



EARTHE

Activitatea 2

Set de instrumente digitale pentru dezvoltarea inovatoare a curriculumului și a metodologiei

Modul – Leadership

Metodă – Proiecte de leadership în comunitate

Activități la clasă – Design Thinking pentru nevoile comunității

Modulul 5 – Leadership

Activitate la clasă 1. – Design Thinking pentru nevoile comunității

Metoda asociată – Proiecte de leadership în comunitate

Grup țintă

Vârsta - 25–50

Gen - Toate genurile

Nivelul studiilor - Învățământ secundar până la învățământ superior (ISCED 4-6)

Statut (angajat/șomer/în căutarea unui loc de muncă) – Angajat, în tranziție profesională sau implicat în activități comunitare/ONG

Oportunități reduse (dacă este cazul) – Persoane din zone rurale sau defavorizate din punct de vedere economic, migranți sau adulți cu acces limitat la formare în domeniul Leadershipului

Rezultate ale învățării

După finalizarea acestei activități, cursanții vor fi capabili să:

- Identifice și analizeze provocările reale ale comunității/locului de muncă.
- Practice brainstormingul colaborativ și stabilirea priorităților.
- Aplice gândirea creativă pentru a contura idei de proiecte fezabile.

Durată - 45 de minute (poate fi prelungită pentru grupuri mai mari).

Materiale și resurse

Flipcharturi/table albe, markere, bilețele adezive. Opțional: instrumente digitale de brainstorming (Miro, Padlet, Google Jamboard)

Descrierea activității

Participanții lucrează în grupuri mici (4-6). Fiecare grup face brainstorming cu privire la provocările locale sau de la locul de muncă, scrie ideile pe bilețele adezive și le grupează pe teme. Folosind principiile gândirii de proiectare, discută impactul și fezabilitatea, apoi



EARTHE

selectează o provocare prioritară. Grupurile rezumă provocarea aleasă într-o singură enunțare clară a problemei, care va servi ca bază pentru proiectul lor comunitar.

Pași detaliați de implementare

Introducere:

Formatorul explică pe scurt conceptul de *gândire de proiectare* și relevanța acestuia pentru Leadershipul comunitar. Participanților li se prezintă sarcina: să facă brainstorming cu privire la provocările cu care se confruntă comunitatea sau locul lor de muncă.

Activitate principală:

În grupuri de 4-6 persoane, participanții notează posibilele provocări pe bilețele adezive (o idee pe bilețel). Bilețelele sunt grupate pe teme (de exemplu, lacune în competențele digitale, probleme de mediu, comunicarea la locul de muncă). Grupurile discută **impactul și fezabilitatea** fiecărei teme, folosind o matrice simplă 2x2 (impact ridicat/scăzut vs. fezabilitate ridicată/scăzută). Fiecare grup selectează **o provocare prioritară** și formulează o *declarație clară a problemei*.

Concluzie și reflecție:

Fiecare grup împărtășește întregii clase enunțul problemei în 1-2 propoziții. Formatorul subliniază diversitatea provocărilor și reiterează faptul că acestea vor fi punctele de plecare pentru ideile de proiecte comunitare.

Metoda de evaluare

Observarea colegilor: Membrii grupului își evaluează reciproc participarea la brainstorming.

Calitatea formulării problemei: evaluată de formator pe baza clarității, relevanței și fezabilității.

Runda rapidă de feedback: Fiecare participant menționează un lucru pe care l-a învățat în timpul brainstormingului.

Sfaturi de adaptare

Utilizați indicii vizuale (imagini, pictograme) pentru a stimula ideile și a reduce dependența de concepte abstracte. Înlocuiți notițele adezive cu Miro, Padlet sau Google Jamboard; sălile de discuții simulează munca în grup. Limitați grupurile la generarea a 3-4 provocări și selectarea unei priorități.



Rugați participanții să identifice și potențialii factori interesați și resursele necesare pentru abordarea provocării.

Modulul 5 - Leadership

Activitate la clasă 2 - Runde rapide de prezentare către parteneri

Metoda asociată - Proiecte de leadership în comunitate

Grup țintă

Vârsta - 25–50

Gen - Toate genurile

Nivelul studiilor - Învățământ secundar până la învățământ superior (ISCED 4-6)

Statut (angajat/șomer/în căutarea unui loc de muncă) – Angajat, în tranziție profesională sau implicat în activități comunitare/ONG

Oportunități reduse (dacă este cazul) – Persoane din zone rurale sau defavorizate din punct de vedere economic, migranți sau adulți cu acces limitat la formare în domeniul Leadership-ului

Rezultate ale învățării

După finalizarea acestei activități, cursanții vor fi capabili să:

- Practice leadershipul în medii colaborative, cu ritm rapid.
- Dezvolte și prezinte soluții inovatoare la provocările reale ale comunității/locului de muncă.
- Consolideze abilitățile de comunicare, de lucru în echipă și de gestionare a timpului.

Durată

60 de minute



EARTHE

Materiale și resurse

Flipcharturi sau foi mari de hârtie, markere. Șablon pentru planul de proiect (obiective, Grup țintă, activități, resurse, calendar). Opțional: laptopuri/tablete cu acces la internet pentru cercetare rapidă și instrumente de colaborare digitală (Google Docs, Trello, Miro)

Descrierea activității

Grupurile (4-6 participanți) primesc o problemă selectată din Activitatea 1. Într-un **format de „mini-hackathon”**, fiecare grup are la dispoziție 40 de minute pentru a concepe o idee de proiect care să abordeze provocarea. Ei pregătesc un plan de proiect scurt (max. 1 pagină) care să cuprindă obiectivele, principalele activități, resursele și rezultatele așteptate. În ultimele 20 de minute, fiecare grup prezintă ideea de proiect în fața întregii clase, într-un **pitch de 5 minute**. Formatorul și colegii oferă feedback scurt și constructiv cu privire la Leadership, fezabilitate și creativitate.

Pași detaliați de implementare

Introducere:

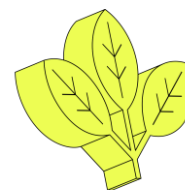
Formatorul explică conceptul de mini hackathon: o activitate scurtă și intensă de lucru în echipă pentru a genera soluții inovatoare. Reamintiți participanților problemele formulate în Activitatea 1. Fiecare grup selectează o provocare pe care să o abordeze (sau formatorul le atribuie provocări diferite pentru a asigura varietatea). Distribuți șablonul planului de proiect, astfel încât grupurile să cunoască rezultatul așteptat.

Activitate principală:

Brainstorming - Grupurile fac brainstorming pentru a găsi posibile soluții la provocarea aleasă. Toate ideile sunt binevenite - fără critici în această etapă. Folosiți bilețele adezive sau un instrument digital pentru a înregistra fiecare idee.

Selecție - Grupurile discută și votează cea mai promițătoare soluție pe baza impactului și fezabilității. Formatorul încurajează luarea de decizii rapide pentru a menține ritmul.

Proiectarea proiectului - Fiecare grup completează un mini-plan de proiect cu: Obiectiv: Ce schimbare vrem să realizăm? Beneficiari: Cine va beneficia de acest proiect? Activități: Care sunt cele 2-3 acțiuni cheie pe care le vom întreprinde? Resurse: De ce avem nevoie (resurse umane, materiale, financiare, digitale)? Rezultate așteptate: Cum va arăta succesul?



EARTHE

Pregătirea prezentării - Echipele pregătesc o prezentare vizuală a planului lor (flipchart, poster sau diapozitive digitale). Un membru al grupului este ales ca lider al prezentării, în timp ce ceilalți pot contribui cu întrebări și răspunsuri.

Concluzie și reflecție:

Fiecare grup prezintă un pitch de 5 minute al mini-proiectului său. Publicul (colegii și formatorul) pune 1-2 întrebări scurte. Formatorul facilitează discuția de feedback, evidențiind Leadershipul, creativitatea și fezabilitatea.

Metoda de evaluare

Feedback de la colegi: Publicul utilizează o fișă simplă de notare (pe o scară de la 1 la 5) pentru creativitate, claritate și fezabilitate.

Observația formatorului: Se notează eficacitatea Leadershipului, dinamica muncii în echipă și gestionarea timpului.

Auto-reflecție: Fiecare grup discută pe scurt ce a funcționat bine în colaborarea lor și ce ar putea fi îmbunătățit.

Sfaturi de adaptare

Furnizați un șablon simplificat de proiect cu întrebări orientative (de exemplu, „Cine va beneficia?”, „Ce putem face cu resurse limitate?”).

Utilizați săli de discuții; grupurile pregătesc diapozitive sau canvase digitale (Miro, MURAL, Google Slides) pentru prezentare.

Scurtați faza de proiectare la 20 de minute și limitați planul de proiect la obiective + 1 activitate.

Adăugați o componentă de „bugetare” sau solicitați o strategie digitală (de exemplu, un plan de social media) în prezentarea lor.

Modulul 5 - Leadership

Activitate la clasă 3 - Implementarea proiectului și reflecție

Metoda asociată - Proiecte de leadership în comunitate

Grup țintă

Vârsta - 25–50

Gen - Toate genurile

Nivelul studiilor - Învățământ secundar până la învățământ superior (ISCED 4-6)

Statut (angajat/șomer/în căutarea unui loc de muncă) - Angajat, în tranziție profesională sau implicat în activități comunitare/ONG

Oportunități reduse (dacă este cazul) – Persoane din zone rurale sau defavorizate din punct de vedere economic, migranți sau adulți cu acces limitat la formare în domeniul Leadership-ului

Rezultate ale învățării

După finalizarea acestei activități, cursanții vor fi capabili să:

- Practice roluri de leadership prin executarea de proiecte.
- Consolidaze munca în echipă, delegarea și împărțirea responsabilităților.
- Reflecteze asupra stilurilor de leadership și dinamicii de grup.
- Dezvolte conștiința de sine și adaptabilitatea în Leadership.

Durată

50–60 minute

Materiale și resurse



EARTHE

Flipcharturi sau foi de lucru pentru urmărirea sarcinilor. Carduri de roluri (lider, cronometror, secretar, prezentator etc.). Opțional: instrumente digitale pentru urmărirea sarcinilor (Trello, Google Sheets, Miro)

Descrierea activității

Participanții simulează faza de implementare a mini-proiectelor lor. Fiecare grup atribuie roluri clare și creează un plan de acțiune scurt, cu responsabilități și termene limită. Ei joacă roluri în executarea sarcinilor proiectului (de exemplu, organizarea unui eveniment, planificarea unei campanii, coordonarea voluntarilor). După 25–30 de minute de simulare, grupurile împărtășesc experiența lor: ce a funcționat, ce provocări au apărut și cum a influențat leadershipul rezultatele. Formatorul ghidează o sesiune de reflecție în care participanții fac legătura între simulare și contextele reale de la locul de muncă/din comunitate.

Pași detaliați de implementare

Introducere:

Formatorul explică faptul că această activitate simulează faza de implementare a mini-proiectelor concepute în Activitatea 2. Subliniați faptul că obiectivul nu este de a finaliza un proiect real, ci de a exersa leadershipul, delegarea și munca în echipă într-un scenariu realist. Distribuiți carduri cu roluri (lider, cronometror, secretar, prezentator, manager de resurse etc.), astfel încât fiecare participant să aibă o responsabilitate clară.

Activitate principală:

Fiecare grup revizuieste planul său de proiect.

Liderul ghidează echipa în crearea unui **plan de acțiune** scurt:

- Definiți sarcinile necesare pentru a începe proiectul.
- Atribuiți responsabilități fiecărui membru.
- Stabiliți un calendar scurt (de exemplu, „Săptămâna 1 – Campanie de sensibilizare; Săptămâna 2 – Întâlnire cu comunitatea”).

Grupurile simulează primele etape ale implementării proiectului. Exemple:

- Pregătirea de postere sau fluturași pentru o campanie.
- Redactarea unei postări pe rețelele sociale.
- Simularea unei întâlniri cu părțile interesate.
- Simularea unei campanii de strângere de fonduri sau de recrutare de voluntari.



EARTHE

Formatorul circulă între grupuri, observând comportamentele de Leadership, gestionarea sarcinilor și colaborarea în grup.

Fiecare grup raportează pe scurt ce a reușit să „implementeze”, ce provocări a întâmpinat și cum a influențat Leadership procesul.

Concluzie și reflecție:

Formatorul facilitează o discuție de reflecție, întrebând grupurile: Ce a funcționat bine în implementarea voastră? Ce strategii de Leadership au ajutat sau au împiedicat progresul? Cum a afectat delegarea eficiența grupului? Participanții completează o scurtă notă de auto-reflecție: „Ca lider/membru al echipei, un punct forte pe care l-am demonstrat a fost..., un aspect pe care vreau să îl îmbunătățesc este...”.

Metoda de evaluare

Grila de observare a formatorului: evaluează leadershipul, munca în echipă, distribuirea sarcinilor, Rezolvarea problemelor și gestionarea timpului în timpul simulării.

Feedback-ul colegilor: Fiecare participant oferă un feedback scurt liderului grupului său (1 aspect pozitiv, 1 sugestie).

Autoevaluare: reflecție scrisă asupra contribuției personale la Leadership.

Verificare bazată pe rezultate: calitatea și fezabilitatea planului de implementare simulat (claritatea sarcinilor, rolurilor și calendarului).

Sfaturi de adaptare

Simplificați sarcinile proiectului (de exemplu, concentrați-vă doar pe o singură activitate, cum ar fi proiectarea unui poster sau elaborarea unui plan). Utilizați ajutoare vizuale și carduri de rol cu pictograme.

Utilizați instrumente digitale de colaborare (Google Docs, Trello, Canva pentru postere) pentru a simula sarcinile de implementare; sălile de discuții permit munca în echipă.

Săriți peste faza de simulare și concentrați-vă doar pe crearea planului de acțiune + o scurtă reflecție.

Adăugați complexitate (planificarea bugetului, strategii de implicare a părților interesate sau gestionarea riscurilor).