

SESIUNEA 1 - PORNIM CĂLĂTORIA DESIGN FOR CHANGE

(50 MIN)

Obiectiv

Până la finalul sesiunii, clasa co-crează și validează **5–7 reguli pozitive**, distribuie **rolurile** (cu rotație) și înțelege pe scurt **pașii FIDS** și **protocolul media & etic**.

Până la finalul sesiunii:

- ➔ Posterul regulilor de grup este completat și semnat.
- ➔ Elevii pot numi corect cel puțin 2 roluri și pașii FIDS.

Sesiunea pe scurt

Aceasta este **prima cărămidă a procesului Design for Change**. Nu îți propui să explici tot, ci să **deschizi un spațiu de încredere, curiozitate și siguranță** – „locul unde putem construi împreună”.

Îi ghidezi pe elevi să stabilească regulile și le prezinți, pe scurt, pașii procesului DfC.

Tu setezi tonul și ritmul: **calm, clar, incluziv, încurajator**. Tot ce urmează în FEEL–IMAGINE–DO–SHARE se sprijină pe această bază: relația și încrederea.

Cadru teoretic & metodologic

Această sesiune stabilește **tonul relațional și metodologic** al întregului proiect.

Ea nu urmărește cunoașterea unui conținut, ci construirea unei **culturi de învățare** bazate pe încredere, apartenență și autonomie.



Formularea pozitivă a regulilor reflectă principiile educației bazate pe competențe și pe dezvoltarea socio-emoțională (CASEL, 2020). O regulă pozitivă („Ne ascultăm”) nu interzice, ci invită la comportamente dorite.



Jocurile de cunoaștere reduc anxietatea și stimulează neurotransmițători asociați cu atenția și învățarea (dopamină, oxitocină).



Identificarea punctelor forte se bazează pe abordarea strength-based learning: elevii construiesc motivația pornind de la ceea ce pot, nu de la ce le lipsește.



Prezentarea FIDS introduce un model de gândire aliniat cu pedagogia experiențială: învățarea ca proces de descoperire, acțiune și reflecție.

Rolul tău este de a da formă, nu control, de a observa, de a formula întrebări și de a documenta procesul. În acest sens, devii „gardianul siguranței emoționale” și catalizatorul curiozității. Pe parcursul proiectului Design for Change, elevii vor lucra în echipe. Aceste echipe pot rămâne constante până la final sau se pot modifica pe parcurs, în funcție de interesele elevilor, de direcția în care evoluează proiectul sau de nevoile identificate. La fel, este posibil ca la început să fie explorate una, două sau mai multe probleme, iar pe parcurs elevii să decidă să se unească în jurul unei singure soluții sau să continue pe direcții diferite. Nu există o singură structură „corectă” – procesul este adaptabil și se construiește împreună cu elevii.

Design for Change este un proces flexibil și iterativ, nu o succesiune rigidă de pași. Elevii pot reveni asupra deciziilor luate dacă își dau seama că o problemă nu este una reală, relevantă sau că soluția aleasă nu poate fi implementată în contextul lor. Aceste reveniri nu reprezintă un eșec, ci o parte firească a învățării.

Rolul tău este de a sprijini elevii să ia decizii informate, să reflecteze asupra parcursului și să înțeleagă că schimbarea reală presupune ajustări, dialog și asumare. Elevii sunt încurajați să își gestioneze procesul, cu sprijinul tău, și să vadă proiectul ca pe un drum de explorare, nu ca pe o sarcină cu un rezultat fix.

În acest proces, nu tu stabilești direcția finală sau soluția „corectă”, ci creezi cadrul în care elevii pot explora, decide și ajusta. Susții ritmul, pui întrebări care clarifică și îi ajuți pe elevi să observe când este nevoie de o pauză, de o schimbare de direcție sau de o revenire asupra unor decizii. Flexibilitatea nu înseamnă lipsă de structură, ci capacitatea de a adapta pașii în funcție de realitatea clasei și de ceea ce elevii descoperă pe parcurs.

Prin această postură, modelezi un tip de învățare relevantă pentru viața reală: una în care problemele nu sunt mereu clare de la început, soluțiile se testează și se ajustează, iar progresul se construiește prin reflecție și colaborare. Elevii învață astfel că au voce, că pot lua decizii și că pot reveni asupra lor în mod responsabil - o competență esențială pentru cetățenie activă și învățare pe termen lung.



Aceasta nu e o oră „de început de proiect”. Este o oră de început de cultură.

Tu nu doar introduci Design for Change, ci modelezi încrederea, ascultarea și bucuria colaborării.

Materiale **(pentru 25-30** **elevi)**

- ➔ Tabla sau flipchart – Posterul regulilor de grup.
- ➔ Post-it-uri colorate, markere groase, pixuri.
- ➔ Afiș/slide cu schema FIDS (Feel–Imagine–Do–Share).
- ➔ Timer vizibil (poate fi telefonul timekeeper-ului).
- ➔ Acorduri parentale pentru foto/video (dacă nu sunt colectate - altfel, fotografiile fără fețe).

Pregătirea profesorului (înainte de oră)

- ➔ Dacă se poate și simți că te ajută aranjează băncile în insule de 4–5 elevi
- ➔ Verifică acordurile foto/video; dacă lipsesc, regula este „fără chipuri vizibile”.
- ➔ Pregătește slide-ul FIDS (îl vei arăta abia în a doua parte a orei).
- ➔ Pregătește carduri/ etichete pentru roluri: Documentarist, Fotograf/Video, Timekeeper, Purtător de cuvânt, Responsabil materiale.

Roluri elevi & protocol media (se stabilesc la finalul orei)

- ➔ Documentarist: notează decizii și strânge dovezile de învățare (fișe, postere, prototipuri).
- ➔ Fotograf/Video: 5–8 fotografii + 1–2 clipuri scurte; prioritar materialele/panourile (fără fețe dacă nu există acord).
- ➔ Timekeeper: setează timerul pe fiecare pas; anunță „jumătate” și „mai avem 2 minute”.
- ➔ Purtător de cuvânt: prezintă 30–90s în plen, se asigură că toți au fost auziți.
- ➔ Responsabil materiale: distribuie/recuperează materiale, lipește panouri, lasă masa curată.



Protocol media: nu postăm public fără acord; fotografiem în principal dovezi de învățare și panouri; nu apar numele elevilor pe materiale publice.

DESFĂȘURARE PAS CU PAS (50')

Timp	Pas	Instrucțiuni profesor	Materiale
3 min	Setează cadrul	Spui clar scopul: „În următoarele întâlniri vom lucra la un proiect real, pornit de la lucruri care contează pentru voi. Azi nu căutăm soluții, ci stabilim cum lucrăm împreună.” Observi reacțiile elevilor și validezi emoțiile (curiozitate, reticență, entuziasm). Poți întreba: „Cum vi se pare ideea de a lucra la ceva real?”	-
15 min	Co-crearea regulilor de grup	Lansezi întrebările: „Ce ne ajută să lucrăm bine împreună?”, „Cum vrem să se simtă fiecare când lucrăm la ceva dificil?” Ceri formulări pozitive („Ne ascultăm”, nu „Nu întrerupem”). Grupezi regulile împreună cu elevii, le discuți și ghidezi alegerea a 5–7 reguli finale. Încurajezi consensul, nu votul rapid.	Flipchart, post-it-uri, markere
5 min	Procesare: reguli & situații reale	Leagă regulile de viața reală. Pui întrebări precum: „Gândiți-vă la o situație în care oamenii nu sunt de acord. Ce se întâmplă când nu există reguli?”, „Care regulă ne-ar ajuta cel mai mult când apar emoții puternice sau opinii diferite?” Ascultă fără a corecta răspunsurile.	-
3 min	Tranziție: de la reguli la acțiune	„Ok, suntem o clasă. Învățăm împreună și avem reguli care ne ajută să funcționăm bine unii cu alții. Dar, dincolo de ce facem la oră, ce putem face împreună? Începând de azi, ne vom uita mai atent la ce ne deranjează și ce ne preocupă în jurul nostru — în școală și în comunitate. Ca să nu fie haotic și să nu ne pierdem pe drum, vom folosi o metodologie care ne ajută să lucrăm pas cu pas. Se numește, pe scurt, FIDS.”	-
6 min	Introducere DfC – FIDS	Afișezi schema FIDS. „Când vrem să schimbăm ceva real, nu sărim direct la soluții. Avem nevoie de un drum.” Prezintă pe scurt FEEL–IMAGINE–DO–SHARE.	Fișa FIDS / slide
4 min	Procesare FIDS	Pentru a-i introduce pe elevi în proces, discuți cu ei pe baza schemei FIDS prezentate anterior. Alege 2–3 întrebări din lista de mai jos, în funcție de timp.	-
11 min	Roluri & protocol media	„Ca să putem merge pe drumul acesta, avem nevoie de roluri clare.” Prezintă rolurile și regulile media (fără persoane fără acord, documentăm procese și materiale). Elevii aleg roluri.	Carduri rol
3 min	Reflecție & închidere	Alege UNA: „Ce regulă crezi că ne va ajuta cel mai mult când vom lucra la probleme reale?” / „Ce te face curios pentru data viitoare?” Închizi cu: „Data viitoare intrăm în FEEL și explorăm comunitatea.”	-

Tips & Tricks
pentru
profesori

- Folosește **formulări pozitive** și validează participarea („Mulțumesc că ai împărtășit”).
- Setează un semnal unic de liniște (mâna ridicată/ clopoțel).
- Împuternicește elevii mai retrași cu roluri-cheie (timekeeper/documentarist).