



Ghid pentru tineri Participare și Democrație

Tinerii au Voce
Organizează! Inspiră! Schimbă!

Chișinău, 2025

CUPRINS

I. INTRODUCERE.....	1
II. SCOP, OBIECTIVE ȘI VALORI.....	2
III. ÎNȚELEGERE.....	3
IV. TIPURI DE EVENIMENTE PENTRU COMUNITATE.....	4
V. GLOSAR DE TERMENI PENTRU ACTIVITĂȚI CIVICE.....	5
VI. ACTIVITĂȚI PRACTICE PE ÎNȚELESUL TINERILOR.....	7
VII. SFATURI PENTRU ORGANIZATOR.....	16

„Democrația este despre a îndrăzni să pui întrebări și curajul de a te implica pentru a găsi răspunsuri”

Filosof

I. INTRODUCERE

Acest ghid a fost realizat în cadrul proiectului UNICEF Moldova „Promovarea mecanismelor de participare a elevilor la luarea deciziilor”, implementat de Centrul de Informare și Resurse PRO BONO cu susținerea financiară a Statelor Unite ale Americii, dedicat tinerilor care își doresc să aducă o schimbare reală în comunitățile lor și care împărtășesc valorile democrației, participării active și responsabilității civice. Este o invitație la acțiune pentru toți cei care simt că vocea lor merită să fie auzită și că implicarea începe **aici și acum**.

Atunci când Republica Moldova făcea primii pași spre statalitate și democrație, am fost educați într-un spirit în care o ușă închisă nu era pentru a fi deschisă, ci pentru a fi acceptată așa cum este. Ni se spunea că autoritățile sunt „deasupra noastră”, și nu în serviciul nostru. Am crescut cu ideea că tinerii nu au o voce în procesul decizional. Din păcate, tocmai pentru că nu știau cum să acționeze, tinerii au fost deseori manipulați, folosiți în jocuri politice sau dezinformați. **Rezultatul?** O generație care a rămas cu un gust amar, dezamăgită și reticentă în a crede în schimbări.

Astăzi, democrația înseamnă mai mult decât alegeri. Înseamnă **dreptul de a participa, de a influența deciziile, de a fi ascultat. Tinerii** au un rol important în comunitate și sunt **actori ai schimbării**. Sunt o generație tânără care nu doar este informată, ci și curajoasă, creativă, pregătită să acționeze. O generație care îmbină cunoașterea și atitudinea, viziunea și acțiunea.

Cu sincera convingere și respect pentru potențialul fiecărui tânăr, acest ghid a fost creat pentru a oferi instrumente și metode testate care să-i sprijine pe cei curajoși să devină inițiatori, lideri și constructori de comunități deschise și democratice.

II. SCOP, OBIECTIVE ȘI VALORI

Scop

Acest ghid te ajută să creezi o activitate în localitatea ta prin care să promovezi democrația, participarea activă și valorile drepturilor omului. Vei învăța pas cu pas cum să mobilizezi colegii, să colaborezi cu autoritățile și să transformi ideile în acțiune!

Obiective

1

**A descoperi ce înseamnă
participare și democrație**

2

**A cunoaște instituțiile statului
și cele locale**

3

**A însuși formele de participare
a tinerilor**

4

**A învăța cum să creezi un
eveniment cu impact**

5

**A exprima ideile într-un mod
creativ**

6

**A transforma problema în
inițiativă**

 Implicare și Creativitate

A alege să te implici, să nu rămâi indiferent, ci să contribui cu idei, soluții originale care inspiră, timp și energie pentru binele comunității.

 Respect și Solidaritate pentru Diversitate

A accepta și valoriza diferențele dintre oameni indiferent de etnie, religie, orientare, cultură, stil de viață și a crea spații sigure pentru toți. A asculta, a învăța și a acționa pentru incluziunea celor marginalizați.

 Egalitate de Gen

A promova șanse egale, voce egală și respect egal pentru fete și băieți, în toate activitățile și deciziile.

 Colaborare și Respect pentru Opinii Diferite

A lucra împreună cu adulții și a învăța din experiența lor. A asculta fără judecată, a comunica cu deschidere și a construi poduri, nu ziduri.

 Înțelegere și Responsabilitate

A înțelege că libertatea vine cu responsabilitatea de a construi o societate corectă, echitabilă și durabilă.

III. ÎNȚELEGERE

Participarea tinerilor înseamnă ca fiecare tânăr, singur sau împreună cu alții, să aibă dreptul, șansa, spațiul, posibilitatea și sprijinul necesar pentru ași spune liber părerea, pentru a contribui și a influența deciziile importante din societate, mai ales cele care îi privesc direct. Înseamnă să fie activi în viața democratică și civică a comunității în care trăiesc.

IV. TIPURI DE EVENIMENTE PENTRU COMUNITATE

? Ce pot face?

Mă implic	Exemplu	Obiectiv
O lecție despre democrație de la tineri pentru tineri	O lecție cu colegii despre democrație cu activități de cunoaștere, energizare, învățare și implicare.	Împărtășirea cunoștințelor și opiniilor. Identificarea problemelor și inițiativelor.
La o cafea cu Primarul	Întâlnire neformală cu autoritatea publică locală pentru a cunoaște activitatea și personalitatea sa.	Dialog cu autoritățile. Adresarea directă a ideilor și propunerilor factorilor de decizie.
Un joc sportiv amical între tineri și funcționari	Joc de fotbal, volei între echipă de funcționari, profesori, polițiști, pompieri, medici și tineri.	Promovarea sportului și lucrului în echipă. Cunoașterea factorilor de decizie. Crearea de conexiuni pentru inițiative viitoare.
O seară de film tematic și dezbateri	La Primărie, la Bibliotecă, Casă de Cultură, alte locații din localitate pot servi drept o cinema improvizată pentru a privi un film cu tematică democratică și după, de a organiza o dezbateri pe subiect.	Înțelegerea conceptului de democrație și participare. Dezvoltarea capacităților tinerilor de a analiza, de a se expune și de a dezbate un subiect.
Teatru social	Organizarea și prezentarea unei piese de teatru pe un subiect relevant pentru tineri, democrație, drepturi și obligații, Nu Violență, Zero Corupție.	Organizarea și consolidarea unei echipe pentru a transmite un mesaj de importanță socială. Consolidarea capacităților de analiză și redare a unei probleme.
Vox pop (Sondaj)	Interviuri în stradă, în alte locuri comune, despre un subiect democratic, sau despre o problemă în comunitate, sau o evoluție pozitivă. Montarea unui spot informativ. Analiza informației.	Consultarea opiniei publice. Dezvoltarea unui sentiment de apartenență, implicare și consolidare a cetățenilor. Identificarea problemelor și/sau inițiative pozitive.
Campanie online	Reels-uri pe Instagram, Facebook, TikTok: „Drepturile mele în 60 secunde” sau alte subiecte de interes comun.	Promovarea mesajelor democratice. Însușirea noilor tehnologii. Dezvoltarea soluțiilor creative și implicarea tinerilor în activități.

V. GLOSAR DE TERMENI PENTRU ACTIVITĂȚI CIVICE

 Termen	 Pe scurt, înseamnă...
Advocacy (advocare)	A susține public o cauză pentru a produce o schimbare.
Alegeri	Procesul prin care cetățenii își aleg reprezentanții (primari, parlamentari etc.). Într-o democrație sănătoasă, alegerile trebuie să fie transparente, periodice, corecte și accesibile tuturor.
Alte forme de guvernare	Monarhie - conducere de către un rege; Dictatură - puterea este deținută fără alegeri libere; Oligarhie - conducere de către un grup restrâns și influent.
Buget participativ	Proces prin care cetățenii decid cum se cheltuie o parte din bugetul local.
Cetățenie activă	Să-ți cunoști drepturile și să participi la schimbare.
Creativitate civică	A gândi „altfel” și a aduce soluții originale pentru comunitate.
Democrație	Forma de guvernare în care puterea aparține poporului, prin vot și participare.
Dezinformare	Informații false răspândite intenționat pentru a crea confuzie sau frică.
Dialog	Schimb de opinii bazat pe respect și ascultare.
Drepturi și obligații	Drepturi = ce ți se cuvine. Obligații = ce trebuie să respecti.
Drepturile omului	Libertăți fundamentale de care beneficiază fiecare persoană (ex: educație, opinie, viață privată).
Educație nonformală	Învățare prin joc, experiențe, proiecte în afara clasei.
Egalitate de gen	Șanse și tratament egal pentru fete, băieți și orice identitate de gen.
Fake news	Știri false create pentru a înșela sau manipula.
Factori de decizie la nivel local	Persoane/instituții care iau decizii în comunitate: primarul, consiliul local, școala etc.
Forme de implicare a tinerilor	Voluntariat, campanii, consilii ale elevilor, petiții, proteste pașnice, proiecte sau postări online.

Implicare activă	A nu rămâne pasiv, ci a te implica în viața comunității tale.
Manipulare	Când cineva încearcă să-ți influențeze gândirea fără să-ți dai seama.
Mass-media nouă	Rețele sociale, bloguri, vloguri, site-uri. Oricine poate publica.
Mass-media tradițională	TV, radio, ziare. Informații oferite de jurnaliști profesioniști.
Participare civică	A lua parte activ la decizii, proiecte și evenimente ale comunității.
Pluralism	Acceptarea existenței mai multor idei, culturi sau credințe într-o societate.
Principiile democrației	Valori de bază: libertate, egalitate, participare, stat de drept, pluralism.
Puteri formale și informale	Formale - funcții oficiale (primar, consiliu); Informale - influențatori, lideri locali, grupuri, biserica, mass-media
Puterile în stat	Legislativă - face legi; Executivă - aplică legile; Judecătorească - judecă aplicarea legilor.
Respect pentru diversitate	Acceptarea și includerea tuturor, indiferent de origine, etnie, religie, gen etc.
Respect pentru opinii diferite	A asculta fără să judeci și a învăța din perspective diferite.
Responsabilitate civică	A acționa conștient pentru binele comun și respectarea regulilor.
Scara participării	Model care arată cât de implicat ești în luarea deciziilor: de la simplu observator la lider activ.
Solidaritate cu grupuri vulnerabile	A susține și include persoanele marginalizate (ex: persoane cu dizabilități, minorități, refugiați).
Transparență	A spune lucrurilor pe nume și a acționa deschis, mai ales în decizii publice.

VI. ACTIVITĂȚI PRACTICE PE ÎNȚELESUL TINERILOR

UN PAS ÎNAINTE

Activitate în care participanții interpretează roluri și avansează în funcție de șansele și oportunitățile lor, ceea ce permite abordarea cu ușurință a barierelor și inegalităților în materie de drepturi.

Fișa de activitate

<i>Obiective</i>	<i>Număr de participanți</i>	<i>Timp (minute)</i>	<i>Materiale</i>
✓ Conștientizarea inegalității șanselor ✓ Dezvoltarea imaginației și gândirii critice ✓ Favorizarea empatiei față de cei defavorizați	6 - 20	30 - 40	Fișe cu roluri Listă de situații Panou cu scop Cretă Scotch

Descrierea activității

Activitatea este una potrivită atât pentru energizare în cadrul unui atelier de instruire, cât pentru o activitate separată, organizată pentru tineri, urmată de o dezbatere pe baza observațiilor făcute de către moderator și participanți.

Pentru început, moderatorul pregătește un spațiu pentru activitate. De dorit să fie un loc deschis în aer liber, sau o încăpere suficient de spațioasă pentru toți participanții. Pe un perete destul de îndepărtat, sau un copac, sau oricare alt obiect se fixează un poster cu destinația finală care poate fi de exemplu: Ajuns în funcția de Deputat (Primar, Președinte, Director de companie), A construit o afacere prosperă, Este un star internațional, etc...

Pe jos, moderatorul va desena cu creta sau va lipi cu scotch benzi care vor indica poziția participanților cu fiecare pas făcut, până ajung la destinație.

Moderatorul invită participanții să-și selecteze rolurile. Fiecare participant are câte un personaj și încearcă să între în rolul acestuia, analizând atent situația. Moderatorul poate veni cu întrebări sugestive pentru a ajuta fiecare participant să-și asume rolul.

După înțelegerea rolurilor, moderatorul va aranja participanții într-o linie dreaptă, în fața scopului la care trebuie să ajungă și marcajele indicate pe jos. Le va explica participanților că el va citi o situație, iar fiecare din ei dacă se regăsește în această situație, conform rolului pe care îl are, va face un pas înainte. Ceilalți vor rămâne pe loc.

Când cineva din participanți va ajunge la scopul final, prima parte a activității a luat sfârșit. La următoarea etapă, într-un cerc, participanții vor descrie rolurile pe care le-au avut, în care din situații au reușit sau nu au reușit să avanseze. Ce cred despre personajul care a ajuns primul, ce ar trebui să facă pentru ca toți cetățenii să aibă drepturi și șanse egale.

Personaje

Mamă singură fără loc de muncă.	Președintele organizației de tineret a unui partid politic aflat la putere.
Fiica directorului Băncii. Studiați economie la universitate.	Fiul unui refugiat, dar care conduce o afacere prosperă de fast-food.
Tânără de origine romă care locuiește cu părinții ei după reguli foarte stricte	Fiica primarului
Soldat în armată și îți faci serviciul militar obligatoriu.	Proprietarul unei companii de succes.
Tânăr cu dizabilități care se poate deplasa doar în scaunul cu roțile	Un muncitor la pensie
Tânăr de la țară dintr-o familie modestă cu mulți copii	Tânăr absolvent șomer, în căutarea primului loc de muncă.

Situații

- × Nu ați avut niciodată lipsă de bani.
- × Locuiți într-o locuință decentă, dotată cu televizor, internet, acces la transport.
- × Considerați că limba, religia și cultura dumneavoastră sunt respectate.
- × Opiniile dumneavoastră cu privire la chestiuni politice, economic și sociale sunt ascultate.
- × Alte persoane vă consultă cu privire la diferite chestiuni.

- × Nu vă este teamă să fiți arestat de poliție.
- × Știți cui să vă adresați pentru a obține sfaturi și ajutor în caz de nevoie.
- × Nu ați fost niciodată victima discriminării din cauza originii dumneavoastră.
- × Beneficiați de protecție socială și medicală adaptată nevoilor dumneavoastră.
- × Puteți pleca în vacanță o dată pe an.
- × Puteți invita prieteni la cină.
- × Aveți o viață interesantă și sunteți optimist cu privire la viitorul dumneavoastră.
- × Credeți că puteți studia și exercita profesia pe care o doriți.
- × Nu vă este teamă să fiți hărțuit sau atacat pe stradă sau de către mass-media.
- × Puteți vota la alegerile locale și naționale.
- × Puteți sărbători cele mai importante sărbători religioase împreună cu părinții și prietenii apropiați.
- × Puteți participa la un seminar internațional în străinătate.
- × Puteți merge la cinema sau la teatru cel puțin o dată pe săptămână.
- × Nu sunteți îngrijorat pentru viitorul copiilor dumneavoastră.

SCARA PARTICIPĂRII

Activitate care implică jocuri de rol și dezbateri, în care participanții se întreabă care este sensul participării tinerilor și examinează modalitățile de consolidare a impactului acestora la nivel local.

Fișa de activitate

<i>Obiective</i>	<i>Număr de participanți</i>	<i>Timp (minute)</i>	<i>Materiale</i>
✓ Reflectarea asupra posibilităților de participare ✓ Dezvoltarea competențelor de cooperare ✓ Cultivarea responsabilității pentru propriile acțiuni	24	60 - 90	Foi de flipchart Marker Scara de Participare Scotch

Descrierea activității

Etapa 1. (20 minute) Moderatorul va explica ce reprezintă Scara Participării și o va afișa la un loc vizibil pentru toți. Aceasta poate fi desenată pe o foaie mare și lipită pe perete sau proiectată pe ecran pe un slide.

Notițe pentru moderator

Ce este "Scara Participării"?

Imaginați-vă că participarea este ca o **scară**, cu cât urci mai sus, cu atât vocea ta contează mai mult, ai mai multă putere și ești cu adevărat implicat în luarea deciziilor. Josul scării înseamnă **non-participare** - e doar o iluzie că participi, dar de fapt deciziile sunt luate fără tine sau chiar împotriva dorinței tale.

Etapele scării participării (după Roger Hart):

NON-PARTICIPARE

1. Manipulare

Tinerii sunt folosiți pentru a susține o idee sau un proiect al adulților, dar fără să înțeleagă ce fac. Ei cred că participă, dar totul este decis de alții.

Exemplu: Ești invitat la un eveniment „despre mediu”, dar ți se spune ce să spui și cum să te îmbraci. Apari în poze, dar nu ai voie să-ți spui părerea.

2. Decorare

Tinerii sunt prezenți pentru imagine, fără să aibă un rol real.

Exemplu: Un grup de elevi este invitat să cânte la un eveniment despre educație, dar nu au fost consultați, întrebați deloc despre probleme în educație sau opinia lor despre inițiativa prezentată la eveniment.

3. Participare simbolică

Tinerii sunt implicați aparent, dar nu li se dă o voce reală. Nu au un cuvânt important în decizii.

Exemplu: Faci parte din „consiliu al elevilor”, dar toate deciziile sunt deja luate de profesori. Tu doar le „accepti și validezi”.

PARTICIPARE AUTENTICĂ

4. Tinerii sunt informați

Tinerii participă la activități inițiate de adulți, știu ce se întâmplă și înțeleg rolul lor.

Exemplu: Școala organizează un proiect despre ecologie. Tu participi, știi scopul, îți exprimi opinia și înțelegi de ce este important.

5. Tinerii sunt consultați și informați

Adulții cer opinia tinerilor, le explică scopul și țin cont de părerea lor în luarea deciziilor.

Exemplu: Primăria vrea să renoveze parcul. Întreabă tinerii cum ar vrea să fie amenajat, discută ideile lor și le integrează.

6. Inițiativă adultă, decizie împărțită cu tinerii

Adulții inițiază proiectul, dar tinerii sunt implicați egal în decizii.

Exemplu: ONG-ul pornește o campanie anti-violență, dar tu faci parte din echipa care decide mesajele, afișele și acțiunile.

7. Inițiativă tânără, decizie împărțită cu adulții

Tinerii inițiază proiectul, iar adulții oferă sprijin și colaborează.

Exemplu: Tu și colegii vrei să faceți un festival urban. Cereți ajutor logistic de la adulți, dar voi decideți conținutul și programul.

8. Inițiativă și control total al tinerilor

Tinerii au ideea, fac planul, iau deciziile și organizează tot. Adulții doar oferă suport la cerere.

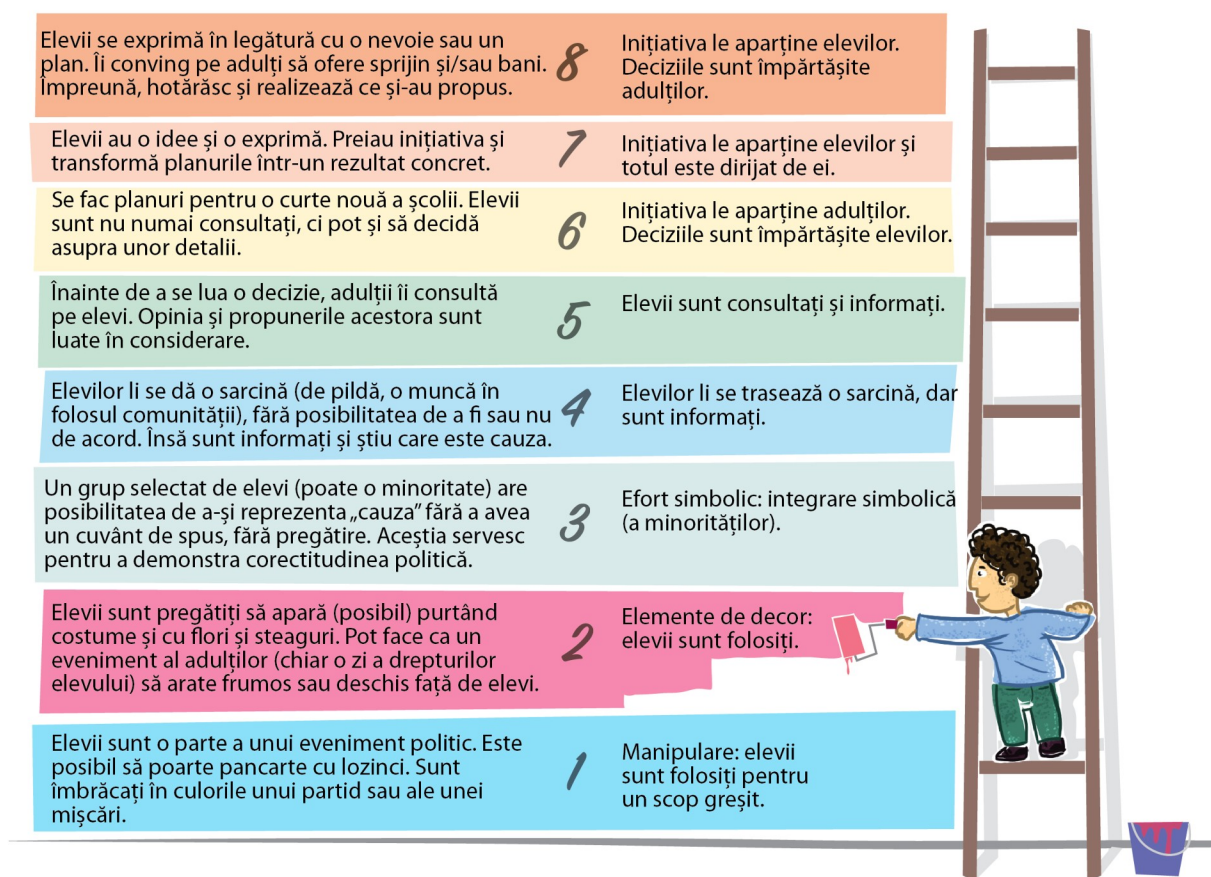
Exemplu: Tu și alți tineri organizați un protest civic pentru o problemă importantă în oraș. Voi gestionați tot, de la mesaj până la mobilizare.

Participarea adevărată nu înseamnă doar să fii acolo sau să spui "da". Înseamnă să fii ascultat, să ai un cuvânt real de spus, să influențezi ce se întâmplă în jurul tău. Cu cât urci mai sus pe scara participării, cu atât ești mai aproape de a schimba lumea în care trăiești.

Etapa 2. (60 minute) Moderatorul va împărți participanții în 8 grupuri (cel mai ușor prin numărare de la 1 la 8). Apoi, va atribui fiecărui grup un nivel din Scara Participării. Sarcina fiecărui grup va fi să creeze o situație pentru nivelul atribuit și să o prezinte în formă de joc de rol.

Fiecare echipă va face prezentarea, celelalte grupuri și moderatorul vor face comentarii și vor pune întrebări.

Această activitate va oferi o înțelegere clară despre cum tinerii pot participa cu adevărat, unde este nevoie de depus efort și unde trebuie să fie atenți pentru a evita să fie manipulați și folosiți pentru interesele altor persoane.



PENTRU CINE VOTEZ

Activitate în care participanții vor simula o dezbatere electorală și vor decide pentru cine vor vota.

Fișa de activitate

Obiective	Număr de participanți	Timp (minute)	Materiale
✓ Înțelegerea importanței fiecărui vot ✓ Dezvoltarea gândirii critice și analizei ✓ Dezvoltarea capacității de a crea și prezenta un discurs	6 - 20	60	2 desene cu imaginea candidaților Buletine de vot Pixuri O cutie de vot (urnă improvizată) Foi albe

Descrierea activității

Etapa 1. Moderatorul va explica participanților că urmează să participe la un proces electoral. Situația este următoare: În pădurea locală “Pădurea surprizelor” urmează să fie ales primarul. Pentru cursa electorală au fost înscriși doi candidați, **Lupul** și **Scufița Roșie**. Din grupul de participanți vor fi aleși trei tineri, unul va intra în rolul Lupului, altul va fi Scufița Roșie și al treilea va fi Influencer. Ceilalți tineri vor fi împărțiți în două grupuri, unul susținătorii Lupului, altul - al Scufiței Roșii. Grupurile vor pregăti agenda și programul politic al fiecărui candidat, astfel să convingă alegătorii să fie votat. Apoi, fiecare candidat va prezenta programul său. Urmează runda de dezbateri între doi candidați. Fiecare va pune pe rând câte trei întrebări, iar oponentul va avea 1 minută să răspundă. După dezbateri, alegătorii vor pune întrebări, candidații pe rând vor avea 1 minută să răspundă. Moderatorul, va trebui să urmărească procesul, timpul și va ghida participanții.

Lupul - Este un candidat bărbat, sanitarul pădurii, aprig susținător al integrității pădurii, este împotriva oamenilor în pădure, dar are și un trecut dubios. Atacă animalele, amenință oamenii...

Scufița Roșie - Este o candidată femeie, care susține că venirea oamenilor este benefică pentru pădure, ca ei vor face curat, vor ridica economia, vor dezvolta turismul. Scufița Roșie susține tinerii și generația în etate. Dar, apar întrebări despre integritatea ei și cum este posibil ca mama să-i fi dat drumul singură prin pădure.

Influencer - merge dintr-o tabără în alta, alege candidatul pentru care va lucra, sau candidații îi propun colaborare. Rolul lui este să facă imagini, video, vloguri, pentru a convinge alegătorii să voteze candidatul căruia i-a luat parte.

Pădurea - Sunt multe probleme de rezolvat în pădure. Ultimii ani, ea a devenit foarte murdară, oamenii ocupă tot mai multe spații, taie copaci, amenajează locuri de agrement. Animalele nu au locuri de muncă și de distracție.

Etapa 2. Moderatorul va organiza un spațiu improvizat pentru exercitarea votului. Fiecare participant, inclusiv și candidații și influencerul vor intra pe rând, vor prezenta neapărat un act de identitate (desenat, important să fie verificat și de atras atenția, dacă participanții au dreptul la vot, sunt locuitori ai Pădurii și au vârsta de 18 ani), vor lua un buletin de vot și vor intra în cabina de vot (poate fi o carte deschisă, astfel ca să nu fie vizibil pentru cine votează persoana, astfel asigurând secretul votului), vor arunca buletin în urna improvizată. Apoi, moderatorul va număra voturile și va anunța primarul.

Prin această activitate, tinerii vor înțelege ce înseamnă un discurs politic, dezbateri electorale, cum să dezvolte gândire critică, să analizeze programul politic și promisiunile candidaților.

Buletin de vot

Alegeri		
	Scufița Roșie	☐
	Lupul	☐

ARBORELE PROBLEMEI

Activitate prin care participanții vor identifica și analiza o problemă în comunitatea lor sau una ce ține de viața lor, educație sau agrement.

Fișa de activitate

Obiective	Număr de participanți	Timp (minute)	Materiale
✓ Înțelegerea diferenței dintre probleme, cauze și efecte. ✓ Exersarea gândirii logice și a lucrului în echipă. ✓ Planificarea unei soluții.	6 - 20	60	Foi de flipchart Markere Scotch

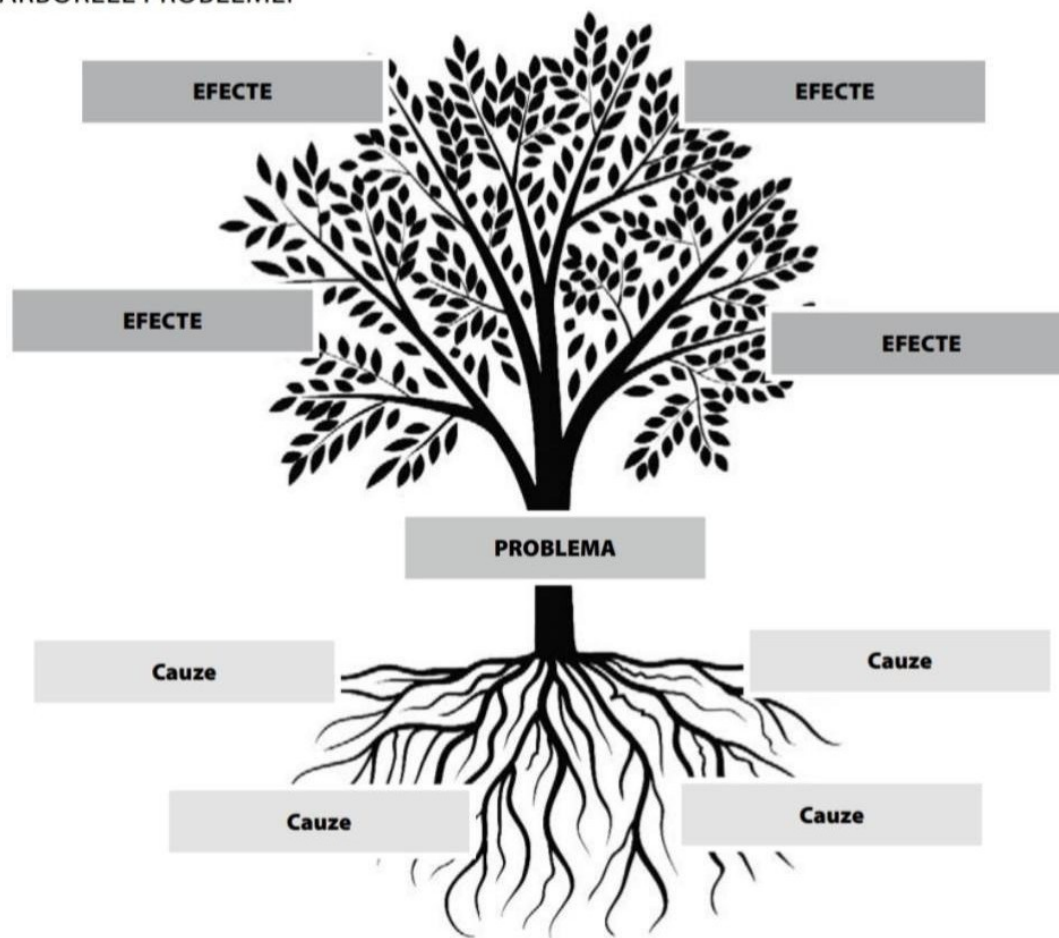
Descrierea activității

Moderatorul va împărți participanții în câteva grupuri a câte 4-5 persoane și le va explica sarcina. Participanții, vor alege o problemă reală din comunitate (sau din viața lor de tineri) și vor construi un arbore al problemelor:

- **Trunchiul** reprezintă problema principală.
- **Rădăcinile** sunt cauzele care au dus la apariția problemei și răspund la întrebarea **De ce?**. La rândul său, fiecare cauză poate avea o altă cauză (o rădăcină mai adâncă).

- **Ramurile** sunt efectele problemei în caz ca ea nu este sau nu va soluționată.

ARBORELE PROBLEMEI



Participanții vor lucra în grup, iar apoi vor prezenta rezultatele la care au ajuns. După toate prezentările, grupul comun va alege prin vot problema cea mai importantă și împreună, prin discuție ghidată de către moderator, vor hotărâ dacă este necesar și dacă au toate resursele să rezolve problema, sau este mai oportun, inițial, să acționeze la înlăturarea cauzelor.

VII. SFATURI PENTRU ORGANIZATOR

Pentru a realiza o activitate cu succes, organizatorul/moderatorul va trebui să țină cont de câteva trucuri și sfaturi de organizare, oricare ar fi activitatea pe care o planifică.

Pașii de organizare

- ✓ **Ideea:** Ce mesaj vrei să transmiți? Ce problemă te preocupă?
- ✓ **Echipa:** Adună 2-5 colegi cu care să pregătiți activitatea.
- ✓ **Tipul de activitate:** Alege din tabelul la punctul IV.
- ✓ **Parteneri locali:** Cere ajutor de la un profesor, primar, centrul de tineret, bibliotecă, ONG, oameni de afaceri din localitate.
- ✓ **Locul și data:** Alegerea unui spațiu accesibil și a unei date potrivite.
- ✓ **Promovare:** Afișe, invitații, postări pe rețele de socializare.
- ✓ **Desfășurare:** Oferă participanților o experiență interactivă și sigură.
- ✓ **Reflecție:** La final, întreabă: *Ce am învățat? Ce putem face în continuare?*
- ✓ **Vizibilitate:** Postează poze/mesaje și trimite o scurtă descriere la profesori sau presă locală/raională/regională (ziar, radio, TV, canale, grupuri, pagini ale comunității pe rețele de socializare).

Înainte de eveniment

Alegerea unui loc potrivit

În dependență de tipul evenimentului și activităților din cadrul acestuia, alege un spațiu potrivit. O sală de clasă, în incinta unui centru de tineret, bibliotecă, un alt spațiu unde se pot muta mesele și scaunele, este un proiector și un ecran, are conexiune la internet. Posibil uneori în aer liber pentru un joc sportiv sau online, pentru o campanie informațională. Personalizează, dacă este posibil, locul în funcție de activitate.

Selectarea activităților relevante

În funcție de nivelul tău de expertiză ca moderator, de cunoștințele în domeniu, de mesajul pe care vrei să-l transmiți și de publicul țintă, alege subiecte pe care le poți explica astfel ca mesajul să ajungă și să fie pe înțelesul publicului țintă.

Pregătirea materialelor necesare

Adună toate materialele necesare pentru fiecare activitate și folosește creativitatea pentru a face exercițiul distractiv. Gândește un exercițiu de cunoaștere sau de energizare la început de activitate. Creează o agendă a evenimentului, unde să indici denumirea evenimentului, scopul, locul și timpul desfășurării, activitățile planificate și durata acestora. Astfel, îți va fi mai ușor să te pregătești și să moderezi evenimentul.

Agendă

Denumirea evenimentului

Locația:	Adresa sau numărul sălii
Data:	Data întâlnirii
Ora:	Ora întâlnirii

Detalii agendă:

- I. Cuvânt de salut - 5 minute
 - a. Salutarea participanților și prezentarea moderatorului și contextului
 - b. Descrierea scopului și obiectivelor evenimentului
- II. Activitate de cunoaștere sau de energizare – 20 minute
- III. Activitatea de bază – 60 minute
- IV. Quiz democratic – 15 minute
- V. Opinii și Concluzii – 10 minute

Documentarea

Informează-te pe larg pentru a te familiariza cu temele care vor fi abordate, în special, în partea teoretică a activității. În acest scop, consultă surse sigure, sau cere ajutor de la mentori.

Adaptarea activității la contextul local

Acordă atenție situației de actualitate, relevant contextului în care organizați evenimentul. Anticipează subiectele „sensibile” sau „tabu”. Alege un vocabular adecvat. Selectează activități potrivite publicului și obiectivelor propuse.

În timpul activității

Cunoaștere și energizare

Activitatea de tip cunoaștere. „ice-breaker”/energizant este o activitate preliminară care poate preceda orice activitate educativă. Are un rol important în pregătire, deoarece permite crearea de legături între moderator și participanți, întărirea încrederii și stabilirea unui cadru favorabil activității care urmează. Activitățile de cunoaștere și energizare pot fi găsite online și adaptate grupului țință.

Exemplu:

Participanții vor fi împărțiți în 5 echipe. Toți vor avea sarcini de realizat și prezentat. Echipa care va prezenta prima toate realizările, va câștiga.

Sarcini:

1. Recitați doua strofe ale unii poezii de M. Eminescu
2. Desenează un triunghi echilateral
3. Faceți o scurtă prezentare de 3 propoziții într-o limba străină despre grup
4. Faceți un selfie a grupului cu formatorul
5. Găsiți și păstrați un obiect al unui alt grup
6. Numiți 5 drepturi ale tinerilor
7. Gândiți 5 motive de a merge la vot
8. Găsiți un obiect în sala și asociați-l cu democrația. Explicați

Stabilirea regulilor de conduită (Constituția)

La începutul activității, poate fi util să stabilești împreună cu participanții regulile de respectat pe parcursul evenimentului, pentru a asigura o bună desfășurare.

Exemple:

- Respectă cuvântul celorlalți
- Fii politicos și binevoitor cu toată lumea
- Ascultă și urmează instrucțiunile moderatorului
- Cooperează cu celelalte echipe
- Nu judeca
- Folosește telefonul doar în mod limitat
- Asigură confidențialitatea discuțiilor

✓ De făcut	✓ De evitat
✓ Creează o atmosferă de respect și mediu prietenos.	✗ Să supra solicite participanții cu prea multe sarcini.
✓ Folosește umor și creativitate.	✗ Să monopolizezi tu discuția.
✓ Fii clar în instrucțiuni.	✗ Să propui activități care pot genera conflicte majore dacă participanții nu se cunosc sau dacă nu ești pregătit să gestionezi o astfel de situație.
✓ Utilizează un limbaj nediscriminatoriu și inclusiv.	✗ Să fii prea rigid în program: educația este un proces viu. Pot apărea situații neprevăzute sau participanții pot avea nevoie de mai mult/mai puțin timp. Trebuie să fii pregătit să te adaptezi.
✓ Încurajează exprimarea opiniilor și ideilor bazate pe experiențele proprii.	
✓ Asigură o distribuie echilibrată a cuvântului.	
✓ Moderează cu tact participanții care monopolizează discuția și încurajează-i pe cei mai rezervați, cerându-le părerea sau impresiile.	

Gestionarea situațiilor de criză

Este posibil ca la un moment dat să apară un conflict între doi participanți sau între un participant și moderator. Este important să faci tot posibilul pentru a nu amplifica situația și să aplanezi conflictul încă de la început.

Respectarea timpului

Este important să gestionezi timpul pentru a evita prelungirea excesivă a activității. Dacă observi că ești în întârziere, e mai bine să renunți la o activitate decât să te grăbești să le faci pe toate. Totuși, este important să le oferi participanților suficient timp pentru o interacțiune de calitate și să incluzi pauze.

După activitate

Quiz/Test

La sfârșit de activitate pregătește un test pe subiectul abordat online (Mentimeter, Kahoot) sau pe hârtie pentru a evalua interactiv cunoștințele participanților după eveniment. Pregătește un cadou simbolic pentru învingător.

Colectarea opiniilor participanților

Este esențial să se acorde timp, la finalul activității, pentru ca fiecare participant să poată reflecta asupra a ceea ce a trăit și/sau a învățat.

Pot fi adresate participanților următoarele întrebări:

- Ce s-a întâmplat în timpul activității și ce au simțit?
- Ce au învățat nou?
- Cum s-au simțit în timpul activității?
- Ce le-a plăcut, ce nu, ce poate fi îmbunătățit?
- Dacă ar transmite un mesaj pe online cuiva din prieteni ce-ar scrie despre această activitate?
- Ce pot face mai departe cu aceste cunoștințe?

În încheiere, moderatorul trebuie să revină asupra valorilor cheie, a aspectelor pozitive și a lecțiilor învățate din activitate și să planifice următoarele acțiuni.



SUCCES!