

Change Architects

Nivelul 1. Inițiere



O inițiativă a Asociației All Grow

2023 - 2024

Dragă facilitatori,

Vă propunem să lucrăm împreună în cadrul inițiativei *Change Architects*, pentru a transforma copiii în arhitecții propriului viitor și pentru a contribui la Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

Metoda de lucru pe care o propunem în acest ghid are la bază *Design Thinking* și se desfășoară pe parcursul a 5 pași: **EMPATIZEAZĂ, IMAGINEAZĂ, ACȚIONEAZĂ, REFLECTEAZĂ și COMUNICĂ (EIARC)**. Activitățile conțin 8 sesiuni de 45 de minute, ce pot fi desfășurate în zile consecutive în Săptămâna Altfel sau Verde, sau pe parcursul a mai multor săptămâni. Dacă timpul vă permite, puteți să petreceți și mai mult timp cu elevii. Acest program vă dă libertatea să improvizați și să adaptați atât cât vă doriți, astfel încât elevii să-și manifeste creativitatea și să se simtă bine.

Rolul dumneavoastră este acela de a ghida elevii și facilita procesul de aplicare a celor 5 pași. Nu este nevoie să aveți o idee de proiect, ci doar să urmați pașii și să lăsați imaginația să vă ghideze. La final, elevii vor dezvolta și vor implementa un proiect, ghidați de metodă. Elevii sunt în centrul procesului. Ei trebuie să fie cei ce simt problema, se gândesc la soluții și le implementează. Nu trebuie să vă fie frică de greșeli - acestea sunt normale în procesul de inovație și sunt o oportunitate de învățare.

Vă încurajăm să vă implicați activ în a crea un mediu primitiv, în care elevii sunt încurajați să-și exprime propriile idei în mod liber și să gândească critic. Este important să dăm șansa tuturor elevilor să-și facă auzite vocile și ideile, indiferent de performanța școlară, personalitate, situația personală sau familială.

Elevii vor dobândi competențe și abilități critice printre care: comunicare, lucru în echipă, încredere în sine, gândire critică, creativitate, empatie, etc.



EMPATIZEAZĂ

Primul pas pentru a crea schimbare este să înțelegem cum se simt cei din jurul nostru. Trebuie să observăm și să ascultăm - pentru a identifica oportunitățile de schimbare.

IMAGINEAZĂ

O situație este suma părților care o compun, fiecare parte poate avea nevoie de o soluție diferită pentru a ameliora situația.

ACȚIONEAZĂ

Învățare se realizează în mod activ, prin aplicarea ideilor, astfel încât elevii descoperă puterea lor de a crea schimbare.

REFLECTEAZĂ

Atunci când implementăm soluțiile, vom evalua să determinăm dacă obiectivele au fost îndeplinite și ce am învățat.

COMUNICĂ

Atunci când spui povestea ta de schimbare îi inspiri și pe alții să încerce și să spună că și ei pot!

**ÎMPREUNĂ
PUTEM!**



Empatizează

Sesiunea 1: Chiar tu poți fi un *Change Architect*!

DURATĂ

DESCRIERE

10 minute

Joc

1. Începe prin a întreba elevii care este supereroul lor preferat și care este superputerea lor. Lasă elevii să povestească pe cine admiră ei cel mai mult.
2. Apoi spune-le că supereroii există în realitate, nu doar în povești și fiecare dintre ei are o superputere. Acum elevii pot împărtăși care sunt superputerile lor.
3. Acum o să le arătați câteva exemple cu poveștile elevilor supereroi din lumea întreagă și din România.

10 minute

Inspirație

Acum arată copiilor câteva dintre videoclipuri de mai jos și discută cu ei pe baza acestora.

Iată doar câteva exemple cu povești create de copii:

Profesor pentru colegii mei:

<https://youtu.be/vb8OiFzZh-U>

Deșeurile - cea de-a șaptea resursă:

<https://www.youtube.com/watch?v=bAr63dlyxk4>

20 minute

Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD)

1. Descoperă Obiectivele de Dezvoltare Durabilă:

Arată copiilor videoclipurile:

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

În cadrul acestui proiect elevii vor putea contribui la Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

Începeți prin a revizui lista Obiectivele de Dezvoltare Durabilă din Anexa 1.

2. Alege un obiectiv

După ce au văzut obiectivele elevii își aleg un obiectiv și apoi se grupează în funcție de alegerea lor.

De exemplu, elevii ce au ales ODD1 – Eradicarea sărăciei, formează un grup și apoi în grupe discută 1. Se ce și-au ales acel obiectiv și 2. De ce e important pentru ei acel obiectiv.

Materiale:

Calculator pentru vizionarea clipurilor și a celor 17 Obiective de dezvoltare durabilă

La sfârșitul sesiunii:

- ✓ Elevii se simt inspirați și vor evalua puterea lor de a crea schimbare.
- ✓ Elevii vor enumera trăsăturile obiectivele de dezvoltare durabilă

Online:

Aceste activități pot fi făcute și online fără a fi modificate, folosind platformele școlii.



Empatizează

Sesiunea 2: Găsirea oportunității de schimbare

DURATĂ

DESCRIERE

15 minute

1. Astăzi elevii vor discuta despre modul în care pot să contribuie la Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, schimbând ceva în:

- **viața lor**
- **școală**
- **comunitate**

Fiecare elev va scrie problema sau problemele identificate pe un postit sau direct pe tablă. Problemele vor fi sortate pe cele 3 categorii.

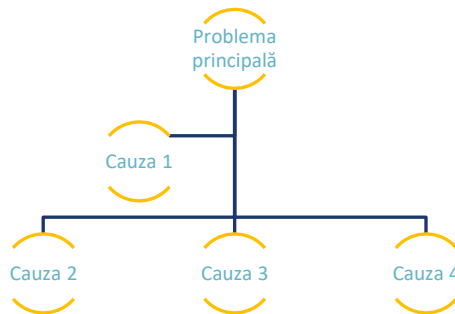
!!! Amintește-le copiilor că fiecare problemă este o oportunitate de schimbare!

2. După ce au enumerat problemele, elevii vor vota cel mai important lucru pe care ar vrea să-l schimbe, contribuind astfel la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă 2030. Dacă au descoperit mai multe probleme, le pot combina.

30 minute

Găsirea adevăratei probleme

1. Împarte participanții în echipe mai mici (3-4 elevi) și cere-le să se gândească la diferitele cauze ale problemei alese.
 - Cine sunt persoanele implicate?
 - Cum este mediul în care se întâmplă problemele?



Dacă este timp, recomandăm să se meargă pe teren și să se facă interviuri cu persoanele afectate și să se observe acolo unde se manifestă problema.

2. Fiecare grup prezintă la ce s-a gândit și împreună decid care este cea mai importantă cauză pe care vor să o abordeze. Este important să ajungă la cauza de bază a problemei și nu la simptomele acesteia.
3. Fiecare grup va prezenta colegilor ideile la ce s-a gândit.

Materiale:

Coli de flipchart, Markers, Creioane colorate, Carioci, Postituri, Cretă

La sfârșitul sesiunii:

- ✓ Elevii colaborează în echipe
- ✓ Fiecare echipă a realizat un poster/o fișă/ un afiș în care prezintă problema și cauzele ei.

Online:

Aceste activități pot fi făcute și online cu următoarele modificări: la prima parte, elevii pot scrie în chat sau pe un Jamboard/Tabla virtuală, iar la partea a 2-a se poate lucra în grupe de tipul breakout rooms.



Imaginează

Sesiunea 3: Furtuna de idei!

DURATĂ

DESCRIERE

45 minute

1. Elevii vor rămâne în aceleași echipe de 3-4 persoane. Fiecare echipă trebuie să se gândească la 10 idei pentru soluționarea problemei în funcție de cauzele identificate.

Încurajează elevii să vină cu idei cât mai năstrușnice! Lasă copiii să găsească ideile lucrând împreună în mod creativ și să știe că nu au voie să se critice, ci doar să se încurajeze!

Elevii pot să deseneze sau să construiască machete, pentru a se exprima mai ușor. Atunci când desenează și construiesc, copiii pot să se exprime și să-și explice liber gândurile și ideile.

Grupul care termină primul cele 10 idei câștigă un (*badge*) de creativitate (vezi anexa)

2. Fiecare echipă va propune ideea lor favorită, iar apoi fiecare idee va fi evaluată de întreaga clasă folosind următoarele categorii **RTC**:

- Să aibe un Impact **RAPID/REPEDE**
- Să aibe Impact pe **TERMEN LUNG**
- Să fie **CURAJOASE**

Evaluarea se va face prin acordarea unei note de la 1 la 10, unde 10 e cel mai bun. La final se va face suma punctajului obținut pentru fiecare idee.

	Poate ideea să fie implementată Rapid?	Are ideea impact pe Termen lung?	Este o idee Curajoasă?	TOTAL
Ideea 1				
Ideea 2				
Ideea 3				

Evaluarea se va face prin acordarea unor puncte de la 1 la 10, unde 10 e cel mai bun punctaj. La final se va face suma punctajului obținut pentru fiecare idee.

3. Elevii vor discuta despre modul în care ideea găsită de ei contribuie la rezolvarea problemei și la atingerea obiectivelor de dezvoltare durabilă alese.

Materiale:

Coli de flipchart, Markere, Creioane colorate, Carioci, Postituri, Planșe, Cretă

La sfârșitul sesiunii:

✓ Fiecare grupă decidece idee/soluție dorește să implementeze și discută modul în care contribuie la realizarea obiective de dezvoltare durabilă.

Online:

La prima parte se recomandă să se lucreze în breakout rooms. La cea de-a doua recomandăm să se utilizeze un board sau un document unde să se centralizeze răspunsurile (de ex. Jamboard, Tablă Virtuală, Padlet)



Acționează

Sesiunea 4: Creează planul de schimbarea

DURATĂ

DESCRIERE

10 minute

Stabilirea obiectivelor

Elevii își vor stabili obiectivul principal și obiectivele secundare ale proiectului lor, și pe baza ideilor identificate de ei înșiși în activitatea anterioară.

Obiectivele trebuie să fie SMART (**S – specific; M – măsurabil; A – de atins; R – relevant; T – încadrat în timp**)

După finalizarea discuției, elevii vor scrie pe o fișa de lucru obiectivele stabilite (Anexa 4)

35 minute

Plan de acțiune va fi realizat de elevi pentru a pune în practică ideile lor de schimbare, ce vor duce la realizarea obiectivelor fixate anterior.

1. Ajută participanții să-și împartă planul de acțiune în activități. Cere copiilor să pregătească descrieri detaliate a ceea ce vor să facă pentru a implementa ideile lor, pas cu pas.
2. Cere copiilor să facă o listă cu resursele de care au nevoie. Apoi, ca să-i ajuți, poți să-i întrebi:
 - Cum veți obține resursele necesare?
 - De câte persoane este nevoie pentru activități?
 - Cât timp va dura fiecare activitate?
 - Cum vă veți documenta despre ce veți face?
3. Cere copiilor să-și distribuie și să-și asume responsabilitățile:
 - Cine – ce va face?
 - Cine este responsabil de îndeplinirea sarcinii?
4. Cere copiilor să pună toate activitățile într-un interval de timp.
 - Când și unde se vor îndeplini activitățile?

Activități	Resurse	Durată	Responsabil

Notă: Planul trebuie să fie cât mai realist. Amintește copiilor că trebuie să fie creativi, ambițioși și realiști.

Materiale:

Coli de flipchart, Markere, Creioane colorate, Carioci, Postituri, Cretă, Coli albe

La sfârșitul sesiunii

- ✓ Fiecare echipă fixează între 3 și 5 obiective SMART
- ✓ Fiecare echipă are un plan de acțiune realist.

Online:

Această activitate se poate realiza și online, cu recomandarea de a se lucra în grupe de 3-4 elevi.



Acționează

Sesiunile 5 și 6: Acționează – Creează schimbarea

DURATĂ	DESCRIERE
20 minute	<p>Elevii se pregătesc să-și pună în practică ideile lor. Acum este un moment bun să întărim spiritul de echipă.</p> <p>Nume și Embleă: Membrii echipelor pot să găsească un nume grupelor (dacă nu au deja) și să-și creeze o embleă care să încorporeze valorile și ambițiile lor.</p> <p>Strigătură și Salut secret: Dacă este timp și elevii sunt creativi, pot să-și găsească un salut secret / secret handshake (de ex: gen bat palma) și o strigătură (de ex. <i>Toți pentru unul și unul pentru toți!</i>) Dacă nu au terminat în întâlnire, pot să aibă ca temă să-și găsească nume, embleă, strigătură și handshake.</p>
70 minute	<p>Pe parcursul celor 2 zile, participanții vor pregăti activitățile și vor merge în afara sălii de clasă, pentru a implementa planul lor de acțiune.</p> <p>Documentează acțiunile lor prin poze, notițe, videoclipuri. Pe măsură ce capturezi poveștile, concentrează-te pe Simțiri, Acțiuni și Schimbări (SAS)</p> <p>Simțiri: Cum se simt copiii? Cum îi fac să se simtă pe cei din jur?</p> <p>Acțiune: Documentează acțiunile lor prin poze și clipuri video, etc.</p> <p>Schimbări: Cum s-au schimbat copiii? Ce schimbare ai observat în comunitate?</p>
Sfaturi pentru profesori	<p>În faza Acționează e bine să-ți faci timp să asști copiii, atunci când implementează. Depinzând de proiectul ales de copii, e important să-i ajuți să-și planifice timpul.</p> <p>Este important să-i ghidezi prin întrebări critice și nu prin a face chiar tu/doar tu activitățile. Scopul este să învețe din propriile experiențe, să lucreze împreună, să se distreze, să gândească critic și să iasă din zona lor de confort. Greșelile sunt încurajate - pentru că sunt oportunități de învățare.</p>
Materiale:	Elevii sunt responsabili de materialele necesare pentru implementarea proiectului lor de schimbare.
La sfârșitul sesiunilor:	✓ Toți elevii participă la punerea în practică a ideile lor de schimbare.
Online:	Pe cât posibil recomandăm ca această activitate să se realizeze fizic, dar, dacă nu este posibil, recomandăm implicarea părinților și a lucrului împreună cu familia



Reflectează

Sesiunea 7: Reflectăm asupra realizărilor și celor învățate

DURATĂ

DESCRIERE

45 minute

1. Reflecta asupra activităților realizate:

Elevii vor discuta fiecare obiectiv în parte și vor estima un procent de realizare. De exemplu, 100% (obiectivul a fost realizat în totalitate) sau 50% (obiectivul a fost realizat pe jumătate).

Obiectiv	Rezultat (Procent)

Situații posibile:

a. Obiectivele au fost realizate – În acest caz elevii merg la pasul următor: **COMUNICĂ**

b. Obiectivele au fost realizate parțial – În acest caz elevii pot extinde activitățile din pasul ACȚIONAZĂ, pentru a atinge obiectivele. De exemplu, elevii si-au propus să impacteze 100 de persoane, dar au reușit să impacteze doar 80. În acest caz, ei pot face activități necesare pentru a-și atinge obiectivele și vor repeta o parte dintre activitățile din pasul **ACȚIONEAZĂ**.

c. Obiectivele nu au fost realizate – În acest caz, elevii vor încerca să înțeleagă, prin discuții, ce s-a întâmplat. Ei vor decide dacă vor continua să lucreze la această idee în etapa următoare sau vor lucra la altă idee. Dacă vor să continue, elevii vor merge la pasul **IMAGINEAZĂ**

În funcție de rezultatele analizei, elevii vor determina care va fi pasul următor.

2. Acum elevii vor reflecta asupra celor învățate în cadrul proiectului.

Elevii vor scrie:

- Un lucru nou pe care l-au descoperit despre ei înșiși
- Un lucru pe care l-au îmbunătățit la ei înșiși
- Dacă ar mai face proiectul o dată, ce ar face diferit
- Un sfat/mesaj pentru cadrul didactic

Această activitate poate fi făcută în mod anonim și se pot pune toate răspunsurile pe o foaie sau se pot face postituri pentru fiecare întrebare.

Materiale:

Coli de flipchart, Markere, Creioane colorate, Carioci, Postituri, Planșe, Cretă

La sfârșitul sesiunilor:

- ✓ Elevii analizează și evaluează nivelul de îndeplinire a obiectivelor propuse
- ✓ Elevii reflectează asupra impactului proiectului

Online:

Această activitate se poate realiza online fără probleme și recomandăm utilizarea camerelor virtuale breakout room.



Comunică

Sesiunea 8: Spune întregii lumi că ești un *Change Architect*!

DURATĂ	DESCRIERE
45 minute	<p>Posterul proiectului</p> <p>Acum elevii vor construi un poster (fizic sau online) care prezintă proiectul lor. Acest poster, împreună cu alte materiale realizate de ei, poate fi afișat în școală sau cancelarie, pentru ca întreaga comunitate să afle despre proiectul lor.</p> <p>Prezentarea proiectului</p> <p>Cere copiilor să pregătească o prezentare cu povestea lor de schimbare. Elevii trebuie să evidențieze modul în care proiectul lor contribuie la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă și pașii pe care i-au urmat.</p> <p>Dacă se poate, organizează o mică serbare unde elevii prezintă realizările lor și inspiră și alte persoane. Este recomandat ca alți profesori, elevi, părinți, autorități și membri ai comunității să fie invitați. Participarea părinților este recomandată pentru că o astfel de activitate vă va ajuta să aveți o relație și mai bună cu familia.</p> <p>Nu uita acest proiect este despre procesul prin care au trecut elevii și despre utilizarea metodei Design Thinking ce contribuie la dezvoltarea competențelor critice!</p>
Trimiterea Proiectului	<p>Documentarea proiectului</p> <p>Fiecare proiect va fi publicat pe site-ul <i>AllGrow</i>, așa cum a fost transmis de cadrele didactice, pentru a inspira și alți colegi. Dacă puteți, vă recomandăm să pregătiți poze și videoclipuri de pe parcursul proiectului, pentru a fi cât mai interactiv. Aici puteți include posterul și prezentarea elevilor.</p> <p>Atenție: Este nevoie de acordul părinților pentru a fotografia și înregistra elevii, iar dacă nu ați obținut acordul lor puteți folosi cadre în care elevii nu pot fi recunoscuți.</p> <p>Proiectul realizat de elevi va fi publicat pe site-ul nostru https://www.allgrowromania.org/</p>
Materiale:	Coli de flipchart, Markere, Creioane colorate, Carioci, Postituri, Planșe, Cretă Calculator pentru editare, telefon sau cameră foto/video pentru înregistrare.
La sfârșitul sesiunii:	✓ Elevii diseminează experiența lor și povestesc despre ceea ce au învățat.
Online:	Această activitate se poate organiza și online și poate fi realizată cu un grup mai mare, sub forma unui eveniment online unde sunt invitați și părinții, și alte persoane din comunitatea școlară și locală.

ANEXE

**E TIMPUL
SCHIMBĂRII!!!!**



Acțiunile tale contribuie la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă adoptate de întreaga lume

Context:

Până în 2030, cele 193 de state membre ale Organizația Națiunilor Unite ONU, incluzând România, și-au propus realizarea a **17 Obiective de Dezvoltare Durabilă**, enumerate mai jos. Această acțiune globală în domeniul dezvoltării are un caracter universal și promovează echilibrul între cele trei dimensiuni ale dezvoltării durabile – economic, social și de mediu.

Cum contribuie Change Architects?

- Elevii vor învăța despre aceste obiective și vor înțelege că acțiunile lor contribuie la o cauză globală, iar ei sunt arhitecții propriului viitor.
- Fiecare proiect realizat de elevi va contribui la realizarea a cel puțin unui obiectiv din cele 17 și va fi încadrat ca atare.



- 1. Eradicarea sărăcie** – Eradicarea sărăciei în toate formele sale și în orice context.
- 2. Eradicarea foamei** – Eradicarea foamei, asigurarea securității alimentare, îmbunătățirea nutriției și promovarea unei agriculturi durabile.
- 3. Sănătate și bunăstare** – Asigurarea unei vieți sănătoase și promovarea bunăstării tuturor la orice vârstă.
- 4. Educație de calitate** – Garantarea unei educații de calitate și promovarea oportunităților de învățare de-a lungul vieții pentru toți.
- 5. Egalitate de gen** – Realizarea egalității de gen și împuțernicirea tuturor femeilor și a fetelor.
- 6. Apă curată și salubritate** – Asigurarea disponibilității și managementului durabil al apei și sanitație pentru toți.
- 7. Energie regenerabilă și accesibile** – Asigurarea accesului tuturor la energie la prețuri accesibile, într-un mod sigur, durabil și modern.
- 8. Muncă decentă și creștere economică** – Promovarea unei creșteri economice susținute, deschise tuturor și durabile, a ocupării depline și a unei munci decente pentru toți.
- 9. Industrie, inovație și infrastructură** – Construirea unor infrastructuri rezistente, promovarea industrializării durabile și încurajarea inovației.
- 10. Reducerea inegalităților** – Reducerea inegalităților în interiorul țărilor și de la o țară la alta.
- 11. Orașe și comunități durabile** – Dezvoltarea orașelor și a așezărilor umane pentru ca ele să fie deschise tuturor, sigure, reziliente și durabile.
- 12. Consum și producție responsabile** – Asigurarea unor tipare de consum și producție durabile.
- 13. Acțiune climatică** – Luarea unor măsuri urgente de combatere a schimbărilor climatice și a impactului lor.
- 14. Viața acvatică** – Conservarea și utilizarea durabilă a oceanelor, mărilor și a resurselor marine pentru o dezvoltare durabilă.
- 15. Viața terestră** – Protejarea, restaurarea și promovarea utilizării durabile a ecosistemelor terestre, gestionarea durabilă a pădurilor, combaterea deșertificării, stoparea și repararea degradării solului și stoparea pierderilor de biodiversitate.
- 16. Pace, justiție și instituții eficiente** – Promovarea unor societăți pașnice și incluzive pentru o dezvoltare durabilă, a accesului la justiție pentru toți și crearea unor instituții eficiente, responsabile și incluzive la toate nivelurile.
- 17. Parteneriate pentru realizarea obiectivelor** – Consolidarea mijloacelor de implementare și revitalizarea parteneriatului global pentru dezvoltare durabilă.





Chestionar la început de proiect

Te rugăm să răspunzi la următoarele întrebări pentru a evalua impactul programului "Change Architects". Răspunsurile sunt confidențiale și anonime, iar completarea acestui chestionar este voluntară.

1. La ce școală înveți? (nume și localitate)

2. În ce clasă ești?

3. Evaluează-te în următoarele aspecte:

(de la 1 - foarte slab până la 5 - foarte bine):

	1 (foarte slabă)	2 (slabă)	3 (imi este indiferent/neutră)	4 (bună)	5 (foarte bună)
Relația ta cu colegii	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lucrul în echipă	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Încrederea de sine	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Implicarea în comunitate	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Performanța la școală	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Ce ai vrea să schimbi în jurul tău, la tine sau în lume?

5. Care este obiectivul tău pentru următoarele 12 luni?

***NOTĂ: Poți să ne trimiți aceste răspunsuri online completând formularul următor:

<https://forms.gle/WkBDhovD1AVgbrSu5>





Chestionar la sfârșit de proiect

Te rugăm să răspunzi la următoarele întrebări pentru a evalua impactul programului "Change Architects". Răspunsurile sunt confidențiale și anonime, iar completarea acestui chestionar este voluntară.

1. La ce școală înveți? (nume și locație)

2. În ce clasă ești?

3. Evaluează-te în următoarele aspecte:

(de la 1 - foarte slab până la 5 - foarte bine):

	1 (foarte slabă)	2 (slabă)	3 (imi este indiferent/neutră)	4 (bună)	5 (foarte bună)
Relația ta cu colegii	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lucrul în echipă	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Încrederea de sine	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Implicarea în comunitate	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Performanța la școală	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Ce lucruri noi ai învățat despre:

Tine: _____

Echipă: _____

Comunitate: _____

5. Care este obiectivul tău pentru următoarele 12 luni?

***NOTĂ: Poți să ne trimiți aceste răspunsuri online completând formularul următor:

<https://forms.gle/smjqKTWnMYiRPFhQ9>





Obiective

1. Numele școlii

2. Numele profesorului coordonator

3. Ce problemă(e) au decis elevii să abordeze?

4. Ce idee/idei au ales ei, pentru a soluționa problema identificată?

5. Ce obiective au elevii?

(Enumeră cel puțin 3 obiective. Dacă elevii au lucrat pe grupe te rog să scrii obiectivele fiecărei echipe.)

6. Ce întrebări sau nelămuriri ai legate de proiect și metodă?

*****NOTĂ: Poți** să ne trimiți aceste răspunsuri online completând formularul următor:

<https://forms.gle/RiWPjn2V3UYMVzU16>

Sau elevii să completeze informațiile din acest formular și apoi să-l trimită pe email la:

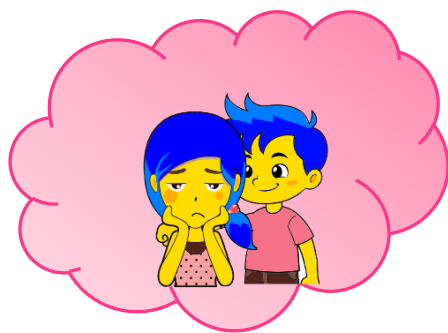
info@allgrowconsulting.com



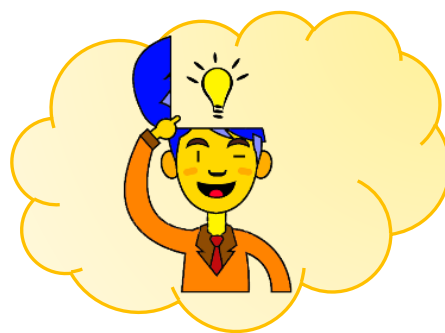


Modele de ecusoane (badge-uri) pentru echipe

Empatizează



Imaginează



Acționează



Reflectează



Comunică



Mult Succes!



O inițiativă a Asociației All Grow
www.allgrowromania.org
+40 726 158 632