Completată cu alte tipuri de cercetare, poate constitui, pentru instituțiile specializate, o bază solidă pentru conturarea strategiilor de management al fenomenului migrației.

REFERINȚE

- Chelcea, S., 2001. *Tehnici de cercetare sociologică*. Bucharest: Editura Facultății de Comunicare și Relații Publice SNSPA.
- Chouliaraki, L., Georgiou, M. and Zaborowski, R., 2015. *The European migration crisis and the media. A cross – European press content analysis*. [online] Available at:



<<http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/projects/media-and-migration/Migration-and-media-report-FINAL-June17.pdf>>.

- Fifoiu, D., 2017. Illegal migration – a view of opened sources (Migrația ilegală – o privire din surse deschise). *Intelligence Journal*, 2 June 2017 [online] Available at: <<https://intelligence.sri.ro/migratia-ilegala-o-privire-din-surse-deschise/>>.
- Neuman, L., 2011. *Social Research Methods. Qualitative and Quantitative Approaches*. Pearson.
- Stanciugelu, I., 2018. *Analiza mass-media, de la metodologie la practica relatiilor publice*. [online] Available at: <<http://www.scritub.com/sociologie/resurse-umane/ANALIZA-MASSMEDIA-DE-LA-METODO121411510.php>>.
- Wimmer, R. and Dominick, J., 2010. *Mass Media Research: An Introduction*. Wadsworth Cengage Learning.



5. Povestirea

În istoria omenirii, povestirea are o lungă tradiție. Motivele pentru care oamenii spun povești sunt diverse: transferul de cunoștințe, distracție, păstrarea tradițiilor culturale. În prezent, vorbim despre povestirea digital, poveștile fiind reprezentate prin elemente multimedia, precum imaginile, sunetele, producțiile video.

Ce este povestirea?

În cea mai simplă formă a sa, povestirea este un proces în care o persoană (povestitorul), prin utilizarea vocalizării, a structurii narrative, se adresează unei audiențe care apelează la imaginația mentală și, în schimb, comunică înapoi cu povestitorul prin limbajul corpului și prin expresiile facile, într-un ciclu al comunicării aflat în perpetuă derulare. (Roney 1996)

Citate despre esența povestirii

- “Spune-mi faptele și voi învăța. Spune-mi adevărul și voi crede. Spune-mi o poveste și îmi va dăinui pe vecie în suflet.” – Proverb american
- “Poveștile te motivează, te provoacă, sunt amuzante și ajută la dezvoltarea de atitudini pozitive. Ele pot crea dorința de a învăța. A asculta povești la clasă reprezintă o experiență socială. Povestirea provoacă stări de râs, tristețe, fericire, anticipare, care ajută la dezvoltarea emoțională și socială. - Brewster, J. și Ellis, G. cu Girard, D. (2002), p.186
- “Le putem spune oamenilor despre reguli abstracte care au derivate din experiența anterioare, dar este foarte greu ca ceilalți să învețe din ele. Este dificil să ne amintim astfel de fapte abstracte, dar ne putem ușor aminti o poveste bună. Poveștile oferă vieții experiențe anterioare. Poveștile fac evenimentele memorabile atât pentru ceilalți, cât și pentru sine. De aceea, oamenilor le place să spună povești..” Roger C. Shank, în Tell Me A Story
- “Poveștile bune ne surprind. Ne fac să gândim și să simțim. Ne rămân în minte și ne ajută să ne amintim idei și concepte așa cum o prezentare PowerPoint nu o poate face.” - Joe Lazauskas and Shane Snow, The Storytelling Edge

5.1 Dezvoltarea de competențe prin povestire

Povestirea este utilizată în procesul educational la mai multe niveluri: educația copiilor, a tinerilor și a adulților. Ele pot fi considerate din două puncte de vedere. Poveștile ca....

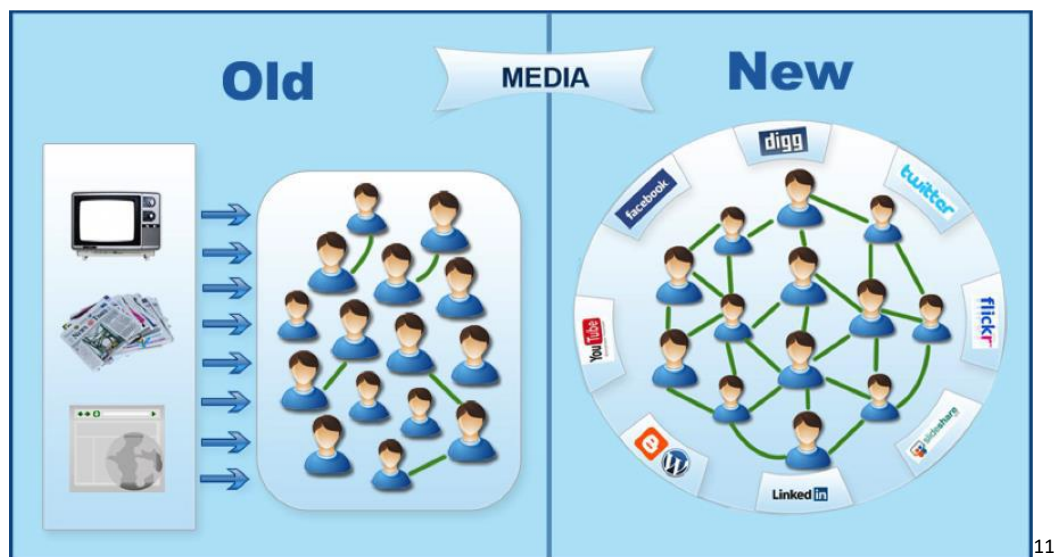
- **produs & metodă de predare** – poveștile care sunt folosite de profesori pentru transmiterea de cunoștințe, idei, etici, valori către elevi;
- **proces & metodă de învățare** – elevii creează o poveste pe care o transmit receptorilor;

Povestirea îmbunătățește predarea, făcând subiectele abordate mai atractive și interesante. Utilizând diferite mijloace media, ele pot contribui la o înțelegere mai profundă. Cercetările arată că aplicarea poveștilor digitale în procesul de predare-învățare crește semnificativ implicarea și interesul elevilor pentru conținutul lecției.

Subiectele abordate de poveștile digitale se impart, cel mai adesea, în trei categorii:

- 1) povești personale despre evenimente de viață sau experiențe,
- 2) povești care informează sau instruiesc și îi ajută pe elevi să înțeleagă mai bine un anumit subiect,
- 3) povești care examinează evenimente istorice (nu doar dintr-o perspectivă personală).

Modul în care spunem povești s-a schimbat foarte mult în ultimii 30 de ani. Odată cu dezvoltarea internetului, din ce în ce mai mulți oameni se pot face auziți. De asemenea, tehnologiile digitale au eliminat granițele dintre producătorii și consumatorii de povești.



11

5.1.1 Cum să utilizezi povestirea ca profesor

Scopul este acela de a pune elevii să fie autorii unei povești. Povestirea ajută la dezvoltarea unui număr de competențe esențiale pentru funcționarea efectivă a societății moderne.

Poveștile...¹²

- promovează un sentiment de bunăstare și de relaxare
- crește dorința copiilor de a-și comunica sentimentele și gândurile
- încurajează participarea activă
- dezvoltă competențele de comunicare
- încurajează utilizarea imaginației și a creativității

¹¹ <https://de.slideshare.net/Debask/social-media-101-understanding-social-media-channels-demographics-and-usage>

¹² <https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips>



ODISSEU

- încurajează cooperarea dintre elevi
- intensifică abilitățile de comunicare

5.1.2 Povestirea și înțelegerea multiculturală

Există o serie de moduri în care povestirea poate intensifica înțelegerea și comunicarea interculturală. Poveștile ...¹³

- permit elevilor să exploreze propriile surse culturale
- permit elevilor să experimenteze diferite culturi
- permit elevilor să empatizeze cu oameni/ locuri/ situații nefamiliare
- oferă o imagine a diferitelor tradiții și valori
- îi ajută pe copii să înțeleagă faptul că înțelepciunea este comună tuturor popoarelor/ culturilor
- oferă o imagine asupra experiențelor de viață general valabile
- îi ajută pe elevi să-și formeze idei noi
- subliniază asemănările și diferențele dintre culturile din întreaga lume

5.2 Metode de evaluare a povestirii

Așa cum a notat Ohler (2013)¹⁴, profesorii trebuie să ia în considerare anumite aspecte, înainte de a evalua poveștile:

- **Stabiliți obiective clare.** Atunci când elevii își pregătesc tema în scris, puteți aprecia calitatea a ceea ce au redactat, chiar dacă știți sau nu destule informații despre subiect. Dar când elevii produc povești digitale, se resimte o atitudine refractară, întrucât majoritatea profesorilor nu se simt confortabil să evalueze narațiunile media. Așadar, singura poziție pe care o pot adopta este următoarea: elevii au atins obiectele stabilite pentru proiect?
- **Evaluati totul.** Povestea finală reprezintă vârful icebergului. Pregătirea unei povești digitale implică scrierea, crearea, planificarea documentelor, dar și alte activități care conduc spre existența abilităților de literație. O poveste digitală reprezintă un portofoliu în sine, deci încercați să evaluați cât puteți de mult din munca elevilor.
- **Evaluati procesul.** Au planificat elevii bine? Au lucrat bine în echipe? Cât din poveștile digitale poate fi transferat către alte activități, bazate sau nu pe media, sau către abilități de planificare?
- **Inclueți autoevaluarea.** Includeți-o ori de câte ori este posibil și adecvat. Dezvoltarea de resurse media se bazează pe riscuri și pe o autoevaluare onestă a produselor. Se bazează, de asemenea, și pe o comunitate de elevi care își împărtășesc abilitățile și punctele de vedere.

¹³ <https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips>

¹⁴ <http://www.jasonohler.com/storytelling/assessmentWIX.cfm>





ODISSEU

REFERINȚE

- Storytelling - The Human Superpower
https://www.youtube.com/watch?v=xbq_1KTTZrQ
- How to Tell a Story <https://www.nytimes.com/guides/smarterliving/how-to-tell-a-good-story>
- Structuring a screenplay. Learn how to effectively plot and structure a story.
<https://bit.ly/2LpRWJg>
- Handpicked list of tools and resources to help you build your digital story
<https://tools.hackastory.com/>
- 18 Free Digital Storytelling Tools For Teachers And Students
<https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students>
- Brewster, J. and Ellis, G. with Girard, D. (2002): The Primary English Teacher's Guide. New Edition. Harlow: Pearson Education, S. 186 f
- Roney, R. Craig (1996) Storytelling in the Classroom: Some Theoretical Thoughts. In Storytelling World, Winter/Spring, 1996, Page 8.



6. Crearea unei povești

Designul instrucțional (DI), cunoscut și sub numele de **Sisteme de design instrucțional (SDI)**, reprezintă practica de a elabora, a dezvolta și a livra produse instrucționale și experiențe, atât în format fizic, cât și digital, sub o formă atractivă, care să inspire la achiziția de noi cunoștințe.¹⁵

Potrivit lui Branch & Kopcha *designul instrucțional își propune să fie un proces iterativ de planificare a rezultatelor, de selectare a strategiilor efective pentru predare și învățare, de alegere a tehnologiilor relevante, de măsurare a performanței.* ” (p. 77).



Luând în considerare caracteristicile acestui proces, partenerii proiectului l-au implementat în timpul elaborării poveștilor pentru jocul online. Ei sfătuiesc utilizarea lui pentru crearea de povești sau schițe digitale.

Potrivit lui Branch și Merrill (2002), există câteva caracteristici care trebuie să se regăsească în modelele de design instrucțional:

- Designul instrucțional se centrează pe elev: elevul și acțiunile lui reprezintă punctul central;
- Designul instrucțional este orientat spre obiective: este esențială existența unor obiective bine definite;
- Designul instrucțional se focusează pe viața reală. Îi ajută pe elevi să-și formeze comportamentul adecvat lumii în care trăiesc;
- Designul instrucțional se focusează pe rezultatele care pot fi măsurate într-o manieră sigură și validă;
- Designul instrucțional are caracter empiric. Datele stau în centrul procesului;
- Designul instrucțional implică lucrul în echipă.¹⁶

Există numeroase modele de design instrucțional. Cele mai acceptate sunt:

- ADDIE
- Dick and Carey
- Assure
- Backward Design (Understanding by Design)
- Kemp Design Model
- The Kirkpatrick Model
- Gerlach-Ely Model
- TPACK

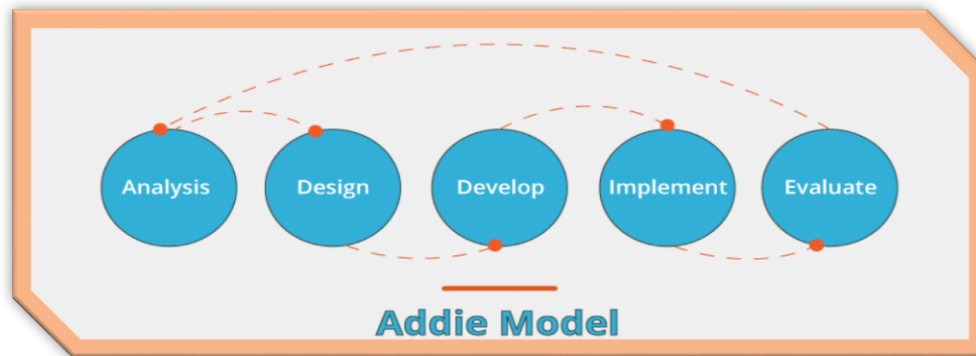
¹⁵ Instructional Design, disponibil la: https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional_design (Accessed 12th November 2019)

¹⁶ Kurt, S. "Instructional Design Models and Theories," in *Educational Technology*, December 9, 2015. Disponibil la: <https://educationaltechnology.net/instructional-design-models-and-theories/> (Accesat în data de 12 Noiembrie 2019)



6.1 Modelul ADDIE

Modelul Addie reprezintă o metodologie de design instrucțional utilizată pentru a ajuta la organizarea și optimizarea producerii de conținut educațional. Apărut în 1970, acesta este cel mai utilizat model pentru designul instrucțional.



Sursa: <https://www.cleanpng.com/png-addie-model-instructional-design-learning-logo-2469621/download-png.html>

6.1.1 Analiza¹⁷



Etapa de analiză poate fi considerată drept *etapa de stabilire a obiectivului*. Trebuie să vă asigurați că ceea ce elevii știu deja nu va ajunge să fie dublat și că accentul va cădea pe ceea ce trebuie să exploreze și să învețe nou. Ar trebui să fie utilizate câteva componente cheie, pentru a ne asigura că etapa de analiză este una amănunțită. Cu ajutorul materialelor online precum cursurile web, poate fi stabilită o structură preliminară a planului. Etapa de analiză adresează, de obicei, următoarele întrebări și probleme:

- Din ce mediu provin elevii?
- De ce anume au nevoie elevii, pentru a duce la bun sfârșit programul? Care sunt nevoile profesorului?
- Ce va fi cerut în termen de abilități, inteligență, acțiune-reacțiune fizică și psihologică? Care sunt rezultatele dezirabile ale învățării, în ceea ce privește cunoștințele, abilitățile, atitudinile și comportamentul?
- Stabilirea metodelor populare care să fie folosite în jurul subiectului și analiza nevoilor care trebuie dezvoltate și îmbunătățite. Revizuirea strategiilor instructive utilizate. Sunt ele adecvate? Ce aspect trebuie adăugate, clarificate sau îmbunătățite?
- Determinarea obiectivelor țintă ale proiectului. Pe ce obiective instructive se va concentra proiectul?
- Determinarea diferitelor opțiuni viabile și care să respecte mediul de învățare. Care este cel mai favorabil mediu de învățare? O combinație între discuțiile live și cele online? Care sunt aspectele pro și contra ale învățării online și ale învățării la clasă? Ce opțiuni de livrare trebuie aleasă? Ce tip de mediu de învățare este preferat? Online, față în față sau ambele?

¹⁷ Kurt, S. "ADDIE Model: Instructional Design," in *Educational Technology*, 29 august 2017, disponibil la: <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/> (Accessed 12th November 2019)



ODISSEU

Dacă este preferat mediul online, care va fi diferența în ceea ce privește rezultatele învățării pentru învățarea la clasă și învățarea online?

- Determinarea factorilor restrictivi pentru obiectivele proiectului. Ce factori restrictivi există în ceea ce privește resursele, aspectele tehnice, timpul, resursa umană, abilitățile tehnice, aspectele financiare, factorii de sprijin?

Analiza întreprinsă în cadrul proiectului ODISSEU

Obiectivele cercetării își propun să:

- conștientizeze nevoile audienței și să dezvolte instrumente eficiente pentru ea;
- înțeleagă cum diferitele contexte statale sunt în legătură unele cu altele, dar și transnațional la nivelul UE, deoarece produsele ODISSEU trebuie să fie transversal aplicabile.
- găsească principia comune de lucru și metode bazate pe sinteza identificării de similarități și de diferențe contextuale.

Metodologia cercetării a fost una mixtă și a constat într-o:

- (1) cercetare documentară condusă de organizațiile partenere;
- (2) cercetare de teren condusă de organizațiile partenere.

Raportul de cercetare prezintă informații obținute din:

- 1) Investigarea nevoilor de predare și învățare atât ale profesorilor, cât și ale părților interesate din sistemul educațional, în relație cu competențele de a implica tinerii în discuții documentate despre migrație și azil;
- 2) Analiza documentară condusă pe baza modelelor pedagogice de angajare civică a refugiaților și a solicitanților de azil, prin utilizarea de jocuri, în medii de învățare atât formale, cât și informale.

Mai multe informații despre proces, precum și rezultatele lui sunt disponibile la:

- <https://odisseu-project.eu/en/learning-materials/other-project-outputs>

6.1.2 Design



Această etapă determină toate obiectivele, instrumentele folosite, testele, analiza nevoilor, planificarea și resursele. În faza de design, accentual cade pe: obiectivele învățării, conținut, exercițiu, planuri de lecție, instrumente de evaluare și selecția media. Această abordare trebuie să fie una sistematică, cu un proces logic de identificare, cu o evaluare și o dezvoltare a strategiilor planificate care să fie în concordanță cu obiectivele proiectului.

Trebuie să urmărească un set specific de reguli și fiecare element de design instrucțional trebuie să acorde atenție detaliilor. Această abordare sistematică se asigură că toate elementele se potrivesc cu strategia stabilită, cu setul de strategii, care are ca obiectiv principal atingerea rezultatelor proiectului.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație/comunicare reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține. Numărul proiectului: 2018-1-IT02-KA201-048187



ODISSEU

În această etapă, următoarele aspecte au fost stabilite pentru a asigura relevanța și calitatea resurselor elaborate:

- Diferitele tipuri de media care vor fi folosite: audio, video, grafică. Vor fi utilizate resurse terțe sau vor fi create propriile resurse? Vor fi pregătite materiale de predare-învățare?
- Resurse diverse care să sprijine finalizarea proiectului. Care sunt resursele valabile pentru a finaliza acest proiect?
- Nivelul și tipurile de activități care vor fi generate de-a lungul studiului. Vor fi colaborative, interactive sau se vor axa pe participant?
- Utilizarea unei abordări a implicării profesorilor. Cum vor fi implicate diferitele părți?
- Calendar pentru fiecare activitate. Cât timp este necesar finalizării fiecărei activități și cum va fi implementat procesul de învățare (pe lecție, capitol, modul etc)? Subiectele necesită o progresie lineară a prezentării (de la ușor la dificil)?
- Diferitele procese mentale de care participanții au nevoie pentru a atinge țintele proiectului. De ce abilități cognitive au nevoie elevii, pentru a atinge obiectivele de învățare ale proiectului?
- Cunoștințe și abilități dobândite după fiecare sarcină. Care este metoda adoptată pentru a determina ce competențe au dobândit elevii?
- Schița despre cum studiul sau proiectul va apărea pe hârtie. Va fi avantajoasă crearea unei hărți cu diferitele activități, pentru a vedea dacă sunt în concordanță cu obiectivele proiectului?
- Dacă proiectul se bazează pe mediul online, ce interfață va fi folosită? Există vreo idee despre cum va arăta site-ul?
- Mecanismul de feedback ce va fi folosit pentru a determina dacă participanții sunt capabili să înțeleagă lecția. Ce mecanism va fi elaborat pentru a obține feedbackul elevilor cu privire la materialul învățat?
- Stabilirea ideii principale a proiectului (activitate de învățare).

6.1.3 Dezvoltare



Etapa de dezvoltare începe cu producerea și testarea metodologiei care va fi folosită în proiect. În această etapă, folosiți datele colectate din etapele anterioare și utilizați informațiile pentru a crea un program care să se bazeze pe nevoile elevilor. Dacă primele două etape au implicat planificare și brainstorming, etapa de dezvoltare înseamnă punerea în acțiune. Aceasta include trei sarcini: crearea schiței, producerea și evaluarea.

În etapa de dezvoltare a proiectului ODISSEU, am creat și testat rezultatele învățării, adresându-ne următoarele întrebări:

- Calendarul este în concordanță cu ceea ce s-a obținut ca material? Materialul creat este în conformitate cu calendarul?
- Elevii au o viziune clară a ceea ce înseamnă lucrul în echipă? Membrii ei lucrează eficient?
- Elevii contribuie conform capacităților lor?
- Materialele produse sunt potrivite cu sarcina trasată?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație/comunicare reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține. Numărul proiectului: 2018-1-IT02-KA201-048187



ODISSEU

6.1.4 Implementarea



Etapa de implementare reflectă modificarea continuă a resursei, pentru a se asigura de obținerea unor rezultate pozitive și eficace. Aici trebuie să reprojecțăm, să reactualizăm și să edităm resursele, pentru a ne asigura că vor fi eficient livrate. Procedura este cuvântul cheie. Cea mai mare parte din munca reală este întreprinsă acum, având în vedere că profesorii și elevii lucrează împreună pentru a încerca noi instrumente, astfel încât designul să fie în permanență evaluat și îmbunătățit. Niciun proiect nu trebuie să se deruleze în izolare și fără o evaluare adecvată. Odată ce această etapă primește feedback atât de la elevi, cât și de la profesori, mai multe informații vor fi învățate.

Evaluarea designului este făcută în faza de implementare. Designerii/ profesorii joacă un rol activ în în această etapă, crucială pentru succesul proiectului. Dezvoltatorii trebuie să analizeze, reprojecțeze și consolideze produsul, pentru a se asigura că acesta va fi livrat corespunzător. Monitorizarea meticuloasă este obligatorie. Evaluarea adecvată a produsului, cursului sau programului, cu revizia orarului stabilit, este realizată tot în această fază. Atunci când profesorii care livrează conținutul și elevii care contribuie activ pe durata procesului de implementare, modificări instantanee pot fi aduse proiectului, făcând programul mai eficient și de succes.

În etapa de implementare a proiectului ODISSEU, partenerii au determinat următoarele:

- Sfaturi despre metoda preferată de stocare, dar și despre datele care trebuie extrase din experiența elevilor care au interacționat cu proiectul.
- Care a fost feedbackul emoțional oferit de profesori și de elevi în faza inițială de demonstrație a proiectului? Sunt cu adevărat interesați, doritori, critici sau rezistenți?
- Explicații despre cum să rezolvăm posibilele erori apărute în timpul testării. Car ar fi răspunsul dacă, după prezentarea activităților elevilor, lucrurile nu vor merge conform planului?
- Există un instrument de back-up, în cazul în care proiectul va eșua? Există vreo strategie de back-up care să privească problemele tehnice?
- Implementarea se va face pe scară largă sau în grupuri restrânse?
- Când elevii primesc materialele, pot ei lucra independent sau trebuie ghidați constant?

6.1.5 Evaluarea



Ultima etapă a metodei ADDIE este Evaluarea. În această etapă, proiectul este supus evaluării finale, care vizează *ce, cum, de ce, când* pentru lucrurile care au fost realizate sau nu de-a lungul proiectului. Această etapă poate fi împărțită în două: Formativă și Sumativă. Evaluarea inițială se derulează în timpul etapei de dezvoltare. Etapa formative se petrece atunci elevii și profesorii conduc studiul, pe când etapa formative are loc la finalul programului.

Principalul obiectiv al etapei de evaluare este acela de a determina dacă obiectivele au fost atinse și de a stabili factorii necesari creșterii succesului și eficienței proiectului.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație/comunicare reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține. Numărul proiectului: 2018-1-IT02-KA201-048187



ODISSEU

Fiecare etapă a procesului ADDIE implică evaluarea formativă. Ea reprezintă o componentă multidimensională și esențială a sa. Evaluarea este realizată pe parcursul etapei de implementare, cu ajutorul elevilor și al profesorului. Odată finalizată implementarea unui curs sau a unui program, o evaluare sumativă va fi supusă aprobării instrucționale. În etapa de evaluare, designerul trebuie să se asigure că problemele relevante pentru program vor fi rezolvate și dacă obiectivele au fost atinse.

Dezvoltând conținutul și resursele specific proiectului ODISSEU, partenerii au realizat evaluarea, răspunzând la următoarele întrebări:

- Determinarea categoriilor prin care să se evalueze eficacitatea proiectului (predare îmbunătățită, creșterea motivației etc). Ce factori sau criterii vor fi folosite pentru a determina eficacitatea proiectului?
- Determinarea modului în care se vor implementa datele colectate, dar și programul care va fi urmat. Când și cum vor fi colectate datele relaționate cu eficacitatea proiectului?
- Stabilirea unui sistem de analiză a feedbackului participanților.
- Stabilirea metodei care să fie utilizată în situația în care anumite părți implicate se retrag din proiect înainte de finalizarea lui. Pe ce bază veți lua decizia de a revizui anumite aspecte ale proiectului, înainte ca acesta să fie implementat?
- Stabilirea metodei prin care să fie observată validitatea și temeinicia conținutului.
- Stabilirea metodei prin care veți ști dacă instrucțiunile sunt clare. Cum va fi stabilită claritatea instrucțiunilor?
- Stabilirea metodei prin care să analizați și să ordonați răspunsurile participanților la proiect.
- Stabilirea persoanelor care vor beneficia de rezultatul final al proiectului. Cine va pregăti raportul privind rezultatele evaluării?

REFERINȚE

- Resources of the ODDISEU project: <https://odisseu-project.eu/en/learning-materials/other-project-outputs>
- Kurt, S. "ADDIE Model: Instructional Design," in Educational Technology, August 29, 2017, available at: <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/>
- Instructional Design, available at: https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional_design
- Kurt, S. "Instructional Design Models and Theories," in Educational Technology, December 9, 2015. Available at: <https://educationaltechnology.net/instructional-design-models-and-theories/>
- Stories of Refugees and Asylum seekers: <https://iamamigrant.org/>
- 7 amazing tools for storytelling: <https://www.bookwidgets.com/blog/2018/04/learning-by-telling-stories-7-amazing-storytelling-tools-for-teachers-and-students>



7. Jocuri de simulare online

Milioane de utilizatori din întreaga lume se joacă. Chiar dacă scopul principal al jocurilor online a fost acela de a-i distra pe utilizatori și a aduce profit companiilor, recent, industria jocurilor a trecut dincolo de distracție, focusându-se pe gamificarea disciplinelor educaționale (Stott & Neustaedter, 2013). Mediile online sunt ușor accesibile tinerilor și contribuie semnificativ la socializare. Aceste medii le permit tinerilor să dobândească noi cunoștințe și experiențe, implicându-i în situații de viață reală și în probleme care pot fi simulate în spațiul cibernetic (Griffiths, 2015).

7.1 Jocurile în educație

Acțiunea de a se juca reprezintă utilizarea logicii jocului și a mecanismelor în context de ne-joc, pentru a-l implica pe elevi în rezolvarea de probleme.

Jocurile se bazează pe interacțiune, colaborare, învățare activă și dinamică, un proces educațional informal. Jocurile online îi sprijină pe tineri, oferindu-le niveluri ridicate de discurs și creativitate pe care nu le-ar fi putut dobândi în medii tradiționale de învățare. Jocurile online elimină

barierele dintre educația formală și informală și conectează experiențele recente cu cele personale, în timp ce dezvoltă abilități interpersonale prin discuțiile purtate cu alți jucători.

Jocurile online deschid drumul învățării media, putând atrage ușor utilizatori, prin simularea condițiilor reale de viață, promovarea luării de decizii și prin sprijinul oferit de colegi (Thinking, 2012). Cu toate acestea, este important ca abordările pedagogice ale jocurilor pe calculator să nu se bazeze doar pe modelele tradiționale care să promoveze transferul logic de cunoștințe și care include autonomie limitată, evaluare continuă și interacțiune fragmentată între studenți (Vlachopoulos & Makri, 2017). Astfel, jocurile trebuie să aibă reprezentări în viața reală. În cazul jocurilor educaționale, va prevala întotdeauna obiectivul educațional.

Aceste tipuri de jocuri sunt utilizate mai ales ca instrumente educaționale, dar care se constituie și într-o sursă de divertisment.





7.2 Categoriile de jocuri online

Jocurile online pot fi împărțite în patru mari categorii: **jocurile serioase, jocurile educaționale serioase, simulările și lumile virtuale.** Jocurile serioase și jocurile educaționale serioase coincid cu categorii în care cele dintâi au în vedere formarea (vocațională, extracurriculară), iar cele din urmă posedă conținut academic/educațional. Simulările includ caracteristicile de bază ale jocurilor, dar nu posedă drept caracteristică înregistrarea scorului și, în lumea virtuală, crearea de rețele are prioritate în fața caracteristicilor jocului (ex. Conținutul).

În plus, jocurile și-au multiplicat popularitatea în rândul factorilor implicați în educație, datorită a două aspecte: abilitatea de a maximiza motivația intrinsecă pentru implicarea în procesul educațional și îmbunătățirea procesului de învățare prin rezultate vizibile în medii educaționale contextualizate.

Platforma jocului ODISSEU se bazează pe simularea online, având scopul de a crește conștientizarea asupra migrației forțate, a solicitanților de azil, de a promova empatia, a atrage atenția elevilor și a o menține pe parcursul întregului proces. Platforma își propune să ofere autonomie utilizatorilor pentru a lua decizii personale bazate pe gândire critică și rațională, astfel încât utilizatorii își pot menține interesul și își pot dezvolta abilitatea de a analiza posibilitățile existenței, în mod independent.



7.3 Beneficiile învățării bazate pe joc

Jocurile au caracter motivațional, deoarece ele oferă utilizatorilor oportunitatea de a-și păstra un anumit nivel de autonomie în ceea ce privește alegerile făcute și de a se comporta într-un mediu comprehensiv și contextualizat, pe când alți factori precum sarcinile și plăcerea împlinirii lor, înțelegerea structurii jocului, atractivitatea activităților și a mediului jocului, atașamentul dintre jucător și joc și beneficiile învățării pot contribui la utilizarea mai largă a jocurilor în mediul spațiul educațional. Fantezia și misterul par a fi trăsături motivaționale ale jocurilor, atribute legate de mediul de joc și de poveste. În general, jocurile par a fi mult mai atractive și motivaționale decât mediile de învățare tradiționale.



Beneficiile învățării bazate pe joc

- Utilizatorii interacționează cu alți semeni.
- Utilizatorii asociază jocurile cu trăirile pozitive.
- Jocurile promovează învățarea prin practică, datorită faptului că ei trebuie să încerce iar și iar rezolvarea jocului
- Repetiția întărește memoria utilizatorilor.
- Feedbackul oferit în jocuri este aproape constant și imediat și îi ajută pe utilizatori să-și atingă obiectivele.



ODISSEU

REFERINȚE

- Griffiths, M. D. (2015). *Online Games, Addiction and Overuse of*. Retrieved on the 28th of December, from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/9781118767771.wbiedcs044>
- Stott, A. & Neustaedter, C. (2013). *Analysis of Gamification in Education*. Retrieved on the 11th of November, from <https://pdfs.semanticscholar.org/4c2e/7189e548ff6200bc8495f22334224466092b.pdf? ga=2.144096381.911033507.1574618714-155991660.1573679863>.
- Thinking, G. D. (2012). *Restructuring Civic Engagement. The Participatory Cultures Handbook*.
- Vlachopoulos, D., Makri, A. (2017). *The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review*. Retrieved on the 11th of November, from <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0062-1#citeas>

Jocuri și instrumente online:

- Scratch: <https://scratch.mit.edu/>
- Minecraft game – Education edition: <https://education.minecraft.net/get-started>



8. Cetățenia activă și educația pentru cetățenia globală

*“Fii schimbarea pe care vrei să o vezi în lume”
(Mahatma Gandhi)*

Tinerii sunt în mod clar interesați de problemele globale, dar, de cele mai multe ori, modalitățile în care acestea le sunt prezentate nu îi încurajează să se implice. Există, de asemenea, și o lipsă de recunoaștere a problemelor globale care trebuie predate în conexiune cu nevoile și stilul de viață al tinerilor.

Educația pentru cetățenia globală (ECG) poate aduce beneficii tinerilor, deoarece le oferă oportunitatea de a-și folosi curiozitatea în ceea ce privește problemele globale, dar într-o formă care să concorde interesele și nevoile lor. Motivele din spatele nevoii studiului ECG la clasă sunt summarize prin următoarele trei puncte:

1. Tinerii au nevoie să fie pregătiți să trăiască într-o lume interconectată;
2. Comunitățile sunt tot mai diverse, de aceea este important ca tinerii să învețe și să respecte diferitele perspective culturale;
3. Lumea în care trăim este incorectă; de aceea, este important ca tinerele generații să lupte contra acestor inegalități.

Includerea activităților ECG în educație înseamnă că tinerii vor învăța mai multe despre problemele globale, vor gândi critic despre propria persoană și vor găsi căi de a-și transpune cunoștințele și gândurile și acțiuni semnificative, concrete și adecvate.¹⁸

A fi cetățean activ înseamnă să contribui activ la crearea unei societăți incluzive și democratice. Aceasta se transpune în a face uz de toate instrumentele disponibile, drepturi, spații și ajutorul necesar, pentru a participa și a influența procesul de luare a deciziilor.

Pentru a da formă unei societăți incluzive, empatică și prospere, este necesară implicarea tinerilor. Instituțiile locale, regionale și naționale ar trebui să asigure că tinerele generații sunt cetățeni activi.

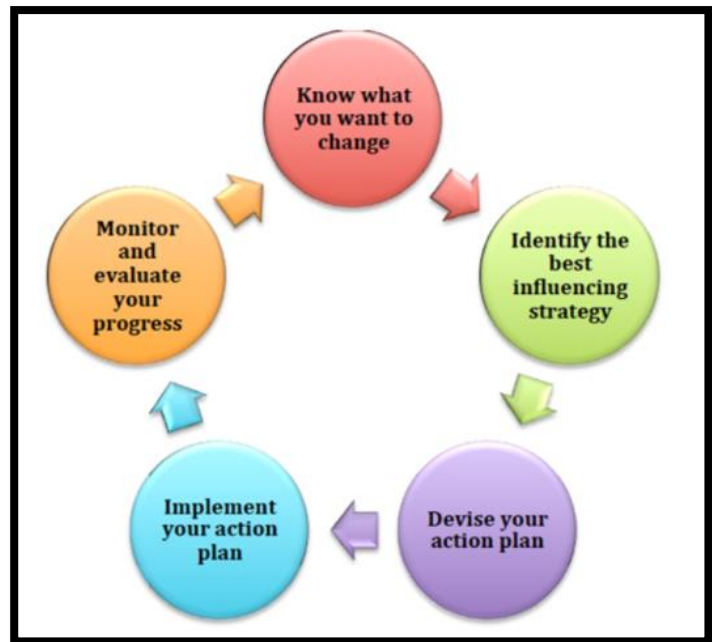
¹⁸ *Global Citizenship Education Framework – Schools for Future Youth Project* (disponibil la: https://sfyouth.eu/images/toolkit/global_citizenship_education/GlobalCitizenshipEducationFramework.pdf - accesat în decembrie 2019)



8.1 Propagandă și campanie

În sens larg, propaganda reprezintă procesul de a influența anumite persoane sau instituții, cu scopul de a le configura practicile, politicile și de a aduce schimbări politice, comportamentale și sociale, benefice unui grup sau mai multor grupuri de persoane.¹⁹

Propaganda poate lua diferite forme și poate implica diferite acțiuni (proteste, campanii publice, petiții, lobby). Pentru a fi eficientă, acțiunile de propagandă trebuie să fie planificate, executate adecvat, monitorizate și evaluate.



Ciclul propagandei ajută la înțelegerea procesului global. Începe prin a avea o idee clară despre ceea ce trebuie schimbat. Bazându-se pe cunoștințele despre subiect, identificăm și planificăm cu grijă acțiunile. Trecem apoi la implementare, în timp ce ne monitorizăm și evaluăm acțiunile. Această ultimă parte este importantă, întrucât ne ajută să înțelegem dacă trebuie să schimbăm ceva pentru a face procesul mai eficient sau dacă trebuie să ne adaptăm acțiunile și cererile la un nou context.²⁰

Deși au caracter interșanjabil, termenii *propaganda* și *campanie* au semnificații distincte. Dacă propaganda este legată de implicarea activă în procesul politic guvernamental și interguvernamental, campania își propune să genereze sprijin și presiune pentru audiența publică.

Campaniile își propun să grupeze diferite voci care sunt active pe o anumită cauză și să le motiveze pentru a deveni protagoniști ai schimbării. Scopurile campaniilor nu trebuie să implice problemele întregii umanități, fiecare dintre noi putând să se implice în campanii care să aibă dimensiune globală, națională sau regională.²¹

Pentru a fi eficientă, o campanie trebuie să:

- Aibă un grup țintă clar stabilit.
- Împărtășească viziunea cu privire la problema ce trebuie rezolvată.
- Aibă obiective măsurabile.
- Planifice corespunzător acțiunile principale care trebuie urmate.

Cui ne adresăm? Grupuri țintă pentru Campania noastră

¹⁹ South Voices on Climate Change. Start Here! (disponibil la: http://careclimatechange.org/wp-content/uploads/2015/07/SV_toolkit_1_English_web.pdf - accesat în decembrie 2019)

²⁰ Image and text adapted from: Schools for Future Youth Toolkit – Skills Development (disponibil la: <https://sfyouth.eu/index.php/en/sfyouth-toolkit/skills-topics> - accesat în decembrie 2019)

²¹ PEOPLE HAVE THE POWER *attivarsi contro la disuguaglianza* – Kit Didattico (Oxfam)



ODISSEU

- **Grupuri țintă primare** – Toți oamenii care au puterea de a face o schimbare (organele legislative, proprietarii de firme, consilierii locali)
- **Grupuri țintă secundare** – persoane sau grupuri de persoane care pot influența luarea deciziilor la diferite nivele (media, influenceri, personalități publice).
- **Promotori ai acțiunii** – toate persoanele care sunt active în promovarea acțiunii, cei care sprijină Campania.

Despre ce vorbim? Crearea mesajelor SMART

Sâmburele campaniei este reprezentat de schimbarea pe care dorim să o producem, în diferitele ei aspecte (problema de bază, implicațiile ei și soluțiile posibile).

Scopul sau obiectivul campaniei trebuie să fie SMART:

- **Specific** – legat de o activitate, gând, idee.
- **Măsurabil** – să fie ușor de urmărit și de măsurat progresul până la el.
- **Accesibil** – trebuie să fie ușor de identificat sarcinile sau acțiunile care vor conduce la îndeplinirea obiectivului.
- **Relevant** - posibil de realizat.
- **Încadrat în timp** – trebuie să poată fi efectuat într-o perioadă specific de timp.

Odată identificat obiectivul campaniei noastre, trebuie să pregătim un manifest al campaniei, un document scurt și ușor de citit, care să reflecte viziunea campaniei. Aceasta constituie principalul punct de referință al campaniei, sumarizează situația pe care dorim să o schimbăm și soluțiile pe care le propunem.

Scrierea unui manifest de succes necesită o discuție fermă despre subiect, obiectivele, soluțiile propuse și țintele. Toate acestea ar trebui să ajute la atingerea unor definiții comune și a unei viziuni clare. În acest punct, putem începe redactarea documentului, sumarizarea informațiilor strânse, sublinierea punctelor principale și oferirea de spațiu pentru soluții. Un manifest de succes va utiliza un limbaj persuasiv, cu termeni clari și simpli. Un manifest bine scris induce o stare de putere, de determinare, lăsând clar ceea ce își dorește, cum și de la cine.

Participarea este crucială, întrucât face manifestul incluziv și eficient pentru a-i motiva pe oameni să devină promotori activi ai campaniei.

Ce facem? Exemple de acțiuni.

- **Petiții online** – Reprezintă cel mai ușor mod de a-l implica pe oameni și de a primi sprijinul lor. Poate lua forma unei petiții, cu o țintă specific, sau poate îmbrățișa valori generale.

Exemplu de petiție online: <http://www.snapshotsfromtheborders.eu/make-october-3rd-the-european-day-of-memory-and-welcome/>

- **Hashtag** – Rețelele sociale au devenit un instrument din ce în ce mai important pentru viețile noastre, de aceea ecampania noastră trebuie să aibă o identitate online clară. Utilizarea unui





hashtag asigură vizibilitatea și recunoașterea în mediul online și face mai ușoară prezentarea și memorizarea mesajului campaniei.

Exemplu de hashtag: Mișcarea #MeToo <https://metoomvmt.org/>

→ Știrile/Flash mob – Pentru a oferi vizibilitate campaniei, este necesar să stragem atenția canalelor media. Aceasta se poate face fie prin mobilizarea unui număr ridicat de persoane (flash mob), fie prin organizarea unui protest expus în media. Trebuie să fiți creativi, pentru a atrage toată atenția necesară.

Exemplu de flash mob: Flash mob în Koln pentru mișcarea *Black Lives Matter* https://www.youtube.com/watch?v=7SY6_w81wJs

Exemplu de știri: organizat de Oxfam în timpul întâlnirii G7 la Taormina, în mai 2017. https://www.oxfamitalia.org/wp-content/uploads/2017/08/CS_-G7-TAORMINA-FLASH-MOB-OXFAM-4-CARESTIE_25_5_17.pdf



→ **Rețelele sociale** – a conduce o campanie cu sprijinul rețelilor sociale are o serie de avantaje: este ușor de făcut, rapidă și eficientă din punctul de vedere al costurilor. De asemenea, ajută la transmiterea mai ușoară a mesajului, întrucât jurnaliștii, influencerii și factorii de decizie sunt tot mai activi în mediul online, în ziua de azi. Nu uitați să folosiți materiale grafice! Nu aveți nevoie de un GoPro, chair și cu un smartphone puteți obține rezultate bune!

Exemple de campanie pe rețelele sociale: Inițiativa Tinerii locuiesc împreună: <https://youthtogether.live/wp/> (urmăriți-le canalele de socio-media!)

→ **Evenimente** – chiar dacă viețile noastre sunt din ce în ce mai conectate, rămâne o idee bună organizarea de evenimente fizice prin care să ne promovăm Campania. Evenimentele de



conștientizare, forumurile, proiecțiile și dezbaterile reprezintă moduri inedite de a ne promova Campania, implicând persoane nou și câștigând vizibilitate în rândul grupurilor țintă primare.

Exemplu de eveniment: evenimentul proiectului *Snapshots from the Borders*, derulat în toate capitalele europene: <http://www.snapshotsfromtheborders.eu/capital-events-among-europe-all-during-the-3rd-october/>

- **Biblioteca umană** – pentru a eficientiza comunicarea, trebuie să pregătim materialul corect, el trebuind să fie atât persuasive, cât și informative. Un mod eficient de a pregăti conținutul este dat de colectarea poveștilor, imaginilor, producțiilor video, interviurilor, ce reprezintă materiale folositoare atât pentru social media, cât și pentru evenimente. Mai mult decât atât, procesul de colectare va oferi oportunitatea de a intra în contact cu oamenii cu care lucrăm. Exemplu de colectare a poveștilor: Campania “I am a migrant” <https://iamamigrant.org/>

- **Protestul** – cale de a ne Exemplu de Refugees raport din

A face o campanie- TO DO LIST!

- Informați-vă și uzați de toate instrumentele disponibile (legi, documente, date, studii).
- Definiți un mesaj SMART, care să arate pentru ce luptați.
- Pregătiți un plan strategic.
- Creați legături cu alte inițiative.
- Oferiți o față campaniei, găsiți sprijin și testimoniale
- Monitorizați fiecare pas și revizuiți-vă planul strategic.
- Evaluați-vă și documentați-vă progresul.

cea mai cunoscută face auziți!

protest: **Marsul Welcome** de la Londra 2016:

<https://www.theguardian.com/world/2016/sep/17/thousands-march-in-refugees-welcome-rally-in-london>





Partea 2 – planuri de lecție

Bazându-se pe conținutul teoretic al manualului pentru profesori, partenerii ODISSEU au dezvoltat o serie de planuri de lecție care vor putea fi implementate cu diferite grupuri de vârstă în cadrul unor discipline specifice.

Educația pentru cetățenia globală aplicată problemelor de migrație
Activitatea 1
<i>Colorile unei lumi sustenabile + obiective ale dezvoltării sustenabile și migrație</i>
Obiectivele învățării
La finalul activității, elevii vor fi capabili să: <ul style="list-style-type: none">- Începe să învețe despre cele 17 obiective ale dezvoltării durabile înscrise în Agenda UE pentru 2030, pentru a înțelege cadrul legislativ;- Înțeleagă interconectările dintre cele 17 ODD-uri și factorii prin care se respinge sau se acceptă migrația.
Legături curriculare
Toate disciplinele
Pre-planificarea și resursele necesare
<ul style="list-style-type: none">• Printați o copie a Anexei 1 și tăiați diferitele ODD-uri• Videoproiector și calculator• Bandă
Durata activității
40 minute prima parte – 50 minute a doua parte
Numărul de elevi implicați
Între 10 și 30
Desfășurarea activității
În situația în care elevii nu sunt familiarizați cu cadrul ODD sau dacă doriți să le reamintiți semnificația celor 17 obiective, puteți realiza următoarea activitate introductivă: <ul style="list-style-type: none">• Spuneți-le elevilor că veți începe o călătorie de-a lungul întregii lumi sustenabile.• Împărțiți clasa în grupuri de 2 sau 3 persoane, astfel încât cel puțin 2 elevi să lucreze pe un ODD. Există 17 ODD-uri și este necesar ca toate să fie acoperite. Biletele care conțin ODD-urile au fost modificate, astfel încât să li se vadă doar culoarea și itemii, nu și titlul (Anexa 1)
5 min
<ul style="list-style-type: none">• Oferiți fiecărei echipe un bilet cu un ODD (ales aleatoriu) și cereți-le să-l privească atent și să discute: Ce crei ei despre fiecare item reprezentat? Cereți-le să ofere un nume biletului.
5 min
<ul style="list-style-type: none">• Plenar, solicitați fiecărui grup să arate biletele cu titlul ales.• După ce fiecare grup/pereche a vorbit, întrebați-i: au aceste bilete ceva în comun?
10 min
<ul style="list-style-type: none">• Arătați-le producția video <i>The Sustainable Development Goals – Action Towards 2030 CAFOD and SDGs</i> https://www.youtube.com/watch?v=9-xdy1Jr2eg (5,00')
În timpul vizionării, cereți-le elevilor să noteze numele real al obiectivului pe care l-au analizat.
5 min
<ul style="list-style-type: none">• Ar trebui ca toți să aibă răspunsurile. Faceți o mica recapitulare, adresându-le următoarele întrebări: ce sunt ODD-urile? Ce semnifică acest pact și de către cine a fost semnat? Titlul ales de ei a fost sau nu similar cu cel real? Sunt surprinși? Cereți-le să adreseze întrebări.



10 min

ODD-urile și migrația

Utilizați banda, pentru trasa o linie și a împărți camera în două. Într-o parte lipiți o hârtie pe care scrieți factorii de respingere, în cealaltă factorii de atracție.

Explicați-le elevilor semnificația termenilor.

10 min

Elevii se vor așeza pe linia din mijlocul camerei. Citiți cu voce tare, fiecare dintre următoarele afirmații și cereți-le elevilor să se așeze în partea adecvată de camera și să menționeze cărui ODD i se potrivește, dacă este posibil. Oferiți-le unora dintre elevi timp să-și argumenteze pe scurt poziția și permite-ți-le să-și schimbe opinia și să se mute în partea opusă.

10 min pentru fiecare afirmație. 40 min în total.

Posibile afirmații:

- un dezastru natural a distrus regiunea. Apa și hrana nu vor fi disponibile o lungă perioadă de timp (ODD: 2, 3, 4, 6, 13)

- În țara dvs., 20% din populație posedă 90% din calitatea vieții și din puterea politică și economică. Vreți să studiați pentru a deveni medic, dar familia nu are posibilitatea să vă plătească taxele universitare. Nu este viitor pentru dvs. aici. (ODD: 1,4,8,10,11)

- O companie multinațională a stabilit extragerea de coltan lângă satul dvs., fără să respecte drepturile omului, de muncă sau de mediu. (poate fi considerat atât un factor de respingere, cât și unul de atragere: ODD: 3,6,7,8,14,15,16)

Extragerea coltanului în Congo <https://www.youtube.com/watch?v=mCUtElvgOF4> (2,10')

- În orașul dvs., există o companie care se ocupă cu procesarea și extragerea carbonului. (Factor de respingere: ODD 3,6,7,8,12)

- Locuiți într-o țară unde relații între oameni de același sex nu sunt premise și vă este teamă că veți fi închis. (Factor de respingere: ODD 5,10,16)

INFORMAȚII SUPLIMENTARE**Factorii de respingere și de atragere**

Factorii de respingere și de atragere sunt acei factori care determină migrația.

Factorul de respingere este legat de țara de unde o persoană migrează. Este problema care îi determină pe oameni să migreze. Diferitele tipuri de factori de respingere pot fi văzute mai jos. Un factor de respingere reprezintă o ruptură sau o suferință care împinge o persoană să plece dintr-un anumit loc.

Factorul de atragere este legat de țara unde o persoană migrează. Reprezintă un beneficiu care atrage oamenii într-un anumit loc. Factorii de respingere și de atragere sunt considerați asemenea polilor unui magnet.

Factori de respingere (încurajează oamenii să părăsească locul actual unde trăiesc)

- Fără locuri de muncă
- Puține oportunități
- Servicii medicale slabe
- Nu au libertate religioasă
- Dezastre naturale
- Amenințări la adresa sinelui și a familiei
- Poluare
- Condiții precare de trai
- Sclavie





- Bullying
- Grupările politice
- Șanse slabe de a găsi un partener

Factori de atragere (îi încurajează pe oameni spre un anumit loc)

- Oportunitățile de muncă
- Condiții mai bune de trai
- Libertate politică și religioasă
- Distracție
- Educație
- Servicii medicale superioare
- Siguranță
- Legături familiale
- Șanse mai mari de a găsi un partener

Educația pentru cetățenia globală aplicată problemelor de migrație

Activitatea 2

VALIZA UNUI REFUGIAT

Obiectivele învățării

La finalul activității, elevii vor fi capabili :

- Să simuleze experiența celor forțați să-și părăsească țara
- Să-și dezvolte gândirea critică în ceea ce privește discursul media
- Să lupte pentru crearea unei societăți egale și nediscriminatorii

Legăturile curriculare

Limbă și literatură, limbi străine, geografie, istorie, economie, drept

Pre-planificarea și resursele necesare

- Aveți nevoie de o camera cu scaune așezate în cerc
- Aveți nevoie de grupuri mici
- 20 de cartoane A5 pentru grupuri de câte 5 elevi, ceea ce înseamnă 120 de cartoane pentru un grup de 30 de persoane.
- Creioane, flipcharturi, tablă alba, markere

Durata activității

20 de minute pentru implementare și 20 de minute pentru discuții

Numărul de elevi implicați

Între 5 și 30 de participanți

Desfășurarea activității

Împărțiți elevii în grupuri de câte 5. Fiecare grup reprezintă o familie. Membrii ei trebuie să decidă rolurile, numele, vârsta și să creeze o poveste comună despre familia lor. Fiecare familie primește un set de 20 de cartonașe albe.

Apoi, spuneți-le elevilor că în țara lor a început un război și trebuie să fugă. Din cauză că trebuie să-și părăsească locuințele, ei nu își pot lua lucrurile importante pentru traiul în altă parte. Familia trebuie să ia doar 20 de obiecte, câte unul pentru fiecare foaie A5.

10 min





Când familiile sunt gata, informați-le că, din cauza spațiului limitat de călătorie, familiile pot păstra doar 14 obiecte. Participanții trebuie să decidă ce obiecte lasă în urmă. Aceste obiecte trebuie marcate cu X.

5 min

Informați familiile că: Dat fiind faptul că mulți oameni își părăsesc țara în același timp, drumurile sunt aglomerate și nu există posibilitatea de a se deplasa cu mașina. De aceea, trebuie să-și continue călătoria pe jos. Așadar, nu veți fi capabili să luați atât de multe lucruri cu voi. Trebuie să vă limitați la doar 6 obiecte și să renunțați la restul de 8. Din nou, trebuie să marcați obiectele la care renunțați cu X.

După această rundă, invitați elevii să discute despre următoarea simulare:

1. Ce este inclusă în lista finală de obiecte a fiecărui grup? Sunt similar listele? De ce? De ce nu?
2. De ce ați ales aceste obiecte? A fost dificilă stabilirea unei liste de obiecte comune pentru grup ?
3. Care au fost motivele pentru care ați ales un anumit obiect? Cum vă va folosi?
4. La ce obiecte ați renunțat în prima rundă? De ce ?
5. A fost a doua rundă mai dificilă decât prima? De ce?
6. Membrii familiei sunt mereu de acord cu obiectele la care trebuie să renunțați? Care au fost ele și de ce ?
7. Care a fost diferența dintre dorință și nevoie? Au existat dorințe și nevoi diferite de ale celorlalți?

Discuția trebuie să conducă spre reflectarea faptului că toți oamenii, indiferent de diferențe, au nevoi similare și fiecare are dreptul de a-și satisface nevoile de bază/ supraviețuire, dezvoltare, siguranță. Din păcate, singura cale spre acestea o reprezintă exilul. Alegerile pe care le facem sunt foarte similare cu alegerile oamenilor dintr-o țară diferită sau cu un statut cultural diferit. La final, pentru a confrunța ideile elevilor cu realitatea, profesorul poate arăta imagini reale din călătoriile refugiaților spre țările unde doresc să ajungă.

Activitatea este inspirată din materialele de formare ale UNCHR.

Posibile adaptări

În cazul în care predați unor elevi de vârstă mai mică, le puteți propune o listă de obiecte din care să își aleagă. Aceste obiecte pot fi reprezentate sub formă de imagini sau desene.

Dacă aveți timp, puteți aduce câteva obiecte la școală, pentru a-i ajuta pe elevi să se obișnuiască cu situația pe care o experimentează.

Cercetarea
Activitatea 1
<i>Analiza de conținut: migrația în presa scrisă locală/ națională/internațională</i>
Obiectivele învățării
<p>La finalul activității, elevii vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Să identifice articolele publicate despre migrație, în 1-2 cotidiane/reviste locale/naționale/internaționale, timp de cinci zile; - Să examineze cotidienele/revistele, numărând câte articole s-au publicat, numărul propozițiilor și paragrafelor, frecvența cuvintelor, atitudinea relatărilor prin clasificarea tonului reportajelor ca favorabile, nefavorabile sau neutre; Să identifice și să aplice fiecare procedeu specific analizei de conținut.
Legături curriculare
<i>Istorie, matematică, literatură</i>
Pre-planificarea și resursele necesare
<ul style="list-style-type: none"> • Sală de clasă • Calculatoare, reviste, lipici, foarfecă, cartoane
Durata activității
50 minute
Numărul de elevi implicați
20
Desfășurarea activității
<ol style="list-style-type: none"> 1. Moment organizatoric. Se asigură un climat optim pentru desfășurarea lecției. 2. Organizarea echipelor de lucru. Se împart elevii în cinci grupe. Fiecare grupă are cel puțin un computer și ziare/cotidiene/reviste locale/naționale/internaționale. Se pot analiza versiunile electronice sau fizice ale acestora. Fiecare echipă își alege, dintr-o listă prezentată de profesor, 1-2 cotidiane/reviste. 3. Desfășurarea activității. <p>Elevii analizează cotidienele/revistele alese, completând tabelul din Anexa 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentarea rezultatelor analizei de conținut. Fiecare echipă prezintă rezultatele obținute, în fața celorlalți. Se realizează un clasament al publicațiilor analizate, în funcție de procedeele și criteriile urmărite.



2. Dacă se utilizează versiunile fizice ale ziarelor, fiecare echipă va decupa cuvintele/termenii/expresiile utilizate, legate de fenomenul migrației, imagini legate de articolele/știrile analizate și va crea câte un colaj. La sfârșitul activității, fiecare echipă va descrie colajul realizat.
3. Evaluarea activității. Profesorul apreciază rezultatele analizei de conținut, obținute de fiecare echipă.

Cercetarea
Activitatea 2
<i>Studiul migrației în presa audio-vizuală locală/națională/internațională sau în cadrul unor agenții de presă</i>
Obiectivele învățării
La finalul activității, elevii vor fi capabili să: <ul style="list-style-type: none">- Să identifice emisiunile/știrile despre migrație prezentate în cadrul unui post TV/ radio locale/naționale/internaționale sau în cadrul unor agenții de presă, timp de cinci zile;- Să numere câte emisiunile/știrile s-au publicat, numărul propozițiilor și paragrafelor, frecvența cuvintelor, atitudinea relatărilor prin clasificarea tonului știrilor ca favorabile, nefavorabile sau neutre;- Să identifice și să aplice fiecare procedeu specific analizei de conținut.
Legături curriculare
<i>Istorie, matematică, literatură</i>
Pre-planificarea și resursele disponibile
<ul style="list-style-type: none">• Sală de clasă• Calculatoare, videoproiector
Durata activității
50 minute
Numărul de elevi implicați
25
Desfășurarea activității
<ol style="list-style-type: none">1. Moment organizatoric. Se asigură un climat optim pentru desfășurarea lecției.2. Organizarea echipelor de lucru. Se împart elevii în cinci grupe. Fiecare grupă are cel puțin un computer. Fiecare echipă va analiza site-urile unui post TV/ radio/agenție de presă



națională/locală/internațională. Fiecare echipă își alege, dintr-o listă prezentată de profesor, un post TV/ radio național/local/internațional sau agenție de presă.

3. Desfășurarea activității.

Elevii analizează posturile TV/radio/agențiile de știri alese, completând tabelul din Anexa 3.

1. Prezentarea rezultatelor analizei de conținut. Fiecare echipă prezintă rezultatele obținute, în fața celorlalți. Se realizează clasamentul posturilor TV/radio/agențiilor de presă analizate, în funcție de unele dintre procedeele și criteriile urmărite.
2. Profesorul poate solicita fiecărei echipe să urmărească site-urile unui post TV/ radio/agenție de presă națională/locală/internațională timp de câteva zile (ca temă pentru acasă), iar în timpul orei elevii vor structura rezultatele cercetării, sub forma unor prezentări PPT. Elevii pot prezenta comentariile existente pe site-urile analizate, imaginile legate de știrea/emisiunea analizate, opiniile pro sau contra etc.

Evaluarea activității. Profesorul apreciază rezultatele analizei de conținut, obținute de fiecare echipă.

Studiu de caz

Raportul proiectului "Criza migrației europene și media. O analiză cros-europeană a conținutului presei" înregistrează contradicțiile fundamentale care traversează presa europeană, în ceea ce privește continuitățile sale și nucleele structurale ale democrațiilor europene, punând baza condițiilor de recunoaștere a refugiaților în contextul unei crize. Acest raport prezintă principalele rezultate ale analizei cros-europene a presei în opt țări europene, precum și în două ziare de limbă arabă existente în Europa. Raportul conține o analiză sistematică focalizată pe trei momente cheie ale crizei, din vara lui 2015, la începutul toamnei sau spre finalul ei.

Raportul identifică cinci practici principale și asociate în ceea ce privește raportarea corectă, informativă și incluzivă a migrației:

1. Incluziunea diferitelor voci: un punct de plecare fundamental pentru raportare și pentru libertatea de exprimare atât pentru cetățenii europeni, cât și pentru refugiați, prin includerea de voci diferite. Ca răspuns la marginalizarea vocilor refugiaților, un număr de directorate naționale și transnaționale ale reprezentanților refugiaților și jurnaliștilor refugiați au fost deja dezvoltate. Acestea au scopul de a domina eforturile media pentru a avea refugiați ca povestitori, nu doar ca subiecte despre care să se discute.
2. Raportarea contextuală a migrației. Contextualizând motivele din spatele mobilității refugiaților și migranților către Europa, raportul trebuie să fie corect și informativ. Organizațiile internaționale și profesionale pot juca un rol important în oferirea de sesiuni de formare pentru jurnaliști, având ca subiecte: mobilitatea în Europa, granițele Europei și țările de origine ale refugiaților.
3. Recunoașterea jurnaliștilor refugiați și a purtătorilor lor de cuvânt pentru respectarea drepturilor. Jurnaliștii dau dovadă de pasiune și talent, atunci când vine vorba de inițiativele pentru refugiați și migranți. Inițiativele colaborative existente între mijloacele de comunicare mainstream și cele dedicate refugiaților sunt embrionice, dar se pot





extinde. Mai mult, dreptul la exprimare nu se aplică tuturor cetățenilor europeni, dar trebuie să se adreseze și refugiaților, care nu sunt doar subiect de raportare, ci și consumatori de media.

4. Beneficiile resurselor digitale împotriva discursurilor încărcate de ură. Discursul care îndeamnă la ură reprezintă una dintre provocările majore europene cu care se confruntă sferele publice naționale și transnaționale. Existența resurselor digitale destinate vieților migranților și refugiaților, poveștile și nevoile lor reprezintă instrumente importante pentru jurnaliști. Aceste resurse sunt și mai importante dacă luăm în vedere casualitatea jurnalismului și scăderea resurselor prin care cercetarea jurnalistică este susținută.
5. Învățarea prin cercetarea mijloacelor media acoperă migrația globală și criza refugiaților. Organizațiile media și asociațiile profesionale pot beneficia de rezultatele cercetării cu privire la migranți și refugiați. Mijloacele media reprezintă sursa fundamentală de informație despre problemele regionale și globale, dar și despre cauzele și consecințele mobilității umane forțate. Cercetarea poate implica limitări, provocări și oportunități în ceea ce privește aplicarea eticii jurnalistică.

Sursă: Chouliaraki, L., Georgiou, M. and Zaborowski, R., 2015. *The European migration crisis and the media. A cross – European press content analysis*. [online] Disponibil la: <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/projects/media-and-migration/Migration-and-media-report-FINAL-June17.pdf> .



Povestirea
Activitatea 1
<i>ASCULTAȚI O POVESTE</i>
Obiectivele învățării
<p>La finalul activității, elevii vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Să se pregătească pentru planificarea și implementarea proiectului privind poveștile digitale; - Să-și dezvolte creativitatea și gândirea; - Să cunoască povestea unui refugiat.
Legături curriculare
Literatura, limbile străine, artele, dreptul, educația civică
Pre-planificarea și resursele necesare
<ul style="list-style-type: none"> • Sală de clasă • Grupuri mici • Laptopuri și smartphone-uri
Durata activității
45 minute
Numărul de elevi implicați
Toată clasa, împărțită în grupuri mici (4 persoane)
Desfășurarea activității
<p>Exercițiul se bazează pe lucrul în grupuri mici, fiind inspirit și moderat de către profesor. Vă rugăm să accesați site-ul https://odisseu-proiect.eu/en/real-life-stories. Fiecare grup trebuie să aleagă povestea unui refugiat. Profesorul trebuie să se asigure că toate poveștile vor fi acoperite.</p> <p>Elevii sunt invitați să-și citească povestea. Trebuie să se aibă în vedere următoarele întrebări:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cum vă afectează povestea? • Ce mesaj vrea să transmit refugiatul? Despre ce este povestea? • Prin ce mijloace a fost transmisă povestea (din punct de vedere lingvistic, vizual, vocal etc)? Care sunt caracteristicile cheie? Cum este structurată povestea? <p>În a doua etapă, elevii trebuie să ofere un răspuns protagonistului poveștii. Ce doriți să transmiteți refugiatului? Ce mesaj dorește el să vă transmită? Ce instrumente stilistice folosește?</p> <p>Această activitate poate reprezenta primul pas al creării unui proiect bazat pe povestirea digitală.</p>

Povestirea
Activitatea 2
<i>CREAȚI-VĂ PROPRIA POVESTE</i>
Obiectivele învățării
<ul style="list-style-type: none"> - Elevii învață cum să-și creeze propria poveste. Această sarcină implică gândirea critică, desenul și scrisul. Îi învață și pașii necesari pentru a crea povești digitale și le oferă o privire în detaliu a acestui proces.
Legături curriculare



Pre-planificarea și resursele necesare
<ul style="list-style-type: none">• Aveți nevoie de creioane, pixuri și hârtie.
Durata activității
45 minute
Numărul de elevi implicați
Toți elevii, împărțiți în grupuri mici (de câte 4)
Desfășurarea activității
<p>Pentru a crea o poveste, elevii trebuie să deseneze singuri părțile ei.</p> <p>Există două idei posibile:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Permiteți-le să creeze o poveste a unui nou protagonist în stilul proiectului ODISSEU. Elevii trebuie să-și aleagă o țară, să construiască un personaj și să investigheze cauzele migrației. Permiteți-le să-și creeze propria poveste. Doar oferiți-le instrucțiuni prin care să se gândească la 5-10 scene diferite pe care să le deseneze. Apoi, le pot arăta clasei și cea mai bună idee va fi selectată, clasa continuând să creeze o poveste digitală plecând de la ele.2) Lăsați-l să parcurgă mai departe povestea protagoniștilor ODISSEU. Cum va merge povestea? Ce provocări și succese îi așteaptă pe protagoniști în viitor? <p>Pentru a include subiectul integrării și al migrației în povești, subiectul lor de bază ar trebui să fie diversitatea și integrarea culturală. Ar fi de ajutor dacă grupurile vor avea cel puțin un elev cu un alt statut lingvistic sau cultural, pentru a putea percepe poveștile din diferite puncte de vedere.</p>

Proiectarea unei povești
Activitatea 1
Obiectivele învățării
<p>La finalul activității, elevii vor fi capabili :</p> <ul style="list-style-type: none">• Să înțeleagă și să discute despre procesul migrației forțate• Să analizeze publicul și ce scopuri trebuie atinse pentru a spune o poveste• Să analizeze faptele și momentele relevante pentru a fi împărtășite publicului, cu scopul de a atinge scopurile spunerii unei povești• Să selecteze instrumentele adecvate pentru a spune o poveste• Să planifice și să creeze un mediu potrivit pentru spunerea poveștii• Să creeze o poveste cu un scop specific, potrivit nevoilor publicului• Să spună o poveste unui public larg• Să evalueze procesul și să ofere recomandări pentru îmbunătățiri viitoare
Legături curriculare
<i>Literatură, TIC, istorie, arte, educație civică și politică</i>
Pre-planificarea și resursele necesare
<ul style="list-style-type: none">• Clasă cu tablă și scaune• Povești printate cu refugiați și solicitanți de azil (o poveste pentru fiecare grup)/pot fi folosite și poveștile din jocul de simulare online ODISSEU, dar și povești online• Tablete, laptopuri cu aplicații pentru crearea de povești• Copii ale Anexei 1, cu instrucțiuni pentru fiecare grup• Creioane, pixuri, markere, cariocă, hârtie• Flipchart cu markere• Împărțiți elevii pe echipe (5 elevi/grup)



- Cunoștințe despre reusurile proiectului ODISSEU, care să-l sprijine pe elevi în procesul de dezvoltare a jocului

Durata activității

Durata totală a activității: 110 minute

1. Analiza: 10 minute
2. Proiectarea: 50 minute
3. Dezvoltarea: 10 minute
4. Implementarea: 5 minute/grup (25 minute în total)
5. Evaluarea: 10 minute

Reflecție și feedback pentru toate grupurile: 5 minute

Numărul de elevi implicați

Max. 25 studenți (5 grupuri x 5 persoane)

Desfășurarea activității

Profesorul împarte elevii în grupe de 5, oferă câte o copie a poveștii unui refugiat sau solicitant de azil fiecărui grup, precum și Anexa 4, împreună cu întrebări și instrucțiuni pentru a finaliza sarcina. Elevilor li se dă posibilitatea de a lucra cu poveștile oferite sau pot apela la propria poveste (create de un grup sau prezentată de un membru al grupului).

Studenții sunt sfătuiți să lucreze conform primei etape a modelului ADDIE. Sarcina lor este de a conduce analiza, având la bază instrucțiunile din Anexa 4.

Etapă a doua- proiectarea: profesorul prezintă elevilor instrumentele disponibile pentru a spune o poveste, oferindu-le următoarele opțiuni:

- Poveste scrisă (scrisă de mână sau tehnoredactată- document Word, prezentare Power Point)
- Povestire orală
- Povestirea media (utilizând diferite instrumente online pentru a crea povestea, inclusiv elemente audio-vizuale și narative)
- Desen

După crearea conținuturilor și a rezultatelor, profesorul îi sfătuește pe elevi să treacă la etapa de dezvoltare. Finalizând sarcina, grupurile își prezintă poveștile în fața clasei. Prezentările sunt urmate de evaluarea procesului în cadrul grupurilor.

Feedbackul și recomandările profesorului în ceea ce privește lucrul în echipă sunt împărtășite fiecărui grup.



Jocuri de simulare online
Ediția educațională Minecraft
Obiectivele învățării
<p>La finalul acestei activități, elevii vor fi capabili:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Să traseze structuri de la realitate la grafică 2. Să aplice coduri pentru a rezolva o problemă dată 3. Să testeze utilizarea Minecraft ca o resursă a lecțiilor de învățare bazată pe rezolvarea de probleme 4. Să colaboreze pentru soluționarea tuturor aspectelor din sala de clasă, mai ales când există 2 idei conflictuale
Grupa de vârstă:
<ul style="list-style-type: none"> • 12-18 ani
Legături curriculare
<p><i>Ce discipline sunt relaționate cu conținuturile dvs.?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Arta limbajului (plan de lecție Minecraft aici)</i> • <i>Știința calculatoarelor (plan de lecție Minecraft here)</i> • <i>Științe (plan de lecție Minecraft here)</i> • <i>Istorie și cultură (plan de lecție Minecraft here)</i> • <i>Matematică (plan de lecție Minecraft here)</i> • <i>Artă & Design (plan de lecție Minecraft here)</i>
Pre-planificarea și resursele necesare
<ul style="list-style-type: none"> • Jocul Minecraft game – ediția educațională (download de la here) • Calculatoare pentru fiecare elev sau pentru grupuri de 2-3 elevi • Hârtii cu instrucțiuni și sarcini
Durata activității
<ul style="list-style-type: none"> • Activitatea 1: 45 minute • Activitatea 2: 90 minute
Numărul de elevi participanți
<ul style="list-style-type: none"> • Clasă de 20 de elevi
Desfășurarea activității
<p>Activitatea 1: Programarea agentului Minecraft</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mai întâi, elevii trebuie să vizioneze următorul tutorial video: https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/1 (2:51). 2. Distribuți hârtia cu instrucțiunile jocului Minecraft sau cereți-le să viziteze Gamepedia, pentru a afla mai multe detalii despre joc. 3. După vizionarea tutorialului video, închideți fereastra și jucați cele 12 nivele Minecraft, pentru a exersa codarea, urmărind instrucțiunile. Activitatea poate fi desfășurată în perechi, pe echipe sau individual. <p>Activitatea 2: Creați-vă propria clasă Minecraft (<i>adaptată după un plan de lecție Minecraft ready to use lesson plan</i>)</p> <p><u>Repere:</u></p>



- Ce zonă din școală credeți că este importantă pentru un nou elev să o cunoască
- De ce dorim să-l ajutăm pe noii colegi
- Cum putem folosi Minecraftul pentru aceasta
- Cum putem transpune o clădire reală în Minecraft

Activitățile elevilor:

- Lista zonelor din școală cu importanță pentru dvs.
- Aflați mai multe despre aceste zone- orice întâmplări care s-au petrecut aici și despre care nu știți nimic
- Desenați schița pe hârtie grafică
- Redați schița într-un Minecraft care să fie cât mai clar posibil

Așteptări:

Se preconizează că elevii vor crea cel puțin o zonă care să arate ce are de oferit școala. Elevii trebuie să colaboreze unii cu ceilalți, pentru a primi sau oferi ajutor.

Procesul pas cu pas:

1. Realizați o sesiune de brainstorming despre scenariu și despre cum elevii trebuie să-și creeze propria clasă virtuală.
2. Creați echipe de 2-3 elevi.
3. Discutați și stabiliți ce dorește fiecare grup să creeze.
4. Fiecare echipă trebuie să deseneze pe hârtie o schiță a planului, din care să reiasă pașii creării clasei
5. Creați clasa din punct de vedere grafic
6. Toate echipele își prezintă clasa proiectată

Jocuri de simulare online
Scratch – Creați-vă propriul joc
Obiectivele învățării
La finalul acestei activități, elevii vor fi capabili să: <ol style="list-style-type: none">1. Să aplice noțiuni simple de programare și de codare2. Să traseze structuri de la realitate la grafică3. Să colaboreze eficient pentru a crea o scurtă versiune a jocului
Grupa de vârstă
<ul style="list-style-type: none">• 12-15 ani
Legături curriculare
<i>Ce discipline sunt relaționate cu conținuturile dvs.?</i> <ul style="list-style-type: none">• Știința calculatoarelor• Literatură
Pre-planificarea și resursele necesare
<ul style="list-style-type: none">• Calculatoare• Scratch – versiunea desktop (https://scratch.mit.edu/download)• Rezumate printate
Durata activității





- 90 minute

Numărul de elevi participanți

- Clasă de 20 de elevi (echipe de 2-3 elevi)

Desfășurarea activității

1. Descărcați pe calculatoare aplicația Scratch (<https://scratch.mit.edu/download>)
2. Apăsați pe [Explore](#) pentru a vedea și alte jocuri și cum pot fi create utilizând Scratch. De asemenea, vizitați rubrica [Ideas](#), pentru a vedea ce alte posibilități de folisre a acestui instrument există.
3. Pentru această activitate, alegeți "[Create a Story](#)". Toți elevii trebuie să vizioneze un scurt tutorial. Profesorul trebuie să ofere rezumatul instrucțiunilor, numit "[Coding Cards](#)".
4. Utilizând modulul 3, *Povestirea*, al manualului ODISSEU, alegeți una dintre poveștile create de elevi sau căutați online la secțiunea [Real Life Stories](#) de pe pagina ODISSEU, pentru a găsi o poveste pe care să o dezvoltați, utilizând aplicația Scratch.
5. Utilizați planul de lecție ([lesson plan](#)) oferit de Scratch, pentru a-l ajuta pe elevi să-și creeze propriul joc.



Cetățenia activă
Activitatea 1
<i>Hai deți să vorbim!</i>
Obiectivele învățării
<p>La finalul activității, elevii vor fi capabili :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Să discute despre poveștile reale de viață ale refugiaților - Să exploreze și să caute soluții pentru problemele migrației și ale integrării - Să crească gradul de conștientizare față de problemele cu care se confruntă solicitanții de azil în rândurile comunității școlare
Legături curriculare
Studii sociale, etică
Pre-planificarea și resursele necesare
<ul style="list-style-type: none"> • Găsiți și invitați un refugiat/ lucrător ONG, care să se adreseze clasei înainte de activitate • Stabiliți povești din librăria online ODISSEU • Sprijiniți-l pe elevi în adresarea de întrebări • Identificați subiecte pentru a fi cercetate • Calculatoare (cel puțin 1 în clasă, de preferat 3)
Durata activității
2 x 45 minute
Numărul de elevi implicați
15 – 25 elevi
Desfășurarea activității
<p>Sesiunea 1</p> <p>Înainte de această sesiune, elevii împreună cu profesorul vor căuta ONG-uri locale sau organizații de sprijinire a refugiaților și vor încerca să invite, la școală, un refugiat sau un solicitant de azil care să vorbească despre experiența lui, despre oportunitățile și provocările cu care s-au confruntat într-o societate diferită. În plus, un reprezentant al unui ONG local care sprijină migranții și refugiații poate fi invitat pentru a vorbi despre munca lor de zi cu zi și despre experiența generală pe care o au cu oamenii pe care îi sprijină.</p> <p>În această situație, elevii vor fi împărțiți în echipe de câte 4 și vor fi invitați să adreseze întrebări relevante, adecvate și corecte din punct de vedere lingvistic persoanei invitate.</p> <p>Dacă nici una dintre aceste variante nu este posibilă, profesorul poate alege una sau mai multe povești disponibile pe site-ul ODISSEU și pe care să le prezinte elevilor.²²</p> <p>5 Minute: elevii trebuie să se prezinte invitatului și să-l mulțumească pentru prezență. Invitatul este întrebat dacă preferă să vorbească primul sau mai târziu, sau dacă vrea să interacționeze cu elevii încă de la început.</p> <p>30 Minute: invitatul își spune povestea, fie dintr-o dată, fie interacționând cu elevii (durata activității poate varia). Este foarte important ca profesorul să modereze întrebările elevilor și să meargă mai departe atunci când observă că invitatul nu dorește să discute despre un anumit subiect/ eveniment.</p>

²² In alternative, stories can be found through International Organisations such as UNHCR or IOM, for example through the campaign I am a migrant: <https://iamamigrant.org/>



10 Minute: După plecarea invitatului, elevii vor discuta despre sentimentele lor și vor face observații despre întâlnire și despre testimonialele fiecărei persoane. Profesorul poate stimula și ghida discuția :

- Cum vă simțiți după această experiență? A fost diferită față de așteptări?
- Ați mai avut oportunitatea de a discuta anterior cu o persoană refugiată? Cu ce ocazie?
- Au existat episoade din poveste care v-au atins? Ați observat vreo provocare specific pe care persoana a menționat-o?
- Ce ați învățat sau ați înțeles din povestea invitatului?

Sesiunea 2

5 Minute: Profesorul, care anterior și-a notat problemele apărute în urma întâlnirii de la Sesiunea 1, precum și subiectele menționate de elevi, face o listă pe care să o vadă și la care să contribuie toți (invitatul menționat a petrecut o perioadă în arrest, a avut dificultăți în accesarea sistemului educațional etc)

În afară de aceasta, profesorul le cere elevilor să-l ajute în alegerea unui subiect prin care elevii să cerceteze mai bine problemele cu care se confruntă migranții în țara/ regiunea lor: discursuri încărcate de ură, sistemul de azil, munca ilegală, etc)

30 Minute: Clasa este împărțită în grupuri de câte 2-3 elevi și va conduce o discuție despre acest subiect (prin utilizarea de resurse online, site-uri web, articole de ziar)

10 Minutes: Echipele fac schimb de rezultate și încearcă să le summarizeze.

Posibilele întrebări și nelămuriri pot fi notate și profesorul poate căuta informații suplimentare pe care să le ofere în lecția viitoare. Similar cu Sesiunii 2 a Activității 1, elevii pot pune mai mult accent pe acest subiect, prin producerea de infografice și postere, care să fie prezentate comunității școlare.

Cetățenia activă
Activitatea 2
<i>Hai deți să acționăm!</i>
Obiectivele învățării
La finalul activității, elevii vor fi capabili : <ul style="list-style-type: none">- Să dezvolte creșterea gradului de conștientizare a problemelor migrației în școală sau în comunitate- Să-și dezvolte competențele transversale de propagandă sau campanie, prin managerierea de proiecte, lucru în echipă și vorbitul în public
Legături curriculare
Pentru toate disciplinele
Pre-planificarea și resursele necesare
<ul style="list-style-type: none">• Markere, hârtie
Durata activității
60 minute pentru a defini activitatea
Număr de elevi implicați
15 – 25 elevi
Desfășurarea activității
1. CE? Brainstorming:





Discutați despre următoarea întrebare: bazându-vă pe învățarea și pe acțiunile realizate cu diferitele instrumente oferite de proiectul ODISSEU, ce ați dori să transmiteți elevilor/ familiilor/ comunității despre refugiați și migranți în general

Notați pe tablă diferitele informații, fără a interveni peste creativitatea elevilor.

15 min

Pentru o planificare eficientă a acțiunii, echipa trebuie să aibă în considerare următorii pași:

2. CUM? Definiți acțiunea (pentru mai multe informații <https://sfyouth.eu/index.php/en/sfyouth-toolkit/skills-topics>)

Permiteți-le elevilor să se autorganizeze pentru a:

- Pregătiți o listă de activități și a decide care sunt fezabile (luați în considerare costurile și resursele). Apoi, prioritizați-le și ajungeți la un acord privind activitatea.
- Stabiliți rolurile și responsabilitățile din cadrul echipelor, bazându-se pe competențe, interese, timpul disponibil.
- Identificați părțile interesate (cine vă poate ajuta să finalizați lucrurile? Asociațiile locale, municipalitatea, directorii de școli etc), întrucât o implementare de succes depinde de sprijinul persoanelor interesate sau afectate de acțiune.
- Împărțiți activitatea în pași separate, mai mici și măsurabili. Prin aceasta, vă asigurați că activitățile sunt realiste și realizabile. (ce vă trebuie ca ele să fie gata până la o dată stabilită?)
- Se asigura că identificați organizația sau persoana responsabilă de fiecare sarcină.
- Creați un calendar cu acțiunile importante (acestea sunt semne clare de progres).
- Monitorizați progresul activităților.
- Evaluați procesul la finele acțiunii!

Exemple de acțiuni

Institutul "Leonardo da Vinci", Roma – acțiuni pentru sprijinul refugiaților

Elevii institutului Leonardo da Vinci din Roma și-au ales ca activitate practică sensibilizarea oamenilor cu privire la problema migrației și a refugiaților. „Mondo Digitale”, în colaborare, ne oferă oportunitatea să îi invităm în școală și să îi învățăm cum să utilizeze un computer.

În fiecare miercuri, de la 14.30 la 17.00, îi primim pe refugiați și ne comportăm asemenea unor formatori care îi ajută să utilizeze tehnologiile digitale și să-și îmbunătățească nivelul de italiană. Știm foarte bine că noi reprezentăm viitorul și că putem face o diferență: în proiect, utilizăm competențele digitale pe care le avem și, din acest motiv, școala ne oferă facilități pentru a ne atinge obiectivul.

În timpul primei întâlniri, i-am întrebat pe refugiați ce subiect i-ar interesa mai mult:

- Să utilizeze rețelele sociale
- Să utilizeze aplicațiile software
- Să utilizeze Smartphoneurile
- Să învețe cum să redacteze un CV
- Să-și găsească un loc de muncă
- Să se mute la Roma

După ce și-au ales itemul preferat, ni s-au alăturat nouă. Am format echipe de 2-3 refugiați și am început să lucrăm împreună. În acest fel, ne-am împrietenit foarte repede. Ideea de la care plecăm este să încercăm să-l ajutăm de fiecare dată, pentru că suntem convinși că toți doresc să se simtă ca o persoană liberă, cu dreptul de a învăța și de a avea prieteni.

După ce și-au ales subiectul preferat, ni s-au alăturat. Am format echipe de 2-3 refugiați și am început să lucrăm împreună. În acest fel, ne-am și împrietenit. Ideea noastră constă în a-l ajuta de



fiecare dată, deoarece suntem convinși că toți au nevoie să se simtă oameni liberi, cu dreptul a învăța și de a avea prieteni.

La finalul proiectului, va fi organizat un meci de fotbal între noi și ei, pentru a ne întări prietenia.

<https://fys-forums.eu/it/blog>

Ce simți dacă ești migrant. Istituto Vittoria Colonna, Arezzo.

STRĂINE! Dacă tu, în trecere, mă întâlnești și dorești să vorbești cu mine, de ce nu ai vorbi cu mine? Și de ce nu aș vorbi cu tine ?

Vineri, 19 mai 2017, elevii de la Istituto Vittoria Colonna au reușit să dea startul acțiunii lor.

"Pentru noi, totul a început cu câteva workshopuri la școală, pentru a afla mai multe despre Persoanele forțate să fugă și despre Oxfam și a continuat cu un forum la Roma, pentru a face schimb de opinii cu elevii din alte orașe italiene care au luat parte la proiect. Munca noastră, colaborarea și implicarea ne-au adus o mare satisfacție, ele devenind și mai mari dacă vă veți alătura nouă! Din acest motiv, am vrea să împărtășim cu dvs. Emoțiile și adevărurile- adesea ținute ascunse- pe care le-am trăit și pe care le-am învățat în aceste luni."

Acest paragraf a fost inclus în flyerul acțiunii și a reflectat exact mediul prietenos și profund pe care elevii l-au construit în timpul dezbaterii.

Aproximativ 60 de elevi au luat parte la această întâlnire, condusă de lideri din domeniul tineretului și sprijinită de Claudia, Gabriele, Christian și Ricardo, experți Oxfam și invitați pentru a-și împărtăși viziunile și cunoștințele despre subiect.

În timp ce Leonardo a oferit etichete cu Oxfam tuturor participanților, Denise i-a întâmpinat pe elevi la intrarea în camera, iar Paola a ținut discursul de deschidere. A explicat apoi călătoria care a dus la acest moment, introducând echipa FYSF și pe experți și oferindu-i Valentinei microfonul. Valentina este cea care a discutat despre Globingo, animând atmosfera și spărgând gheața: participanții au realizat că trăim cu toții într-o lume globalizată.

A venit apoi rândul Alessiei care a prezentat un video în care copiii refugiați își împărtășesc poveștile și încep să discute despre sentimente și impresii. Acest moment a produs interacțiune între elevi, oferindu-le informații.

Leonardo, Denise și Valentina erau pregătiți să ofere date despre oamenii care migrează. Ei au adresat întrebări capcană, mirându-se că oamenii nu sunt interesați de acest subiect. Printre răspunsurile pe care le-au primit, se numără : "deoarece este prea complex", "nu mai avem încredere în Internet. Une ne putem uita ? Care sunt cele mai bune site-uri? "

Paola și Paul au arătat câteva secvențe din filmul Foucoammare (Foc pe mare), începând apoi să modereze dezbateră. Expertul Oxfam le-a dat mai multe informații despre ce se întâmplă atunci când solicitanții de azil ajung pe coastele Italiei, în Lampedusa. Ei i-au întrebat pe elevi și despre impactul emoțional pe care îl implică lucrul cu persoanele vulnerabile. Dezbateră ar fi putut să dureze ore întregi.

Giulia și Sara ar fi trebuit să conducă activitatea despre *Unde trebuie să mă situez*, dar s-a terminat timpul. Data viitoare, au spus!

Specialistul Oxfam i-a invitat, ziua următoare, la o dezbateră publică despre solicitările refugiaților de a se stabili în Italia și... Leonardo a fost prezent, participând la dezbateră.

"Tinerii sunt foarte capabili să te surprindă.", a spus profesorul Vania Fattorini, subliniind faptul că ea era sigură că vor fi buni, dar elevii au fost peste așteptări , vorbind în fața a 60 de colegi, fără nicio ezitare.





Mii de felicitări acestei minunate echipe, specialistului Oxfam Italia Intercultura și profesorilor Vania și Silvia Tiezzi, care au făcut posibilă realizarea acestui proiect, prin motivație și dincolo de orice piedici.

Paul a spus: "Am fost surprins de interesul pe care oamenii l-au arătat! În final, *cei care s-au implicat sunt cei care fac lucrurile corecte* a fost un sfat foarte bun." (Paul se referă la ceea ce Claudia de la Oxfam a răspuns îngrijorărilor sale despre oamenii care nu au participat la eveniment.

Denise a împărtășit: "Interesul și participarea școlii noastre de fete și băieți: am fost impresionată să văd atenția acordată proiectului și sper ca ei să învețe mai multe despre acest subiect, plecând de la ce le-am spus."

Valentina a adăugat: "Chipurile nedumerite ale participanților atunci când au auzit datele și informațiile pe care le-am oferit! Nu știau despre aceste fapte importante care i-au condus către a reflecta asupra lor. Sper ca această acțiune – deși restrânsă- să fi avut un mare impact pentru ei, motivându-i să caute noi informații în social media. "

Giulia a răspuns: "Acest proiect i-a implicat pe toți și, personal, m-a învățat să nu mă las învinsă de dificultăți, indiferent de cât de dificile ar fi."

Paola a concluzionat: Nu m-aș fi gândit niciodată că mă voi simți în acest fel față de aceste subiecte. Niciodată. M-ați ajutat să înțeleg ce vreau să fac într-un an, odată ce finalizez școala.

Mulțumim mult tuturor! Și alte mulțumiri către profesorul Gatteschi și membrii comunității școlare.

<https://fys-forums.eu/it/blog/363-what-it-feels-like-to-be-a-migrant-istituto-vittoria-colonna-arezzo>



ANEXE

Activitatea 1



ANEXA 2 – Activitatea de cercetare 1

Procedee specifice analizei de conținut	Ziarul 1	Ziarul 2
1. Analiza frecvenței		
Câte articole de ziar se ocupă cu problematica migrației?
Care sunt cuvintele/termenii/expresiile utilizate, legate de fenomenul migrației?
Cât de des apare cuvântul migrație/migrant/migrație forțată în articolele cotidianului/revistei?
2. Analiza valenței		
Numărul articolelor pro-migrație
Numărul articolelor contra migrație
Numărul articolelor neutre
3. Analiza de intensitate		
Ce tip de material analizați: articol, știre, rubrică, discurs?
Unde este poziționat articolul/știrea?
Există imagini legate de articolele/știrile analizate?
Câte comentarii sunt pozitive? Dar negative?
4. Analiza contingenței		
Cum apreciați atitudinea mass-media față de fenomenul migrației: pozitivă, negativă sau neutră?



**ANEXA 3 – Activitatea de cercetare 2**

Procedee specifice analizei de conținut	Postul TV/radio/agenția de presă 1	Postul TV/radio/agenția de presă 2
1. Analiza frecvenței		
Câte știri/emisiuni s-au preocupat de problematica migrației?
Care sunt cuvintele/termenii/expresiile utilizate, legate de fenomenul migrației?
Cât de des apare cuvântul migrație/migrant/migrație forțată în știrile/emisiunile analizate?
2. Analiza valenței		
Numărul știrilor/emisiunilor pro-migrație
Numărul știrilor/emisiunilor contra migrație
Numărul știrilor/emisiunilor neutre
3. Analiza de intensitate		
Ce tip de material analizați: știre, emisiune, reportaj, discurs?
Unde este poziționată știrea/emisiunea?
Există imagini legate de știrea/emisiunea analizate?
Există comentarii? Dacă da, acestea sunt pozitive sau negative?
4. Analiza contingenței		
Cum apreciați atitudinea postului TV/radio sau a agenției de presă față de fenomenul migrației: pozitivă, negativă sau neutră?

ANEXA 4 – Crearea unei povești

CREAREA UNEI POVEȘTI

Aplicând modelul ADDIE

Etapa	Procesul	Marcati odata ce ati finalizat ✓
<p>1. Analiza (10 min)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizati publicul caruia ii veti impartasi povestea <p>Planuiti sa o impartasiti cu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Prietenii ○ Familia ○ Colegii ○ Publicul larg ○ Toti cei de mai sus <p>– incercati sa obtineti cat mai multe informatii posibile despre public</p> <p>Sarcina: notati cel putin 5 caracteristici ale publicului</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizati ce trebuie sa atineti prin expunerea povestii <p>Doriti sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faceti publicul sa experimenteze o anumita situatie? • Simta empatie pentru o persoana sau un grup de persoane? • Cresteti nivelul de contientizare? etc. <p>Sarcina: write notati cel putin 1 motiv de ce doriti sa impartasiti povestea</p>	
<p>2. Designul (50 min)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificati ce abilitati si cunostinte doriti sa dobandeasca publicul din povestea dvs? 	



	<p>Sarcina: notati cel puțin 3 abilitati sau cunostinte pe care doriti sa le transmiteti publicului</p> <ul style="list-style-type: none">• Stabiliti cum puteti masura daca publicul a primit mesajul si daca a dobandit abilitatile si cunostintele notate <p>Sarcina: notati cel puțin 1 intrbarea pe care sa o adresati publicului si care sa le evalueze cunostintele si intelegerea.</p> <ul style="list-style-type: none">• Stabiliti instrumentul prin care sa va impartasiti povestea <p>Sarcina: Doriti sa o impartasiti in format scris, visual, audio, digital sau ca o combinatie intre cele de mai sus?</p> <p>Creati-va povestea in formatul preferat.</p>	
3. Dezvoltarea (10 min)	<ul style="list-style-type: none">• Dezvoltati o strategie de transmitere a povestii <p>- ganditi-va la modalitatile de transmitere si cum puteti face ca publicul s'ava primeasca mesajul- Faceti-va un plan"</p> <p>Sarcina: identificati stabilitatea</p> <p>Daca v-ar placea sa transmiteti povestea unui grup sau unor indivizi, stabiliti un mediu (clasa, loc public) si ganditi-va de ce mai aveti nevoie pentru a o transmite (tiparituri, echipamente IT)</p>	
4. Implementarea (5 min/grup)	<ul style="list-style-type: none">• Prezentați grupului povestea	
5. Evaluarea (10 min)	<ul style="list-style-type: none">• Considerati ca ati avut succes?• Mesajul dvs. a fost primit?• Audientei i-a placut povestea?• Ati schimba ceva? <p>Sarcina: Reflectati asupra procesului si notati descoperirile. Ce a mers bine si ce ar trebui sa schimbati?</p>	





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-IT02-KA201-048187