



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Metode și tehnici de implementare a activităților educative nonformale în sistem outdoor



DAVINCI – Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă

Cod SMIS 2014+: POCU/987/6/26/154071

BENEFICIAR: Asociația de Consultanță și Consiliere Economico-Socială Oltenia

Parteneri: Școala Gimnazială „Traian” Craiova, Școala Gimnazială Caraula și Liceul Tehnologic „Nicolăescu - Plopșor” Plenița

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

CUPRINS

1. Educația nonformală ca sursă de dezvoltare a abilităților de viață prin învățare creativă..	3
2. Explorarea educației nonformale în mediul outdoor	4
3. Exemple concrete de activități educaționale în sistem outdoor	6
4. Explorarea beneficiilor activităților outdoor: exemple și impact	7
5. Metode interactive de predare: dezvoltarea educației prin angajare activa	9
6. Explorarea educației outdoor: tehnici și practici din alte țări	11
7. Rolul vital al educației nonformale în școlile din România.....	13
8. Implementarea educației nonformale în sistemul educațional din România: o necesitate pentru dezvoltarea holistică.....	14
9. Idei de activități educaționale în sistem outdoor, care se pot desfășura în mediul urban	16
10. Idei de activități educaționale în sistem outdoor, care se pot desfășura în mediul rural	18
11. Importanța educației nonformale în dezvoltarea psiho-afectivă a copiilor	20
12. Metode și tehnici de creștere a gradului de participare în școală prin educație nonformală.....	21
13. Metode și tehnici de scădere a gradului de risc de abandon școlar prin educația nonformală.....	23
14. Metode și tehnici de dezvoltare personală pentru elevi prin educația nonformală în sistemul outdoor	25
15. Despre magia naturii în sensul sprijinirii auto-exprimării: explorând lumea prin educația outdoor	27
16. Exemple de jocuri și activități interactive.....	28
17. Propuneri de proiecte educative	42
18. Concluzii	51

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

1. Educația nonformală ca sursă de dezvoltare a abilităților de viață prin învățare creativă

În era contemporană, învățarea nu se limitează doar la cunoștințe teoretice, ci include și dezvoltarea abilităților esențiale pentru succesul în viață. Educația nonformală joacă un rol vital în acest context, oferind o platformă pentru dezvoltarea abilităților de viață prin intermediul învățării creative. Această abordare neconvențională oferă elevilor oportunitatea de a învăța într-un mod interactiv și captivant, promovând astfel dezvoltarea lor personală și profesională. În acest eseu, vom explora importanța educației nonformale în dezvoltarea abilităților de viață și modul în care învățarea creativă contribuie la această evoluție.

Educația nonformală reprezintă o modalitate prin care elevii pot să-și dezvolte abilități esențiale pentru viața de zi cu zi și pentru carierele lor viitoare. Abilități precum comunicarea eficientă, gândirea critică, rezolvarea problemelor și colaborarea sunt tot atât de importante ca și cunoștințele academice. Educația nonformală le oferă elevilor oportunitatea de a exersa aceste abilități în contexte practice, cum ar fi jocurile de echipă, proiectele de grup sau simulările de situații reale.

Învățarea creativă este o componentă cheie a educației nonformale, deoarece încurajează gândirea laterală, explorarea și descoperirea. Prin intermediul activităților creative, precum arte vizuale, muzică, teatru sau storytelling, elevii sunt încurajați să-și exprime individualitatea și să-și dezvolte imaginația. Această abordare nu doar îmbogățește experiența de învățare, ci și dezvoltă abilități precum inovația, adaptabilitatea și reziliența.



FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Pleșița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Învățarea creativă stimulează dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor. Elevii sunt încurajați să exploreze diferite perspective, să genereze soluții neconvenționale și să testeze idei. Aceasta îi pregătește pentru provocările viitoare și îi învață să abordeze problemele cu flexibilitate și determinare. Colaborarea este un alt aspect crucial dezvoltat prin educația nonformală. Proiectele de grup și activitățile interactive îi obligă pe elevi să colaboreze, să își împărtășească ideile și să lucreze împreună pentru atingerea unui scop comun.

Această experiență le dezvoltă abilitățile de comunicare, empatie și negociere, care sunt esențiale într-o lume interconectată și diversă.

Educația nonformală încurajează învățarea pe tot parcursul vieții. Prin încurajarea explorării și a învățării autodirijate, elevii învață să fie curioși și dornici să se dezvolte constant. Această abordare îi pregătește pentru schimbările rapide din lumea actuală și îi încurajează să își continue dezvoltarea pe termen lung.

2. Explorarea educației nonformale în mediul outdoor

Educația nonformală desfășurată în mediul outdoor are un impact profund asupra dezvoltării individuale și experiențelor de învățare. Prin intermediul activităților în aer liber, elevii pot dobândi abilități, înțelegeri și conexiuni cu natura și cu ceilalți care sunt dificil de realizat în cadrul tradițional al sălilor de clasă. Acest eseu explorează exemple concrete de educație nonformală în mediul outdoor și modul în care acestea influențează învățarea și dezvoltarea personală.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN
Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe
Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.
Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"
Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



Un exemplu elocvent este activitatea de "team-building" sau construire a echipei în mediul outdoor. Prin intermediul jocurilor și a provocărilor din cadrul acestor activități, elevii sunt încurajați să colaboreze, să comunice și să învețe să lucreze împreună pentru a atinge un obiectiv comun. De exemplu, în timpul unei activități de construire a unui adăpost în echipă, elevii nu doar că dezvoltă abilități de construcție și planificare, dar și învață să-și distribuie sarcinile și să-și asculte colegii pentru a reuși să își realizeze adăpostul cu succes.

O altă abordare este reprezentată de educația ecologică în mediul outdoor. Prin explorarea naturii și a ecosistemelor în care se încadrează, elevii învață despre biodiversitate, cicluri naturale și importanța conservării mediului înconjurător. De exemplu, o excursie într-o pădure poate implica identificarea plantelor și a animalelor locale, învățarea despre impactul schimbărilor climatice și observarea directă a interacțiunilor din natură. Acest tip de experiență oferă o înțelegere mai adâncă și concretă a conceptelor ecologice.

O experiență captivantă de educație nonformală în mediul outdoor este data de "outdoor education camps" sau de taberele de educație outdoor. Acestea implică elevii într-o serie de activități în natură, cum ar fi cățărarea pe stânci, drumeții, orientarea și explorarea pe teren. Aceste activități nu doar dezvoltă abilități fizice, dar și stimulează curajul, încrederea în sine și capacitatea de a depăși limitele personale. De asemenea, taberele outdoor promovează interacțiunea socială și dezvoltă relații puternice între participanți.

3. Exemple concrete de activități educaționale în sistem outdoor

Activitățile educaționale desfășurate în sistem outdoor sunt diverse și captivante, având potențialul de a oferi elevilor experiențe de învățare memorabile și relevante. Iată câteva exemple concrete de astfel de activități:

1. Cercetarea Biologică: Elevii pot fi implicați în colectarea de probe, identificarea plantelor și animalelor, precum și în studierea diversității biologice dintr-un anumit ecosistem. Acest lucru poate fi realizat în grădini botanice, păduri sau chiar în campusul școlar, dezvoltându-le abilități de observație și înțelegere a interacțiunilor din natură.
2. Orientarea în Natură: Elevii pot învăța cum să folosească busole și hărți pentru a naviga prin mediul înconjurător. Cu ajutorul jocurilor de orientare, aceștia pot învăța să identifice puncte de reper, să urmeze trasee și să lucreze în echipă pentru a găsi destinația finală.
3. Proiecte de Ecologie Urbană: În orașe, elevii pot explora mediul urban și pot înțelege modul în care omul interacționează cu natura. Aceștia pot studia biodiversitatea urbană, sănătatea solului și calitatea aerului, contribuind astfel la înțelegerea impactului activităților umane asupra mediului.
4. Construirea de Adăposturi: Elevii pot învăța cum să-și construiască adăposturi folosind resurse naturale sau materiale limitate. Această activitate dezvoltă abilități practice, creativitate și gândire critică, în timp ce le oferă o înțelegere a necesităților de bază pentru supraviețuire în natură.
5. Studiarea Stilurilor Arhitecturale: Prin vizitarea clădirilor istorice și contemporane, elevii pot învăța despre stiluri arhitecturale, materiale de



FONDUL SOCIAL EUROPEAN
Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe
Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.
Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"
Număr contract: POCU/987/6/26/154071



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

construcție și evoluția urbanistică. Aceasta îi poate ajuta să înțeleagă interacțiunea dintre om și mediul construit.

6. Ateliere de Artă în Aer Liber: Elevii pot experimenta cu diferite medii artistice în mediul natural, cum ar fi pictura în aer liber sau sculptura din materiale găsite în natură. Aceste activități stimulează creativitatea și le oferă ocazia de a se conecta cu mediul într-un mod inedit.
7. Ședințe de Yoga sau Meditație: În natură, elevii pot participa la sesiuni de yoga sau meditație, dezvoltând abilități de concentrare, gestionare a stresului și conștientizare a propriilor emoții și senzații.
8. Activități de Reciclare și Conservare: Elevii pot fi implicați în activități de reciclare sau de îngrijire a mediului înconjurător, cum ar fi curățarea plajelor sau a pădurilor. Aceasta îi învață responsabilitate și contribuie la dezvoltarea lor ca cetățeni responsabili.

4. Explorarea beneficiilor activităților outdoor: exemple și impact

Activitățile outdoor reprezintă o modalitate captivantă și interactivă de a învăța, dezvolta abilități și a experimenta mediul înconjurător. Acestea pot varia de la simple plimbări în natură la provocări complexe și aventuri în aer liber. Acest eseu explorează diverse exemple de activități outdoor și impactul lor asupra dezvoltării personale și a înțelegerii mediului înconjurător.

Un exemplu clasic de activitate outdoor este excursia în natură. Prin plimbările prin păduri, munte sau lângă apă, oamenii au oportunitatea să se reconecteze cu natura și să experimenteze frumusețea ei. Aceasta nu numai că susține sănătatea fizică prin mișcare, ci și stimulează simțurile și oferă un sentiment de liniște și relaxare. Prin observarea plantelor, animalelor și fenomenelor naturale, se dezvoltă o înțelegere mai profundă a ecosistemelor și a legăturilor delicate dintre organismele vii și mediul înconjurător.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

În cadrul educației nonformale, activitățile outdoor sunt adesea utilizate pentru a dezvolta abilități de colaborare și lucrul în echipă. Jocurile de orientare și activitățile de supraviețuire, de exemplu, necesită comunicare eficientă și planificare coordonată între participanți. Aceste activități îi învață pe oameni să-și distribuie resursele, să ia decizii într-un mediu dinamic și să învețe unii de la alții pentru a-și atinge obiectivele comune.

În ceea ce privește programele de dezvoltare personală, activitățile outdoor pot fi utilizate pentru a depăși limitele personale și pentru a câștiga încredere în sine. Abordarea provocărilor precum cățărarea pe stânci sau traversarea obstacolelor în parcuri de aventură poate dezvolta reziliența și capacitatea de a face față situațiilor noi și dificile. Astfel de experiențe pot schimba percepția individului asupra propriei sale forțe interioare și pot servi ca exemple tangibile de realizare.

Pe lângă aspectele de dezvoltare personală, activitățile outdoor pot educa și în ceea ce privește sustenabilitatea și conservarea mediului înconjurător. Participarea la activități de ecoturism sau de curățare a mediului poate ajuta la conștientizarea impactului uman asupra naturii și la promovarea comportamentului responsabil față de mediu.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița

5. Metode interactive de predare: dezvoltarea educației prin angajare activă

Într-o lume în continuă schimbare, învățarea trebuie să fie mai mult decât transmiterea pasivă a informațiilor. Metodele interactive de predare reprezintă un paradis nou și necesar în educație, punând accentul pe angajarea activă a elevilor în procesul de învățare. Aceste metode promovează gândirea critică, creativitatea și colaborarea, dezvoltând astfel abilități care sunt esențiale pentru succesul în lumea de azi. Acest eseu explorează importanța și beneficiile metodelor interactive de predare.



1. Metodele de Grup și Colaborare: Metodele interactive încurajează colaborarea și comunicarea între elevi. Lucrul în grupuri, sesiunile de brainstorming și proiectele de echipă îi ajută pe elevi să își împartă ideile, să dezbată, să își argumenteze opiniile și să învețe să lucreze împreună. Aceasta promovează dezvoltarea abilităților sociale și a gândirii critice.
2. Învățarea Bazată pe Probleme: Această metodă implică rezolvarea unor probleme sau provocări complexe. Elevii sunt încurajați să identifice problemele, să găsească soluții și să își aplice cunoștințele în contexte reale. Această abordare dezvoltă abilități de analiză, sinteză și rezolvare a problemelor.
3. Studii de Caz și Analiza Situațiilor Reale: Studiile de caz aduc context real în clasă. Elevii sunt expuși la situații autentice și sunt încurajați să analizeze, să evalueze și să propună soluții. Această metodă dezvoltă abilități de luare a deciziilor și de aplicare a cunoștințelor în situații practice.
4. Jocurile Educaționale: Jocurile educaționale încurajează învățarea prin intermediul experiențelor interactive și captivante. Acestea pot aborda o gamă largă de subiecte,

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

de la matematică și științe la abilități de viață și cultură generală. Jocurile dezvoltă atât abilități cognitive, cât și abilități socio-emoționale, precum colaborarea și gestionarea stresului.

5. **Învățarea Bazată pe Experiență:** Elevii învață cel mai bine atunci când sunt implicați direct în activități. Prin intermediul experimentelor, demonstrațiilor sau vizitelor în teren, ei pot să exploreze și să înțeleagă subiectele în mod concret. Această metodă dezvoltă cunoștințele practice și înțelegerea profundă.

6. **Tehnologia în Predare:** Utilizarea tehnologiei, precum tabletele, computerele și proiectoarele interactive, poate să transforme procesul de învățare într-unul captivant și interactiv. Prin intermediul platformelor online, elevii pot să acceseze resurse, să participe la discuții și să colaboreze în mod virtual.

7. **Învățarea Peer-to-Peer:** Învățarea de la colegi este o metodă interactivă care încurajează schimbul de cunoștințe și perspective. Elevii pot să predea și să învețe unii de la alții, dezvoltând abilități de comunicare și încredere în sine.

8. **Dezbateri și Simulări:** Dezbaterile încurajează elevii să-și dezvolte abilitățile de argumentare și exprimare a opiniilor. Prin simulări de situații reale, elevii pot să exploreze diverse perspective și să înțeleagă mai bine complexitatea subiectelor.



FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

6. Explorarea educației outdoor: tehnici și practici din alte țări

Educația outdoor a devenit o abordare tot mai populară și eficientă în învățarea nonformală și dezvoltarea personală. Diverse țări din întreaga lume au dezvoltat tehnici inovatoare și practici captivante în domeniul educației în aer liber, care îmbină învățarea cu aventura și explorarea naturală. Aceste abordări redefinesc învățarea și oferă participanților oportunități valoroase de dezvoltare în mediul înconjurător.

Suedia: Friluftsliv - Conexiunea Profundă cu Natura

Suedia promovează conceptul de "friluftsliv", care se traduce ca "viața în aer liber". Această practică vizează promovarea legăturii omului cu natura prin activități outdoor precum drumeții, camping, cățărare și canotaj. Educația în aer liber este o parte esențială a sistemului educațional suedez, iar elevii petrec timp semnificativ în natură, învățând prin explorare directă. Experiența în cauză promovează starea de bine, dezvoltă abilități de supraviețuire și construiește legături puternice între indivizi și mediul lor înconjurător.

Japonia: Shinrin-Yoku - Baia în Pădure

În Japonia, tehnica numită "shinrin-yoku" sau "baia în pădure" a devenit populară pentru promovarea sănătății mentale și fizice. Participanții petrec timp în pădure pentru a se conecta cu natura prin toate simțurile. Această experiență relaxantă ajută la reducerea stresului, îmbunătățește starea de spirit și promovează atenția și creativitatea. Școlile japoneze au încorporat și ei această practică în curriculum-ul lor pentru a sprijini dezvoltarea echilibrată a elevilor.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Norvegia: Skogskole - Școala din Pădure

În Norvegia, a apărut conceptul de "skogskole" sau "școala din pădure". Acest concept implică desfășurarea cursurilor în natură, fie că vorbim despre matematică, știință sau arte. Elevii petrec timp în pădure, explorând și învățând prin experiențe practice. Această abordare încurajează învățarea holistică, dezvoltă creativitatea și sprijină legătura cu medii naturale variate.

Australia: Bush Schools - Școlile din Medii Naturale

Școlile din medii naturale sau "bush schools" au devenit o tendință în Australia, în special în comunitățile rurale. Aceste școli încurajează învățarea prin explorare și joc în medii naturale. Elevii învață abilități practice de supraviețuire, legătura cu natura și dezvoltă încrederea în sine prin experiențe în afara claselor tradiționale.

Statele Unite: Programul "Outward Bound" și Dezvoltarea Caracterului

În Statele Unite, programul "Outward Bound" este o inițiativă renumită de educație outdoor, care se concentrează pe dezvoltarea caracterului, a încrederii în sine și a abilităților de lider. Participanții sunt implicați în expediții în natură, în care trebuie să depășească obstacole fizice și mentale. Acest program încurajează asumarea riscurilor calculate, învățarea prin eșec și dezvoltarea calităților de lider și cooperare.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

7. Rolul vital al educației nonformale în școlile din România

În contextul modern al educației, conceptul de învățare s-a extins dincolo de clasicele bănci școlare și manuale, ajungând să abordeze și metode alternative și inovatoare. Educația nonformală joacă un rol vital în acest proces, oferind școlilor din România o modalitate de a completa învățarea tradițională și de a dezvolta elevii într-un mod holistic. Acest eseu explorează importanța educației nonformale în școlile românești și impactul său asupra dezvoltării individuale și societale.

Una dintre cele mai semnificative contribuții ale educației nonformale în școlile din România este abordarea holistică a învățării. Pe lângă cunoștințele academice, educația nonformală se concentrează pe dezvoltarea abilităților sociale, emoționale și practice. Elevii sunt încurajați să-și dezvolte gândirea critică, capacitatea de a rezolva probleme, abilitățile de comunicare și spiritul de echipă. Aceste abilități, esențiale într-o lume complexă și interconectată, contribuie la formarea unor indivizi pregătiți pentru provocările reale ale vieții.

Un alt avantaj major al educației nonformale în școlile din România este faptul că aceasta poate captiva interesul elevilor și îi poate motiva să învețe. Prin intermediul activităților interactive, a jocurilor de rol și a experiențelor practice, învățarea devine mai atractivă și mai personalizată. Elevii nu mai sunt simpli receptori de informație, ci devin participanți activi în propriul lor proces de învățare. Această implicare activă nu doar că crește nivelul de angajament, ci și îmbunătățește retenția și înțelegerea conținutului.

Un alt aspect important este că educația nonformală în școli promovează diversitatea și incluziunea. Aceasta poate fi adaptată pentru a răspunde nevoilor variate ale elevilor cu diferite abilități, interese și fundaluri culturale. Prin crearea unui mediu deschis și prietenos, în care fiecare elev se simte valorizat și înțeles, educația nonformală contribuie la construirea unei societăți mai unite și mai empate.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Pe lângă dezvoltarea individuală, educația nonformală în școli poate juca un rol important în construirea abilităților necesare pentru cetățenia activă și implicarea socială. Proiecte de voluntariat, dezbateri cu teme sociale și programe de educație civică sunt doar câteva exemple de activități nonformale care încurajează elevii să-și asume responsabilitatea în comunitatea lor și să contribuie pozitiv la societate.

8. Implementarea educației nonformale în sistemul educațional din România: o necesitate pentru dezvoltarea holistică

Educația nonformală reprezintă un pilon esențial în dezvoltarea holistică a individului, oferind oportunități valoroase de învățare și dezvoltare a abilităților în afara cadrului școlar tradițional. Implementarea eficientă a educației nonformale în sistemul educațional din România este esențială pentru a oferi elevilor o perspectivă mai largă și mai relevantă asupra învățării. Acest eseu explorează modalitățile în care educația nonformală ar trebui să fie integrată în sistemul de învățământ românesc.

În primul rând, pentru a asigura o implementare eficientă a educației nonformale, este crucial să existe o planificare și o coordonare adecvată între instituțiile educaționale și organizațiile non-guvernamentale sau specializate în educația nonformală. Colaborarea dintre aceste entități poate asigura o abordare coerentă și bine structurată, garantând că activitățile nonformale integrate în curriculum sunt relevante și adaptate la nevoile și interesele elevilor.

De asemenea, formarea cadrelor didactice și a educatorilor este o componentă-cheie în implementarea educației nonformale. Aceștia trebuie să fie familiarizați cu metodele nonformale, să înțeleagă beneficiile lor și să știe cum să le integreze în procesul de învățare. Workshops și programe de dezvoltare profesională pot ajuta cadrele didactice să-și îmbunătățească abilitățile de facilitare a activităților nonformale și să se adapteze la nevoile și preferințele elevilor.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

O strategie eficientă de implementare ar trebui să includă, de asemenea, flexibilitate și personalizare. Educația nonformală trebuie să fie adaptată nevoilor și caracteristicilor specifice ale elevilor. Să se țină cont de interesele și aptitudinile lor, astfel încât să existe o legătură semnificativă între experiențele de învățare și realitatea lor cotidiană.

O parte esențială a implementării educației nonformale este evaluarea. Deși educația nonformală pune mai mult accent pe proces decât pe rezultate, evaluările periodice pot oferi informații despre progresul elevilor și pot ajuta la ajustarea activităților pentru a se asigura că acestea își ating obiectivele propuse. Cu toate acestea, evaluările ar trebui să fie mai diversificate și să ia în considerare multiple aspecte ale dezvoltării individuale.



FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

9. Idei de activități educaționale în sistem outdoor, care se pot desfășura în mediul urban

Educația outdoor în mediul urban reprezintă o abordare inovatoare a învățării, care aduce activitățile educaționale dincolo de sălile de clasă și le integrează în mediul urban în care trăim. Aceasta poate să ofere o serie de beneficii semnificative pentru dezvoltarea personală și înțelegerea complexității vieții urbane. Iată câteva exemple concrete de educație outdoor în mediu urban:

Tururi Culturale și Istorice: Elevii pot fi implicați în tururi ghidate ale orașului lor, explorând monumente istorice, arhitectură urbană și obiective culturale. Aceste tururi le oferă oportunitatea de a învăța în mod interactiv despre istoria locală și influența sa asupra dezvoltării orașului.

Studii de Mediu Urban: Elevii pot studia efectele urbanizării asupra mediului înconjurător, evaluând calitatea aerului, apei și nivelul de zgomot. Această activitate poate stimula conștiința ecologică și înțelegerea impactului activităților umane asupra ecosistemului urban.

Proiecte de Planificare Urbană: Elevii pot fi implicați în proiecte de planificare urbană, unde învață despre dezvoltarea urbană sustenabilă, amenajarea spațiilor publice și proiectarea infrastructurii. Acest lucru îi ajută să înțeleagă procesele implicate în crearea și gestionarea orașelor.

Activități de Street Art și Grafică Urbană: Prin organizarea atelierelor de street art sau de grafică urbană, elevii pot exprima creativitatea și pot contribui la decorarea spațiilor urbane. Aceasta îi încurajează să își exprime opinia și să participe activ în viața culturală a orașului.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Studierea Demografiei Urbane: Elevii pot investiga demografia orașului, învățând despre diversitatea culturală, migrația și compoziția socială a comunităților urbane. Acest aspect poate contribui la dezvoltarea unei înțelegeri mai profunde și tolerante a societății.

Participarea la Activități Sociale: Elevii pot fi implicați în activități sociale, cum ar fi voluntariatul în adăposturi pentru persoane fără adăpost sau organizarea de acțiuni caritabile în oraș. Aceasta îi învață empatie și responsabilitate socială.

Sesiuni de Fotografie Urbană: Prin intermediul sesiunilor de fotografie urbană, elevii pot să surprindă aspecte unice ale orașului lor, să exploreze diversitatea urbană și să dezvolte abilități artistice.

Experiențe Culinare și Alimentație Urbană Sustenabilă: Prin vizitarea piețelor locale sau a grădinilor urbane, elevii pot învăța despre sursa de hrană și importanța unei alimentații sănătoase și durabile în oraș.



FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

10. Idei de activități educaționale în sistem outdoor, care se pot desfășura în mediul rural

Educația outdoor în mediul rural are o importanță deosebită, deoarece oferă oportunități unice de învățare și dezvoltare într-un cadru natural și autentic. Această abordare poate contribui la valorificarea resurselor locale și la dezvoltarea comunităților rurale, în timp ce îmbogățește experiențele educaționale ale elevilor. Iată câteva exemple concrete de educație outdoor în mediul rural:

1. **Agricultură și Grădinărit:** Elevii pot învăța abilități practice de grădinărit și agricultură prin intermediul activităților outdoor. Participarea la lucrările de grădină sau la recoltarea culturilor le poate oferi o înțelegere mai profundă a ciclului de viață al plantelor și a importanței agriculturii pentru hrana locală.
2. **Excursii în Natură:** Elevii din mediul rural pot avea oportunitatea de a explora natura din împrejurimile lor prin excursii în păduri, pe dealuri sau pe malul râurilor. Aceste excursii pot fi folosite pentru a studia biodiversitatea locală, ciclurile naturale și relația dintre oameni și mediul înconjurător.
3. **Cunoașterea Tradițiilor și Culturii Locale:** Prin intermediul interacțiunii cu comunitatea locală, elevii pot învăța despre tradițiile, meșteșugurile și istoria regiunii lor. Acest lucru poate contribui la păstrarea și promovarea patrimoniului cultural și la dezvoltarea sentimentului de apartenență la locul natal.
4. **Activități de Orientare:** În mediul rural, activitățile de orientare pot fi adaptate pentru a explora satele și drumurile de țară. Elevii pot învăța să

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

folosească busole și hărți pentru a se orienta și pot descoperi frumusețea și particularitățile locurilor într-un mod interactiv.

5. **Construirea și Repararea:** Prin implicarea în proiecte de construcție sau reparații de utilități locale, elevii pot învăța abilități practice de lucru cu unelte și materiale. Aceste proiecte pot contribui la îmbunătățirea infrastructurii din comunitate.
6. **Experiențe în Agricultură Sustenabilă:** Elevii pot învăța despre principiile agriculturii sustenabile prin intermediul interacțiunii cu fermierii locali sau prin participarea la proiecte de conservare a solului și a resurselor.
7. **Ateliere de Artă și Meșteșuguri Tradiționale:** Elevii pot fi implicați în ateliere de artă și meșteșuguri specifice zonei rurale în care trăiesc. Învăță astfel despre tehnici tradiționale și pot dezvolta abilități artistice și creative.
8. **Excursii în Ferme și Grădini Zoologice:** Elevii pot vizita fermele locale sau grădinile zoologice pentru a învăța despre animalele domestice și sălbatice, despre ciclul de viață al acestora și importanța conservării biodiversității.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

11. Importanța educației nonformale în dezvoltarea psiho-afectivă a copiilor

Educația nonformală reprezintă o componentă esențială în dezvoltarea holistică a copiilor, având un impact semnificativ asupra dezvoltării lor psiho-afective. Pe lângă cunoștințe și abilități academice, dezvoltarea emoțională, socială și cognitivă este crucială pentru formarea indivizilor echilibrați și adaptați la provocările vieții. Acest eseu explorează importanța educației nonformale în dezvoltarea psiho-afectivă a copiilor și modul în care aceasta contribuie la formarea personalității și a competențelor sociale.

Una dintre cele mai importante contribuții ale educației nonformale în dezvoltarea psiho-afectivă a copiilor este dezvoltarea abilităților sociale și emoționale. Prin intermediul activităților nonformale, copiii învață să-și recunoască propriile emoții și să le gestioneze într-un mod sănătos. De asemenea, dezvoltă empatie, înțelegere pentru sentimentele celorlalți și abilități de comunicare eficientă. Aceste abilități sociale și emoționale le sunt esențiale pentru relații sănătoase și pentru integrarea în societate.

Educația nonformală învață copiii să coopereze și să lucreze în echipă. Prin intermediul jocurilor și activităților de grup, copiii învață să-și împartă resursele, să negocieze, să asculte și să ia în considerare punctele de vedere ale celorlalți. Aceste experiențe îi pregătesc pentru colaborarea în echipă și pentru gestionarea conflictelor într-un mod constructiv.

Totodată, educația nonformală le oferă copiilor oportunități de a-și dezvolta încrederea în sine și stima de sine. Prin abordarea activităților nonformale, într-un mediu prietenos și deschis, copiii învață să-și depășească limitele, să-și descopere talentele și să-și dobândească încrederea în propriile abilități. Această încredere în sine se reflectă în toate aspectele vieții lor și îi ajută să-și atingă potențialul maxim.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

În același timp, educația nonformală îi învață pe copii să fie deschiși la experiențe noi și să își dezvolte curiozitatea. Prin explorarea diferitelor activități, copiii învață să-și pună întrebări, să caute răspunsuri și să descopere lumea înconjurătoare într-un mod interactiv și captivant. Aceasta îi încurajează să fie în permanență deschiși la învățare și dezvoltare personală.

12. Metode și tehnici de creștere a gradului de participare în școală prin educație nonformală

Cresterea gradului de participare al elevilor în cadrul școlii este esențială pentru dezvoltarea lor holistică și pentru îmbunătățirea calității educației. Educația nonformală reprezintă o abordare eficientă pentru stimularea participării active a elevilor, întrucât promovează învățarea interactivă, colaborarea și implicarea directă în procesul educațional. Acest eseu explorează metode și tehnici specifice de creștere a gradului de participare în școală prin educație nonformală.

1. Metode de Învățare Activă: Educația nonformală pune accent pe învățarea activă, unde elevii sunt implicați activ în procesul de învățare și sunt provocați să-și aplice cunoștințele în situații practice. Metodele precum învățarea bazată pe proiecte, învățarea prin descoperire și învățarea prin jocuri îi motivează pe elevi să participe activ și să-și dezvolte abilități critice și creative.

2. Dezbateri și Discuții Deschise: Organizarea dezbaterilor și discuțiilor deschise în clasă poate încuraja elevii să-și exprime opiniile și să dezbată subiecte relevante. Această abordare îi implică în procesul decizional, dezvoltându-le gândirea critică și abilitățile de comunicare.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN
Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe
Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.
Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"
Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

3. Învățarea Colaborativă: Prin învățarea colaborativă, elevii lucrează în grupuri mici pentru a rezolva sarcini și provocări. Aceasta îi ajută să își dezvolte abilitățile de colaborare, să împărtășească idei și să își sprijine colegii în procesul de învățare.

4. Proiecte Creative și Artă: Activitățile creative precum desenul, pictura, muzica sau teatrul pot fi integrate în procesul educațional pentru a stimula creativitatea și exprimarea personală a elevilor. Aceste proiecte îi motivează să participe activ și să-și dezvolte potențialul artistic.

5. Invitarea de Speakeri și Experti: Aducerea de oaspeți din diverse domenii pentru a vorbi cu elevii despre experiențele lor poate să îi inspire și să le ofere o perspectivă reală asupra diferitelor cariere și aspecte ale vieții. Acest tip de activitate îi implică într-un mod tangibil în învățare și îi motivează să se gândească la viitor.

6. Excursii și Vizite Educaționale:

Organizarea de excursii în locuri relevante, cum ar fi muzee, centre de știință sau fabrici, le oferă elevilor ocazia de a învăța prin experiențe directe. Aceste vizite îi fac să se implice activ în învățare și să își extindă cunoștințele dincolo de clasă.

7. Dezbateri Etice și Sociale:

Discuțiile pe teme etice sau sociale îi încurajează pe elevi să reflecteze și să își formeze opinii despre probleme complexe din societate. Aceasta îi implică în dezbateri și îi ajută să dezvolte înțelegerea contextuală.



FONDUL SOCIAL EUROPEAN
Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe
Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.
Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"
Număr contract: POCU/987/6/26/154071



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

8. Grupuri de Lucru și Proiecte de Serviciu Comunitar: Formarea grupurilor de lucru pentru a aborda probleme și proiecte concrete în comunitate poate stimula participarea activă și responsabilitatea socială. Prin intermediul proiectelor de serviciu comunitar, elevii pot învăța să contribuie pozitiv la societate.

13. Metode și tehnici de scădere a gradului de risc de abandon școlar prin educația nonformală

Una dintre provocările majore ale sistemelor educaționale este rata ridicată a abandonului școlar. Educația nonformală poate juca un rol esențial în reducerea acestui risc prin abordarea neconvențională și adaptată la nevoile individuale ale elevilor. Această abordare permite identificarea factorilor de risc și oferă intervenții personalizate pentru a-i ajuta pe elevi să rămână implicați și motivați în procesul de învățare. Acest eseu explorează metode și tehnici specifice de scădere a gradului de risc de abandon școlar prin educația nonformală.

1. Mentorat și Consiliere Individuală: Implementarea programelor de mentorat și consiliere individuală permite elevilor să se conecteze cu adulți de încredere care îi pot ghida și sprijini pe parcursul studiilor lor. Acești mentori pot ajuta la identificarea problemelor academice sau personale și pot oferi sfaturi pentru a depăși dificultățile.

2. Învățare Personalizată: Educația nonformală poate să se adapteze la ritmul și stilul de învățare al fiecărui elev. Prin intermediul metodelor personalizate de învățare, elevii pot explora subiectele care îi interesează și pot avea o înțelegere mai profundă a conținutului.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

3. Învățarea Prin Proiecte: Activitățile bazate pe proiecte permit elevilor să aplice cunoștințele în contexte reale și să dezvolte abilități practice. Acest tip de învățare îi motivează să fie activi și angajați, văzând rezultate tangibile ale muncii lor.

4. Ateliere Creative și Artistice: Atelierele de artă, teatru, muzică sau alte activități creative pot să ajute elevii să-și descopere pasiunile și să dezvolte încrederea în sine. Aceste activități pot să fie un motiv în plus pentru a rămâne implicați în școală.

5. Învățare Experiențială: Prin intermediul excursiilor, vizitelor la muzee sau întâlnirilor cu profesioniști din diverse domenii, elevii pot să învețe din experiențe practice și să vadă legătura dintre școală și lumea reală.

6. Proiecte de Serviciu Comunitar: Implicarea în proiecte de serviciu comunitar le oferă elevilor ocazia să contribuie pozitiv la comunitatea lor și să se simtă valorizați. Aceasta poate să îi motiveze să continue studiile pentru a putea aduce schimbări pozitive în societate.

7. Program de Reintegrare Școlară: Pentru elevii care au părăsit școala și doresc să se întoarcă, un program de reintegrare școlară prin educație nonformală poate să ofere oportunități de învățare adaptate la nivelul lor actual și să le permită să-și recupereze încrederea în propriile abilități.

8. Focus pe Dezvoltarea Competențelor de Viață: Educația nonformală poate să ofere elevilor abilitățile practice necesare pentru a se descurca în viață, cum ar fi gestionarea financiară, rezolvarea conflictelor sau abilități de comunicare. Aceste competențe îi pregătesc pentru succes în viața de zi cu zi.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

14. Metode și tehnici de dezvoltare personală pentru elevi prin educația nonformală în sistemul outdoor

Educația nonformală în sistemul outdoor oferă oportunități unice de dezvoltare personală pentru elevi, întrucât îi scoate din mediul școlar tradițional și îi implică în experiențe practice și captivante. Această abordare încurajează învățarea holistică și dezvoltarea competențelor sociale, emoționale și cognitive. Iată câteva metode și tehnici specifice de dezvoltare personală pentru elevi prin educația nonformală în sistemul outdoor:

1. Team-Building și Activități de Colaborare: Organizarea activităților de team-building, cum ar fi jocuri cu sarcini de grup sau activități de rezolvare a problemelor, îi ajută pe elevi să învețe să colaboreze eficient, să comunice și să lucreze în echipă. Aceste activități dezvoltă spiritul de echipă și încrederea în sine, promovând dezvoltarea relațiilor interpersonale pozitive.

2. Orientare și Navigație în Natură: Activitățile de orientare în natură implică navigarea cu harta și busola sau folosirea tehnologiei GPS pentru a găsi puncte de control într-un mediu outdoor. Această experiență dezvoltă abilități de planificare, luare a deciziilor și rezolvare a problemelor.

3. Abilități de Supraviețuire și Campare: Elevii pot învăța abilități de supraviețuire în natură, cum ar fi construirea unui adăpost, găsirea apei și aprinderea focului. Aceste activități dezvoltă încrederea în propriile abilități și îi învață să facă față provocărilor.

4. Jocuri de Rol și Simulări: Prin intermediul jocurilor de rol și a simulărilor, elevii pot să experimenteze diverse scenarii și să-și dezvolte abilitățile de luare a deciziilor și

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

rezolvare a conflictelor. Aceste activități îi ajută să înțeleagă consecințele acțiunilor lor și să dezvolte empatie.

5. Activități de Mindfulness și Conectare cu Natura: Sesiunile de mindfulness și momentele de conectare cu natura pot să ajute elevii să-și dezvolte abilitățile de conștientizare a propriei persoane și să-și regleze stările emoționale. Aceste practici îi ajută să dezvolte reziliența și să facă față stresului.

6. Proiecte de Mediu și Sustenabilitate: Elevii pot să participe la proiecte de protejare a mediului și de promovare a sustenabilității în mediul outdoor. Aceste proiecte dezvoltă conștiința ecologică și îi învață să aibă grijă de mediul înconjurător.

7. Activități de Artă și Creativitate: Atelierele de artă în aer liber pot să îi încurajeze pe elevi să-și exprime creativitatea și să-și dezvolte abilitățile artistice. Aceste activități dezvoltă gândirea laterală și încurajează explorarea.

8. Deconectare Digitală: Activitățile outdoor pot să ofere ocazia de a se deconecta de la dispozitivele digitale și de a se conecta cu mediul înconjurător și cu ceilalți colegi. Aceasta îi învață să fie prezenți și să se bucure de momentele reale.

9. Reflecție și Învățare Din Experiență: Încheierea activităților cu sesiuni de reflecție îi ajută pe elevi să-și evalueze experiențele, să înțeleagă ce au învățat și cum pot aplica aceste învățăminte în viața de zi cu zi.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

15. Despre magia naturii în sensul sprijinirii auto-exprimării: explorând lumea prin educația outdoor

Câteodată, în agitația și zgomotul cotidian, uităm să ne oprim și să privim în jurul nostru. Uităm să ne conectăm cu frumusețea și sălbăticia naturii care ne înconjoară. Cu toate acestea, există un mod minunat prin care putem învăța, crește și ne exprima într-un mod unic și autentic - prin educația outdoor. Magia naturii este o școală care ne învață lecții prețioase despre noi înșine și despre lumea în care trăim.

Atunci când pășim în natură, ne simțim imediat o legătură specială. Aerul proaspăt, mirosurile pământului și cântecul păsărilor ne învăluie simțurile, invitându-ne să ne deschidem inimile și mințile. Educația outdoor ne încurajează să ne explorăm curiozitatea și să ne lăsăm captivați de frumusețea peisajelor naturale. Fie că este vorba de o pădure misterioasă, de un pârau lin, sau de vârful unui munte înalt, fiecare colț al naturii ascunde înțelepciune și inspirație.

Această formă de educație nu se limitează la cunoștințe teoretice, ci ne pune direct în contact cu învățăturile vieții. În timp ce urmărim râurile ce-și găsesc drumul printre pietre sau observăm cum păsările zboară în formații elegante, învățăm despre adaptabilitate, colaborare și frumusețea diversității. În natură, lecțiile nu sunt doar în cărți, ci în fiecare crenguță, fiecare picătură de rouă și fiecare fulg de zăpadă.

Un aspect esențial al educației outdoor este dezvoltarea auto-exprimării. Când pășim într-un mediu natural, suntem încurajați să ne exprimăm creativitatea prin desene, poezii, scrieri sau alte forme artistice. Frumusețea și complexitatea naturii ne stimulează imaginația și ne inspiră să creăm. Ne putem exprima gândurile, trăirile și viziunile noastre într-un mod autentic, folosind natura ca sursă de inspirație.

În plus, educația outdoor ne pune în fața provocărilor. Traseele dificile de drumeții sau activitățile în echipă necesită reziliență și perseverență. În fața acestor provocări, descoperim noi niveluri de încredere în sine și putere interioară.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Capacitatea de a învinge obstacolele în natură ne învață că suntem mai puternici decât ne putem imagina și că putem transforma această putere în cuvinte și acțiuni.

Educația outdoor este un adevărat dar pentru noi, ființele umane. Ea ne aduce înapoi la rădăcinile noastre, ne ajută să ne regăsim esența și ne încurajează să ne exprimăm într-un mod autentic și profund. Prin intermediul educației outdoor, descoperim că suntem parte dintr-un lanț mai mare de viață și că fiecare pas pe care-l facem în natură ne învață ceva nou despre noi înșine și despre lumea din jurul nostru. Deci, să ne deschidem sufletele și să explorăm această minunată școală a naturii, unde fiecare răsărit de soare și fiecare adiere de vânt ne aduce o lecție neprețuită.

16. Exemple de jocuri și activități interactive

*Prof. Elena Larisa Toma
Școala Gimnazială „Traian” Craiova*

16.1. JOCURI DE CUNOAȘTERE

MINGEA FIERBINTE

- Toată lumea stă într-un cerc, iar persoana care prinde mingea „fierbinte” trebuie să se prezinte rapid: numele, țara, preferințele și apoi să arunce mingea altcuiva pentru a evita să fie „arsă”.

UN NUME, UN GEST

- Fiecare persoană își spune numele însoțit de un gest.
- Restul grupului repetă numele și copiază gestul corpului.
- Participanții trebuie să își amintească numele din spatele gestului.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

ALEGE POTRIVIT!

Activitatea 1

- Umflă un balon și scrie-ți numele pe el.
- Aruncă-le în aer și joacă-te cu ele pentru câteva minute. (Muzică în fundal.)
- Niciun balon nu trebuie să atingă pământul.
- Când muzica se oprește, fiecare trebuie să prindă un balon și să-l dea proprietarului.

Activitatea 2

- Umflă un balon și scrie prima și ultima literă a numelui tău.
- Aruncă-l pe podea.
- Cineva amestecă toate baloanele.
- După ce sunt amestecate, mergi și găsește-ți propriul balon.

Toate baloanele sunt de aceeași culoare.

Nivelul 2: Alege unul și găsește proprietarul.

CUM MĂ VĂD CEIALȚI

Este un exercițiu bun pentru a construi încrederea în sine, a construi echipe și a identifica punctele forte.

- Fiecare persoană primește o foaie de hârtie albă lipită pe spate.
- Cereți elevilor să se miște prin sală și să scrie pe hârtia altora prima impresie sau calitățile pe care le apreciază cel mai mult la acea persoană. (Trebuie să fie doar trăsături POZITIVE.)
- Permiteți până la 10 minute, în funcție de numărul de elevi.
- După aceea, fiecare își recitește hârtia și află ce au învățat despre ei înșiși. (Oamenii pot reflecta asupra a ceea ce cred că lipsește de pe listă sau dacă există vreo surpriză pentru ei.)

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

GĂSEȘTE-ȚI PERSOANA !

- Cine are aceeași lună de naștere ca tine?
- Cine are aceeași pasiune ca tine?
- Cine are aceeași culoare preferată ca tine?
- Cine are aceeași înălțime ca tine?
- Cine are același scriitor preferat ca tine?
- Cine iubește să mănânce aceleași mâncăruri?
- Cine joacă aceleași jocuri?

CONFESIUNI ADEVĂRATE

- Începe prin a da fiecărui participant 10 bețișoare sau alte obiecte de numerotat.
- Cere primului participant să vorbească despre ceva ce nu a făcut niciodată, de exemplu, „Nu am traversat niciodată pe roșu.”
- După afirmație, orice persoană din grup care a traversat pe roșu trebuie să cedeze un bețișor pentru „cufărul comun”.
- Apoi, următorul participant împărtășește un lucru pe care nu l-a făcut niciodată și, din nou, orice persoană care l-a făcut pierde un bețișor. Dezvăluirile continuă în jurul camerei până când cineva rămâne fără niciun bețișor.

PROVOCAREA PRESUPUNERILOR

- Cereți fiecărei persoane să scrie (preferabil cu litere mari) ceva neobișnuit sau ce nimeni nu ar ghici despre ea. (De exemplu: să fie expert în ciuperci, să colecteze șervețele etc.)
- Apoi, citiți-le și întrebați grupul să discute și să ghicească cui îi aparține acel fapt.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

- „Proprietarul” faptului neobișnuit trebuie să îi facă pe oameni să creadă că nu este acea persoană.
- În final, toată lumea trebuie să decidă și să dea hârtia persoanei potrivite.
- Grupul „câștigă” pentru fiecare fapt corect atribuit, în timp ce indivizii „câștigă” dacă au reușit să evite să li se atribuiască faptul corect.

16.2. JOCURI CARE POT FI ADAPTATE DIFERITELOR SUBIECTE DE PREDARE

AMNEZIE – Joc foarte activ și uneori zgomotos

- Există multe variante ale acestui joc, dar principiul rămâne același. Fiecare participant are numele unei persoane celebre (reale sau fictive) lipit pe spate (sau pe frunte) în așa fel încât toți ceilalți pot vedea numele, dar nu și persoana respectivă. Prin întrebări la care se poate răspunde cu „Da” sau „Nu”, fiecare trebuie să afle cine este. (Pot fi folosite și subiecte legate de materia de predare.)

PARIAZĂ - Potrivit pentru revizuirea cunoștințelor și implicarea elevilor

- Elevii sunt împărțiți în două grupuri și primesc o sumă de bani ipotetică (ex.: 100 Euro).
- Profesorul pregătește o listă de întrebări pe tema dorită.

Elevii trebuie să parieze o parte din banii lor înainte de a ști întrebarea. Dacă răspunsul este corect, suma pariată se adaugă la totalul grupului; dacă este greșit, se scade suma pariată.

GHICEȘTE PERSONA

- Elevii scriu trei nume de persoane celebre (din orice domeniu) pe hârtii separate.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

- Numele sunt amestecate într-o pălărie/sac. Clasele sunt împărțite în două grupuri. Fiecare jucător trage un nume și încearcă să-l descrie fără a spune numele propriu-zis. (Se poate adapta pentru subiecte de predare.)

GĂSEȘTE JUMĂTATEA TA

- Profesorul scrie propoziții/formule și le separă în jumătăți pe hârtii adezive. Fiecare jumătate este lipită pe spatele unui elev.
- Elevii trebuie să întrebe colegii întrebări pentru a găsi cealaltă jumătate și a completa propoziția/formula.

PUZZLE-UL

- Profesorul pregătește cinci subiecte legate de lecția predată.
- Alege cinci elevi care sunt capabili să introducă aceste subiecte colegilor lor. Chiar dacă sunt siguri pe subiect, li se oferă informații scrise pentru a răspunde eventualelor întrebări.
- Restul elevilor sunt împărțiți în cinci grupuri. Fiecare elev-expert merge la un grup, prezintă subiectul și răspunde la întrebări timp de 5 minute. După aceea, schimbă grupul.
- La final, clasele/grupurile răspund la întrebări sau rezolvă un test despre subiectele discutate.

VÂNĂTOAREA DE COMORI

- Creează întrebări, exerciții de completare sau alte sarcini.
- Ascunde răspunsurile sau informațiile necesare prin clasă. Elevii, împărțiți în grupuri mici, trebuie să caute răspunsurile.
- Răspunsurile pot fi găsite în manuale, enciclopedii sau online. Activitatea poate fi extinsă în afara clasei, dar va necesita mai multă pregătire.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

CHESTIONARE CU RĂSPUNSURI AMUZANTE

- Creează un test pe un subiect dorit, adăugând răspunsuri evident greșite sau amuzante la opțiunile multiple.
- Parcurge testul cu elevii pentru a consolida răspunsurile corecte.

PISICA CARE DISPARE

- Pregătește un set de întrebări. Desenează o pisică simplă pe tablă și împarte tablă în două secțiuni: una pentru profesor și una pentru elevi.
- Dacă elevii răspund greșit, șterge o parte din pisica lor. Dacă răspund corect, șterge o parte din pisica ta. Jocul continuă până când una dintre pisici dispare complet.

GĂSEȘTE SENSUL

- Elevii trebuie să analizeze un fragment de text în care toate spațiile dintre cuvinte au fost eliminate. Profesorul le dă fiecărui elev textul și le cere să răspundă la întrebarea de sub text. Poate fi mai distractiv dacă profesorul stabilește un timp pentru îndeplinirea sarcinii.

CUTIA MISTERIOASĂ

Acesta este un joc de revizuire pe echipe, în care grupurile primesc întrebări. Dacă răspund corect, pot alege o „cutie” de deschis pentru puncte. Partea grozavă a acestui joc este că oricine poate câștiga

- lată o sugestie pentru împărțirea punctelor în cutii:
- trei cutii cu câte 50 de puncte fiecare
- patru cutii cu câte 25 de puncte fiecare
- patru cutii cu câte 20 de puncte fiecare

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

- patru cutii cu câte 15 puncte fiecare
- patru cutii cu câte 10 puncte fiecare
- cinci cutii cu câte 5 puncte fiecare
- cinci cutii cu câte 0 puncte fiecare

JOCUL LUMII

- Clasa este împărțită în două sau trei grupuri egale.
- Un jucător din primul grup vine în fața clasei și se așează cu fața spre echipa sa, având spatele la tablă.
- Profesorul scrie un cuvânt pe tablă, legat de lecția precedentă.
- Echipa poate da indicii jucătorului despre cuvânt, dar nu trebuie să spună nicio parte a cuvântului care este scris pe tablă.
- Jucătorul/echipa primește un punct dacă ghicește cuvântul într-un minut (mai mult sau mai puțin, în funcție de nivelul clasei).

ÎNTREBĂRI ȘI RĂSPUNSURI

- Împărțiți clasa în două grupuri egale.
- Dați unui grup doar întrebări legate de subiect, iar celuilalt grup răspunsurile la întrebări.
- Elevii trebuie să se plimbe prin clasă și să afle cine este partenerul lor.
- Seturile de întrebări/răspunsuri nu ar trebui să fie prea ușoare, altfel activitatea se va încheia foarte repede."

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

16.3. JOCURI DE ENERGIZARE

CENTIPEDUL

- Echipa stă într-un rând, unul în spatele celui alt.
- Picioarele tuturor sunt legate între ele (cu sfori sau altă metodă).
- Trebuie să parcurgă un traseu cu obstacole ca un „centiped”.

STABILITATEA

- Fiecare participant se prezintă în timp ce stă într-un picior.
- Grupul trebuie să demonstreze cât de bine își menține echilibrul într-o situație complicată.

INTERPRETUL

- Un membru al echipei este legat la ochi.
- Ceilalți trebuie să-l ghideze verbal pentru a îndeplini o sarcină: să construiască ceva, să meargă pe un traseu format din scaune, să recunoască persoane după voce etc.

ÎMPACHETAȚI CADOUL

- Două persoane trebuie să împacheteze un cadou.
- Fiecare are câte o mână la spate.

CONURILE DE ÎNGHEȚATĂ

- Echipa trebuie să se prefacă că sunt vânzători de înghețată la un meci de fotbal.
- Este frig și nimeni nu vrea să cumpere.
- Într-un minut trebuie să creeze o strategie de vânzare și apoi să o prezinte.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

CEA MAI CONFUZĂ PROVOCARE

- Dați echipei o carte de telefon și spuneți: „Aveți 5 minute. Timpul începe acum.”

PODUL INSTABIL

- Construiește un pod de cel puțin 30 cm lungime, care să atingă solul doar la capete.
- Materiale permise: paie și agrafe de birou.

CURSA CU BALONUL

- Fiecare pereche stă spate în spate cu un balon între ei.
- Trebuie să ajungă de la un capăt la altul al camerei fără să scape balonul.

BALONUL ȘI PIXUL

- Dați fiecărei persoane un balon și un pix, apoi cereți participanților să-și umfle baloanele.
- Odată ce toate baloanele sunt umflate și toată lumea este pregătită, spuneți următoarele:

"Aveți 1 minut după ce spun «Start». După ce minutul s-a terminat, persoana care încă mai are balonul intact deasupra capului este câștigătoarea acestui joc. - Start!"

- Pentru ca această activitate să funcționeze, trainerul NU trebuie să le spună participanților că pot folosi pixurile pentru a sparge baloanele celorlalți.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

FORMELE GEOMETRICE

- Până la nouă participanți pot juca jocul.
- Este necesară o cameră destul de mare, în care toate obstacolele de pe podea să fie îndepărtate.
- Participanții sunt mai întâi rugați să poarte o bandă la ochi; dacă cineva refuză, poate să își asume rolul de „observator” în joc.
- Apoi, o coardă lungă din nailon este legată capăt la capăt pentru a forma un cerc continuu.
- Participanții cu ochii închiși sunt conduși către coardă și sunt rugați să o apuce.
- Instructorul le cere apoi grupului să formeze un triunghi cu coarda de nailon sau orice altă figură geometrică simplă.

JOCUL CU HÂRTIE ȘI PAIE

- Participanții se împart în echipe.
- Fiecare echipă formează un șir și plasează o bucată de carton la începutul liniei.
- Fiecare membru al echipei are un pai pentru băut sau o trestie.
- Când începe jocul, prima persoană trebuie să ridice bucata de carton aspirând prin pai. Apoi, trebuie să o transmită următorului membru al echipei folosind aceeași metodă.
- Dacă bucata de carton cade, aceasta se întoarce la prima persoană și întreaga secvență trebuie să înceapă din nou.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

JOCURI CU BALOANE

- Un balon este ținut între picioare și trecut următorului jucător fără ca acesta să atingă podeaua.
- Se organizează o cursă de ștafetă în care balonul este trecut între picioarele jucătorilor.
- Un balon este trecut de-a lungul rândului folosind două furculițe.
- Un balon este dus către poarta adversarilor folosind o lingură de gătit sau mai multe linguri.
- Un jucător trebuie să mențină balonul în aer lovindu-l cu degetele (ținerea balonului nu este permisă) în timp ce își dă jos puloverul. Când termină, următorul jucător preia balonul și face același lucru. Câștigă echipa care poate menține balonul în aer cel mai mult timp.
- Leagă un fir de aproximativ 30 cm de un balon, apoi leagă-l de glezna jucătorului. Toți jucătorii trebuie să încerce să calce și să spargă baloanele celorlalți. Un jucător al cărui balon se sparge este eliminat. Se pot forma echipe folosind baloane de aceeași culoare pentru fiecare echipă.
- Doi jucători alegă ținând un prosop pe care este așezat un balon. Prosopul trebuie ținut întins astfel încât balonul să rămână deasupra și să nu fie prins în prosop ca într-o plasă.
- Balonul trebuie aruncat de pe un prosop și prins de următorii jucători.
- Doi jucători formează o echipă. Un balon este ținut între frunțile lor. Pe terenul de joc sau pe pista de curse sunt împrăștiați cartofi, pietre pictate sau alte obiecte. Fiecare echipă trebuie să adune obiectele cât mai repede posibil, desigur, fără a lăsa balonul să cadă pe jos.
- Oamenii trebuie să alerge spre centrul cercului când muzica se oprește și să apuce un balon. Deoarece există un balon mai puțin decât numărul de jucători, jucătorul care nu apucă un balon iese din joc.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

- Fiecare membru al echipei primește un balon care este plasat între burțile jucătorilor din echipă. La semnal, întreaga echipă trebuie să alerge împreună astfel încât niciun balon să nu cadă pe jos. Nu este permis să se țină baloanele cu mâinile. Pentru fiecare balon care trece linia de finish, se acordă 1 punct.

JOCUL CU PĂTURA

- Împărțiți grupul în două echipe de dimensiuni aproximativ egale.
- Fiecare echipă se va așeza pe părțile opuse ale camerei și, împreună cu un co-facilitator sau cu un participant care poate ajuta dacă sunteți singur la conducere, veți ține o pătură întinsă pe mijlocul camerei.
- Întrebați participanții dacă se pot vedea între ei. Dacă pot, cereți-le să se apropie mai mult.
- Acum, explicați că echipele trebuie să aleagă în tăcere o persoană care va reprezenta echipa, iar acea persoană va veni în fața grupului lor.

RUPEREA HÂRTIEI

Aceasta este o modalitate bună de a începe o discuție despre comunicare și percepția diferită a aceleiași situații.

- Cereți elevilor să ia o foaie A4 și să o țină în fața lor. Pot să își țină ochii închiși și să asculte cu atenție sau pur și simplu să asculte cu atenție. Nu trebuie să acorde atenție celorlalți. Ei trebuie să urmeze instrucțiunile, dar nu au voie să pună întrebări.

„Îndoțiți-vă hârtia pe jumătate. Rupeți colțul din stânga sus. Rotiți-o și îndoțiți-o din nou pe jumătate. Rupeți colțul din dreapta jos...”

- Instrucțiunile pot continua cât timp dorește profesorul. La final, toți elevii compară formele hârtiei lor.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

16.4. JOCURI LA FINALUL ACTIVITĂȚILOR

REFLECȚIA ASUPRA ZILEI

Această activitate ar trebui să fie relativ ușoară, fără prea multă presiune pentru a o face corect. Lucrul important este ca ei să se gândească la lecție.

- Pentru a ajuta oamenii să reflecteze asupra activităților din ziua respectivă, fă un mingea din hârtie și cere grupului să o arunce unii altora pe rând.
- Când au mingea, fiecare student trebuie să se gândească la un lucru pe care l-au învățat în timpul lecției. Poate fi un cuvânt de vocabular, o informație factuală sau chiar o atitudine.

COADA LA IEȘIRE

- Oamenii se așază la coadă pentru a ieși la sfârșitul activității.
- Fiecare dintre ei primește o întrebare scurtă și ușoară.
- Dacă știu răspunsul, pot pleca; dacă nu, se duc la sfârșitul cozii și așteaptă încă o dată să răspundă corect.

CUBUL CU IMPRESII

- Participanții sunt așezați în cerc.
- Fiecare aruncă un cub cu litere și continuă enunțul cu care începe cu litera care e pe fața de sus a cubului.

Aș vrea să mulțumesc...

Bineînțeles că ...

Cel mai mult mi-a plăcut

De îmbunătățit ar fi ...

E rândul meu să ...

Foarte mult aș vrea ...

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Bibliografie:

- *Chris Kyriacou, "Essential Teaching Skills", Ed. Oxford Secondary, 2018*
- *Helen Sonnet & Cassabdra Sonnet , "Activities to Develop Learning Skills" Ed.LDA, 2012*
- *Michael Digiamoco, "ESL Games for the Classroom: 101 Interactive Activities to Engage Your Students with Minimal Prep", Ed.Rockridge Pr, 2018*
- *Penny Ur & Andrew Wright , "Five –Minute Activities", Ed.Cambridge, 2007*
- *Sue Cowley , "You Can Have a Creative Classroom", Ed.Scholastic, 2008*
- *Tamara Jones, Howard Community College , "Ten Ways to Turn Lessons into Games"*
- *Tom Jackson , "Activities that Teach" Ed.Red Rock Publishing, 1995*
- *Warren Kidd & Gerry Czerniawski , "Teaching Teenagers" ,Ed.SAGE Publications, 2011*

Capitolul 15. Jocuri și activități interactive folosește materiale prezentate în cadrul cursului de formare "Effective classroom management", furnizat de organizația Eruditus School, în cadrul proiectului Erasmus+ 2024-1-RO01-KA121-SCH-000207178.

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorului, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

17. Propuneri de proiecte educative

PROUD CLOUD – NORUL MÂNDRIEI

*Prof. Elena Diana Brătucu
Școala Gimnazială „Traian” Craiova*

„Norul mândriei” este un instrument utilizat în școlile din Marea Britanie, fiind o modalitate de a împărtăși realizările copilului cu colegii și profesorii, la școală cu scopul de a-i aprecia eforturile, de a-i demonstra că părinții cred în el, să îi dea încredere în forțele proprii și aripi către succs. Orice lucru bun pe care l-a făcut copilul, indiferent cât e de mic, este o realizare de care părintele poate fi mândru și pe care o poate împărtăși cu toată lumea în sala de clasă.

Realizările pot fi legate de faptul că a învățat să facă ceva pentru prima dată, a ajutat pe cineva (inclusiv pe părinți), a împărțit cu alții, a făcut un lucru bun, a obținut un rezultat bun sau orice altă activitate în/din afara școlii.

Profesorul va timite o scrisoare către părinți (vezi exemplul de mai jos), împreună cu câțiva norișori tipăriți pe coli de hârtie.

La începutul fiecărei săptămâni, fiecare copil va aduce la școală norișorul propriu pe care unul dintre părinți l-a completat cu referire la reușitele lui din săptămâna anterioară și, în prima oră de curs, învățătorul sau copiii citesc, pe rând, aprecierile părinților lor,

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Scrisoare pentru părinți

Dragi părinți,

„Norul Mândriei” este o modalitate de a împărtăși realizările copilului dvs. cu colegii și profesorii, la școală. Orice lucru bun pe care l-a făcut copilul dvs., indiferent cât e de mic, este o realizare de care sunteți mândră/mândru și dorim să o împărtășim cu toată lumea în clasă.

Realizările pot fi legate de faptul că a învățat să facă ceva pentru prima dată, a ajutat pe cineva (inclusiv pe dvs.), a împărțit cu alții, a făcut un lucru bun, a obținut un rezultat bun sau orice altă activitate în/din afara școlii.

Cel mai important lucru este că, indiferent ce face copilul dvs pentru a vă face mândră/mândru, vrem să ne spuneți, să-i arătăm că eforturile lui/ei sunt apreciate, să-i demonstrăm că credem în el/ea, să-i dăm încredere în forțele proprii, să-i dăm aripi către succes.

Vă rog să completați acest nor cu un lucru pe care l-a realizat copilul dvs săptămâna aceasta care v-a făcut să vă simțiți mândră/mândru de el/ea!

Vă rog să scrieți ce **A FĂCUT** copilul (o acțiune), NU cum ESTE copilul (*bun, cuminte, ascultător, darnic etc.*).

Exemple:

*Săptămâna aceasta, am fost mândră de Andrei când **și-a făcut ordine** în cameră!*

*Săptămâna aceasta, am fost mândră de Diana când **a ajutat-o** pe bunica în grădină!*

*Săptămâna aceasta, am fost mândru de Cosmin că **a împărțit** jucăriile cu fratele lui.*

Cu drag,

..... (prenumele și numele învățătoarei)

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ

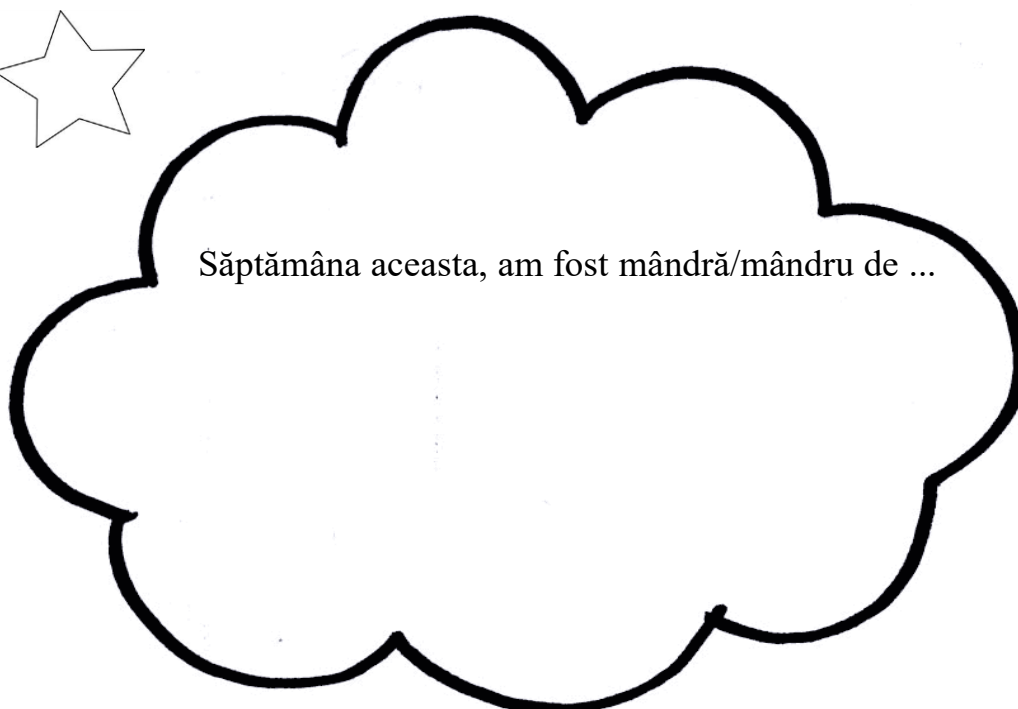


Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

NORUL MÂNDRIEI -

(prenume copil)



Nume părinte:

Data:

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



acces
oltenia



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

START IUPI – EDUCAȚIEI ANTREPRENORIALĂ

*Prof. Elena Diana Brătucu
Școala Gimnazială „Traian” Craiova*



Descrierea programului

StatIUPI este un program adus în România de Școala Gimnazială „Traian” Craiova în cadrul proiectului Erasmus+ „Network of Entrepreneurial Schools”, un program care îi învață pe copii, într-un mod dinamic și distractiv, să lucreze în echipa, să-și creeze propria companie, să inoveze, să creeze produse, să stabilească prețuri, să creeze strategii de promovare, să își vândă produsele - primii pași în antreprenariat.

Programul își propune dezvoltarea competențelor antreprenoriale ale elevilor noștri, referindu-ne aici nu doar la faptul ca îi pregătim să devină oameni de afaceri, ci le formăm competențe pentru viitor, îi ajutam să învețe să planifice, să organizeze, să conducă, să analizeze, să evalueze, să comunice, să negocieze, să lucreze în echipă, să creeze, să-și asume riscuri, să considere greșelile oportunități de învățare.

Activitatea 1

Copiilor le este prezentat programul StartIUPI, IUPI fiind personajul principal prezent pe bacnotele pe care le vor folosi și pe care profesorul le prezintă acestora (vezi documentul Word – poți modifica valoarea acestora, înmulțind cu 10/100, în funcție de numerele cu care lucrează la Matematică clasa respectivă).

FONDUL SOCIAL EUROPEAN
Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe
Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.
Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"
Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Copiii sunt rugați să își formeze echipe de câte 4, care vor lucra împreună pe parcursul a cel puțin 5 activități, constituindu-și astfel compania.

Echipele sunt rugate să își stabilească un nume al companiei, de comun acord cu toți membrii ei. Copiii sunt rugați să prezinte numele companiei în fața clasei, iar profesorul le oferă o sumă (IUPI – 10/100...) după fiecare prezentare, ca recompensă pentru îndeplinirea sarcinii.

Echipele sunt rugate să își creeze o siglă, de comun acord cu toți membrii ei. Copiii sunt rugați să prezinte sigla companiei în fața clasei, iar profesorul le oferă o sumă (IUPI – 10/100...) după fiecare prezentare, ca recompensă pentru îndeplinirea sarcinii.



Dacă copiii sunt în clase mai mari: echipa este rugată să își creeze și un slogan (sunt exemplificate câteva sloganuri ale unor companii renumite: eMAG – "Libertate în fiecare zi", "Gasesti mai mult decat crezi", NIKE – "Just Do It!", Coca-Cola: "Taste the Feeling", McDonald's: "I'm lovin' it, Hochland: „Bucuria gustului”), de comun acord cu toți membrii ei. Copiii sunt rugați să prezinte sloganul companiei în fața clasei, iar profesorul le oferă o sumă (IUPI – 10/100...) după fiecare prezentare, ca recompensă pentru îndeplinirea sarcinii.

Echipele sunt rugate să își distribuie sarcinile membrilor ei, în funcție de ceea ce știu mai bine să facă. De exemplu:

1. Designer – responsabil cu crearea conceptului produsului pe care îl vor crea împreună

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

2. Manager financiar/Contabil – responsabil cu gestionarea bugetului (IUPI), păstrează IUPI de la o activitate la alta, calculează cheltuielile, stabilește prețul produsului
3. Director de vânzări – responsabil cu prezentarea produsului în fața clasei
4. Responsabil de achiziții (Cumpărătorul) – responsabil cu achiziționarea materialelor necesare pentru crearea proiectului

După stabilirea atribuțiilor, directorul de vânzări este rugat să prezinte rolurile fiecărui membru în fața clasei, iar profesorul le oferă o sumă (IUPI – 10/100...) după fiecare prezentare, ca recompensă pentru îndeplinirea sarcinii.

Activitatea 2/3/4/5 (pot fi 2-4 activități de "creație") – este nevoie de 1,5 – 2 ore/activitate

Profesorul organizează "magazinul" cu materiale (hârtie, forfece, lipici, materiale reciclate, ață, bandă adezivă, markere, creioane colorate, bețe de frigărui, mărgelile ...orice lucru pe care îl aveți prin dulap/acasă) și afișează prețurile pentru fiecare dintre acestea și le prezintă clasei.



1. Profesorul invită responsabilii cu achizițiile din fiecare echipă să viziteze magazinul și să transmită echipei ce se găsește, ce prețuri sunt.
2. Designerul propune un produs pe care să îl realizeze, încercând să fie cât mai inventiv și util.
3. Responsabilul de achiziții și managerul financiar realizează lista de cumpărături, inclusiv prețuri, și calculează valoarea investiției (de la a doua activitate, profesorul poate stabili un buget maxim al investiției sau o temă – poate fi: Podoabe de Crăciun, Decorațiuni de Halloween, orice doriți).

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

4. Responsabilul de achiziții merge cu lista de cumpărături și achiziționează materialele de la profesor (poate merge de mai multe ori la cumpărături dacă echipa constată ca mai are nevoie de ceva).



5. Echipa, coordonată de designer, construiește produsul.



6. Directorul de vânzări notează ideile pentru prezentarea acestuia: cum a fost creat, cum poate fi folosit, de ce ar putea fi cumpărat.

7. Managerul financiar calculează valoarea finală a investiției și stabilește prețul produsului (care poate doar multiplu al investiției).

8. Profesorul stabilește un timp pentru finalizarea produsului.

9. Directorul de vânzări prezintă produsul clasei. Profesorul întreabă dacă ar dori cineva produsul, de ce l-ar cumpăra etc. Profesorul cumpără produsul și oferă IUPI pentru fiecare echipă. Banii sunt păstrați de directorul financiar până la următoarea activitate.



La finalul fiecărei activități, este realizată o sesiune de analiza. Poate fi folosit *Ciclul învățării experiențiale* (© cursul „Metode de educație nonformală” - TiA):

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița

1. F-act: Ce s-a întâmplat?

(Strict faptele, nu pareri, opinii, prezumții, interpretări personale etc)

2. RE-act: Cum am reactionat?

(Strict acțiunea, reacția, nu trăiri, simțiri etc)

3. IMPact: Cum m-am simțit?

(Strict impactul pe care experiența l-a avut asupra mea)

4. INTER-act: Cum as fi putut interacționa altfel?

(Ce as fi putut face diferit?, care sunt cauzele pentru care am interacționat astfel?)

5. ABSTR-act: Cum abstractizez experiența?

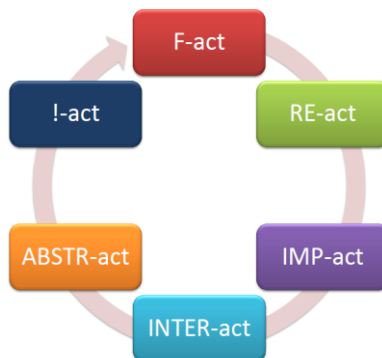
(Ce pot să învăț din această experiență?, Cum pot să mă îmbunătățesc/dezvolt/schimb?)

6. ! – act: Cum voi acționa diferit data viitoare?

*Regăsiți aici descrierea competenței-cheie stabilită la nivel european: **Spirit de inițiativă și antreprenoriat***

- **Cunoștințe** – abilitatea de a identifica oportunități pentru activități personale, profesionale și/ sau de afaceri, inclusiv aspecte care țin de viziunea ansamblului care oferă contextul în care trăiesc și lucrează oamenii, de exemplu înțelegerea largă a activităților economice, oportunitățile și provocările întâmpinate de un angajator sau o organizație; conștientizarea poziției etice a întreprinderilor, a modalității în care acestea sunt o forță benefică, de exemplu prin schimburi cinstite și activități sociale.

- **Deprinderi** – management de proiect proactiv (incluzând activități de planificare, organizare, gestiune, conducere, delegare, analiză, comunicare, revizuire, evaluare, înregistrare a rezultatelor); reprezentare și negociere eficiente;



FONDUL SOCIAL EUROPEAN
Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe
Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.
Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"
Număr contract: POCU/987/6/26/154071



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

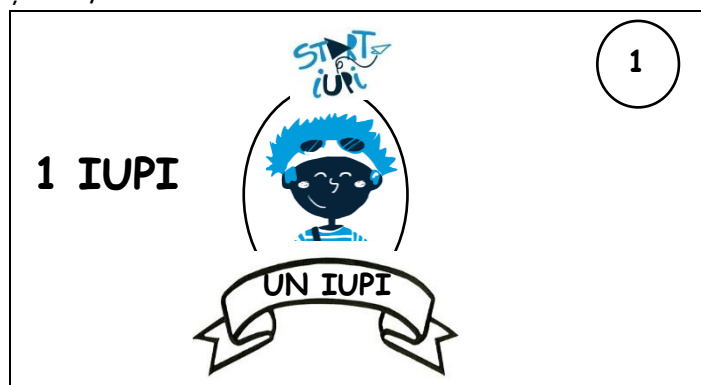
abilitatea de a lucra individual și în echipe. Abilitatea de a aprecia și identifica punctele tari și punctele slabe, evaluarea și asumarea riscurilor.

- **Atitudini** – inițiativă, proactivitate, independență și inovare în viața personală, socială și la locul de muncă; motivația și hotărârea de a realiza obiectivele propuse, fie că acestea sunt personale sau fixate împreună cu alții, inclusiv la locul de muncă.

Activitatea nr 6. TÂRGUL IUPI (opțional)

La finalul activităților, poate fi organizat un târg cu vânzarea (reală) a produselor create la care vor fi invitați părinți, profesori, colegi din alte clase. Echipa care a obținut cei mai mulți bani din vânzarea produselor poate fi desemnată câștigătoare.

Banii obținuți din vânzare pot fi folosiți pentru a construi/achiziționa lucruri pentru școală/clasă.



FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

18. Concluzii

Educația nonformală în sistemul outdoor oferă elevilor oportunități de dezvoltare personală într-un mediu captivant și interactiv. Aceste metode și tehnici nu doar îmbunătățesc abilitățile individuale, ci și contribuie la dezvoltarea caracterului, a încrederii în sine și a capacității de a face față provocărilor vieții. Educația nonformală și învățarea creativă reprezintă o combinație puternică pentru dezvoltarea abilităților de viață ale elevilor. Prin intermediul acestei abordări interactive și inovatoare, elevii nu doar învață cunoștințe, ci dezvoltă abilități esențiale pentru succesul lor în viață. Această educație holistică îi pregătește pentru provocările și oportunitățile viitorului, încurajându-i să fie indivizi creativi, adaptabili și responsabili în societatea modernă.

Educația nonformală în mediul outdoor reprezintă o modalitate eficientă și captivantă de a învăța și dezvolta abilități într-un mediu natural și dinamic. Prin activitățile de echipă, educația ecologică și taberele de educație outdoor, elevii dobândesc nu doar cunoștințe, ci și înțelegeri profunde, abilități de colaborare și încredere în sine. Aceste exemple concludente arată că educația nonformală în mediul outdoor contribuie semnificativ la dezvoltarea holistică a individului și la formarea de cetățeni activi și responsabili față de natură și societate.

Activitățile outdoor oferă oportunități inestimabile pentru învățare, dezvoltare și conexiune cu lumea înconjurătoare. De la plimbările în natură și jocurile de orientare la aventurile de dezvoltare personală și proiectele de conservare, aceste activități au un impact semnificativ asupra individului și societății, promovând învățarea holistică și respectul față de mediu.

Metodele interactive de predare joacă un rol crucial în transformarea educației într-un proces captivant și relevant. Aceste metode nu doar dezvoltă abilitățile academice, ci și promovează dezvoltarea personală, abilitățile sociale și

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

gândirea critică. Prin încurajarea angajării active a elevilor, educația devine o experiență mai profundă și mai semnificativă, pregătindu-i pe aceștia pentru succesul într-o lume în continuă schimbare

Metodele interactive de predare joacă un rol crucial în transformarea educației într-un proces captivant și relevant. Aceste metode nu doar dezvoltă abilitățile academice, ci și promovează dezvoltarea personală, abilitățile sociale și gândirea critică. Prin încurajarea angajării active a elevilor, educația devine o experiență mai profundă și mai semnificativă, pregătindu-i pe aceștia pentru succesul într-o lume în în concluzie, educația nonformală reprezintă un aspect esențial în sistemul de învățământ din România. Aceasta completează învățarea tradițională, dezvoltând abilități esențiale, motivând elevii și contribuind la creșterea lor ca indivizi responsabili și implicați. Prin crearea unui mediu educațional echilibrat și diversificat, școlile din România pot să-și pregătească elevii pentru provocările și oportunitățile complexe ale lumii contemporane.continuă schimbare

Implementarea cu succes a educației nonformale în sistemul educațional din România poate aduce beneficii semnificative elevilor și societății în ansamblu. Prin colaborare, formare adecvată, personalizare și evaluare, această abordare poate completa învățarea tradițională și poate dezvolta abilități, competențe și valori esențiale pentru succesul într-o lume complexă și interconectată. Educația nonformală nu ar trebui să fie văzută ca un supliment, ci ca o parte integrală a procesului educațional, contribuind la dezvoltarea indivizilor pregătiți să-și îndeplinească rolurile cu încredere și competență în societate.

Educația outdoor în mediul rural nu doar dezvoltă abilități practice și cunoștințe, ci și stimulează conștiința ecologică și conectarea cu propria comunitate și cu natura. Aceste experiențe pot avea un impact semnificativ asupra dezvoltării personale și a aprecierii resurselor locale.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Educația nonformală joacă un rol esențial în dezvoltarea psiho-afectivă a copiilor, contribuind la dezvoltarea abilităților sociale, emoționale și cognitive. Prin intermediul activităților nonformale, copiii învață să gestioneze emoțiile, să lucreze în echipă, să-și dezvolte încrederea în sine și să fie deschiși la învățare. Aceste experiențe nu doar îmbunătățesc dezvoltarea personală, dar și pregătesc copiii pentru viață, ajutându-i să fie indivizi echilibrați, responsabili și empatici în societate.

Prin integrarea educației nonformale în procesul de învățare, școlile pot crea un mediu propice pentru dezvoltarea activă și holistică a elevilor. Aceste metode și tehnici de creștere a gradului de participare prin educație nonformală nu doar îmbunătățesc învățarea, ci și dezvoltă competențe de viață esențiale precum comunicarea, colaborarea și gândirea critică.

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe

Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.

Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"

Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

DAVINCI – Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă Cod SMIS 2014+: POCU/987/6/26/154071

Beneficiar: Asociația de Consultanță și Consiliere Economico-Socială Oltenia
Parteneri: Școala Gimnazială „Traian” Craiova, Școala Gimnazială Caraula și Liceul Tehnologic
„Nicolaeșcu - Plopșor” Plenița

*Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană din Fondul Social European prin Programul Operațional
Capital Uman 2014-2020*

„Conținutul acestui material nu reprezintă în mod obligatoriu poziția oficială a Uniunii Europene
sau a Guvernului României”.

MARTIE 2025

FONDUL SOCIAL EUROPEAN
Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Axa prioritară nr. 6 - Educație și competențe
Obiective Specifice - Educație nonformală în sistem outdoor: O.S.6.3. și O.S.6.6.
Titlul proiectului: "DAVINCI- Dezvoltarea Abilităților de Viață prin Învățare Creativă"
Număr contract: POCU/987/6/26/154071



Școala Gimnazială
„Traian” Craiova



Școala Gimnazială
Caraula



Liceul Tehnologic
„Constantin Nicolăescu-Plopșor” Plenița