WWF

GHID

2018

Exploratori

ai Dunării și ai Sturionilor din Dunăre

© WWF Bulgaria

Ghid pentru profesori și elevi

- CLASELE V-XII -

Ghid pentru profesori și elevi – clasele V-XII

Exploratori ai Dunării și ai Sturionilor din Dunăre

© WWF-România- Partea I și Partea a II-a, Conținutul poate fi reprodus numai în scopuri non-comerciale și educaționale asigurând citarea corectă a sursei.

© WWF-România, Maria Butyka- Partea a III-a Conținutul poate fi reprodus numai cu acordul WWF-România și al Mariei Butyka.

București, 2018

Coordonator: Ioana Cenușă, WWF-România

Autori:

Partea I: Ioana Cenușă

Partea a II-a: Ioana Cenușă (WWF-România), Cristina Munteanu (WWF-România)

Partea a III-a: Maria Butyka, Cătălina Murariu (WWF-România)

Au contribuit: Carmen Pădurean (WWF-România)

Hărți: Administrația Rezervației Biosferei Delta Dunării

Corector: Mădălina Corciu, Ioana Cenușă

Grafică și DTP: Alex Spineanu

Tipar: Print Partner

Ghidul a fost dezvoltat în cadrul proiectului "Conservarea sustenabilă a sturionilor din Dunăre prin prevenirea și reducerea braconajului și comerțului ilegal cu produse din sturion"- LIFE for Danube Sturgeons, cofinanțat de către WWF Olanda.

ACEST PROIECT ESTE FINANȚAT PRIN PROGRAMUL LIFE AL UNIUNII EUROPENE

PROTEJAȚI STURIONII, CEI MAI VALOROȘI DAR AL DUNĂRII!

Leibniz Institute for Zoo and Wildlife Research

IN THE FORSCHUNGSVERBUND BERLIN E.V.

Despre WWF

Înființată în anul 1961, WWF este una dintre cele mai importante organizații internaționale care derulează proiecte pentru conservarea naturii în peste 100 de țări. Misiunea WWF la nivel global este să oprească degradarea mediului înconjurător şi să construiască un viitor în care oamenii trăiesc în armonie cu natura.
Mai multe detalii la: **www.wwf.ro.**

WWF Programul Dunăre-Carpați recunoaște sprijinul financiar oferit de Comisia Europeană. Conținutul și poziția exprimate în acest material aparțin exclusiv WWF.

CUPRINS

PARTEA I
Coridorul Verde al Dunării Inferioare și Delta Dunării

1. Arii naturale protejate **9**
2. Coridorul Verde al Dunării Inferioare **13**
3. Delta Dunării **14**
4. Bogății naturale **15**
5. Oamenii Deltei Dunării **19**
6. Ce putem face pentru conservarea Dunării și a Deltei Dunării **20**

PARTEA II
Sturionii din Dunăre

1. Sturionii, dinozaurii Dunării **27**
2. Amenințările **31**
3. Comerțul cu caviar **33**
4. Ce putem face pentru conservarea Sturionilor din Dunăre **35**

PARTEA III
Cluburile: Tineri activi pentru protejarea Dunării și a Sturionilor din Dunăre

1. Despre Cluburile pentru protejarea Dunării și a Sturionilor din Dunăre **41**
2. Ce și cum învață tinerii în club? **49**
3. Curriculumul clubului pentru protejarea Dunării și a Sturionilor din Dunăre **65**

© WWF-Alexander-Ivanov

EXPLORATORI
AI DUNĂRII ȘI AI STURIONILOR DIN DUNĂRE

Planeta noastră a intrat într-o perioadă în care umanitatea modelează schimbările de pe Pământ, inclusiv o posibilă a șasea dispariție în masă, conform Raportului Planeta Vie 2016 - Risc și reziliență într-o nouă eră. Cercetătorii denumesc deja aceasta perioadă Antropocen.

În secolele viitoare, impactul activității umane - de la metropole, la deșeuri din plastic - va fi vizibil în straturile de rocă, la fel cum astăzi putem vedea dovezi ale loviturilor meteoriților și erupțiilor vulcanice care au marcat erele geologice din trecut. Dacă nu schimbăm nimic în comportamentul nostru, până în anul 2020 speciile sălbatice de vertebrate ar putea ajunge la un declin de 67%, comparativ cu anul 1970, ca urmare a activităților umane. Dar presiunea umană crescută amenință și resursele naturale de care depinde omenirea, amenință siguranța privind sursele de apă și alimente.

Cu toate acestea, noi suntem prima generație care putem schimba acest lucru prin luarea unei atitudini responsabile față de natură.

"We are the first generation to feel the effect of climate change and the last generation who can do something about it." (Suntem prima generaţie care va simţi efectele schimbărilor climatice și ultima generaţie care poate să facă ceva în acest sens.)

Barak Obama

PARTEA I

Coridorul Verde al Dunării Inferioare și Delta Dunării

© Cristian Mititelu-Răileanu

CUPRINS

PARTEA I

1. Arii naturale protejate 9

1.1 Definiţie, distribuţie și suprafaţa ocupată 9

1.2 Arii naturale protejate în România 11

2. Coridorul Verde al Dunării Inferioare 13

3. Delta Dunării 14

4. Bogăţii naturale 15

5. Oamenii Deltei Dunării 19

6. Ce putem face pentru conservarea Dunării și a Deltei Dunării 20

6.1 Renaturarea luncii Dunării soluția în fața inundațiilor 21

6.2 Gestionarea poluării 21

6.3 Activități reacreative în armonie cu natura 23

ABREVIERI

EEA	European Environment Agency (Agenţia Europeană de Mediu)
IUCN	International Union for Conservation of Nature (Uniunea Internaţională pentru Conservarea Naturii)
ONU	United Nations (Organizaţia Naţiunilor Unite)
OUG	Ordonanţă de Urgenţă a Guvernului
UNESCO	The United Nations Organization for Education, Science and Culture (Organizaţia Naţiunilor Unite pentru Educaţie, Ştiinţă și Cultură)
Wild Europe	Wild Europe Initiative (Iniţiativa pentru Sălbăticie în Europa).
WWF	World Wide Fund for Nature (Fondul Mondial pentru Natură)

© Cristian Mititelu-Răileanu

CAPITOLUL 1
Arii naturale protejate

1.1 DEFINIȚIE, DISTRIBUȚIE ȘI SUPRAFAȚA OCUPATĂ

Potrivit definiției consacrate pe plan mondial atribuită de către IUCN în anul 2008, aria naturală protejată reprezintă *„un spațiu geografic clar delimitat, recunoscut, desemnat și administrat în baza unor acte legale sau prin alte mijloace eficiente, cu scopul de a se realiza conservarea pe termen lung a naturii, precum și a serviciilor de mediu și a valorilor culturale asociate"*[1]. Drept urmare, ariile naturale protejate sunt esențiale în conservarea capitalului natural și cultural, deoarece acestea includ cele mai reprezentative și semnificative zone din punct de vedere al biodiversității, al valorilor naturale și culturale asociate.

Ariile naturale protejate pot adăposti, în principal, specii de plante și animale care trebuie protejate, deoarece sunt importante atât pentru mediu, cât și din punct de vedere științific. Pentru protejarea acestora, IUCN a realizat o clasificare a speciilor în funcție de gradul de periclitare (amenințate cu dispariția). Exemple de specii din ariile naturale protejate din România (Lunca Dunărea Inferioare și Delta Dunării) clasificate conform IUCN, precum și criteriile de clasificare pot fi văzute în Tabelul 1.

1. Stanciu E., Florescu F. 2009. Ariile protejate din România. Noțiuni introductive. Editura „Green Steps", Brașov

Tabel 1.
Clasificarea IUCN a speciilor în funcție de gradul de periclitare

Foarte multe specii sunt pe cale de dispariție din cauza supraexploatării resurselor naturale, a poluării și a tuturor activităților omului care duc la degradarea și dispariția habitatelor. Pentru a avea o mai bună evidență a gradului de periclitare a unor specii, IUCN a elaborat un sistem de catalogare a acestora structurat în nouă categorii și a realizat „Lista Roșie" a speciilor amenințate[2]. Cea mai recentă actualizare a „Listei Roșii" include informații despre 77.340 de specii diferite, dintre care 22.784 sunt amenințate cu dispariția[3].

Un rezumat al categoriilor IUCN este prezentat în rândurile de mai jos, cu mențiunea că o specie poate fi catalogată într-o anumită categorie la nivel global sau regional, dar poate fi încadrată și într-o altă categorie la nivel local.

- **DISPĂRUT – Extinct (EX)**
  O specie (taxon) este încadrată în categoria „Dispărut" dacă în studiile efectuate în habitatul cunoscut și/sau preconizat, în perioadele adecvate (diurn, sezonier, anual), nu a fost înregistrat niciun individ pe tot teritoriul său istoric. Studiile trebuie să se desfășoare pe o perioadă de timp adecvată ciclului și formei de viață ale speciei.
- **DISPĂRUT DIN NATURĂ - Extinct in the wild (EW)**
  O specie este încadrată în categoria „Dispărut din natură" dacă există informații potrivit cărora nu supraviețuiește decât cultivată/crescută în captivitate sau ca populație (sau populații) naturalizat(e) mult diferite de teritoriul inițial. Un taxon este presupus Dispărut în natură dacă prin studii ale habitatului cunoscut și/sau preconizat, efectuate în intervalele adecvate (diurn, sezonier, anual), pe întregul său teritoriu istoric, nu a fost înregistrat niciun individ. Studiile trebuie să se desfășoare pe o perioadă adecvată ciclului și formei de viață ale taxonului.
- **CRITIC AMENINȚAT - Critically endangered (CR)**
  O specie este încadrată în categoria „Critic amenințat" dacă se confruntă cu un risc extrem de mare de dispariție în natură. Exemplu: păstruga (*Acipenser stellatus*).
- **AMENINȚAT - Endangered (EN)**
  O specie este încadrată în categoria „Amenințat cu dispariția" dacă informațiile disponibile arată că se confruntă cu un risc foarte ridicat de dispariție în natură. Exemplu: gâsca cu gât roșu sau gâsca cu piept roșu (*Branta ruficollis*).
- **VULNERABIL – Vulnerable (VU)**
  O specie este încadrată în categoria „Vulnerabil" dacă se consideră că se confruntă cu un risc mare de dispariție în natură. Exemplu: cega (*Acipenser ruthenus*).
- **APROAPE AMENINȚAT - Near threatened (NT)**
  O specie este încadrată în categoria „Aproape amenințat" dacă a fost evaluată și nu a fost inclusă în categoriile „Critic amenințat", „Amenințat" sau „Vulnerabil", dar se apropie de cuantificare sau se poate califica într-o categorie amenințată în viitorul apropiat. Exemplu: laleaua de Cazane (*Tulipa hungarica*).
- **NEAMENINȚATĂ CU DISPARIȚIA - Least concern (LC)**
  O specie este încadrată în categoria „De interes limitat" dacă a fost evaluată și nu a fost inclusă în categoriile de mai sus. În această categorie intră speciile larg răspândite și abundente.
- **DATE INSUFICIENTE – Data deficient (DD)**
  O specie este încadrată în categoria „Deficit de date" dacă nu există informații adecvate care să permită o evaluare directă sau indirectă a riscului de dispariție, o bază a distribuției și/sau a stării populației. Speciile încadrate în această categorie nu pot fi considerate „Amenințate cu dispariția".
- **NEEVALUAT - Unrated (NE)**
  O specie este încadrată în categoria „Neevaluat" dacă nu a fost evaluată.

Notă: Recomandăm identificarea categoriei în care se află și alte tipuri de specii prezente în ariile naturale protejate din România.

2. IUCN. 2015. IUCN Red List Categories and Criteria. Document disponibil la: **http://www.eoearth.org/view/article/153746/**
3. IUCN. 2015. IUCN Red List update: **http://www.iucn.org/news_homepage/?21561/Conservation-successes-overshadowed-by-more-species-declines--IUCN-Red-List-update**

© Cristian Mititelu-Răileanu

1.2 ARII NATURALE PROTEJATE ÎN ROMÂNIA

În România ariile naturale protejate se întind pe mai mult de 20% din suprafața țării. În scopul asigurării măsurilor speciale de protecție și conservare a patrimoniului natural, ariile naturale protejate din țara noastră au fost diferențiate în următoarele patru tipuri[4]:

A. **de interes național: rezervații științifice, parcuri naționale, monumente ale naturii, rezervații naturale, parcuri naturale.**

B. **de interes internațional: situri naturale ale patrimoniului natural universal, geoparcuri, zone umede de importanță internațională, rezervații ale biosferei.**

C. **de interes comunitar sau situri „Natura 2000": situri de importanță comunitară, arii naturale speciale de conservare, arii naturale de protecție specială avifaunistică.**

D. **de interes județean sau local: stabilite numai pe domeniul public/privat al unităților administrativ-teritoriale, după caz.**

În unele cazuri, pe teritoriul țării noastre există o suprapunere geografică între ariile protejate de interes național (A) și siturile Natura 2000 (C). Rețeaua Natura 2000 a fost adoptată în urma integrării României în Uniunea Europeană.

Aceasta este o rețea europeană de zone naturale protejate, fiind creată în anul 1992 din necesitatea de a proteja natura și de a menține pe termen lung resursele naturale necesare dezvoltării socio-economice. În România, siturile Natura 2000 au fost desemnate atât pe terenurile unde populația locală desfășoară activități specifice agriculturii, silviculturii etc; cât și pe terenuri cu un pronunțat caracter de sălbăticie. În prezent, în țara noastră, siturile Natura 2000 sunt foarte bine reprezentate, ocupând o suprafață totală de 22,68% din suprafața terestră[5].

Responsabilitatea pentru ariile protejate și modalitatea de administrare a acestora sunt stabilite prin lege. Actul legislativ în vigoare la data elaborării acestui ghid este OUG 57 din 2007.

Dintre cele patru tipuri de arii protejate prezentate mai sus, ghidul de față se concentrează pe zone umede de importanță internațională, rezervații ale biosferei și situri Natura 2000, arii naturale de interes național și internațional.

Zone umede de importanță internațională sunt teritorii și/sau întinderi de apă care includ diferite tipuri de ecosisteme umede. Ele corespund criteriilor de evidențiere a zonelor umede de importanță internațională ale Convenției Ramsar[6] deținând o bogată diversitate biologică și având un rol important pentru păsările acvatice. Între 1991 și 2013, România a desemnat 19 zone umede de importanță internațională dintre care 15 se află în lunca Dunării Inferioare.

4 OUG 57. 2007.
http://www.mmediu.ro/beta/wp-content/uploads/2012/08/2012-08-08_legislatie_protectia_naturii_oug57din2007regimariinaturaleprotejate.pdf
5 Mănoiu, T. Brânzan T. 2013. Catalogul habitatelor, speciilor și siturilor Natura 2000 în România, 2013. Fundația Centrul Național pentru Dezvoltare Durabilă, București
6 http://www.ramsar.org/

Situri Ramsar

- Delta Dunării, 1991
- Bistreț, 2012
- Blahnița, 2013
- Brațul Borcea, 2013
- Calafat-Ciuperceni-Dunăre, 2013
- Canaralele de la Hârșova, 2013
- Parcul Natural Comana, 2011
- Ostroavele Dunării-Bugeac-Iortmac, 2013
- Complexul Piscicol Dumbrăvița, 2006
- Parcul Natural Porțile de Fier, 2011
- Confluența Jiu-Dunăre, 2013
- Confluența Olt-Dunăre, 2006
- Tinovul Poiana Stampei, 2011
- Iezerul Călărași, 2012
- Lacul Techirgiol, 2006
- Parcul Natural Lunca Mureșului, 2006
- Dunărea Veche- Brațul Măcin, 2013
- Insula Mică a Brăilei, 2001
- Suhaia, 2012

Rezervații ale biosferei este o arie naturală protejată căreia i se atribuie un calificativ internațional și ale cărei caracteristici sunt definite de UNESCO, conform cu necesitățile privind scopul de protecție și conservare a unei zone naturale și a biodiversității specifice a acesteia, în cadrul programului „*Omul și Biosfera*" („Man and the Biosphere Programme"). În România există desemnate 3 rezervații ale biosferei: Delta Dunării, Parcul Național Retezat și Parcul Național Munții Rodnei. În acest ghid vom vorbi despre Delta Dunării.

Rețeaua Natura 2000 este o rețea europeană de zone naturale protejate care cuprinde un număr reprezentativ de specii sălbatice și habitate naturale de interes european. A fost constituită nu doar pentru protejarea naturii, ci și pentru menținerea acestor bogății naturale pe termen lung, pentru a asigura resursele necesare dezvoltării socio-economice. În multe situații, speciile şi habitatele protejate din siturile Natura 2000 au apărut şi s-au menținut ca urmare a activităților umane de exploatare durabilă a resurselor naturale. Astfel, în majoritatea siturilor Natura 2000 sunt menținute activitățile economice, dar cu accent deosebit pe conservarea speciilor şi habitatelor pentru care au fost declarate. În România, suprafața totală a propunerilor de situri Natura 2000 reprezintă 17,84% din suprafața țării, o buna parte suprapunându-se peste ariile naturale protejate de interes național (parcuri naționale, parcuri naturale și rezervații)[7]. Delta Dunării este cea mai importantă zonă umedă din Europa și cea mai mare zonă protejată din România.

Principiile care stau la baza conceptului de rezervație a biosferei:

- protecția și conservarea biodiversității în zone în care așezările umane reprezintă o componentă integrantă;
- dezvoltarea durabilă și armonioasă a omului și a naturii, astfel încât conservarea biodiversității să susține fluxul de servicii ale ecosistemelor și să sprijine crearea de oportunități economice;
- crearea unei rețele globale de regiuni model, în care opțiunile pentru adaptare la condițiile în schimbare ecologică, economică și socială pot fi testate cu implicarea tuturor părților implicate, pentru a genera modele de adaptare la impactul acestor schimbări.

Protecția sau conservarea naturii?

Protecția naturii implică în primul rând acțiuni de păstrare a speciilor şi ecosistemelor într-o stare cât mai naturală, de protejarea lor de efectele acțiunilor umane, ceea ce duce de cele mai multe ori la restricții în ceea ce privește activitățile umane.

Conservarea naturii se referă la o abordare mai complexă şi mai dinamică: poate însemna menținerea în stare cât mai naturală a speciilor şi habitatelor rare fără să se intervină în procesele naturale, dar permite şi intervenții active pentru menținerea valorilor naturale sau chiar impune managementul activ al resurselor naturale, mai ales în cazul ecosistemelor „secundare" ce au rezultat în urma activităților umane desfăşurate de-a lungul secolelor. *(Stanciu şi Florescu 2009)*

7 https://natura2000.ro/ce-este-reteaua-natura-2000/

© Cristian Mititelu-Răileanu

CAPITOLUL 2
Coridorul Verde al Dunării Inferioare

Dunărea izvorăște în Germania din Munții Pădurea Neagră, curge prin Austria, Slovacia, Ungaria, Croația, Serbia, Bulgaria, România, Republica Moldova și Ucraina și apoi se varsă în Marea Neagră. Părți importante din Slovenia, Bosnia Herțegovina, Republica Cehă și Muntenegru, precum și zone mai puțin întinse din alte cinci țări, se află în bazinul de captare al Dunării. Astfel, curge prin zece țări și primește apă din 19 țări, fiind fluviul „cel mai internațional din lume".

Cu o lungime de 2.780 m, Dunărea este al doilea fluviu din Europa, după Volga. Înainte de a se vărsa în Marea Neagră, debitul ei ajunge la 6.500 de metri2 pe secundă. În rarele perioade în care apa crește extrem de mult, debitul poate fi de trei ori mai mare. Lungimea și abundența apei Dunării se datorează vastei întinderi și naturii bazinului ei colector.

Cursul Dunării este împărțit în secțiuni în funcție de energia cu care acționează fluviul asupra împrejurimilor sale. Pe cursul superior, albia fluviului urmează, de regulă, o linie dreaptă; predomină eroziunea. Pe cursul mijlociu, se divide în câteva brațe și începe să curgă sinuos.

Iar pe cursul inferior, fluviul devine șerpuit predominând sedimentarea. Cursul inferior al unui ape este caracteristic zonelor joase de câmpie. Apa curge lent și transportă nisipul și pietrișul fin. Când cursul iese în exteriorul unui cot, malul se erodează, iar sedimentele se depun în interiorul cotului. Acesta este fenomenul eroziunii orizontale. Când se produc inundații, o cantitate mare de sedimente este depozitată în pădurile inundabile.

Sectorul Dunării Inferioare se află pe teritoriul țării noastre și este singurul sector încă liber curgător.

© Cristian Mititelu-Răileanu

CAPITOLUL 3
Delta Dunării

În momentul în care Dunărea se varsă în Marea Neagră se formează Delta Dunării. În acest ultim sector malul nu mai are nicio înclinație, iar apa nu mai are putere să transporte sedimentele, astfel ele se depun. Sedimentele fine din Dunăre au contribuit la dezvoltarea și expansiunea Deltei Dunării timp de 10.000 de ani (în prezent acoperă o suprafață de 675.000 ha). Delta Dunării este zona cea mai întinsă de stufărișuri compact din lume (180.000 ha).

Reprezintă granița între România și Ucraina. Astfel, în 1990 cele două țări au înființat o rezervație a biosferei cu scopul de a o oferi o oază naturii și oamenilor, prin promovarea utilizării durabile a resurselor Deltei Dunării. Au urmat apoi includerea în 1991 pe lista Ramsar, ca zonă umedă de importanță internațională, iar în 1993 includerea pe Lista Patrimoniului Universal Cultural și Natural UNESCO.

© Cristian Mititelu-Răileanu

CAPITOLUL 4
Bogăţii naturale

Zonele de baltă și luncă se disting prin nivelul ridicat al biodiversității. Bălțile reprezintă doar 1% din suprafața planetei, dar adăpostesc 40% din speciile cunoscute în lume. Zonele de luncă reprezintă ancorele de salvare ale mediului. Ele reprezintă o adevărată bogăție:

- Zonele de luncă asigură hrană și materii prime.
- Zonele de luncă naturale reprezintă locuri atractive și recreative.
- Zonele de luncă extinse reduc pericolul de inundații.
- Râurile naturale realimentează pânza freatică.
- Zonele de luncă naturale au o mare capacitate de autoreglare.
- Zonele de luncă naturale influențează microclimatul ajutând la reducerea costurilor pentru agricultura făcută în zonele învecinate luncilor.

Un fluviu înseamnă mai mult decât apa din albie. Relieful malurilor modelat de inundații formează pădurea inundabilă sau pădurea ripariană, ale cărei granițe sunt delimitate de ariile puțin inundabile din timpul inundațiilor extreme. Întinderea terenurilor inundabile variază de la mai puțin de 100 de metri, în zonele înalte, până la 20 de kilometri, pe cursul Dunării Inferioare.

Frecvența inundațiilor determină modul în care vegetația se răspândește pe suprafața terenurilor inundabile. Cu cât crește distanța față de râu, cu atât sedimentele depozitate pe terenurile inundabile sunt mai fine. Un fluviu în stare naturală își schimbă cursul la fiecare inundație majoră. Zone din maluri sunt luate de ape și depozitate în alte părți sub formă de insule și maluri joase. Când se produc inundații grave, fluviul își poate croi albii noi. Secțiuni întregi de meandre sunt întrerupte și transformate în lacuri de meandru cu apă stătătoare. Inundațiile anuale, care modifică malurile râului și cursul de apă, creează o diversitate extraordinară de habitate.

În zonele de luncă condițiile sunt deosebit de prielnice pentru ca plantele și animalele să prolifereze. Apa este principala sursă de viață. Apele curgătoare asigură necesarul de substanțe nutritive. Zonele de luncă se înscriu printre habitatele cu nivelul cel mai ridicat de productivitate.

Zonele inundabile natural sunt importante pentru oameni. Pădurile inundabile sălbatice sunt zone de colectare a inundațiilor și diminuează consecințele acestora. Pădurile inundabile și orice zonă inundabilă natural acționează ca un burete. Ele absorb cantități enorme de apă, pe care le eliberează lent.

Pădurile inundabile constituie rezervoare importante pentru pânza freatică și contribuie la filtrarea apelor subterane. Apa se infiltrează în sol, unde este purificată de straturile de pământ și de plante. Pădurile inundabile reduc viteza curenților de apă în timpul inundațiilor și rețin noroiul. Umidifică aerul, absorb bioxidul de carbon și contribuie la păstrarea purității aerului. Pădurile inundabile devin periodic heleșteie naturale pentru numeroase specii de pești. O captură bogată de pește din râu depinde de aceste arii naturale, care reprezintă locuri importante de relaxare pentru oameni.

Apele curgătoare reprezintă habitate pentru numeroase specii de plante și animale. Ele ne oferă spații de recreere și ne furnizează apă. Printr-o exploatare exagerată, însă, s-au produs mari probleme. Multe râuri sunt poluate, modificate, îndiguite. Pe numeroase cursuri de apă au fost atinse limitele poluării, ceea ce are ca rezultat importante pagube economice din cauza inundațiilor, a calității slabe a apei și a distrugerii habitatelor animalelor.

Diversitatea caracterizează atât ținuturile și speciile, cât și lumea naturală și cultura umană. Termenul de diversitate biologică sau biodiversitate integrează toate aceste aspecte. Însă diversitatea mediului, a lumii în ansamblu sărăcește dramatic. Multe specii de plante și animale sunt în pericol de dispariție sau chiar au dispărut de-a lungul anilor. Habitatele devin mai monotone. Inclusiv dieta noastră suferă modificări.

Zonele de luncă diversificate și corpurile de apă bogate în specii sunt tot mai puține. Motivele sunt poluarea apelor, utilizarea intensivă a apelor, îndiguirile, despădurirea pentru construirea barajelor.

Multe specii de pești au devenit o raritate ca urmare a schimbărilor din mediul acvatic, iar unele dintre ele chiar au dispărut, așa cum este cazul a două dintre speciile de sturioni care au trăi odată în Dunăre: șipul și viza. Producția de pește s-a redus în ansamblu. Pe cursul inferior al Dunării, captura de pește s-a înjumătățit.

De asemenea, adesea, încercările de cultivare intensivă a zonelor de luncă au eșuat. De exemplu, în Delta Dunării desecările și exploatarea intensivă a suprafețelor arabile au dus la deșertificarea și salinizarea solului.

Modificări ale cursului râurilor pot, de asemenea, afecta secțiunile din amonte. De exemplu, construirea barajelor împiedică migrația peștilor, iar bancurile de pești de pe cursul superior al râului pot fi decimate.

Ca urmare a intervenției umane, dispar servicii ecosistemice importante ale zonelor de luncă. Poluarea pune în pericol productivitatea și capacitatea de autoreglare. Îndiguirea poate acutiza pericolul de inundație și poate împiedica refacerea pânzei freatice. Barajele reduc capacitatea de autoreglare. Din aceste motive, este necesară o abordare atentă a zonelor de luncă.

Habitate reprezentative

Bălți cu vegetație plutitoare. Bălțile cu vegetație plutitoare sunt brațe moarte mari și lacuri scăzute din Delta Dunării. Ele au niveluri de apă variabile în zonele afectate de inundațiile fluviului. Majoritatea sunt scăzute și se află în proces de transformare în uscat. Multe plante preferă ape calde în timpul verii. Bălțile de pe cursul inferior al Dunării sunt așadar acoperite cu vegetație compactă. Apele bogate în pește, precum bălțile cu vegetație plutitoare, atrag o abundență de păsări în preajma lor.

Stufărișul. Zonele de stufăriș sunt zone de pe marginile brațelor moarte și lacurilor din Delta Dunării aflate într-un stadiu avansat de transformare în uscat. Stuful este o plantă acaparatoare care elimină cele mai multe specii de plante din apele scăzute. Stufărișul reprezintă aria de reproducere a multor specii de păsări de apă, habitatul unei faune de insecte specializate și locul de refugiu al unor specii de pești mai puțin competitivi. Insulele plutitoare de stuf din deltă sunt rezultatul adaptării acestei plante la nivelurile variabile ale apei.

Convenția privind protecția fluviului Dunărea stă la baza cooperării între statele din bazinul dunărean. Aceasta a fost semnată în anul 1994 și garantează protecția și utilizarea durabilă a tuturor corpurilor de apă din ariile de captare ale Dunării. Convenția este implementată de ICPDR (Comisia Internațională pentru Protecția Fluviului Dunărea). Scopul declarat al ICPDR este de a proteja și de a utiliza durabil Dunărea și afluenții săi. În cadrul ICPDR, experți din toate țările dunărene dezvoltă împreună strategii și linii directoare, pentru a rezolva problemele principale ale Dunării și ale afluenților săi în mod durabil, transfrontalier.

Servicii ecosistemice

Serviciile ecosistemice sunt beneficiile pe care oamenii le obțin de la ecosisteme, adică de la natură. Sunt contribuția directă și indirectă a ecosistemelor pentru bunăstarea umană. Conform clasificarii CICES (Common International Classification of Ecosystem Services) serviciile ecosistemice se împart în 3 mari categorii: servicii de furnizare, servicii de reglare și mentenanță și servicii culturale.

Servicii culturale	Servicii de reglare	Servicii de furnizare
Valori estetice	Controlul inundațiilor	Hrană
Recreere și ecoturism	Circuitul apei	Apă dulce
Valori spirituale și religioase	Circuitul nutrienților	Materii prime
	Formarea solului	Reurse medicinale
	Protecția împotriva evenimentelor extreme	Energie
	Polenizarea	
	Controlul dăunătorilor	
	Controlul eroziunilor și fixarea solului	
	Reglarea calității apei	
	Reglarea climei	
	Reglarea calității aerului	

© Andrei Tănăsie

CAPITOLUL 5
Oamenii Deltei Dunării[8]

De-a lungul istoriei Delta Dunării a fost un pământ nou și râvnit, o zonă tampon între multe popoare și civilizații, fapt care îi oferă și o diversitate incredibilă de culturi și îndeletniciri.

În Delta Dunării există 26 de sate și un singur oraș, cu o populație care în funcție de evoluția nivelului socio-economic a scăzut sau a crescut deopotrivă. Din păcate, așa cum se poate observa și în alte zone extreme ale țării, populația este într-un lung proces de îmbătrânire, tinerii retrăgându-se pentru a-și face un rost înspre zonele urbane mai dezvoltate ale regiunii sau țării. La nivel etnic, populația românilor este cea majoritară, reprezentând 86% din populație, urmată de lipoveni 9%, ucrainieni 2,5%, rromi și ruși care au sub 1% fiecare. Cu toate acestea există sate în care procentajul majoritar este reprezentat de populații minoritare cum sunt Periprava sau Mila 23 unde aproximativ 70% sunt locuitori ruși-lipoveni. Acest fenomen al diversității etnice este un exemplu foarte bun de convieţuire dincolo de diferențele culturale moștenite de-a lungul timpului.

Mărturie bogăției etnice și culturale încă mai stau frumoasele gospodării lipovenești cu acoperiș de stuf și timpanul ornamentat cu motive florale, zoomorfe și geometrice pe care le mai putem vedea încă în sate ca Mila 23, Sfiștofca, Periprava și Chilia Veche în deltă sau Jurilovca și Sarichioi lângă Lacul Razim. Din păcate, creația artistică populară, sărbătorile tradiționale și alte manifestări și forme de cultură populară sunt pe cale de dispariție și există o nevoie urgentă de conservare a acestor obiceiuri care definesc acest spațiu.

De-a lungul istoriei, locuitorii deltei și-au împletit viața în jurul principalei activități, mai ales a zonelor izolate între ape, și anume pescuitul. Acesta s-a derulat în permanență în paralel cu navigația și comerțul pe apă, iar după cel De-al Doilea Război Mondial cu agricultura.

Pescuitul mereu a fost coordonat la nivel local de mai multe unități piscicole, fie că vorbim de cherhanale, fie că vorbim despre asociații de pescari. Pescuitul în Delta Dunării se împarte în trei categorii: pescuitul peștilor de apă dulce, pescuitul peștilor migratori și pescuitul peștilor marini din zona litorală. În ciuda avântului tehnologic, în Delta Dunării pescuitul de astăzi este mai puțin productiv decât la începutul secolului al XX-lea. Motivul este legat de scăderea cantității de pește care trăiește în apa Dunării, cauzată de poluare, amenajarea zonelor piscicole care au răpit din suprafața zonelor de

© Cristian Mititelu-Răileanu

pescuit, supraexploatarea resursei de pește. Însă una dintre cele mai mari probleme a fost legată de programul național de desecare a unor zone întinse de luncă pentru a putea fi folosite în agricultură. Zonele de luncă sunt cunoscute pentru proprietățile hrănitoare incredibile datorate acumulării de sedimente și nutrienți aduși de Dunăre și depuse în aceste zone umede. Însă nu este și cazul Deltei Dunării, aceasta fiind preponderent formată din nisip și sărături. Astfel, astăzi există întinderi mari de zone desecate și părăsite, unele fiind folosite ca zone de pășunat de către crescătorii de animale.

Una dintre bogățiile deltei este stuful, potențialul de recoltare a stufului fiind nelimitat. Valoarea sa nu este condiționată de bogăția resursei, ci de racordarea locurilor de exploatare și prelucrare. Din păcate, stuful este valorificat sub potențialul existent. Stuful este folosit astăzi în comunitățile deltaice ca material de construcție la realizarea binecunoscutelor acoperișuri ale caselor lipovenești sau ca material combustibil la încălzirea gospodăriilor.

Valoarea turistică a Deltei Dunării este însă cunoscută și apreciată la nivel internațional. Delta Dunării oferă un melanj armonios între bogățiile naturale unice în Europa, potențialul recreativ excelent oferit de pescuit și plajele sălbatice și experiența etnoculturală unică oferită de diversitatea zonei. Locuitorii deltei au început să își îndrepte atenția și să investească în dezvoltarea și promovarea turistică a zonei. Însă astăzi Delta Dunării a ajuns în punctul critic în care supraexploatarea potențialului turistic poate duce la distrugerea valorilor cu care acest loc unic se mândrește.

8 Petre Gâșteanu, Știucă Romulus, Delta Dunării. Rezervație a Biosferei, editura Dobrogea, 2006, p.254-327.

© Cristian Mititelu-Răileanu

CAPITOLUL 6

Ce putem face pentru conservarea Dunării și a Deltei Dunării

În secolul al XX-lea, zonele de luncă au suferit modificări majore, pentru a oferi oamenilor noi oportunități de dezvoltare. Râurile au fost îndiguite în vederea producerii energiei. Localitățile și terenurile agricole au fost protejate împotriva inundațiilor prin construirea barajelor în zonele de păduri inundabile. Râurile mari au fost regularizate, pentru a deveni navigabile. Aproximativ 200 de baraje de peste 15 metri înălțime întrerup cursul fluviului în bazinul dunărean. Mai mult de 80% din zonele inundabile originale au fost îndiguite de-a lungul Dunării și al afluenților principali.

"Beneficiile" directe obținute de oameni de pe urma acestor modificări sunt comparabile cu efectele negative asupra lumii naturale. Biodiveristatea Dunării și a afluenților principali s-a redus dramatic. Habitatul multor specii de plante și animale a dispărut. Servicii ecosistemice importante ale zonelor de luncă, cum ar fi refacerea pânzei freatice, autoepurarea, locurilor de reproducere pentru pești și păsări, respectiv, protejarea împotriva inundațiilor, au fost reduse.

În prezent, multe din speciile de pești dunăreni sunt catalogate ca fiind în pericol. Unele, precum șipul și viza (specii de sturioni) nu au mai fost prinse de zeci de ani. Multe specii de amfibieni, păsări și insecte din zonele noastre de luncă sunt într-un pericol similar.

Unele dintre cauzele care pun în pericol supraviețuirea speciilor din zonele de luncă sunt:

- îndiguirea
- construirea barajelor pentru uzinele hidroelectrice
- desecarea zonelor umede
- utilizarea speciilor peste capacitatea de refacere (supraexploatare)
- poluarea corpurilor de apă cu ape uzate și substanțe toxice.

6.1 RENATURAREA LUNCII DUNĂRII SOLUȚIA ÎN FAȚA INUNDAȚIILOR

Locuitorii din bazinul dunărean se confruntă cu inundații și cote crescute ale fluviului încă din timpuri îndepărtate. Inundațiile reprezintă fenomene naturale și se integrează în circuitul apei în natură. Transformarea văilor joase în zone de așezări și infrastructuri poate provoca daune sau catastrofe în caz de inundație. Alți factori de risc sunt eliminarea zonelor naturale de retenție a inundațiilor din cauza regularizării fluviului, barierele împotriva inundațiilor și hidrocentralele.

Obiectivul protecției durabile împotriva inundațiilor îl constituie protejarea oamenilor și bunurilor materiale, precum și conservarea zonelor de luncă naturale. Suplimentar elaborării unor strategii de protecție împotriva inundațiilor, este util ca zonele inundabile natural să fie folosite în același scop. Dacă râurile și zonele umede se bucură de spațiul de care au nevoie, cantitatea de inundații se va reduce.

Inundațiile sunt importante pentru pădurile inundabile. Inundațiile constante au un rol foarte important pentru animalele și plantele din zonele de luncă și modelează relieful peisajelor. Alternanța permanentă dintre perioadele de inundații și perioadele de secetă este o caracteristică a pădurilor inundabile.În cursul inundațiilor, materiile în suspensie sunt depozitate în zonele și pădurile inundabile, fertilizând astfel solul. Apa transportă sedimentele în exteriorul râului și macină malurile, care devin apoi abrupte și fărâmicioase. În acest fel, se formează habitatul prielnic pentru pescăruși, prigorii, dumbrăvence și lăstuni de apă, care își construiesc pe maluri cuiburile.

Copacii cad, iar rădăcinile ies la suprafață, prezentând avantaje pentru cormorani, pescăruși și specii de bâtlani. Se dezvoltă insule, care devin zone de reproducere pentru păsări. Se creează bălți, care reprezintă zone de reproducere pentru amfibieni. Pajiștile inundate sunt folosite de păsările de apă ca locuri de odihnă. Peștii își găsesc în pădurile inundabile hrană și locuri de reproducere.

Renaturarea luncii are drept scop readucerea corpurilor de apă curgătoare mai aproape de condiția lor naturală. Canalele monotone urmează să redevină râuri pline de viață. Odată cu creșterea diversității habitatelor, se dezvoltă din nou și diversitatea speciilor pe zonele umede renaturate. Speciile aflate pe cale de dispariție găsesc condiții de viață mai bune. Renaturarea necesită măsuri diferențiate, în funcție de situația inițială:

- Malurile taluzate sunt demontate, apoi se plantează specii de plante locale, iar la nevoie se consolidează cu materiale naturale.
- Lacurile de meandru și bălțile sunt legate din nou de apă.
- Albia râului este lărgită, ceea ce va oferi râului mai mult spațiu pentru desfășurarea proceselor dinamice. Această măsură contribuie la diversitatea habitatelor și speciilor.
- Barajele și stăvilarele sunt modificate în așa fel încât să nu mai fie bariere în calea peștilor și a altor viețuitoare acvatice.

Zonele de luncă unde mai există rămășițe ale unor păduri de luncă și lacuri de meandru oferă cele mai bune condiții pentru o renaturare reușită. Acestea pot fi legate din nou de râu, constituind un punct de plecare pentru recolonizare.

Râurile dinamice au și puterea de a se renatura singure. În timpul revărsării, malurile sunt cărate de apă, iar nisipul și pietrișul sunt depozitate în alte părți. Astfel, se înregistrează creșteri ale diversității habitatelor, fără să fie nevoie de măsuri costisitoare.

Renaturarea nu este benefică doar pentru natură și diversitatea speciilor din peisajele de luncă: aceste măsuri sunt și în folosul oamenilor. Puterea de autoepurare a apelor care sunt aproape de starea lor naturală este mai mare. Apele curgătoare care au mai mult spațiu pe ambele laturi se revarsă mai greu. În plus, râurile vii ne invită la drumeții, să înotăm și să ne bucurăm de natură.

6.2 GESTIONAREA POLUĂRII

Sunt necesare măsuri de protecție pentru menținerea și îmbunătățirea calității apei și a unor cursuri de apă diverse. Eforturile întreprinse în ultimele decenii au început să dea primele roade. Se evită evacuarea apelor uzate, aceasta fiind epurată în instalații speciale. Numeroase sectoare naturale ale apelor au un statut de protecție. Specii rare, precum vulturul codalb și castorul, s-au reîntors în zona dunăreană.

Principiul exploatării durabile se bazează pe utilizarea resurselor naturale numai în măsura în care acestea se pot regenera. O economie durabilă se caracterizează prin faptul că ia în considerare păstrarea resurselor de bază și aplicarea unor cuceriri ale științei, în așa fel încât sistemul de exploatare durabilă să se îmbunătățească permanent.

În ceea ce privește bazinul dunărean, acest lucru înseamnă, înainte de orice, să ne asigurăm că se reduce poluarea cursurilor de apă cu îngrășăminte și substanțe dăunătoare, pentru a menține calitatea apei în viitor, în folosul oamenilor și al naturii. În ceea ce privește

protecția împotriva inundațiilor, se impune recrearea zonelor inundabile naturale. Exploatarea apei în sine trebuie să se bazeze pe disponibilitatea acestei resurse. Măsuri importante în această direcție ar fi reglementarea cererii prin prețuri realiste ale apei, măsurarea consumului și educarea consumatorilor în sensul economisirii apei. În ceea ce privește poluarea, trebuie aplicat principiul „poluatorul plătește". În cadrul tuturor acestor eforturi, trebuie avut în vedere faptul că au șanse de reușită numai acele acțiuni care se referă la întregul bazin receptor al fluviului. Pentru a ajunge împreună la soluții care să favorizeze o economie înfloritoare fără distrugerea bogățiilor naturale ale bazinului dunărean, au fost convenite directive internaționale transfrontaliere.

Directiva Cadru privind Apa a Uniunii Europene

La 22 decembrie 2000, a intrat în vigoare în toate statele membre ale Uniunii Europene Directiva Cadru privind Apa. Scopul acestei directive este de a asigura cooperarea dintre țările care fac parte din bazinul receptor și gestionarea comună a acestui bazin. Cele mai importante obiective ale Directivei Cadru privind Apa sunt:

- prevenirea degradării apelor de suprafață și a apei subterane.
- protejarea, dezvoltarea și renaturarea tuturor corpurilor de apă.

Convenția pentru Protecția Fluviului Dunărea

Convenția a fost semnată la 29 iunie 1994 la Sofia și a intrat în vigoare la 22 octombrie 1998. Printre obiectivele Convenției pentru Protecția Fluviului Dunărea se numără:

- conservarea, îmbunătățirea și utilizarea rațională a apelor de suprafață și subterane din bazinul receptor;
- măsuri preventive pentru ținerea sub control a riscurilor cauzate de accidente rezultate din inundații, ghețuri sau substanțe periculoase;
- reducerea deversării poluanților în Marea Neagră.

Pentru punerea în aplicare a Convenției pentru Protecția Fluviului Dunărea, a fost înființată Comisia Internațională pentru Protecția Fluviului Dunărea (ICPDR). În fiecare an, la 29 iunie, se sărbătorește Ziua Dunării, pentru a marca semnarea Convenției Dunării.

Cu toate acestea, continuăm să fim departe de a avea o atitudine îndeajuns de atentă în ceea ce privește tratamentul pe care îl aplicăm corpurilor de apă. Sunt necesare măsuri de protecție pentru specii și habitate, precum și măsuri active de reabilitare a apelor noastre. Trebuie să tratăm cu grijă apele, astfel încât să asigurăm un mediu ambiant de calitate pentru noi și generațiile viitoare.

Măsuri importante pentru protejarea diversității speciilor:

- protejarea și recrearea unor habitate adecvate;
- repopularea cu specii a zonelor din care au dispărut;
- utilizarea durabilă a peisajelor de luncă pentru conservarea pajiștilor, câmpurilor și corpurilor de apă;
- reducerea poluării mediului;
- programe de reproducere în grădini zoologice, parcuri zoologice și grădini botanice; acestea reprezintă ultima șansă, atunci când nu mai există condiții de viață adecvate pentru specii în habitatele lor naturale.

Răspunderea pentru protejarea naturii nu revine doar statelor, care creează zone protejate. Fiecare poate contribui la conservarea diverselor medii prin deciziile pe care le luăm zi de zi.

Toți folosim apa ca resursă naturală. Zonele de luncă nealterate din bazinul dunărean sunt folosite ca rezerve de apă potabilă. În industrie, apa este folosită ca agent de lucru și de răcire; agricultorii au nevoie de apă ca să irige culturile. Zonele inundabile naturale asigură protecție în cazul revărsării apelor, iar peisajele de luncă oferă condiții de recreere.

Marea diversitate naturală din bazinul dunărean, cu peste 5.000 de specii de animale, circa 2.000 de specii de plante înalte și habitate diverse (ex. păduri de luncă, izvoare de munte, mlaștini sau Delta Dunării, cu centura ei de trestii-gigant) reprezintă o comoară naturală unică, ce trebuie păstrată și protejată împotriva poluării și a formelor de exploatare distructive.

Dezvoltarea durabilă este un concept folosit în lumea întreagă, care se bucură de tot mai multă recunoaștere. Definiția termenul „dezvoltare durabilă" este dată în Raportul Brundtland despre Viitorul Nostru Comun: Dezvoltarea durabilă este „acea dezvoltare care răspunde nevoilor prezentului, fără a compromite capacitatea generațiilor viitoare de a-și satisface propriile lor nevoi".

Obiectivele dezvoltării durabile sunt dreptatea socială, compatibilitatea ecologică și eficiența economică. În plus, într-o formă durabilă de economie și stil de viață se consumă doar atâtea resurse cât poate regenera natura. Dezvoltarea durabilă reprezintă o provocare globală pentru noi toți, aceea de a crea în viitor o viață care să merite trăită.

Colțul inspirației

Spații de agrement și observare a bogățiilor naturale și culturale

Tinerii grupului Green Impact din Saschiz, județul Mureș, au reușit să amenajeze un spațiu care odată era cunoscut ca loc de serbări săsești, transformându-l într-un loc de agrement deschis celor care doresc să campeze cu cortul sau, pur si simplu, să servească masa în natură.

În plus, aceste spații pot fi amplasate în locuri în care vizitatorii pot fi mai aproape de bogățiile culturale sau naturale. Astfel, experiența lor va fi cu siguranță cu adevărat specială.

6.3 ACTIVITĂȚI REACREATIVE ÎN ARMONIE CU NATURA

Conservarea biodiversității în zonele de luncă reprezintă o provocare. Porțiunile care au fost alterate ar trebui transformate în noi zone atractive printr-o modelare cât mai naturală. Această provocare se adresează fiecăruia dintre noi.

Putem ajuta la conservarea zonelor recreative din bazinul dunărean prin:

- Folosirea rutelor de acces și a zonelor de înot și odihnă marcate.
- Deplasarea cu mijloace publice de transport sau cu bicicleta.
- Evitarea activităților poluante.
- Aruncarea gunoiului în locurile special amenajate.
- Evitarea activităților din timpul liber în zonele de reproducere în perioadele de reproducere a păsărilor.

Colțul inspirației

Rute educaționale cu GPS-ul aproape

Centrul pentru educație de mediu Schubz a dezvoltat un proiect NaviNatur, prin care au propus copiilor să se implice în realizarea unor trasee pentru turiștii care urmau să îi viziteze, însă folosind tehnologia actuală, și anume sistemul GPS.

Ce propune de fapt proiectul? Este vorba despre realizarea unor rute educaționale și integrarea acestora pe GPS. Ai nevoie de GPS, camere digitale sau alte dispozitive de înregistrare, rabdare și timp de explorat împrejurimile pe jos sau pe două roți. Încărcați toate datele pe GPS astfel încât ele să fie disponibile turiștilor. Foarte important este să nu uitați să promovați munca voastră vizitatorilor.

PARTEA II

Sturionii din Dunăre

© Shutterstock

CUPRINS

PARTEA II

1. Sturionii, dinozaurii Dunării 27

1.1 Viața sturionilor 27

1.2 Scăderea populației de sturioni 28

1.3 Morunul 29

1.4 Nisetrul 29

1.5 Păstruga 29

1.6 Viza 30

1.7 Cega 30

1.8 Șipul 30

2. Amenințările 31

2.1 Pescuitul excesiv 31

2.2 Barajele de la Porțile de Fier și întreruperea migrației pentru reproducere 32

2.3 Pierderea habitatelor 32

3. Comerțul cu caviar 33

3.1 Etichetarea corectă 34

4. Ce putem face pentru conservarea Sturionilor din Dunăre 35

4.1 Antreprenoriatul local 37

© JamesMcKinnon

CAPITOLUL 1
Sturionii, dinozaurii Dunării

1.1 VIAȚA STURIONILOR

Sturionii au apărut acum aproximativ 200 de milioane de ani și de atunci au suferit doar câteva schimbări la nivelul structurii, ceea ce îi face adevărate „fosile vii". Generațiile se schimbă la intervale lungi; sturionii tolerează temperaturi şi grade de salinitate variate, ceea ce îi face foarte rezistenți în fața prădătorilor naturali. Cele 27 de specii ale ordinului sturionilor (Acipenseriformes) sunt întâlnite doar în emisfera nordică a planetei, trăind în râuri, lacuri și ape de coastă din Europa, Asia și America.

Sturionii se disting prin corpul lung, lobii superiori extinşi ai înotătoarei codale și botul alungit. Nu au solzi, dar au cinci rânduri de plăci osoase de-a lungul corpului. Sturionii pot trăi mai mult de 100 de ani și pot depăşi şase metri lungime.

Migrația.

Cinci dintre cele șase specii de sturioni originare din bazinul Dunării obişnuiau să trăiască în Marea Neagră și să înoate în Dunăre pentru depunerea icrelor. În trecut, nisetrul, păstruga, şipul (foarte rar, iar acum dispărut din Dunăre), viza şi morunul migrau regulat în amonte, unii chiar până la Viena sau mai departe. Totuşi, această migrație a fost întreruptă de către barajele Porțile de Fier împărțite de Serbia și România. Astăzi, migrația acestor specii poate fi observată doar în sectorul Dunării Inferioare.

Cega, pe de altă parte, este o specie de apă dulce tipică și în mare măsură sedentară, migrând doar pe distanțe scurte pentru depunerea icrelor.Viza se pare că a supraviețuit doar în forma sa de apă dulce.

Ciclul de viață al sturionilor este foarte lung, iar maturizarea apare târziu în viață. Indivizii depun icre în mod repetat, dar cele mai multe femele nu depun icre anual.

Sturionii prezintă, de asemenea, şi o tendință de hibridizare cu alte specii de sturioni. Acest lucru se întâmplă și mai des atunci când zonele de reproducere sunt distruse și diferite specii sunt limitate la doar

câteva situri adecvate sau atunci când o specie este rară în comparație cu alte specii.

Zone depunere icre.

Avem foarte puține informații despre localizarea exactă a zonelor-cheie ale sturionilor din interiorul bazinului Dunării. Habitatele adecvate pentru depunerea icrelor sunt vitale pentru reproducerea acestei incredibile specii. Locurile pentru depunerea icrelor sunt, de obicei, suprafețe dure acoperite cu lut, pietriș și bolovani, cu multe crevase în care larvele pot găsi adăpost împotriva prădătorilor sau inundațiilor. Adâncimea apei în aceste locuri variază de la câțiva metri până la 26 m, iar viteza necesară a curentului este destul de mare, pentru a permite dispersarea ouălor fertilizate.

Ouăle sunt adezive și după dispersia din locurile de depunere a icrelor, aderă, de obicei, la substraturi rugoase în zone unde viteza apei este mult mai mică. Ele rămân pe loc până când se transformă în larve care încep să se hrănească.

Modul de curgere și temperatura apei sunt factori importanți în dezvoltarea sturionilor în prima fază.

Hrănirea.

Sturionii posedă mustăți tactile situate în partea din față a gurii, care este protractilă – în sensul că aceasta poate fi împinsă spre exterior și înainte. Ei au, de asemenea, buzele îngroşate. Ochii sunt foarte mici și se crede că aceştia nu îi ajută prea mult să localizeze şi să captureze prada.

Cele mai multe specii de sturioni din Dunăre se hrănesc cu nevertebrate de pe fundul apei - insecte, larve de insecte, viermi și moluște, iar ocazional și cu pești care trăiesc la adâncime. Unele specii se hrănesc mai puțin sau chiar deloc în timpul migrației în apă dulce.

Morunul este singurul prădător adevărat dintre cele șase specii de sturioni din Dunăre. În Marea Neagră acesta se hrăneşte cu peşti marini, care trăiesc la adâncime, în timp ce în fluviu se hrăneşte cu pești de apă dulce.

© Shutterstock

1.2 SCĂDEREA POPULAȚIEI DE STURIONI

În perioada în care exploatarea lor era permisă, reducerea numărului de sturioni din Dunăre este confirmată de scăderea rapidă a cantităților capturate.

Deoarece populațiile de sturioni din Dunăre nu au fost monitorizate pentru perioade lungi de timp, scăderea acestora este dificil de cuantificat. În general, evaluarea mărimii stocurilor de pești migratori în ape mari nu este o sarcină ușoară. Sturionii din Dunăre prezintă populații cu o structură complexă și cicluri de viață diferite între bazinul Dunării și Marea Neagră.

Cu toate acestea, scăderea numărului de sturioni din Dunăre este confirmată de scăderea rapidă a cantităților capturate. Numărul de capturi de morun a scăzut dincolo de barajele Porțile de Fier încă de la începutul secolului al XVI-lea, iar pescuitul sturionilor migratori la izvoarele Dunării a fost abandonat în secolul al XVIII-lea din cauza numărului redus al acestora. Dunărea Inferioară a rămas ultima redută a sturionilor până la începerea scăderii rapide din ultimele decenii.

În țara noastră, capturile au scăzut de la 1.144 t în anii '40 la mai puțin de 8 t în 1995. Până în anii '80, populația de sturioni a crescut datorită introducerii a peste 50 de milioane de pești tineri în Marea Neagră de către întreprinderea de repopulare a sturionului. Cu toate acestea, la sfârșitul anilor '80, numărul de exemplare a scăzut la minimum absolut.

1.3 MORUNUL

Morunul (*Huso huso*) este cel mai mare pește de apă dulce din lume. Cel mai mare morun prins vreodată cântărea 1.571 kg și atingea 7,2 metri lungime. Morunul trăiește foarte mult, iar femelele ajung la maturitate de abia la împlinirea vârstei de 15 ani. Poate trăi până la o vârstă de peste 100 de ani. Morunii sunt incluși pe lista speciilor aflate în pericol critic de dispariție.

- Dintre sturioni, morunul migrează cel mai departe în amonte pentru a se reproduce. Dar această migrație a fost întreruptă – ca și pentru alte specii de sturioni – de apariția barajului Porțile de Fier.
- Deși este un pește, în principal, răpitor, indivizii mai mari se pot hrăni chiar și cu păsări de apă. Morunii sunt singurii prădători autentici dintre sturionii de Dunăre.
- Cronicile din secolul al XI-lea menționează morunul ca o sursă importantă de hrană pentru rațiile soldaților care mărșăluiau în sectorul austriac al Dunării Superioare.

1.4 NISETRUL

Nisetrul (*Acipenser gueldenstaedtii*) a fost odată cea mai răspândită specie de sturioni de Dunăre. Acesta migra în mod regulat chiar și până la Bratislava. Unii indivizi au fost observați și în Viena (la kilometrul 1.925) și Regensburg (kilometrul 2.381). Astăzi, nisetrul se află pe lista speciilor aflate în pericol critic de dispariție, cu extrem de puține exemplare semnalate în ultimii ani, de ordinul a câțiva indivizi.

- Peste 200.000 de indivizi se hrăneau în partea de nord-vest a Mării Negre în perioada 1966-1974. Numărul loc actual nu este cunoscută, dar se crede că este foarte redus.
- Indivizii care migrează primăvara intră în apele dulci chiar înainte de începerea sezonului de reproducere și își depun icrele în zonele joase ale fluviului (320-650 km în amonte). Cei care migrează toamna se reproduc primăvara viitoare la o distanță mai mare în amonte (900-1200 km).
- Capturile anuale în fosta Iugoslavie au scăzut de la 14.636 kg în 1983 la 1.636 kg în 1985 (o scădere de aproape 90%) din cauza construirii barajului Porțile de Fier II în 1984, care a izolat zonele de reproducere.

1.5 PĂSTRUGA

Păstruga (*Acipenser stellatus*) a fost întotdeauna rară dincolo de intrarea Dunării în România, dar a ajuns și în câțiva afluenți precum râurile Prut, Tisa, Drava, Sava și Morava. Migrează primăvara și toamna. Masculii rămân în locurile de reproducere până la șase săptămâni, iar femelele doar 10-12 zile. Păstruga este considerată în pericol critic de dispariție.

- Păstrugile nu se mai hrănesc atunci când încep să migreze. După ce și-au depus icrele, se reîntorc repede în mare, unde reîncep să se hrănească.
- Scăderea de 87% a capturilor în întreaga lume reflectă scăderea numărului de exemplare al acestei specii.
- În 1990, în Marea Azov, Ucraina, au fost găsiți 55.000 de sturioni morți din cauza poluării.

1.6 VIZA

Viza (*Acipenser nudiventris*) nu a fost niciodată prezentă în număr mare în Dunăre. Ultima viză a fost capturată în Ungaria. În România nu au fost înregistrate capturi de cel puțin 30-40 de ani. Vizele se află pe lista speciilor în pericol critic de dispariție.

- Oficial, nu au mai fost documentate capturi de viză în ultimii 30 – 40 de ani.
- Viza trăiește în mare, aproape de maluri și estuare. În ape dulci, preferă zonele adânci ale râurilor mari.
- Viza își petrece cel puțin o parte a vieții în apă sărată, revenind în râuri pentru a se reproduce.

1.7 CEGA

Cega (*Acipenser ruthenus*) trăiește exclusiv în ape dulci și, spre deosebire de alți sturioni, nu migrează din Marea Neagră. Cele urmărite au migrat o distanță maximă pe Dunăre de puțin peste 300 km. În prezent, este cea mai răspândită specie de sturion din Dunăre. Vârsta medie de reproducere a acestei specii este comparabil redusă, de aproximativ 8 ani. În Dunăre, această vârstă este și mai redusă, de aproximativ 7 ani. Se află pe lista speciilor vulnerabile.

- După o scădere a numărului din Dunăre în urmă cu câteva secole, cega s-a înmulțit după anii '80, dar numărul este din nou în scădere.
- Singurele date disponibile privind capturile pe Dunăre sunt din perioada 1958-1981, când cantitățile pescuite au variat între 117 tone în 1963 și 36 tone în 1979, cu o cantitate medie capturată de 63,5 tone pe an.
- Ungaria, Bulgaria și România au raportat programe de repopulare în sectoarele proprii de pe Dunăre. Este singura specie de sturion care poate fi găsită în Serbia, preponderent în amonte de barajul Porțile de Fier I.

1.8 ȘIPUL

Șipul (*Acipenser sturio*) a fost întotdeauna cea mai rară specie de sturion din Mărea Negră, iar prezența sa a fost documentată doar până la începutul secolului al XX-lea. Știm că această specie s-a reprodus în Dunărea Inferioară, deoarece în anii '30 au fost descrise exemplare hibride cu alte specii de sturion de Dunăre. În prezent, este considerat specie dispărută sau extinctă în Dunăre.

- Conform unei surse, ultima captură înregistrată de șip a avut loc în partea sârbă a Dunării, în 1954.
- Șipul intră în fluvii în perioada ianuarie – octombrie, iar vârful migrației are loc de obicei în perioadele cu cote mari ale apelor din aprilie-mai.
- Atunci când se află în mare, șipul preferă estuarele și fundurile nămoloase.

© JamesMcKinnon

CAPITOLUL 2
Amenințările

2.1 PESCUITUL EXCESIV

Pescuitul, cândva permis, dar în prezent ilegal până în 2020, reprezintă principala amenințare directă pentru supraviețuirea sturionilor din Dunăre. De ce? Din cauza ciclului de viață lung şi al maturizării târzii, populațiile de sturioni au nevoie de mulți ani pentru a se reface.

În anul 2006, România a fost prima țară din regiune care a introdus interdicția la pescuitul de sturioni. Instituită pe o perioadă de 10 ani, interdicția a fost prelungită până în prima parte a anului 2021.

Pentru că pescuitul sturionilor este ilegal în acest moment, date recente despre sturioni sunt, prin natura lor, greu de obținut, iar majoritatea informațiilor de care dispunem provin din relatările localnicilor. Cu toate acestea, braconajul a luat amploare. Persistența comerțului ilegal pentru caviar este principala cauză. Supraexploatarea are la bază valoarea economică ridicată a caviarului. Piața neagră este prezentă în toată regiunea, astfel caviarul ilegal provenit din România şi Bulgaria ajunge în mai multe țări membre UE.

2.2 BARAJELE DE LA PORȚILE DE FIER ȘI ÎNTRERUPEREA MIGRAȚIEI PENTRU REPRODUCERE

Migrația pentru reproducere este parte integrantă din ciclul de viață natural al tuturor sturionilor din Dunăre. Aceasta îi face în mod special sensibili la impactul barierelor fizice, cum ar fi barajele. După construirea barajelor, peștii nu mai pot ajunge la locurile de reproducere din amonte. Astfel îngrădite, populațiile de sturioni pot experimenta efectele negative ale consangvinizării şi pierderea diversității genetice.

Amplasat în aval de cheile Porților de Fier (Djerdap), care despart România de Serbia, complexul Porțile de Fier reprezintă cel mai mare baraj hidroelectric şi rezervor de apă din lungul Dunării. Barajele sunt construite la km 942 și 863 al Dunării, limitând astfel migrația sturionilor până la km 863 și izolând importante locuri de reproducere din zona Dunării Mijlocii.

2.3 PIERDEREA HABITATELOR

Sturionii sunt foarte sensibili la schimbările habitatului. Habitatele degradate pot avea un impact imediat asupra obiceiurilor legate de reproducere, iernare, hrănire, şi, în ultimă instanță, pot duce la dispariția lor. Majoritatea speciilor de sturioni se reproduc în solul pietros al Dunării Inferioare, unde își depun icrele aderente înainte de a migra înapoi în Marea Neagră. Depunerea icrelor are loc în ape adânci și la temperaturi cuprinse între 9 și 15 grade.

Populațiile de sturioni au fost serios afectate de pierderea zonelor de reproducere din Dunăre în procentaj de 60%, cauzate de contrucția barajelor de-a lungul fluviului.

O altă amenințare majoră pentru habitatele sturionilor o reprezintă navigația, mai ales prin activitățile adiacente care constau în adâncirea, rectificarea şi dragarea Dunării. Extragerea nisipului şi a pietrişului, precum şi pescuitul cu nave maritime speciale de pescuit, au avut, de asemenea, efect negativ asupra populațiilor de sturioni.

CAPITOLUL 3
Comerțul cu caviar

Caviarul este considerat o delicatesă şi asta îl face unul dintre cele mai scumpe produse provenite de la animale sălbatice. Cererea de caviar a dus la supraexploatare şi, în consecință, la declinul dramatic al sturionilor la nivel mondial.

Însă, caviarul nu se obține doar de la sturionii sălbatici. Fermele de sturioni reprezintă un sector de acvacultură unde, conform rapoartelor, vânzările au crescut în mod semnificativ. Atunci când funcționează în conformitate cu principiile de conservare a naturii, această industrie poate avea un efect pozitiv, atât pentru localnici, oferindu-le mijloace de subzistență, cât şi pentru sturionii sălbatici.

Pentru a asigura supraviețuirea acestor pești şi pentru o exploatare durabilă, în 1998 toate speciile de sturioni au fost incluse pe lista Convenției privind comerțul internațional cu specii sălbatice de faună şi floră (CITES[9]). În prezent, tot caviarul din comerțul internațional (exporturi, importuri şi reexporturi) trebuie sa fie însoțit de documente CITES şi toate containerele şi ambalajele din comerțul internațional şi domestic trebuie să aibă etichete speciale CITES. Acest sistem permite autorităților să urmărească proveniența caviarului şi, atât lor, cât şi consumatorilor, să poată identifica dacă este legal sau nu. Din luna mai 2006, sistemul de etichetare este obligatoriu în UE.

9. https://www.cites.org/

3.1 ETICHETAREA CORECTĂ

Toate recipientele principale folosite pentru caviar trebuie să aibă o etichetă de unică folosință, ceea ce înseamnă că aceasta nu poate fi îndepărtată fără a se deteriora. Cerințele de etichetare se aplică pentru toate tipurile de caviar indiferent dacă provine de la sturioni sălbătici sau de la cei de crescătorie. Eticheta trebuie să sigileze containerul sau caviarul trebuie să fie ambalat astfel încât să se poată observa cu ușurință dacă ambalajul a fost deschis. Fabricile de procesare și (re-)ambalare a caviarului, inclusiv operațiunile de producere a caviarului de acvacultura, precum și toți exportatorii trebuie să fie autorizați de către autoritatea CITES din țările membre, pentru a li se permite să proceseze, (re-) ambaleze sau exporte caviar.

Etichetare

Eticheta ambalajelor pentru caviar trebuie să includă următoarele informații:

CODUL STANDARD AL SPECIEI	Un cod format din trei litere pentru a identifica speciile de sturioni, hibrizii sau speciile mixte. ex.BAE înseamnă nisetru siberian (Acipenser baerii).
CODUL SURSEI DE CAVIAR SAU A SPECIMENULUI	C = sturion de crescătorie. W = sturion capturat din sălbăticie.
CODUL ȚĂRII DE ORIGINE	Cod ISO format din două litere
ANUL CAPTURII SAU AL REAMBALĂRII	Anul în care sturionul a fost capturat sau anul în care specimenele au fost reambalate.
CODUL OFICIAL DE ÎNREGISTRARE A FABRICII CARE L-A PROCESAT SAU REAMBALAT	Codul este în conformitate cu sistemul național de înregistrare pentru fabricile de procesare, pe care țările trebuie sa îl stabilească. În cazul produselor reambalate, acesta include codul ISO format din două litere al țării în care s-a efectuat reambalarea, dacă aceasta este diferită față de țara de origine.
NUMĂRUL DE IDENTIFICARE AL LOTULUI SAU NUMĂRUL PERMISULUI CITES DE EXPORT SAU NUMĂRUL CERTIFICATULUI CITES DE REEXPORT	Codul este eliberat în funcție de sistemul de monitorizare a caviarului folosit de fabrica de procesare sau reambalare.

CAPITOLUL 4

Ce putem face pentru conservarea Sturionilor din Dunăre

Raportarea suspiciunilor de pescuit ilegal.

Bulgaria și România au interzis pescuitul a patru specii de sturioni care se găsesc în Dunăre și Marea Neagră – nisetrul (*Acipenser gueldenstaedtii*), cega (*Acipenser ruthenus*), păstruga (*Acipenser stellatus*) și morunul (*Huso huso*). Sturionii prinși accidental trebuie eliberați imediat în apă.

Interdicția prevede în mod explicit că sunt interzise atât pescuitul, cât și otrăvirea, utilizarea de explozibili sau de alte substanțe pentru paralizarea peștilor. Astfel de metode pot fi indicate de existența unor arsuri, hemoragii sau răni vizibile ale

coloanei vertebrale a peștilor. Pe lângă aceasta, conform textului oficial, sunt interzise și transportul și comercializarea de sturioni sau produse din sturioni prinși în apele bulgărești și românești ale Dunării și Mării Negre.

Pescuitul de sturioni a fost interzis în mod oficial în Ucraina în anul 2000. Este, de asemenea, interzis și în alte țări învecinate Mării Negre: Bulgaria, Georgia, România, Turcia și Federația Rusă. Cu toate acestea, produsele de sturion capturat în sălbăticie în aceste țări reușesc totuși să fie comercializate.

Controlul pescuitului ilegal este dificil, dar nu imposibil. Instituțiile au proceduri și politici în acest scop, dar implicarea și sprijinul oamenilor poate însemna un progres enorm în acest domeniu.

Dacă ești martor ale unei posibile încercări de pescuit ilegal sau deții informații privind posibile cazuri de pescuit ilegal, te încurajăm să contactezi Agenția Națională pentru Pescuit și Acvacultură (ANPA).

Raportarea comerțului ilegal cu caviar de sturioni sălbatici.

În ciuda suspendării comerțului mondial cu caviar provenit de la sturionii sălbatici, aceștia continuă să fie braconați ca urmare a cererii masive pentru acest produs. Caviarul de morun și nisetru este unul din cele mai scumpe alimente din lume.

Toate cutiile cu caviar, indiferent dacă a fost obținut de la pești din sălbăticie sau prin acvacultură, trebuie să fie prevăzute cu etichete CITES. Aceste reguli se aplică și produselor de sturion sălbatic și de acvacultură și trebuie să includă toate produsele de pește: caviar, carne, puiet, ouă fertilizate etc. CITES este un acord internațional care monitorizează comerțul global de specimene de animale și plante sălbatice în vederea conservării și protejării acestora. Eticheta CITES este un instrument puternic, dar insuficient. Fiecare dintre noi poate aduce o schimbare reală în modul de protejare a uneia din comorile Dunării – sturionul. Dacă întâlnești caviar de sturion sălbatic sau recipiente fără eticheta CITES, anunță Garda Națională de Mediu.

Colțul inspirației

Proiectul de inovație științifică pentru conservarea sturionilor

Echipa HOT STEEL, formată din 3 elevi și două cadre didactice de la Colegiul Național Alexandru Ioan Cuza din Galați, a realizat un proiect premiat la nivel mondial și european, prin care și-a propus oferirea unei soluții bazate pe respectul pentru mediu și resursele sale și care constă în realizarea unui sistem autonom de creștere și îngrijire a sturionilor în vederea eliberării în natură, dar și de producție a unor legume și fructe bio.

Practic vorbim despre realizarea unui sistem sustenabil, dar și eficient economic pentru recuperarea unei resurse de mediu a zonei, prin repopularea apelor Dunării cu puieți de sturioni. Aceștia au realizat un sistem de bazine de creștere a peștilor, de filtrare și curățare a apei prin creșterea plantelor, tot acest ansamblu, fiind controlat și operat de roboți autonomi.

Instituții, organizații și ONG-uri care lucrează pentru conservarea și protejarea sturionilor

- **Comisia Internațională pentru Protecția Fluviului Dunărea**
- **The Global Wildlife Trade Monitoring Network (TRAFFIC)**
- **Convenția privind comerțul internațional cu specii sălbatice de faună și floră pe cale de dispariție (CITES)**
- **Strategia Uniunii Europene pentru regiunea Dunării (EUSDR)**
- **Danube Sturgeons Task Force (DSTF)**
- **Asociația Internațională pentru Cercetarea Dunării (IAD)**
- **World Sturgeon Conservation Society (WSCS)**
- **institutul Național de Cercetare-Dezvoltare Delta Dunării Tulcea**
- **Comerțul cu specii ale faunei și florei sălbatice în UE**
- **Universitatea "Dunărea de Jos" din Galați**
- **Danube Parks**

4.1 ANTREPRENORIATUL LOCAL

Antreprenorul sau întreprinzătorul este acea persoană care inițiază o acțiune, o activitate pe cont propriu cu scopul de a obține beneficii materiale și personale. Pentru a ajunge la scopul final, adică obținerea de profit, un întreprinzător:

- identifică oportunitatea unei afaceri;
- inițiază începerea activității și își asumă riscurile aferente;
- gestionează resursele (materiale, umane) necesare funcționării afacerii;
- își promovează afacerea, devenind astfel purtătorul de cuvânt și imaginea firmei sale.

Vrei să știi dacă ai calitățile unui antreprenor? Bifează în căsuțele de mai jos dacă te regăsești în caracteristicile unui întreprinzător.

- **spirit de inițiativă**
- **dorința de a face**
- **capacitate organizatorică**
- **putere de decizie**
- **capacitatea de a-ți asuma riscuri**
- **capacitate de a fi lider**
- **originalitate**
- **centrare pe rezultate**
- **flexibilitate**

Dacă ai aceste calități, poți începe o activitate antreprenorială. Dar stai, ce anume este activitatea antreprenorială?

Activitatea antreprenorială constă în identificarea și valorificarea unor oportunități economice. Este un proces care se derulează în diferite medii și care schimbă sistemul economic prin inovare sau abordări diferite, creând valori (sau beneficii) atât pentru indivizi, cât și pentru societate și mediu.

De exemplu oportunitățile economice ar putea fi date de: poziționarea geografică-Delta sau Dunăre, valorificarea resurselor naturale prezente în aria geografică-păsări, pești, floră și elemente de peisaj.

Valorile create se pot referi la modul în care turiștii se simt ca urmare a activității tale economice, dacă vorbim de valori individuale. Dacă ne referim la societate, putem să ne gândim la modul în care afacerea ta influențează bugetul local sau câte locuri de muncă ai creat pentru oamenii din localitatea în care locuiești. Dacă ne referim la valori pentru mediu ne putem gândi la cum afacerea ta influențează în bine sau în rău starea mediului (contribuie la poluare, afectează speciile de floră sau faună, favorizează crearea de habitate pentru specii sau zone de liniște pentru cuibărit, utilizează în exces resursele naturale: apă, stuf, pești etc.

Cum începi o afacere?

După ce ai luat decizia de implicare în afaceri, primul lucru pe care trebuie să îl faci este să identifici idei posibile de afaceri care să se transforme în oportunități viabile de afaceri.

Dar ideea nu este oportunitatea de afaceri? NU, în sens antreprenorial oportunitatea este o idee care poate fi transformată în afacere. Îți dai seama dacă ideea ta de afaceri este o oportunitate dacă faci o analiză scurtă a contextului local și a posibilităților pe care le ai în zona ta.

De exemplu: ideea ta este să devii ghid turistic pentru natură în localitatea ta, doar că tu locuiești într-un oraș minier, unde singurul petec de verdeață este dat de arborii din jurul complexului minier, atunci cu siguranță ideea ta de a deveni ghid local nu este o oportunitate de afacere. În schimb, dacă vrei să devii ghid local în Delta Dunării, și mai ești și pasionat de natură și cunoști și toate secretele și locurile frumoase, deja ai toate ingredientele pentru a deschide o afacere.

Am ideea, am identificat oportunitatea, dar cum finanțez afacerea?

Sursele de obținere a fondurilor sunt două: finanțarea proprie și împrumuturile.

Finanțarea proprie se referă la economiile personale sau la ajutor financiar din partea prietenilor, a rudelor sau a partenerilor.

Capitalurile de împrumut sunt: creditul bancar, programele de promovare a întreprinderilor mici li mijlocii (IMM-uri) prin bugetul de stat sau prin programele operaționale-fonduri europene, leasingul, etc.

Vârsta nu este un impediment în derularea unei afaceri, trebuie doar să fii major. Poți să fii chiar student, statul român acordând sprijin prin facilități fiscale tinerilor care aleg să își deschidă o afacere.

Antreprenoriatul local este una dintre opțiunile unei dezvoltări durabile la nivel local. Găsește caracterul unic al zonei unde locuiești, asociază-te cu oameni care îți împărtășesc convingerile, fă-ți planul, găsește-ți surse de finanțare și pornește în călătoria antreprenoriatului locale bazat pe bogățiile naturale și culturale pe care zona în care locuiești le are. De-a lungul întregii lumi și a țării noastre, tinerii sunt cei care au pus bazele unor proiecte minunate care au ajutat și susținut comunitatea în care locuiesc. Tu cum vrei să te implici în comunitatea ta?

PARTEA III

Cluburile: Tineri activi pentru protejarea Dunării și a Sturionilor din Dunăre

© Adrian Grancea

CUPRINS

PARTEA III

1. Despre Cluburile pentru protejarea Dunării și a Sturionilor din Dunăre 41

1.1 Ce sunt Cluburile pentru protejarea Dunării și a Sturionilor din Dunăre 41

1.2 Ciclul de funcționare a clubului și activități recomandate 43

1.3 Echipa Clubului pentru protejarea Dunării și a Sturionilor din Dunăre 45

1.4 Relația clubului cu actorii din comunitate și cluburile din regiune 47

2. Ce și cum învață tinerii în club? 49

2.1 Ce învață tinerii din club? 49

2.2 Cum învață tinerii din cadrul clubului? 51

2.3 Rolul facilitatorului întâlnirilor de club în procesul de învățare 56

2.4 Elemente de dinamică a grupurilor 57

2.5 Învățarea prin experiență și procesare 59

2.6 Aspecte privind comunicarea în club 61

2.7 Sfaturi practice pentru facilitatori 64

3. Curriculumul clubului pentru protejarea Dunării și a Sturionilor din Dunăre 65

3.1 Ce este curriculumul? 65

3.2 Contextul de folosire a prezentului curriculum 66

3.3 Calendarul și ordinea recomandată pentru întâlnirile de club 66

3.4 Cum este structurat curriculum? 67

3.5 Cum citim întâlnirile din acest curriculum? 67

3.6 Elemente de luat în considerare la organizarea întâlnirilor 67

© Daniel Petrescu

CAPITOLUL 1
Despre Cluburile pentru protejarea Dunării și a Sturionilor din Dunăre

1.1 CE SUNT CLUBURILE PENTRU PROTEJAREA DUNĂRII ȘI A STURIONILOR DIN DUNĂRE

Cluburile sunt grupuri de inițiativă formate din aproximativ 20 de tineri cu vârste între 11-16 ani, elevi ai școlii/liceului-gazdă, care se implică în mod activ în problemele cu care se confruntă natura din jurul lor.

Activitățile clubului se desfășoară pe parcursul unui an școlar și se reiau în anul școlar următor, cu membri și proiecte noi, construind pe experiența acumulată în primul an. Activitatea principală a clubului constă în întâlniri de club cu o durată de aproximativ 2 ore organizate pe parcursul anului școlar în care profesorii și tinerii pregătesc activități folosind metode non-formale pentru a învăța despre conceptul de natură, Dunăre, Delta Dunării și sturioni și pentru a dezvolta proiecte pentru natura din zonele naturale din apropierea liceului.

Activitățile sunt facilitate de către profesori și de către tinerii care fac parte din echipa coordonatoare. Tinerii din cadrul unui club lucrează împreună cu o echipă de profesori voluntari care au rol de facilitatori, dar și de coordonatori principali ai cluburilor.

Într-un an au loc aproximativ 14 de întâlniri de club. Profesorii coordonatori, folosind metode participative specifice educației prin experiență, trec tinerii printr-un proces de învățare în urma căruia aceștia dobândesc o serie de competențe specifice (ex: management de proiect, lucru în echipă, abilități de lideri și comunicare).

În afara beneficiilor pentru membri, clubul aduce beneficii naturii prin faptul că tinerii construiesc proiecte pentru protejarea naturii din zona lor, aceasta fiind misiunea directă și asumată a clubului. Clubul ajunge să-și îndeplinească misiunea prin faptul că, pe parcursul a nouă luni, membrii săi au posibilitatea să realizeze un proiect dedicat protejării naturii din regiunea lor. Pentru a realiza acest lucru în cadrul întâlnirilor de club, aceștia

învață despre conceptele de zona umedă, delta și sturioni, despre beneficiile și amenințările la adresa zonelor umede, deltei și sturionilor și despre ce pot face ei pentru protejarea acestora. În plus, învață despre managementul proiectelor: cum analizează nevoile și problemele specifice regiunii lor, cum să găsească soluții și să planifice, implementeze, monitorizeze și să evalueze un proiect.

Pentru ca profesorii să poată ghida tinerii în acest proces de învățare, prezentăm în acest ghid un curriculum ce cuprinde 18 întâlniri care se pot organiza în cadrul cluburilor.

Beneficiile deschiderii unui club[10]

Deschiderea și existența cluburilor aduce o serie de beneficii atât pentru zonele umede din regiune și sturoni, cât și pentru tineri, profesori, școală și comunitate.

Beneficii pentru tineri:

- Învață și se distrează.
- Înțeleg că sunt modele de viață pentru cei din jurul lor când vine vorba de protejarea naturii.
- Își formulează scopuri importante pentru viitor.
- Interiorizează beneficiile colaborării.
- Își dezvoltă stima de sine și sentimentul de realizare prin implementarea unor proiecte concrete pe tematică de mediu.
- Câștigă experiența unui grup comunitar care se îngrijește de membri și a unui cerc de prieteni.
- Își dezvoltă abilități necesare și în alte contexte de viață.
- Își dezvoltă competențele cheie specifice și competențe-cheie de suport (vezi mai jos).

Beneficii pentru profesori:

- Își dezvoltă abilități de facilitare a metodelor specifice educației non-formale.
- Sunt recunoscuți în școală pentru proiectele extracurriculare.
- Își dezvoltă abilitățile de lider.
- Sunt o parte vitală a schimbărilor pozitive din comunitățile lor.
- Parcurg o experiență de lider care poate fi transferată și în alte contexte ale școlii.

Beneficii pentru școală:

- Școala beneficiază direct din proiectele în serviciul comunității făcute de membrii clubului.
- Competențe dobândite de tineri se pot transfera și în alte proiecte făcute cu școala.
- Proiectele clubului recomandă școala și în alte contexte.
- Școala este văzută ca un spațiu care promovează activitățile extracurriculare alternative.
- Creșterea prestigiului și vizibilității prin includerea în activitățile de comunicare și promovare ale proiectului, realizate de echipa WWF, dar și de membrii clubului.

Beneficii pentru comunități:

- Se intensifică și se dezvoltă acțiunile civice la nivel local.
- Proiectele contribuie la înfrumusețarea, educarea și implicarea activă a membrilor comunității.
- Responsabilizează autoritățile locale, dacă proiectele pentru natura sălbatică se fac în parteneriat cu instituții publice.
- Îmbunătățește calitatea vieții tuturor, prin creșterea capitalului social și natural la nivel local.
- Abilitățile îmbunătățite ale tinerilor pot conduce la dezvoltare economică la nivel local.

(adapat după Manualul IMPACT al Fundației Noi Orizonturi)

Viziunea cluburilor

Cluburile pentru protejarea Dunării și sturionilor din Dunăre reprezintă:

- Un context de învățare și dezvoltare pentru profesori și tineri pasionați de natură care își doresc să se implice în mod activ în protejarea zonelor de sălbăticie și a altor zone naturale.
- Locul în care se construiește o comunitate a liceului, o echipă formată din tineri și profesori care folosesc metode formale și non-formale pentru a învăța despre natură și beneficiile ei, dar și despre subiecte care pot fi utile pentru parcursul profesional al tinerilor după terminarea școlii, cum este managementul de proiect.
- Un context de practică, în care profesorii și tinerii se întâlnesc pentru activități cu obiective de învățare specifice și metode de lucru adaptate nevoilor acestora. Obiectivele întâlnirilor sunt menite să dezvolte o serie de competențe într-un mediu non-formal.
- Un spațiu în care învață despre Dunăre și sturionii din Dunăre și organizează o serie de activități pentru dezvoltarea anumitor competențe specifice acestei teme, începând de la conștientizarea importanței protejării zonelor umede și sturionilor din Dunăre, și până la dezvoltarea de soluții pentru conservarea acestora, în mod direct și indirect, prin dezvoltarea durabilă a comunității.

10. Educația prin experiență creează experiențe reale din care elevii pot învăța despre natură și despre realizarea unui proiect. Conform teoriei lui David Kolb, acest model educațional permite integrarea în procesul învățării a tuturor elevilor, indiferent de stilul de învățare dominant: pragmatic, teoretician, reflexiv, activ.

© Doru Oprișan

1.2 CICLUL DE FUNCȚIONARE A CLUBULUI ȘI ACTIVITĂȚI RECOMANDATE

Intenția este de a crea în liceu un cadru de învățare care, pe termen lung, să devină un punct de referință pentru desfășurarea activităților de învățare.

În primul an școlar se pun bazele clubului, se formează echipa, se testează o serie de metode și se implementează proiecte pentru protejarea naturii, se construiește relația cu actorii relevanți din comunitate (reprezentanți ai parcurilor naturale și naționale din regiune, reprezentanți ai primăriei, posibili sponsori și parteneri, cum ar fi alte organizații non-guvernamentale active pe plan local și regional sau membri ai celorlalte cluburi deschise) și din afara comunității (cum ar fi rețeaua națională și internațională WWF de profesori și elevi implicați în proiecte dedicate naturii). În primul an vor avea loc aproximativ 14 întâlniri de club folosind curriculumul educațional realizat de WWF. Standardul recomandat este de minimum două întâlniri de club/lună, cu un minim de două ore/ întâlnire. Pentru anul doi sunt propuse 8 întâlniri de club.

Ciclul de viață recomandat pentru o generație de membri activi este de minimum doi ani, tinerii având astfel posibilitatea să-și dezvolte o serie de abilități în primul an, pe care apoi să le transfere noii generații de membri din anul al doilea.

După primul an, tinerii își vor fi dezvoltat o serie de competențe pentru a putea oferi din experiența lor noilor membri ai cluburilor care vor participa la activitățile din anul doi de funcționare a clubului și vor implementa noi proiecte.

Întâlnirile din al doilea an se vor desfășura cu aceeași frecvență, dar cu o implicare mai mare a membrilor care deja au fost activi în primul an. În fiecare an se vor identifica o serie de resurse, astfel încât clubul să devină cât mai autonom și autosustenabil (de exemplu, posibilități de finanțare a ideilor de proiecte, de la evenimente de strângere de fonduri la sponsorizări și parteneriate).

Învățarea de la egal la egal, unul dintre principiile de bază ale clubului

Principiul educațional de bază folosit pentru anul I, dar mai ales pentru anii următori de activitate este educația *Peer-to-Peer (de la egal la egal)*. Aceasta este o abordare prin care un grup de minimum patru-cinci tineri, membri ai clubului, sunt echipați cu abilități de lucru în echipă, leadership, comunicare și management de proiect. Acești tineri sprijină profesorii coordonatori în ghidarea clubului și organizează și singuri activități. Această echipă coordonatoare se formează în funcție de dorința de implicare a elevilor.

Acești tineri pot deveni modele pentru ceilalți colegi din grup prin puterea exemplului personal. Transferul de experiență de la egal la egal către ceilalți membri duce, astfel, la îmbunătățirea actului educațional, la crearea unui set de valori comune și o asumare mai mare a misiunii clubului de către întreg grupul, la eficientizarea lucrului în echipă în club, la o comunicare mai bună și la creșterea capacității clubului de a face față problemelor și provocărilor întâmpinate. Profesorii coordonatori sunt sprijiniți în ghidarea clubului prin faptul că există acești tineri care capătă un rol de motor invizibil al clubului. După fiecare an de funcționare, profesorii pot acorda celor mai implicați elevi titlul de "Lideri juniori".

Conform piramidei învățării dezvoltată de Edgar Dale[11], una dintre cele mai eficiente metode de a reține cele învățate este prin transmiterea către alte persoane. Astfel, folosind principiul învățării între egali, propunem ca după primul an în care învață despre Dunăre și sturionii din Dunăre și despre management de proiect, despre metode de lucru și modul de funcționare al clubului, în anul doi, o parte din tinerii cu experiență mai mare să fie cei care coordonează cât mai multe activități de club cu sprijinul profesorului coordonator. Membrii vechi sau liderii juniori vor avea astfel o serie de noi contexte de învățare experiențială, vor dobândi o serie de competențe de leadership și de facilitare.

Tipuri de activități în cadrul clubului

a. activități pregătitoare înaintea deschiderii clubului

Clubul debutează oficial cu prima întâlnire de club. Însă, înainte de prima întâlnire de club, au loc o serie de **activități pregătitoare**:

- Formarea echipei de profesori coordonatori.
- Încheierea unui acord cu direcțiunea pentru susținerea clubului în școală.
- Selecția elevilor care vor face parte din echipa coordonatoare alături de profesori.
- Formarea echipei de profesori și membri de sprijin.
- Promovarea deschiderii clubului în școală.
- Recrutarea membrilor.
- ...și prima întâlnire de club.

Promovarea deschiderii clubului în școală se poate face prin următoarele metode de către echipa coordonatoare formată din profesori și tineri:

- Prezentarea în cancelarie a deschiderii unui astfel de club și implicarea celorlalți profesori care doresc să sprijine clubul (de pildă, se pot implica în activități, pot promova clubul către elevi).
- Vizite de 2-3 minute, din clasă în clasă, pentru a anunța elevii despre acest club care se deschide (de exemplu, se pot împărți pliante/materiale informative create de elevi cu informații despre club, se pot împărtăși experiențele anterioare).
- Crearea de afișe care anunță deschiderea clubului și amplasarea acestora în locuri vizibile din școală și alte locuri de întâlnire.
- Anunțarea deschiderii clubului la alte evenimente de început de an din școală.

Recrutarea membrilor. Pentru a dobândi calitatea de membri sunt foarte importante următoarele aspecte:

- Motivația elevilor de a se implica în activitățile clubului, dragul de natură, dar și un nivel mai ridicat de responsabilitate.
- Să fie elevi ai claselor 5-12, pentru a avea șansa implicării pe termen lung.

Notă! *Posibilitatea de înscriere în club este deschisă pentru orice tânăr din școala-gazdă indiferent de rasă, etnie, religie, capacități fizice și mentale etc.*

Pentru că activitățile se desfășoară pe durata unui an școlar, recomandăm ca recrutarea să aibă loc la început de an, iar durata recunoașterii tinerilor ca membri să fie de un an, cu posibilitatea de reînnoire în anul următor.

În cadrul cluburilor va exista un contract de valori pe care membrii îl adoptă și îl semnează, astfel asumându-și responsabilitatea implicării în activități. Contractul se stabilește la a treia întâlnire a clubului, conform sugestiilor din curriculum.

Contractul de valori

Contractul de valori este realizat de comun acord de către tinerii care participă la primele trei întâlniri de club și este semnat de către aceștia. Odată cu semnarea contractului, ei pot deveni oficial membri de club. Până atunci sunt potențiali membri de club. Semnarea contractului înseamnă asumarea unor valori și principii de lucru în club, astfel încât să se atingă misiunea clubului, dar și obiectivele individuale de învățare ale fiecărui membru în parte.

După semnarea contractului de valori, acesta se tipărește și se afișează în sala în care au loc întâlnirile. Pe parcurs, dacă vin membri noi, aceștia pot deveni membri numai după ce li se prezintă contractul de valori și sunt de acord cu el. Pe parcursul anului, contractul poate fi modificat sau îmbunătățit, dar toate modificările trebuie să fie acceptate de către toți membrii clubului. Pe lângă respectarea contractului de valori, este importantă prezența și implicarea în activități. Opțional, fiecare club își poate construi propria formă de validare și definire a statutului de

11. Piramida Dale și tehnologiile informației și comunicării http://c3.icvl.eu/disc/2013/cniv/documente/pdf/sectiuneaA/sectiuneaA _lucrarea8.pdf

membru (de la semnarea unui acord specific la carnete de membru sau legitimații). Pentru a putea urmări prezența la întâlniri va exista o listă de prezență care se va semna la fiecare întâlnire.

La finalul fiecărui an școlar are loc o sesiune în care se discută despre parcursul clubului și al tinerilor și rolurile acestora în anul școlar următor, iar statutul de membru se reînoiește la început de fiecare an. Modul de reînnoire a calității de membru se decide de către echipa coordonatoare formată din profesori și tineri, dar respectând principiile de mai sus.

b. activităţi educaţionale

După prima întâlnire de club urmează o serie de activități educaționale:

- Întâlniri standard de club (14 întâlniri detaliate în curriculum pentru anul I) - minimum o dată la două săptămâni. Recomandat o dată pe săptămână pentru o eficiență crescută. Pentru anul II sunt propuse 8 întâlniri dar o parte din ele sunt aceleași din anul I.
- Întâlniri de reflecție și evaluare la jumătatea anului - în care pot fi evaluate rezultatele după implementarea proiectului. Se poate folosi modelul de activități din Întâlnirea standard 14, dar adaptat pentru jumătatea anului.
- Întâlniri de conectare cu natura - excursii de club, plimbări scurte, vizitarea zonelor umede și naturale din regiune, vizite la grădini botanice din regiune etc. Recomandăm ca acestea să aibă loc minimum două ori pe lună.
- Întâlniri distractive și de sărbătorire - pentru motivare membrilor și reconectarea cu grupul. Este necesar să fie cel puțin una la finalul proiectului. Sunt recomandate cel puțin două pe an. Poate fi o ieșire într-un loc inedit, o cină gătită acasă la un membru, un picnic împreună, întâlniri cu membrii celorlaltor cluburi etc.
- Întâlniri cu invitați speciali - pentru îmbogățirea cunoștințelor specifice pe teme alese de către membrii clubului. Puteți invita un reprezentant al ariilor protejate din regiune, un expert în management de proiect, un specialist în comunicare, o persoană publică –aceștia pot vorbi despre exemple din experiența lor care să vă ajute în implementarea proiectelor de club și în atingerea obiectivelor de învățare propuse.
- Activități specifice zilelor dedicate mediului și naturii - Ziua Pământului, Ziua Pădurii etc.

c. activităţi de închidere a unei etape

Pe parcursul anului este foarte probabil să apară situații în care membri vechi vor pleca și membri noi vor intra în club. De asemenea, la sfârșitul anului se încheie un ciclu de club și un nou ciclu al clubului va reîncepe cu membri noi, anul următor. Iată o serie de idei de activități pe care le puteți face pentru a închide plăcut și semnificativ aceste cicluri de viață ale membrilor în club:

Pentru tinerii care pleacă din club: conversații personale cu echipa coordonatoare pentru a discuta cum a fost călătoria lor în club până în acel punct - ce au învățat din experiența acumulată, ce vor să facă mai departe, pregătirea unei diplome de participare pentru membrii care anunță că pleacă și oferirea ei într-un mod ceremonios, oferirea unei scrisori de mulțumire pentru implicare din partea membrilor de club, oferirea unei scrisori de recomandare cu menționarea competențelor dobândite, îmbrățișări de grup, mesaje personalizate de la membri etc.

1.3 ECHIPA CLUBULUI PENTRU PROTEJAREA DUNĂRII ȘI A STURIONILOR DIN DUNĂRE

Cluburile sunt formate din aproximativ 12-20 de tineri și doi profesori. Fiecare echipă coordonatoare a clubului este formată din doi profesori și o echipă de sprijin formată din patru-cinci tineri, care se pot schimba, prin rotație.

Clubul este alcătuit din:

- Profesori coordonatori care fac parte din echipa coordonatoare alături de patru-cinci tineri.
- Tineri care fac parte din echipa coordonatoare, alături de profesori. Ei sunt recunoscuți neoficial ca lideri informali în învățarea de la egal la egal. 2-3 dintre aceștia pot fi denumiți oficial lideri de către profesori la finalul primului an sau pe parcurs, în funcție de evoluția și implicarea acestora. Se poate organiza o ceremonie specifică în acest sens.
- Tineri care devin membri de club. Aceștia, împreună cu elevii din echipa coordonatoare, sunt beneficiarii clubului prin faptul că dobândesc anumite competențe-cheie și competențe-suport (vezi mai jos). Și acești tineri pot avea diferite roluri, în funcție de dorința de implicare.

Rolul echipei coordonatoare în anul I – pun bazele clubului, învață despre Dunăre și sturionii din Dunăre, învață metode non-formale, învață să implementeze un proiect.

Rolul echipei coordonatoare pentru anul II – construiesc pe baza experiențelor acumulate în primul an, recrutează membri noi dintre elevii care încep clasa a

V-a și a IX-a, restabilesc contractul de valori cu membrii vechi și noi, transmit informațiile despre sălbăticie către membrii noi și ghidează clubul spre implementarea unui nou proiect și sursele de finanțare.

Este foarte important ca aceste roluri să fie schimbate la intervale de 2-3 luni pentru a stimula exersarea cât mai multor roluri de cât mai mulți tineri. Aceste roluri vor facilita dobândirea anumitor tipuri de competențe. Este foarte important să vă asigurați că nu rămâne foarte des aceeași persoană cu rol de coordonare/lider, pentru că acest lucru nu stimulează leadership-ul și pentru alți membri, iar ca efect ceilalți tineri pot rămâne în zona de confort dacă nu sunt provocați și ei cu roluri specifice în club.

Responsabilitățile echipei coordonatoare formată din profesori și tineri

Profesorii

- Coordonează activitățile cluburilor împreună cu membrii echipei coordonatoare. Le oferă sprijin tinerilor (ca mentor sau coach).
- Organizează și facilitează întâlnirile împreună cu tinerii care fac parte din echipa coordonatoare.
- Cunosc conținutul ghidului și dau mai departe informațiile prin diverse metode.
- Se ocupă de comunicarea internă și externă.
- **Comunicarea internă:** Transmit informații către membrii cluburilor (direct, prin intermediul mailului sau prin intermediul unui grup creat pe Facebook), către directori și inspectori. Promovează cluburile și le explică colegilor beneficiile implicării lor în activitățile clubului.
- **Comunicarea externă:** Țin legătura cu partenerii (echipa WWF, reprezentanții parcurilor, autorități, presă șamd) și părinții. Promovează cluburile și participă la acțiuni de diseminare a rezultatelor. Prezintă experiența și modelul educațional și altor profesori din țară sau străinătate.
- Coordonează logistica (sală, foi de flipchart, markere, videoproiector, bannere șamd).
- Coordonează planificarea, implementarea și evaluarea proiectului împreună cu membrii clubului.
- Identifică noi surse de finanțare pentru implementarea proiectelor în anul II.
- Coordonează recrutarea noilor membri, definirea rolurilor și planificarea activităților la începutul fiecărui an școlar împreună cu echipa de elevi.

Tinerii

- Coordonează activitățile cluburilor, sprijiniți de profesori.
- Organizează și facilitează întâlnirile sprijiniți de profesori.
- Cunosc conținutul ghidului și dau mai departe informațiile prin diverse metode (recomandăm selectarea activităților din curriculum pe care tinerii le pot facilita sau organiza cu ușurință pe cont propriu).
- Se ocupă de comunicarea internă și externă.
- **Comunicare internă:** Transmit informații către membrii cluburilor (direct sau prin intermediul mail-ului sau prin intermediul unui grup creat pe Facebook).
- **Comunicarea externă:** Pregătesc prezentări cu activitățile clubului pentru potențiali sponsori și parteneri, scriu informații pentru presă, se ocupă de comunicarea pe rețele sociale (Facebook), reprezintă clubul la întâlnirile cu Consiliul Elevilor, direcțiunea, se asigură că elementele vizuale distinctive ale clubului și ale proiectului sunt vizibile (de pildă, banner, tricouri cu sigla) etc.
- Se asigură că întâlnirea se întâmplă, cu sau fără prezența profesorilor.
- Oferă sprijin logistic pentru organizarea întâlnirilor (se asigură că au materialele necesare).
- Se ocupă de planificarea, implementarea și evaluarea proiectului împreună cu profesorii și ceilalți membri ai clubului.
- Identifică noi surse de finanțare pentru implementarea proiectelor în anul II.
- Se implică în recrutarea noilor membri, definirea rolurilor și planificarea activităților la începutul fiecărui an școlar împreună cu profesorii. Transmit experiența acumulată în primul an și noilor membri care se înscriu în anul II.
- Se ocupă de promovarea cluburilor și le explică colegilor beneficiile implicării lor în activitățile clubului.

Profesorii identifică împreună cu tinerii și alte roluri pe care le pot avea membrii clubului, în plus față de cele de mai sus. Aceste roluri pot fi asumate de către membrii clubului, indiferent dacă fac parte din echipa coordonatoare sau nu.

Exemple de roluri:

- Responsabil cu minuta întâlnirii și lista de prezență: cel care ia notițe și le trimite membrilor clubului (instrument util mai ales la implementarea proiectului) și se asigură că la fiecare întâlnire există lista de prezență și că fiecare membru își lasă datele și semnează. Este responsabil ca toate datele de contact ale clubului să existe într-un document și toată lumea să le aibă pentru a ușura comunicarea.
- Responsabilul cu logistica: se asigură că sunt în siguranță materialele clubului, că le aduce la întâlniri, că există un dosar al clubului cu toate materialele și documentele realizate în club.
- Facilitator de activități specifice: la fiecare întâlnire vine pregătit cu un joc distractiv. Pot fi mai multe persoane cu acest rol. Exemple de jocuri sunt prezentate în ghid.
- Responsabil cu contractul de valori: pregătește contractul de valori și îl reface de fiecare dată când apar modificări.
- Responsabili de încurajarea și motivarea membrilor: aduc energie clubului și motivează membrii atunci când se simt descurajați.
- Fotograful (fotografii) clubului: documentează activitățile cu ajutorul fotografiilor și al filmărilor, selectează fotografiile și editează fotografiile, trimite fotografiile colegilor de club (prin email sau Facebook), trimite fotografiile necesare comunicatorului, se asigură că are o arhivă completă și organizată a fotografiilor clubului, creează prezentări cu ajutorul fotografiilor (slideshow), realizează filme de prezentare (montaje video).
- Responsabil cu strângerea de fonduri: se ocupă cu strângerea de fonduri pentru implementarea proiectelor (discuții cu potențiali sponsori, organizare de evenimente de strângere de fonduri).
- Responsabilul tehnic: se ocupă de boxe, microfoane, videoproiector etc.
- Alte roluri la alegerea clubului: de pildă, responsabil de întâlnirile de sărbătorire, responsabil de relația cu anumiți parteneri, responsabil cu logistica la ieșirile în natură, responsabil cu siguranța (noțiuni de acordare a primului ajutor, se asigură că au echipamente și medicamente necesare acordării primului ajutor), responsabil cu gustările sau cu gătitul, responsabil eco (se asigură că hârtia e reciclată, că se folosește cât mai puțin plastic) etc.

În plus, fiecare tânăr vine în club cu propriul bagaj de cunoștințe și abilități cu care poate contribui la bunul mers al clubului. De exemplu, de cele mai multe ori sunt elevi care au mai fost implicați în activități dedicate naturii, care știu să monteze un cort, să facă un foc de tabără etc. Toate aceste experiențe pot fi împărtășite și colegilor în cadrul unor ateliere sau expediții în natură.

Stabilirea rolurilor poate fi făcută în a treia întâlnire după ce participanții se cunosc deja mai bine și au început să se sudeze ca echipă. Vedeți Întâlnirea 3 din Curriculum.

© Doru Oprișan

1.4 RELAȚIA CLUBULUI CU ACTORII DIN COMUNITATE ȘI CLUBURILE DIN REGIUNE

Pe lângă identificarea punctelor forte pe care le au membrii clubului și implicarea acestora, încurajăm foarte mult parteneriatul și consultarea cu celelalte cluburi, dar și colaborarea cu autoritățile, ONG-urile, companiile și conectarea cu alte rețele care pot fi de folos pentru facilitarea anumitor activități.

Imediat după înființarea clubului în liceu, profesorii coordonatori află ce alte organizații non-guvernamentale sau grupuri există în comunitatea locală. Recomandăm să se înceapă cu organizațiile de tineret (de pildă, un grup de Cercetași, IMPACT sau Consiliul Local al Copiilor). Multe organizații de tineret promovează aceleași valori ca și clubul recent creat. Este important să priviți celelalte organizații ca pe o resursă; ele pot deveni excelenți sponsori sau colaboratori la proiectele clubului.

Actorii din comunitatea locală cu care membrii clubului pot colabora sunt administrația locală, mass-media locală, alte organizații non-guvernamentale, bisericile, mediul local de afaceri, alți membri ai comunității locale.

Organizaţia/ Instituţia	Modalităţi de sprijinire a clubului
Şcoala	Oferirea de spaţiu pentru activităţile clubului - o sală specifică de activităţi.
	Promovarea clubului şi a proiectelor clubului în mediul şcolar.
	Sprijin prin Asociaţia Părinţilor din şcoală cu resurse materiale, financiare sau voluntari la activităţi.
	Sprijinul direcţiunii, la nevoie, pentru proiecte specifice.
	Materiale pe care le pot pune la dispoziţia clubului.
Administraţia locală	Sprijin în implementarea proiectelor: cu spaţii pentru diverse activităţi, cu resurse materiale, resurse financiare, promovare locală, oferirea de servicii gratuite precum aprobări pentru evenimente publice (de exemplu dacă organizaţi o campanie stradală de conştientizare locală privind beneficiile sălbăticiei), recunoaşterea clubului şi a proiectelor în faţa mediului de afaceri şi a presei, invitaţii la evenimente relevante pentru comunitate etc.
Mediul de afaceri	Sprijin în implementarea proiectelor cu: resurse materiale, financiare (sponsorizări), alimente, voluntari la activităţi, plasarea de urne de donaţii în spaţiile lor comerciale pentru strângere de fonduri pentru proiectele clubului, pot susţine campanii de strângere de fonduri ale clubului prin care ei vând anumite produse şi un procent din vânzări se duce către clubul vostru sau către o cauză a clubului vostru, pot să posteze afişe ale proiectelor voastre în spaţii comerciale sau să găzduiască evenimentele voastre în spaţii comerciale unde aveţi acces mare la public etc.
Media	Promovarea proiectelor prin preluarea comunicatelor de presă, realizarea de parteneriate unde au roluri foarte specifice în proiect. Realizarea de emisiuni radio sau TV locale despre proiect, aducerea de voluntari etc.
Reprezentaţii/ Administraţia parcurilor naturale şi naţionale	Sprijin în implementarea proiectelor: cu spaţii pentru diverse activităţi, cu resurse materiale, resurse financiare, promovare locală, oferirea de servicii gratuite precum aprobări pentru evenimente publice, recunoaşterea clubului şi a proiectelor în faţa mediului de afaceri şi a mass-mediei, invitaţii la evenimente relevante pentru comunitate etc.
Agenţia pentru Protecţia Mediului	Sprijin în implementarea proiectelor: cu spaţii pentru diverse activităţi, cu resurse materiale, resurse financiare, promovare locală, oferirea de servicii gratuite precum aprobări pentru evenimente publice, recunoaşterea clubului şi a proiectelor în faţa mediului de afaceri şi a mass-mediei, invitaţii la evenimente relevante pentru comunitate etc.

(adaptat după Manualul IMPACT al Fundaţiei Noi Orizonturi)

Relaţia clubului cu alte cluburi din regiune

Puterea cluburilor de a face o schimbare este şi mai mare dacă cluburile îşi adună forţele pentru o cauză comună, care este protejarea naturii sălbatice din regiune.

În acest caz, recomandăm conectarea cu alte cluburi din regiune prin următoarele tipuri de activităţi:

- Ieşiri în natură împreună – o excursie de explorare cu reprezentanţi de la 2-3 cluburi sau de la toate cluburile la un loc;
- Organizarea unui proiect împreună după anul I al clubului;
- Invitarea membrilor de la alte cluburi la evenimentele proprii;
- Întâlniri de schimb de experienţă cu reprezentanţii altor cluburi pe tematici relevante pentru proiectele comune;
- Activităţi distractive sau de sărbătorire realizate împreună;
- Organizarea unui eveniment de promovare a regiunii: un eveniment public, o campanie etc.;
- Scrierea împreună cu membri de la alte cluburi a unor articole pentru presa locală privind activitatea cluburilor din regiune etc.

© Doru Oprișan

CAPITOLUL 2
Ce și cum învaţă tinerii în club?

2.1 CE ÎNVAŢĂ TINERII DIN CLUB?

Clubul este privit ca un grup, iar ce și cum învaţă tinerii într-un grup este foarte important. Grupul reprezintă un ansamblu de persoane care se adună pentru un scop comun și care interacționează la diferite niveluri. Oferă membrilor grupului securitate și mijloace de afirmare

Grupul ca mod de învățare în club joacă un rol foarte important deoarece:

- constituie cel mai important mijloc de socializare și integrare socială
- contribuie decisiv la transmiterea valorilor în cadrul unei societăți răspunde nevoilor de asociere și de apartenență
- grupul se prezintă ca mediu și mijloc de învățare a unor roluri sociale
- formează competențe de autoevaluare prin comparație cu ceilalți membri ai grupului
- poate contribui la cunoașterea de sine
- este o modalitate de afirmare socială.

Prin organizarea întâlnirilor standard de club pentru tineri ne propunem ca aceștia să atingă anumite rezultate ale învățării în cadrul grupului/clubului.

Rezultatele învățării obținute în club (grup) la nivel individual reprezintă ceea ce o persoană înțelege, cunoaște și este capabilă să facă la finalizarea unui proces de învățare. Rezultatele învățării se exprimă în contextul clubului prin competențele dobândite care, pe termen lung, se vor transforma în anumite comportamente specifice în relație cu Dunărea și sturionii din Dunăre. Aceste competențe pot fi atinse în diverse proporții de către membrii clubului dacă în cadrul clubului sunt livrate în proporție de 70% activitățile propuse în acest ghid.

Ce înseamnă competențe?

COMPETENȚĂ = cunoștințe + abilități + atitudini

Competența reprezintă capacitatea dovedită de a selecta, combina și utiliza adecvat cunoștințe, abilități și alte achiziții constând în valori și atitudini, pentru rezolvarea cu succes a unei anumite categorii de situații care ne ajută să ne dezvoltăm personal și profesional.

Cunoștințele reprezintă rezultatul asimilării, prin învățare, a unui ansamblu de fapte, principii, teorii și practici legate de un anumit domeniu de interes.

Abilitățile reprezintă capacitatea de a aplica și de a utiliza cunoștințe pentru a duce la îndeplinire sarcini și pentru a rezolva diverse situații.

Atitudinile exprimă modalități de raportare față de anumite aspecte ale realității și vieții și implică reacții afective, cognitive și comportamentale. Mai pot fi definite ca principii generale și abstracte despre ceea ce este important și de prețuit în viață, despre cum ar fi recomandat ca oamenii să se comporte și să aprecieze situațiile, evenimentele, persoanele, natura etc.

(Concepte extrase din Curriculum IMPACT al Fundației Noi Orizonturi)

Competențe dezvoltate în cadrul clubului:

competențe-cheie și competențe-suport

- Lucru în echipă
- Comunicare
- Rezolvarea problemelor
- Leadership

Competențe-Cheie în cadrul clubului

La nivel de cunoștinte după ce am participat timp de un an la întâlnirile clubului:

- Am explicat cuiva conceptul de zonă umedă;
- Am prezentat cuiva care sunt beneficiile oferite de zonele umede;
- Am descris cuiva care sunt amenințările la adresa Dunării și sturionilor din Dunăre;
- Am discutat cu cineva despre modalități pentru protejarea și conservarea zonelor umede;
- Am explicat concepte specifice de management de proiect unui tânăr care a dorit să intre în clubul nostru;
- Am explicat unui alt membru de club în cel fel ne poate ajuta un plan personal de învățare.

La nivel de abilități, după ce am participat timp de 6 luni la întâlnirile clubului pot spune că:

- Am analizat nevoile și provocările zonelor umede din regiunea mea;
- Că am identificat soluții creative, realiste și abordabile la nevoile și provocările zonelor umede din regiunea noastră;
- Că am planificat împreună cu colegii un proiect de conservare, protejare sau valorizare a zonelor umede din regiunea noastră;
- Că am participat la toții pașii implementării unui proiect de conservare, protejare sau valorizare a zonelor umede din regiunea noastră;
- Că am monitorizat împreună cu colegii de club implementarea unui proiect adaptându-ne la rezultatele și provocările existente;
- Că am participat la evaluarea proiectul realizat de clubul nostru urmărind impactul pe care acesta îl are asupa naturii, comunității dar și asupra mea;
- Că am folosit un plan de învățare personal pe parcursul clubului cel puțin odată;
- Că am încurajat membrii echipei mele atunci când au fost provocări la implementarea proiectului;
- Că am comunicat mai ușor cu membrii din echipa mea legat de nevoile mele, provocările mele în club, activitățile noastre etc
- Că am căutat constant soluții creative privind protejarea zonelor umede din regiunea noastră.

La nivel de atitudini, după ce am participat timp de 6 luni la întâlnirile clubului pot spune că:

- Am devenit mai deschis spre a înțelege și a explora conceptul de zonă umedă;
- Am devenit mai recunoascător(e) față de beneficiile naturii în general și a zonelor umede și sturionilor, în special;
- M-am implicat activ în proiectul clubului de la un capăt la altul;
- Am devenit mai respectuos față de natura din zona mea;
- Am luat atitudine mai des față de nevoile de protejare și valorizare a zonelor umede din regiunea mea;
- Am devenit mai răbdător și mai perseverent în implementarea proiectelor clubului meu;
- Am avut mai multă inițiativă și m-am implicat mai mult în asumarea de roluri clare în pregătirea și facilitarea unei întâlniri de club
- Am devenit mai responsabil atunci când îmi asumam anumite roluri în echipă clubului meu.

© Marius G. Berchi

2.2 CUM ÎNVAȚĂ TINERII DIN CADRUL CLUBULUI?

Tinerii din club învață cel mai mult prin faptul că participă la întâlnirile standard de club descrise în curriculumul educațional care se regăsește în acest Ghid. Metodologia de bază pe care sunt construite activitățile din cadrul întâlnirilor de club este *învățarea prin experiență*.

În acest sens, majoritatea activităților propuse în curriculum sunt activ-participative.

2.2.1 Învățarea prin experiență

Conform principiilor *învățării prin experiență*, facilitatorii le propun participanților o serie de activități experiențiale. Aceste activități în sine sunt denumite generic *experiența* oferită tinerilor. Însă experiența oferită nu ar fi suficient de valoroasă și de edificatoare dacă după experimentarea propriu-zisă a activității nu ar avea loc *procesarea* activității.

Procesarea se referă la o serie de întrebări de reflecție adresate participanților prin care facilitatorii îi ghidează pe aceștia printr-un proces structurat de învățare. Prin procesare, facilitatorii vor trece tinerii într-o primă etapă, de la o experiență interactivă, la *reflecție* asupra faptelor și acțiunilor făcute, apoi la o *reflecție* asupra gândurilor și sentimentelor pe care le-au experimentat în timpul desfășurării activității. De la reflecție, facilitatorii vor ghida participanții, tot prin întrebări, la etapa de *generalizare și interpretare* prin care se va încerca interpretarea faptelor și sentimentelor, tragerea concluziilor, identificarea cu alte situații similare din viața de zi cu zi în care au avut aceleași reacții, gânduri, sentimente și, în cele din urmă, la extragerea lecțiilor învățate/descoperite/reconfirmate.Ciclul învățării prin experiență (*Kolb*) se va finaliza cu etapa de *transfer* prin care facilitatorii vor ghida tinerii prin întrebări specifice spre a identifica contexte în care ar putea să transfere cele învățate/descoperite/explorate către alte activități viitoare din club sau în alte contexte de viață.

Puterea învățării prin experiență depinde de abilitatea facilitatorilor de club de a-i purta pe tineri prin întreg ciclul experienței, reflecției, generalizării și transferului. Astfel, activitățile propuse în curriculumul clubului sunt construite

în așa fel încât facilitatorii să poată urmări acest ciclu. Activitățile principale din cadrul unei întâlniri din curriculum sunt scrise astfel încât facilitatorul să poată identifica prin citire fiecare etapă a activităților propuse:

- obiectivele activității sau scopul activității
- pregătirea și facilitarea activității
- procesarea activității/întrebări de reflecție.

Fiecare întâlnire standard de club are *obiective de învățare* specifice din sfera cunoștințelor, abilităților și atitudinilor. Toate activitățile urmăresc o anumită dinamică, secvențialitate și un flux în atingerea obiectivelor de învățare propuse. O activitate poate presupune folosirea unei succesiuni de metode.

Ce fac metodele interactive propuse la întâlnirile de club?

- stimulează creativitatea
- stimulează comunicarea între membri
- dau energie participanților
- dau motivație de implicare și participare
- scot participanții din zona de confort
- cresc stima de sine și încrederea
- stimulează dezvoltarea cognitivă contribuie la socializarea tinerilor
- contribuie la atingerea obiectivelor de învățare ale întâlnirilor.

Pe lângă activitățile principale, fluxul fiecărei întâlniri integrează o serie de metode ce apar ca activități distincte, însă sunt integrate în și susțin procesul de învățare. Fiecare metodă are un scop clar definit în secvențialitatea activităților propuse:

- jocuri de energizare (pentru a dinamiza participanții la începutul întâlnirii sau pe parcurs, dacă e nevoie)
- jocuri de spargere a gheții (icebreakers) (pentru a dinamiza participanții și a face legătura cu activitatea centrală)
- jocuri de echipă (pentru a putea trece membrii clubului prin stadiile dezvoltării grupurilor de la formare, conflict, normare, la performanță și la transformare)
- jocuri de cunoaștere (pentru a stimula cunoașterea, mai ales în primele întâlniri de club)
- metode de fixare a învățării
- metode de evaluare a întâlnirii.

Pentru activitățile principale prin care se ating cele mai multe dintre obiectivele de învățare ale întâlnirilor sunt propuse metode ca:

- brainstorming
- lucru pe grupe
- turul galeriei
- cafeneaua lumilor
- bzzz grupuri
- ciorchinele
- scrierea creativă
- studiu de caz
- simularea
- povestirea.

Mai jos găsiți câteva metode descrise pentru a înțelege mai bine scopul lor și modul în care sunt folosite. Materialul de mai jos este preluat și adaptat din suportul de curs al Fundației Noi Orizonturi (Alina Mustață, Silvia Mișu).

Jocurile

Jocurile de spargere a gheții (icebreaking)

Tehnicile de icebreaking sunt folosite în special la începutul unei sesiuni pentru a stimula interacțiunea între participanți, reducerea timidității, lipsa de încredere. Dacă sunt aplicate cu succes, participanții sunt mai entuziaști și mai motivați să participe la activități.

Exercițiile de icebreaking trebuie să asigure mișcarea fizică și/sau exercițiile mentale pentru tema care urmează.

Energizante

Sunt tehnici foarte folositoare pentru stimularea fizică și mentală a participanților. Energizantele sunt folositoare la sfârșitul unei sesiuni lungi și obositoare pentru revigorarea participanților sau pentru reducerea monotoniei și a oboselii.

Sunt două categorii de energizante: care necesită mișcare fizică și cele care necesită exercițiu mental. Este la alegerea facilitatorului ce tip de joc se poate folosi.

Jocuri de cunoaștere

Sunt destinate cunoașterii reciproce a participanților dintr-o activitate. Înainte de a începe jocul, trebuie să fie asigurată înțelegerea condițiilor. Deoarece jocurile sunt foarte ușoare, ele facilitează crearea unei ambianțe pozitive în grup, în special pentru participanții care anterior nu se cunoșteau. Pentru unele jocuri de acest tip, evaluarea nu este necesară, dar în jocurile de cunoaștere aprofundarea acesteia e utilă. Ar fi interesant ca la evaluare să fie toți participanții, de exemplu, transmițând un obiect în cerc și oferind fiecăruia care-l primește posibilitatea să spună ceva. Poate să fie utilă, în funcție de grup, o scurtă discuție generală despre scopul acestor jocuri. Obiectivele acestor jocuri sunt cunoașterea reciprocă a participanților și crearea unei ambianțe pozitive în grup.

Jocuri de relaxare

În jocurile de relaxare, mișcarea și râsul realizează mecanismul de destindere psihologică și fizică. Jocurile sunt prevăzute pentru a elibera energia, umorul, stimulând mișcarea în grup. Jocurile de relaxare sunt utile pentru orice ocazie, dar pot fi practicate și cu un anumit scop: încălzire, conectare cu participanții, ruperea stării de monotonie sau tensiune, trecerea de la o activitate la alta sau ca punct final al unei activități comune. Ele încearcă să elimine aspectul de competitivitate din jocurile în care diversitatea se realizează prin integrarea tuturor în „expansiunea" spiritului de echipă. Pentru cea mai mare parte a acestor jocuri, evaluarea nu e necesară, și se poate face doar pentru a putea constata efectele sau intensitatea destinderii, pentru a aprecia diferența și scopul altor tipuri de jocuri.

Jocuri de comunicare

Sunt jocuri care încearcă să stimuleze comunicarea între participanți în grupul în care, de regulă, se stabilesc niște roluri fixe. Aceste jocuri tind să creeze un mediu favorabil ascultării active și comunicării verbale și să stimuleze comunicarea nonverbală (expresii, gesturi, contact fizic, priviri etc.), pentru a iniția noi moduri de comunicare. Jocul va oferi un nou spațiu cu noi canale de expresie a sentimentelor și a relațiilor în grup. Obiectivele urmărite sunt stimularea comunicării între participanți, crearea unui mediu favorabil ascultării active și a exprimării sentimentelor.

Jocul este mereu absolut voluntar. Nimeni nu poate fi obligat, nici măcar subtil, să realizeze, sub „presiunea morală" de care fiecare se teme cel mai mult, ceea ce alții au făcut. Fiecare persoană trebuie să-și cunoască rolul în joc și ar fi posibil ca desfășurarea acestuia să-i stimuleze participarea.

Experiența ne-a demonstrat că există trei greșeli frecvente în utilizarea acestor jocuri:

- devierea jocului spre competiție (cine face mai bine, cum e cel mai greu...) sau înspre glumă;
- crearea unui „model pentru aliniere". Jocul este o experiență irepetabilă pentru persoană și grup, astfel ea nu se poate realiza „bine" sau „rău", doar că își are propria dinamică și valorificare în funcție de participanți;
- ignorarea capacităților persoanelor participante; grupul trebuie să se miște unitar, pentru a întări încrederea, respectând pe oricine.

Spre deosebire de alte activități, evaluarea/procesarea e indispensabilă la jocurile de comunicare, de echipă, de încredere pentru că:

- situațiile trăite pe parcursul jocului pot avea repercusiuni asupra relațiilor din interiorul grupului și pot decide modul în care se va dezvolta grupul pe termen lung;
- jocul, sau o anumită circumstanță în particular, poate de asemenea schimba dispoziția și atitudinea participanților (producând frustrări din „pierderea" jocului);
- evaluarea/procesarea are scopul de a explica toate tensiunile sau noile emoții trăite în joc, precum și conștientizarea influenței personale în grup.

Brainstormingul

Facilitatorul anunță grupul că scopul acestui exercițiu este să genereze cât mai multe idei pe o anumită temă. Pe parcursul a 10-15 minute, participanții sunt rugați să împărtășească cu voce tare cât mai multe idei despre tema investigată, bazându-se pe experiența personală.

- Orice idee este acceptată și încurajată, nu este analizată.
- Facilitatorul notează toate ideile generate pe tablă.
- Informația colectată este discutată și analizată de grup; se clarifică punctele de vedere care nu au fost bine înțelese.
- Se stabilesc prioritățile prin consens, vot sau compromis.
- Pe parcursul procesului facilitatorul ajută partici- panții în identificarea ideilor cheie pe baza cărora să poată continua activitatea.

Reguli pentru brainstorming:

- idei ciudate, excentrice? Bine-venite!
- nu fi negativ!
- construiește în baza ideilor
- nu le respinge
- nu se admit întreruperi din exterior (inclusiv telefoane mobile)
- se ia o pauză scurtă dacă e nevoie
- conducătorul echipei citește obiectivul principal, încurajează primele idei, pe care le notează pe afișe sau pe tablă pentru a fi observate de toți.

Rolul facilitatorului în brainstorming:

- contribuie la conversație, nu inhibă dialogul
- nu controlează excesiv
- încurajează participarea tuturor
- nu lasă o singură persoană să acapareze conversația
- readuce conversația la subiectul principal, atunci când aceasta se abate
- introduce "generatoare de idei" când energia sau entuziasmul se epuizează

- introduce "jocuri creative" atunci când se potrivesc
- la jumătatea ședinței este indicată o pauză pentru o scurtă evaluare a ideilor propuse până atunci.

Studiu de caz

Studiul de caz oferă participanților la curs o imagine a realității, punând o problemă ce se cere rezolvată. Cazul trebuie să fie scurt, să conțină toate informațiile necesare întâlnite în viața reală și să permită participantului să soluționeze problema care îi este propusă. Un caz este ca o scurtă poveste, care dezvoltă complet o situație.

Condiţii de luat în considerare la folosirea metodei:

1. Atenție la obiectivul exercițiului; cazul trebuie să se potrivească în contextul întâlnirii, iar facilitatorul să fie conștient de rezultatul dorit.
2. Cazul să fie atent întocmit așa încât să conțină suficientă informație pentru rezolvarea problemei propuse.
3. Cazul nu reprezintă nimic în sine; este important pentru că ridică o problemă care pune la încercare abilitățile participanților pe care facilitatorul dorește să le testeze.
4. Studiul de caz și întrebările pot fi scrise pe tablă sau flipchart sau pot fi înmânate participanților ca un material scris; studiul de caz poate fi rezolvat individual sau în grupe mici.
5. După studiul de caz, urmează discuțiile în grupul mare.

Etape:

Pasul nr. 1 - Introduceți cazul: facilitatorul va alege mai întâi un „caz" semnificativ pentru domeniul cercetat și obiectivele propuse, care să evidențieze aspectele general-valabile; prezentarea trebuie să fie cât mai clară, precisă și completă.

Pasul nr. 2 - Dați timp participanților să se familiarizeze cu cazul.

Pasul nr. 3 - Prezentați întrebările pentru discuția ce conduce la rezolvarea problemei:

- Care este problema reală?
- Care sunt cauzele situației respective?
- Care sunt determinanții esențiali ai situației și de ce sunt ei importanți?
- A cui este, de fapt, problema respectivă?
- Ce posibilități de acțiune există?
- Care sunt efectele soluțiilor identificate?

Pasul nr. 4 - Dați timp cursanților să analizeze și să rezolve problema.

Pasul nr. 5 - Solicitați cursanților să prezinte câteva dintre soluțiile identificate.

Pasul nr. 6 - Discutați toate soluțiile posibile.

Pasul nr. 7 - Întrebați cursanții ce au învățat din exercițiu.

Pasul nr.8 - Formulați concluziile.

2.2.2 Învățarea prin implementarea proiectului

Pe lângă metodele prezentate mai sus, instrumentul principal de învățare în cadrul clubului este proiectul pe care îl implementează membrii clubului. Modelul de bază folosit în acest sens este cetățenia activă, care pune accent pe învățarea care se produce la nivel de cunoștințe, abilități și atitudini/valori în rândul tinerilor atunci când pregătesc, implementează și evaluează proiecte în beneficiul comunității. Această formă de învățare își propune să dezvolte simțul civic în rândul tinerilor și, pe termen lung, să ducă la dezvoltarea comunității locale în armonie cu natura.

În acest sens veți observa că șase întâlniri din curriculum sunt construite în jurul procesului de analiză a nevoilor, planificare, implementare, monitorizare și evaluare a proiectului clubului. În acest sens sunt încurajate următoarele principii de lucru la proiecte:

- analiza nevoilor și provocările la adresa zonelor umede și a sturionilor din Dunăre să se facă cât mai specific pe ariile protejate apropiate clubului.
- alegerea tematicii proiectului și a modului de intervenție prin proiect să se facă de către tineri, cu ghidarea profesorilor.
- să fie stimulați tinerii în a fi creativi pentru găsirea de soluții la problematica proiectului.
- procesele de luare a deciziilor să se realizeze sub ghidarea profesorilor, dar tinerii să ia cele mai multe decizii deoarece acesta este un aspect esențial al procesului lor de învățare.
- să se faciliteze întâlniri de reflecție specifice pe partea de evaluare a bunului mers al proiectului (vezi model Întâlnirea standard 14 din

curriculum). Se recomandă o astfel de întâlnire și la jumătatea anului pentru a observa progresul clubului.

- facilitatorii sunt încurajați să lase tinerii să greșească în lucrul la proiect pentru că așa învață cel mai bine și mai repede.
- membrii de club sunt încurajați să atingă succesul în implementarea proiectului, dar succesul nu trebuie să fie considerat ținta principală. Procesul și pașii prin care trece clubul în implementarea proiectului sunt elementele cele mai importante în învățare.

2.2.3 Alte principii ale învățării în cadrul clubului

a. Flexibilitatea în alegerea obiectivelor și activităților

Prezentul curriculum este o *propunere flexibilă de activități*, însă nu este exhaustiv. Echipa coordonatoare poate veni cu alte propuneri de activități și metode pentru atingerea obiectivelor de învățare sau poate să vină și cu îmbunătățiri la obiectivele de învățare propuse pentru o întâlnire. De asemenea, există o multitudine de mijloace de învățare prin care elevii și cadrele didactice se pot documenta și pot aprofunda temele despre zone umede, dar și tema proiectului pe care o aleg pentru implementare. Astfel, fiecare elev poate alege ce i se potrivește, în funcție de propriul stil de învățare (documentare pe internet, interviuri, studii de caz, experimentare șamd).

Ghidul oferă o selecție de metode de lucru pentru anumite obiective de învățare, dar acest lucru nu este menit să limiteze activitățile care se pot organiza în cadrul cluburilor. De exemplu, pe lângă întâlnirile propuse în acest ghid, dacă membrii clubului decid că au nevoie să își exerseze abilitățile de vorbit în public pentru a-și prezenta proiectele unor sponsori, pot organiza o astfel de activitate, lucrând împreună cu profesorii și partenerii, precum ONG-urile, pentru a aduce un invitat care să faciliteze o sesiune de învățare despre vorbit în public.

Înainte de fiecare întâlnire, facilitatorul le comunică membrilor care sunt obiectivele întâlnirii, astfel încât aceștia să descopere singuri în urma activității care sunt lecțiile lor învățate. Se va facilita procesarea astfel încât, în urma unei întâlniri, să poate fi atinse și alte lecții în afara celor propuse prin obiective. Dacă, de exemplu, clubul nu poate înainta în implementarea proiectului din cauza conflictelor interne, atunci facilitatorii se vor concentra pe procesarea unei activități de echipă cu lecții de învățat despre comunicare.

b. Autonomie, inițiativă și încredere în sine

Profesorii încurajează membrii clubului să devină autonomi, să realizeze activități pe cont propriu și să învețe unii de la alții în cadrul cluburilor. Promovarea clubului, organizarea și facilitarea întâlnirilor, planificarea și implementarea proiectului în cadrul clubului, identificarea resurselor și a persoanelor-cheie care pot sprijini implementarea proiectului propus, procesele de auto-evaluare - toate acestea sunt elemente ale învățării experiențiale prin care elevii pot dezvolta *autonomie, inițiativă și încredere în sine* pentru realizarea unor sarcini complexe.

Tinerii au un rol activ, prin care cer și oferă informații. Relația dintre tineri și profesori este una de *parteneriat în învățare*, prin care elevii au o responsabilitate mai mare și sunt încurajați să devină *autonomi*. Toate activitățile din cluburi sunt centrate pe participarea activă a elevilor și pe împuternicirea acestora. Echipa coordonatoare va delega cât mai multe dintre sarcini membrilor, pentru ca aceștia să poată beneficia de cât mai multe experiențe de învățare.

c. Împărțirea rolurilor în club, complementaritate între abilități și sarcini

În cadrul cluburilor, rolul profesorilor variază în funcție de context. Altfel spus, profesorii poartă, pe rând, diverse pălării - de la animator în pregătirea și facilitarea unei activități la facilitator de întrebări în partea de reflecție și generalizare a procesării, la profesor- specialist în domeniul său de activitate (de exemplu, geografie, biologie etc.), la coach în partea de transfer a lecțiilor învățate în club în viața de zi cu zi, la lider de grup când tinerii merg în natură, la model de viață, în general, prin atitudinea sa față de natură. Aceste pălării pot fi purtate pe rând și la schimb cu ceilalți profesori implicați în coordonarea clubului.

Atunci când un profesor este un bun animator, un alt profesor poate fi foarte priceput la partea de procesare, iar un altul la organizarea administrativ-logistică a întâlnirii. Aceste roluri mai pot fi schimbate și cu elevii din echipa coordonatoare care poate sunt mai pricepuți în a facilita jocuri de energizare. Este important ca presiunea conducerii clubului să fie împărțită până când membrii de club devin cât mai autonomi și mai independenți.

Însă este de reținut faptul că în primele trei etape ale dezvoltării clubului (formare, conflict și normare) nivelul de independență este mare, urmând ca, în ultimele două etape ale clubului (performanță și transformare), nivelul de autonomie să crească, profesorul având mai degrabă rol de împuternicire și de încurajare a tinerilor.

© Marius G. Berchi

2.3 ROLUL FACILITATORULUI ÎNTÂLNIRILOR DE CLUB ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚARE

Facilitatorii de club (liderii profesori) atunci când pregătesc și facilitează o întâlnire de club au anumite roluri:

- De a anunța obiectivele întâlnirii de club, dar fără a divulga fiecare activitate pentru a menține interesul și curiozitatea participanților.
- De a ajuta participanții să atingă obiectivele de învățare ale întâlnirii.
- De a implica participanții în procesul de învățare în cadrul clubului prin activitățile și metodele pe care le facilitează.
- De a avea grijă ca timpul și obiectivele să fie respectate.
- De a trezi interesul participanților: entuziasm + pasiune = participanți interesați.
- De a monitoriza înțelegerea participanților.
- De a asculta activ nevoile participanților.
- De a crea un cadru de învățare sănătos.
- De a asigura un climat de siguranță în timpul activităților.
- De a asigura un echilibru între procesul de învățare și nivelul de distracție.
- De a urmări dinamica grupului și de a încuraja o învățare autentică.
- De a adapta activitățile astfel încât să țină cont de stilurile de învățare ale participanților și de stadiile dezvoltării grupului lor.
- De a fixa lecțiile învățate din cadrul fiecărei activități și modul în care ele se folosesc în club pe viitor, dar și în viața de zi cu zi.

Mai jos găsiți câteva elemente teoretice care să vă ajute ca facilitator de club în pregătirea, facilitarea și procesarea activităților în cadrul clubului bazându-vă pe curriculumul educațional propus în acest ghid.

© Adrian Grancea

2.4 ELEMENTE DE DINAMICĂ A GRUPURILOR

Stadiile formării grupurilor[12]

Grupul reprezintă un ansamblu de persoane care se adună pentru un scop comun și care interacționează la diferite niveluri. Scopul cluburilor noastre îl știm. Însă, care sunt aceste etape ale evoluției unui grup și de ce trebuie să ținem noi cont ca facilitatori de club pentru a nu fi luați prin surprindere?

Fiecare grup are o dinamică a sa. Cuvântul dinamică vine din greacă și înseamnă "forță". Așadar, fiecare grup are o viață a sa, iar dinamica unui grup înseamnă forțele din interiorul unui grup de care noi întotdeauna trebuie să fim conștienți. "Curenții de aer și liniștea din interiorul grupului nostru" ne spun pe ce drum suntem cu scopurile și activitățile pe care ni le-am propus. Majoritatea grupurilor traversează în existența lor 5 etape: formarea, pertubarea (conflictul), rezoluția (normarea), realizarea sarcinii (performanța) și dizolvarea (Tuckman and Johnes).

Formarea: este etapa de cunoaștere în care membrii grupului se centrează pe stabilirea obiectivelor comune, este etapa cunoașterii reciproce și a acceptării celorlalți; membrii grupului sunt ușor motivați, au așteptări mari de la grup, manifestă o oarecare anxietate în legătură cu cauza pentru care se află acolo, în legătură cu ce vor face ei, ceilalți, la ce sunt ei buni. De cele mai multe ori sunt dependenți de autoritate (adică voi) și în acest sens, rolul vostru ca facilitator este mare mai ales pentru a stimula cunoașterea și încrederea.

Ce faci ca facilitator în această etapă?

- Împărtășește informația relevantă despre club și misiunea sa.
- Încurajează dialogul deschis între membrii clubului prin jocuri care să stimuleze cunoașterea, comu- nicarea deschisă și un cadru distractiv și relaxant.
- Oferă structură arătând că știi ce îți propui cu fiecare întâlnire în parte.
- Creează un climat de încredere și respect prin modelul personal.
- Fă jocuri multe de cunoaștere și echipă.

În acest sens poți observa că primele trei-patru întâlniri din curriculum sunt organizate astfel încât să introducă tinerii în conceptul de club, misiunea clubului, ce înseamnă un club, cum lucrăm în club ca echipă,

12 Adaptare după teoria formării grupurilor – Tuckman&Johnes 1965. Materialul de mai jos este adaptat din suportul de curs al Fundației Noi Orizonturi (Alina Mustață, Silvia Mișu).

cum putem să ne cunoaștem mai bine, ce ne dorim de la club, ce putem învăța în club. Astfel veți regăsi în curriculum multe activități de cunoaștere, jocuri de echipă cu povești centrate pe natură și sălbăticie care să faciliteze trecerea participanților prin etapa de formare a echipei.

"Storming" sau Perturbarea (nemulțumirea): este o etapă în care s-ar putea să vă întâlniți cu conflictul care ar putea să apară din repartiția responsabilităților în cadrul grupului, comportamente individuale diverse și greu de acceptat de membrii grupului; membrii grupului pot simți o discrepanță între așteptările inițiale și situația reală, devin nemulțumiți, pot să aibă sentimente de frustrare în legătură cu scopul sau sarcinile grupului, sau pot să aibă sentimente de confuzie; unii membri pot chiar părăsi grupul.

Toate aceste semne nu sunt motive de îngrijorare, ci motive pentru a ajuta grupul să depășească conflicte indiferent dacă acestea sunt legate de o sarcină neclară dată grupului sau din cauza unor valori diferite. Cu atât mai mult, dacă aceste cauze se datorează unor valori diferite, acesta este momentul cel mai bun pentru noi ca facilitatori să ajutăm grupul să găsească singuri soluția cea mai la îndemână - acceptarea diversității.

Ce faci ca facilitator în această etapă?

- Abordează problemele spre rezolvare.
- Stabilește reguli pentru a găsi punctele de vedere diferite.
- Discută deciziile, procedurile folosite în cadrul clubului.
- Facilitează cooperarea în echipă prin jocuri de echipă.

Metodele cele mai importante pe care le recomandăm să le folosiți sunt stabilirea unui contract de valori al clubului la întâlnirea a treia de club. Motivul pentru care contractul nu se construiește de la prima sau a doua întâlnire este pentru a da timp tinerilor celor mai motivați să decidă dacă vor să facă parte din club. Așadar, dacă în momentul existenței unei furtuni mai mari sau mai mici reușiți să facilitați contractul de valori și jocuri de echipă care să ajute la valorificarea conflictului, deja grupul are șanse să treacă în următoarea etapă. Veți găsi în curriculum la

întâlnirea 3 activități care să vă ajute în cazul apariției unei astfel de etape.

"Normarea" sau Rezoluția (normalizarea): este o etapă centrată pe cooperare, în care se acceptă opiniile diferite, se caută soluții realiste; este etapa de creștere a coeziunii grupului în care sunt stabilite reguli clare de relaționare, se dă feedback, se cooperează; sunt mai puțini membri nemulțumiți, scad animozitățile, se dezvoltă sentimentul de respect reciproc, încredere, crește stima de sine ca membru al grupului; poate fi foarte scurtă sau foarte lungă. Este etapa în care sunteți pe calea cea bună cu grupul vostru care are o dinamică bună.

Ce faci ca facilitator în această etapă?

- Discută deschis despre probleme și îngrijorările clubului.
- Implică membrii să conducă procesele de grup dându-le roluri mai clare.
- Oferă feedback pozitiv și constructiv participanților.
- Împarte sarcini cât mai mult posibil cu membrii clubului.
- Punctează și finalizează contractul de valori al clubului.

După cum veți observa și în curriculum întâlnirile trei și patru propun aproximativ 6 ore de activități prin care să reușiți să finalizați un contract de valori al grupului, să discutați despre calitățile și aptitudinile membrilor echipei și să delegați cât mai multe sarcini în echipă, astfel încât încet încet să conduceți clubul spre calea autonomiei și a încrederii în sine, aspecte care vor ajuta clubul în implementarea proiectului lor. Feedback-ul constructiv oferit participanților este și el foarte important. Mai multe informații despre feedback puteți găsi mai jos.

"Performanța" sau Realizarea sarcinii (performanța): este etapa în care grupul reușește să arate dacă este capabil să realizeze o sarcină; membrii grupului încep să aibă sentimente pozitive față de apartenența la grup, lucrează bine împreună, nu se simt dependenți de lideri, se simt autonomi, se sprijină unul pe celălalt; se concentrează pe realizarea sarcinii și nu pe nemulțumire, sarcinile sunt clare, conflictele se rezolvă cu ușurință, leadershipul este participativ. Este etapa în care rolul vostru de facilitator începe să scadă lăsând grupul să ia frâiele activității sau proiectelor pe care ați început să le faceți. Rolul vostru este de a stimula și a recompensa rezultatele obținute. Această etapă este posibil să apară numai la implementarea proiectului, deoarece proiectul reprezintă cea mai provocatoare sarcină a lor.

Ce faci ca facilitator în această etapă?

- Oferă feedback atunci când este cerut de către membri.
- Acceptă idei noi, creative care vin de la membri în special pe partea de proiect chiar dacă tu ai fi avut o altă abordare.
- Încurajează membrii să își folosească toate talentele.
- Încurajează membrii să greșească și permite-le să greșească.

- Caută noi modalități de creștere a capacității echipei lansând provocări și mai mari.
- Schimbă rolurile și responsabilitățile în echipă pentru a stimula învățarea prin provocare.
- Încurajează dezvoltarea și evaluarea personală.

Dizolvarea: orice grup poate să ajungă la această etapă, indiferent dacă lucrează împreună doar câteva zile sau fac un proiect sau o activitate pe termen lung împreună. Dizolvarea se poate realiza la sfârșitul anului 1 prin faptul că s-a încheiat o etapă și din toamnă se adaugă noi membri. Existența unor noi membri se traduce într-o nouă dinamică de grup, ceea ce poate face ca grupul să treacă din nou prin aceleași etape.

Ce faci ca facilitator în această etapă?

Rolul de facilitator în această etapă este de a ajuta grupul să aibă un nou început: pot să înceapă împreună o altă activitate sau proiect sau se pot despărți. Aici este recomandat să ajuți grupul să realizeze ceea ce a învățat în urma participării în activitățile comune și să-și aleagă următoarea direcție în care vor să pornească. Întâlnirile pe proiect din curriculum sunt poziționate astfel încât participanții să fi avut șansa să se fi normat deja și să intre mai ușor în etapa de implementare a proiectului. Însă, un rol critic în această etapă este activitatea de evaluare de la mijlocul proiectului și de la finalul acestuia. Recomandăm ca la jumătatea proiectului să adaptați întâlnirea 16 și să oferiți spațiu tinerilor să-și evalueze proiectele si să reflecteze cu privire la propriul proces până în acel moment.

Aspecte generale de luat în considerare în privința dinamicii de grup:

- Dacă sunteți conștienți că fiecare grup poate să treacă prin aceste etape și că în fiecare etapă presupune un anumit rol, munca de facilitator poate să fie mai eficientă și poate avea efecte pe termen lung.
- Un grup poate să stea foarte mult într-o etapă (de exemplu, conflictul) și depinde de abilitățile facilitatorilor să-i ajute să se normeze.
- Un grup poate să ajungă la performanță și să se întoarcă din nou în conflict motiv pentru care e nevoie din nou de normare și acest lucru se poate face prin renegocirea contractului de valori al clubului.
- Dizolvarea unui grup prin începerea anului doi cu un nou grup este un aspect pozitiv, iar membrii vechi pot să aibă o contribuție majoră la a trece noul grup prin aceleași etape mai ales dacă sunt conștienți de ele și de normalitatea existenței lor.

2.5 ÎNVĂȚAREA PRIN EXPERIENȚĂ ȘI PROCESARE

Procesarea în contextul întâlnirilor de club este procesul de reflecție asupra experiențelor propuse de facilitatori într-o întâlnire de club. Această activitate se realizează sub forma unei discuții de grup care are scopul de a clarifica reacțiile, gândurile și răspunsurile participanților ca urmare a experienței trăite. O experiență (o activitate) propusă de facilitatori fără a fi urmată de procesare este prea puțin valoroasă pentru a-i acorda titlul de experiență de învățare. Învățarea are loc atunci când facilitatorul creează spațiu de reflecție cu privire la experiența trăită.

Există niște etape în procesare care urmează Ciclul Învățării prin Experiență (Kolb)[13].

Ciclul învățării, după Kolb

- Experiență concretă(a face)
- Transfer/Aplicare/Idei/Soluții(a testa)
- Reflectare/Observare(a simți)
- Generalizări/Interpretări(a gândi)

Ciclul învățării prin experiență presupune ca participantul să treacă prin cele patru faze diferite ale procesului de învățare. Învățarea efectivă necesită abilitatea de a aplica lucrurile pe care le învețe în faza 3, în care formulezi principiile bazate pe analiza din faza 2 a experienței pe care ai făcut-o în faza 1. Acest lucru nu este ușor pentru oricine, mai ales pentru persoanele care învață citind. Învățarea necesită participarea activă, implicarea participantului în procesul de învățare. Rolul facilitatorului în acest context este de a ajuta participantul să treacă prin acest proces numit *procesare*.

Un bun facilitator de club trebuie să aibă competența de a face participanții să înțeleagă ce reprezintă fiecare fază, facilitând procesul de învățare. Trecând prin fiecare dintre cele patru faze se vor putea identifica pentru fiecare fază:

- tehnici potrivite de învățare;
- rolurile facilitatorului de club;
- tipuri de întrebări pe care le adresează facilitatorul participanților.

13 Materialul de mai jos este preluat și adaptat din suportul de curs al Fundației Noi Orizonturi (Alina Mustață, Silvia Mișu).

Ce se întâmplă în faza 1: (Experiența)

Participantul descoperă informații noi care necesită răspunsuri, găsirea de soluții, lucru în echipă etc.

Rolul facilitatorului de club. Rolul principal al facilitatorului în faza 1 este acela de a *structura*. Ea sau el trebuie să prezinte obiectivele activităților, să clarifice norme și reguli și să fixeze limite de timp. Prezentarea informațiilor se face într-un mod accesibil pentru participanți (care vin cu experiențe anterioare de învățare). Căi eficiente de stimulare a interesului grupului includ folosirea ajutoarelor vizuale și stimularea întrebărilor din partea grupului pentru ca scurta prezentare să fie cât mai activă.

Pentru activitățile în grupuri mici, facilitatorul are nevoie să se asigure că sarcina care trebuie efectuată este clară pentru toată lumea. În plus, grupurile mici funcționează mai bine când membrii săi își asumă responsabilități: lider de discuții/ moderator, monitorul timpului, secretar și raportor/ purtător de cuvânt.

Cum procesarea se va desfășura mai ales în faza următoare, în faza actuală, facilitatorul poate pune câteva întrebări fiecărui grup mic, pentru a facilita progresul acestuia în ceea ce are de făcut. Aceste întrebări pot să includă de exemplu:

- Aveți întrebări despre sarcină/despre ceea ce aveți de făcut?
- Mai sunt și alte lucruri pe care aveți nevoie să le știți pentru a vă face tema/sarcina /treaba bine?
- Cum merge?
- V-ați gândit la....?
- Ați putea fi mai specific?
- Ați putea spune mai mult despre...?
- V-ați putea gândi la altă alternativă?
- Sunteți gata să vă treceți munca pe o coală?
- Aveți nevoie de mai mult timp pentru a termina?

Ce se întâmplă în faza 2: reflectarea asupra experienței (Reflecția)

În această fază, participanții extrag informațiile dezvoltate în faza 1. Ei vor utiliza aceste informații pentru a dezvolta chei ale învățării temei/subiectului în faza următoare, dar mai întâi au nevoie să analizeze experiența.

Rolurile facilitatorului de club. Rolul major în faza a doua este de a ajuta participanții să reflecteze la ce s-a întâmplat în timpul fazei 1. Acest lucru înseamnă că participanții trebuie să se concentreze asupra semnificațiilor experienței, iar facilitatorul trebuie să se asigure că aspecte importante legate de respectiva experiență nu sunt ignorate. Un mod eficient de a ajuta participanții să reflecteze este adresarea întrebărilor despre ce s-a întâmplat și despre modul în care au reacționat participanții. Faza 2 este etapa în care participanții își împărtășesc idei și reacții între ei.

Mai jos sunt câteva exemple pentru tipurile de întrebări pe care le pune formatorul în etapa de procesare în reflecție:

- Ce s-a întâmplat?
- Ce ați simțit când....?
- A simțit cineva altceva/diferit?
- Ce ați observat despre....?
- Ce simți legat de această experiență?
- Mai sunt și alte persoane care au simțit la fel?
- Sunteți de acord/în dezacord cu ceea ce spun ei? Puteți argumenta?
- Dorește cineva să adauge ceva?
- Vă surprinde acest lucru?
- Realizați că...?
- De ce nu ai (făcut)...?

Notați că facilitatorul folosește întrebări deschise pentru a stimula discuțiile despre experiența din faza 1.

Ce se întâmplă în faza 3: generalizarea/interpretarea experienței (Generalizare)

În această fază participanții au nevoie să interpreteze ceea ce s-a discutat în faza 2, cu scopul de a determina care sunt lecțiile învățate din aceste discuții (care este "morala"). Acest lucru înseamnă că participantul trebuie să se concentreze asupra informațiilor și să decidă ce au însemnat pentru ea/el; cu alte cuvinte, participantul extrage principiile sau lecțiile ("morala") învățate din experiența (faza 1) și discutarea lor (faza 2).

Rolul facilitatorului de club. Rolul formatorului/facilitatorului în faza 3 este mai degrabă cel convențional al educatorului", acela de a ghida participantul. Mai mult decât în oricare altă fază, în această etapă facilitatorul are nevoie să fie foarte bine informat în legătură cu subiectul abordat (tema), să stăpânească toate aspectele respectivului subiect și să aibă credibilitate în ochii participanților, care să o/îl considere o bună sursă de informații. Aceasta nu înseamnă că facilitatorul trebuie să furnizeze toate răspunsurile în timpul acestei etape, pentru că, în fapt, participantul va internaliza mai bine noutățile învățate dacă membrii grupului vor trebui să își găsească singuri răspunsuri pentru ei înșiși.

Ca un ghid, facilitatorul ajută participantul să se focalizeze asupra implicațiilor a ceea ce s-a întâmplat în timpul experienței (fazei 1 și fazei 2), astfel ca participantul să devină conștient că a învățat ceva nou.

Formatorul va recurge la întrebările potrivite, care ajută participanții să ajungă la propriile concluzii.

Câteva întrebări utile pe care le-ar putea adresa facilitatorul sunt:

- Ce ai învățat/confirmat/descoperit/reconfirmat despre (tineri, ceilalți, subiectul discutat)?
- Ce semnificații au toate acestea pentru tine?
- Cum se potrivesc între ele lucrurile despre care vorbim?
- Ați sesizat nuanțe noi în legătură cu…?
- Ce aspecte majore au apărut? Ce se desprinde de aici?
- Este aici vreo lecție de reținut?
- Cu ce se asociază aceasta? Are legătură cu …?
- Ai mai trecut printr-o situație similară în care ai făcut/gândit/simțit la fel? Poți oferi niște exemple? Ce spune asta despre tine?

Ce se întâmplă în faza 4: (Aplicarea, transfer)

Pentru ca participantul să simtă că activitățile propuse într- o întâlnire de club au avut niște semnificații, ea sau el trebuie să raporteze ceea ce a învățat: noile cunoștințe, abilități sau atitudini la propriile situații de viață din club sau din afara clubului. În timpul fazei 4, participantul face conexiuni între situațiile create în întâlnire și situațiile din lumea reală. Legătura poate fi întărită prin practicarea a ceea ce s-a învățat nou și prin planul individual de practicare a noilor abilități, cunoștințe și atitudini, care va fi pus în aplicare după încheierea atelierului.

Rolul facilitatorului de club. Rolul major este acela de antrenor (coach) al participantului. Participantul încearcă să aplice noutățile, iar facilitatorul aprobă, întărește, corectează, dar, mai ales, încurajează participantul să își amelioreze abilitățile noi. Întrebarea-cheie a acestei faze este: "Cum aș putea să fac acest lucru diferit data viitoare?" (pentru a fi și mai bine)

Întrebările pe care facilitatorul de club le poate pune includ și:

- Ce ți-a plăcut cel mai mult în legătură cu asta?
- Ce ți-a fost cel mai dificil?
- Cum vei putea aplica acest lucru acasă, după întâlnire?
- Te poți imagina făcând acest lucru peste două săptămâni?
- Ce crezi că vei exersa cel mai mult după întâlnire?
- Ce crezi că îți va fi cel mai dificil când vei folosi noile abilități?
- Cum o vei face diferit comparativ cu ceea ce ai făcut până acum?
- Cum s-ar putea ca acest exercițiu să fie și mai semnificativ pentru tine? (ca această practică să aibă și mai mult sens)
- Exersând noile abilități după încheierea întâlnirii, anticipați vreo rezistență?
- Sunt arii în care simțiți că aveți nevoie de mai multă practică?
- Cum ai putea să faci acest lucru mai bine?

2.6 ASPECTE PRIVIND COMUNICAREA ÎN CLUB

Comunicarea cât mai asertivă și mai empatică în club între facilitatorii de club și membrii clubului, dar și între membrii clubului este deosebit de importantă. Mai jos găsiți câteva elemente minime despre feedback care să vă ajute să mențineți o comunicare eficientă pe parcursul activităților de club. În cadrul clubului se încurajează o comunicare cât mai deschisă și mai puțin protocolară între membri și facilitatori. Însă acest lucru presupune o deschidere mare a facilitatorilor de a-i privi pe membrii de club ca și colegi și a membrilor în a nu-i privi pe facilitatori ca pe niște profesori, ci mai mult ca pe niște prieteni în procesul lor de învățare și în atingerea misiunii clubului. Una dintre cele mai mari provocări în comunicarea în cadrul clubului este de a da și a primi feedback indiferent în ce etapă a dezvoltării grupului vă aflați, dar cu precădere este deosebit de important în etapa de normare și performanță a clubului. Un club în care membrii clubului comunică deschis, oferă și primesc feedback, are șanse foarte mari să devină un club de succes.[14]

Ce este procesul de feedback?

Procesul de feedback înseamnă a descrie altei persoane comportamentul acesteia și ceea ce ați simțit ca reacție la acest comportament. Un proces de feedback reușit este un proces prin care se oferă ajutor, este un proces de învățare.

A transmite și a recepționa feedback este un proces de învățare atât pentru emitent, cât și

14 Materialul de mai jos este preluat și adaptat din suportul de curs al Fundației Noi Orizonturi (Alina Mustață, Silvia Mișu).

pentru receptor. Un feedback constructiv determină conștientizarea subiectului, îi oferă acestuia opțiuni și posibilitatea de a alege, încurajează activitatea de dezvoltare personală. Un feedback constructiv nu înseamnă în mod necesar un feedback pozitiv; un feedback negativ, în condițiile în care este bine realizat, poate constitui un instrument de învățare util și eficient. Un feedback distructiv este ceea ce se transmite într-un mod neinspirat și prin care, în loc să se transmită subiectului informații utile și posibilitatea de a le folosi în procesul de învățare, i se induce acestuia un sentiment neplăcut și prea puține sau nici o informație utilă în procesul de învățare.

Procesul de feedback se manifestă în câteva moduri, de exemplu:

- **conștient** – încuviințarea prin semne;
- **inconștient** – privirea în gol pe fereastră, ațipitul;
- **spontan** – "excelent", "mulțumesc mult";
- **cu solicitudine** – "da, mi-a fost de folos", "am avut ce învăța";
- **vebal** – "nu", "da";
- **non-verbal** – plecarea, continuarea atentă a procesului de învățare;
- **formal** – o formă de evaluare, un exercițiu de evaluare;
- **informal** – aplaudat, mângâiat pe spate.

Caracteristicile unui feedback corect:

- **Fii descriptiv, nu evaluativ:** Concentrați-vă asupra aceea ce a făcut interlocutorul, nu asupra interpretării pe care o dați comportamentului său.
- **Fii concret:** Comentariile generale nu sunt foarte utile pentru dezvoltarea aptitudinilor subiectului, din cauză că nu furnizează suficiente detalii care să se constituie ca surse de învățare. Comentarii ca: „ați fost grozavi" nu sunt folositoare în termeni de învățare decât dacă se indică o singură persoană ca subiect al acestora. Este foarte dificil să acționezi ținând seama numai de informații sau comentarii generale.
- **Descrie propriile reacții spunând persoanei cu care comunici ce ai văzut sau auzit și efectul pe care l-a avut asupra ta:** comentariile simple ca: „bine", „rău" nu au un caracter informativ și ca judecăți de valoare determină o atitudine defensivă. De exemplu: „Simt că ești într-adevăr interesat și preocupat din tonul vocii și după modul în care asculți" este mai probabil să fie util decât „a fost bine, am fost mulțumit".
- **Vorbește despre lucruri care pot fi schimbate:** a realiza un proces de feedback cu o persoană în legătură cu lucruri asupra cărora nu-și poate exercita controlul nu este doar nefolositor, dar și lipsit de sens. De exemplu: „Nu-mi place nasul tău sau faptul că ești chel" nu oferă informații pe baza cărora persoana respectivă să poată acționa și chiar o contrariază pe aceasta, făcând greu de realizat un feedback constructiv. Altfel, informații ca „M-ar fi ajutat mai mult dacă ai fi zâmbit...", indică o persoană care se poate îndrepta.
- **Este bine plasat în timp:** realizarea procesului de feedback este mai utilă când are loc cât mai curând după consumarea evenimentului, astfel încât acesta să poată fi ușor rememorat. Este important să fii sigur că receptorul este gata la timp pentru realizarea procesului de feedback; de aceea, în anumite situații, este mai potrivită amânarea procesului.
- **Oferă alternative:** în situația în care oferi un feedback negativ, sugestiile despre cum trebuia procedat altfel sunt de cele mai multe ori mai bune decât simpla critică. Transformă procesul de feedback negativ într-o sugestie pozitivă. De exemplu: „Faptul că ați continuat să lucrați când Dan vi s-a alăturat a părut neospitalier din partea voastră. Cred că dacă v-ați fi oprit pentru un moment să-l salutați și dacă v-ați fi prezentat i-ar fi fost mai ușor să se integreze în grup."
- **Verifică:** nu presupune a priori că feedback-ul oferit este înțeles clar și că mesajul primit este cel pe care intenționai să-l transmiți. Este util, de asemenea, dacă este posibil, să testezi acuratețea procesului de feedback verificând dacă este împărtășită doar o părere sau o întreagă concepție.
- **Asumă-ți feedback-ul:** a oferi o părere universală de tipul "tu ești..." este o capcană des întâlnită în procesul de transmitere de feedback. Tot ce putem oferi de fapt unei persoane este propria noastră experiență legată de relația cu această persoană la un moment dat; este important să ne asumăm responsabilitatea pentru feedback-ul oferit. Începând cu "Eu" sau "După părerea mea" eviți impresia că ești un judecător.

- **Nu exagera:** este important să oferi moderat feedback. Când ești solicitat să oferi comentarii și păreri există tentația de a spune totul copleșind receptorul, în loc să selectezi cele mai utile și potrivite informații pentru acesta. Lasă deschisă posibilitatea ca receptorul să ceară el însuși mai multe informații, dacă este cazul.

- **Oferă receptorului încă o șansă:** procesul de feedback care impune o schimbare sau constrânge cealaltă persoană determină o reacție de rezistență a acesteia sau, în cazuri-limită, deteriorarea relațiilor personale. Procesul de feedback nu presupune să spui oamenilor cum să fie ca să se asemene cu tine. Un feedback bine realizat oferă informații despre modul în care oamenii se influențează unii pe alții, ținând seama de drepturile și posibilitatea lor de a alege între a acționa sau nu în funcție de feedback-ul primit. Procesul de feedback nu trebuie să prescrie schimbarea cu orice preț, ci să determine examinarea consecințelor deciziei de a schimba sau nu.

- **Întrebările mai întâi:** un feedback dogmatic constituie un obstacol și nu este util din moment ce determină adoptarea unui punct de vedere opus. Este mult mai util să ajuți receptorul să gândească în legătură cu comportamentul său prin întrebări care să-i prilejuiască reflecția decât prin simple declarații.

Recepționarea feedback-ului

Când suntem receptori ai procesului de feedback ne putem ajuta pe noi înșine încurajându-l pe emitent să-și folosească aptitudinile descrise mai sus. Ne putem ajuta singuri folosind cât mai bine procesul de feedback prin:

- **Ascultă** – recepționarea unui feedback poate fi neplăcută, dar e mai utilă decât să nu știi ce gândesc sau ce simt alții în legătură cu tine. Oamenii au păreri despre tine și percepții ale comportamentului tău și poate fi util să fii conștient de ele. Altfel, este important să ții minte că ești îndreptățit să ai propria ta părere și că poți alege să ignori informații cu o semnificație minoră, irelevante sau referitoare la un comportament pe care dorești să-l menții din alte motive.

- **Fii sigur că înțelegi** – fii sigur, înainte să răspunzi, că ai înțeles ceea ce ți s-a spus. Dacă tragi pripit concluzii, devii defensiv sau treci la atac, poți împiedica oamenii să-ți ofere feedback sau nu-l mai poți valorifica. Verifică dacă ai înțeles feed- back-ul care ți-a fost transmis; o metodă bună ar fi aceea de a parafraza sau repeta emitentului ceea ce ți s-a spus.

- **Verifică împreună cu ceilalți** – dacă te bazezi pe o singură sursă de informații poți ajunge la o concluzie particulară despre care să crezi că este împărtășită de toată lumea. Verificând un feed- back împreună cu alții poți observa dacă aceștia au perceput diferit relația cu tine; astfel obții o opinie despre tine mai bine evaluată și poți păstra feedback-ul pe viitor.

- **Cere feedback** – dacă nu primești feedback vei fi nevoit să-l ceri și să-l ajuți într-adevăr pe receptor să-ți ofere un feedback util. Uneori poți primi un feedback limitat la un aspect al comportamentului și este posibil să ai nevoie de un feedback pe care îl consideri mai util, dar pe care să nu-l primești. Nu considera pe fiecare capabil să-ți ofere un feedback reușit; a oferi feedback poate fi neplăcut și dificil pentru oamenii neobișnuiți cu acest proces, care poate au chiar ei nevoie de ajutor în acest sens.

- **Nu-l irosi** – avem cu toții nevoie să știm care este rezonanța pe care comportamentul nostru o provoacă în ceilalți oameni, fără de care nu avem decât propria versiune pe care să ne putem baza. Procesul de feedback are o importantă contribuție la dezvoltarea personală. Primind feedback este important să-i stabilești valoarea, consecințele ignorării sau folosirii lui sau ceea ce urmează să fie făcut ca rezultat al primirii acestuia. Dacă nu luăm decizii active pe baza acestuia, atunci procesul de feedback este irosit.

- **Nu uita să mulțumești** – *vei beneficia de pe urma primirii acestui feedback, iar persoanei respective este posibil să-i fi fost dificil să-l realizeze; întărirea acestei practici este de mare valoare pentru orice relație și în orice club.*

© Adrian Grancea

2.7 SFATURI PRACTICE PENTRU FACILITATORI

O întâlnire de club este bine...

- Să mă întâlnesc cu ceilalți facilitatori de club mai devreme cu 10-15 minute pentru a trece prin programul fiecărei întâlniri.
- Să rămân încă 10-15 minute după întâlnire să evaluăm întâlnirea și să planificăm următoarea întâlnire.
- Să verific dacă în sala de întâlnire a clubului funcționează încălzirea, dacă sala este confortabilă, dacă scaunele și mesele sunt așezate în cerc sau semi-cerc.
- Să verific materialele pentru participanți - dacă există, dacă sunt printate și puse în ordine - atunci când este necesar.
- Să mă folosesc cât mai mult de resursele puse la dispoziție prin prezentul material.
- Limbajul trupului – să nu am atitudine închisă (mâini încrucișate, mâini în buzunare).
- Să implic toți participanții în activități – *în toate activitățile e nevoie ca tot grupul să fie angajat și să participe – celor care nu vor să participe li se desemnează rol de observator și pot juca un rol important pe partea de procesare.*
- Să pun cât mai multe întrebări la procesare – *vezi întrebările de procesare din curriculum; rolul facilitatorului este de 30% - rolul participanților e de 70% (Nu participă la munca grupului și nu dă soluții).*
- Să fiu energic – mai ales pe jocuri – și, mai ales, să mă joc cu plăcere. *E ESENȚIAL să transferi energia ta participanților.*
- Să planific activități de rezervă - *sunt jocuri/ activități care ar putea să nu îți iasă – e ok – treci cu eleganță peste și introdu un joc de energizare.*
- Să fiu atent la timp - *cu toate acestea dacă grupul discută un aspect și e un aspect important, atunci e bine să nu oprești brusc activitatea.*
- În cazul subiectelor controversate – să nu intru în contradicție ca și facilitator - *pasează responsabilitatea grupului și vezi reacția lui și / sau pune întrebări (de genul avocatul diavolului...dar dacă...?).*
- Să evit să pun întrebări stânjenitoare.
- Să pot să dau un feedback constructiv.
- Să pot să primesc un feedback constructiv.
- Să mă distrez, să mă simt bine.
- Să mă bucur de transformările pe care le văd în tinerii din clubul meu, dar și în mine.

© Doru Oprișan

CAPITOLUL 3
Curriculumul clubului pentru protejarea Dunării și a Sturionilor din Dunăre

3.1 CE ESTE CURRICULUMUL?

A **cest curriculum** reprezintă o experiență planificată de educație având ca scop dezvoltarea de competențe în rândul tinerilor membri în cadrul Clubului folosind ca metodologie de bază **învățarea prin experiență** în vederea atingerii obiectivelor proiectului de a crea o rețea de tineri activi pentru protejarea zonelor de luncă și a sturionilor din Dunăre.

Curriculumul îşi propune:

- să ofere o experiență de învățare unui grup larg de tineri cu vârsta între 12 - 18 ani;
- să fie un instrument de lucru structurat, dar flexibil, pentru a fi folosit cu uşurință în context de învățare non formal;
- să atingă obiectivele proiectului educațional dedicat protejării zonelor umede;
- să respecte misiunea WWF;
- să fie bazat pe ceea ce ne dorim ca tinerii să ştie, să facă şi să fie (cunoştințe, abilități, atitudini);
- să folosească resursele cele mai potrivite pentru a atinge nevoile beneficiarilor;
- să fie un instrument de lucru calitativ, bazat pe ceea ce tinerii dobândesc în materie de competențe, nu pe cantitatea de informații transmise către ei.

3.2 CONTEXTUL DE FOLOSIRE A PREZENTULUI CURRICULUM

Întâlnirile clubului vor avea loc de cele mai multe ori afară sau într-o sală de clasă, dar pot avea loc și într-un parc sau în natură, în funcție de posibilitățile și distanțele din fiecare zonă. Recomandăm amenajarea unei săli specifice pentru întâlnirile de club, dacă este posibil.

Dacă întâlnirile au loc într-o sală de clasă recomandăm:

- ca scaunele să se așeze în cerc (foarte important pentru o comunicare și o relaționare relaxată)
- ca mesele să fie așezate în spatele scaunelor
- ca întâlnirea să dureze aproximativ 2 ore cu o mică pauză de măcar 10 minute.

3.3 CALENDARUL ȘI ORDINEA RECOMANDATĂ PENTRU ÎNTÂLNIRILE DE CLUB

Ghidul propune un calendar al întâlnirilor. Temele şi activitățile au fost gândite în aşa fel încât să poată fi acoperite pe durata unui an jumătate şcolar, în decursul a două întâlniri pe lună. Calendarul propus în acest ghid nu limitează numărul de întâlniri pe care le puteți organiza, acest lucru depinde de timpul pe care îl aveți, de activitățile şi subiectele pe care dumneavoastră şi tinerii doriți să le organizați în afara celor propuse.

Pentru că, în general, grupurile trec prin anumite etape de formare (de la cunoaştere, formare, normare), vă propunem ca primele întâlniri să fie dedicate formării echipei, prezentării clubului membrilor şi a obiectivelor pe care şi le propune clubul.

Apoi, pentru că implementarea unui proiect dedicat naturii este una dintre activitățile principale ale clubului, vă recomandăm să parcurgeți mai întâi temele despre zonele umede și sturioni, pentru a înțelege mai bine aceste subiecte şi pentru a putea defini tema proiectului. După întelegerea conceptelor legate de zonele umede (definiții, beneficii, amenințări) puteți trece la întâlnirile legate de implementarea proiectului clubului. După partea de proiect este important să organizați întâlniri de reflecție, evaluare și sărbătorire. La începutul anului doi membrii clubului pot aprofunda tematicile eco-turism, inovație și campanii urmând să realizeze proiecte pe una din aceste tematici sau pe tematici combinate.

Calendar

Vă prezentăm mai jos un calendar al întâlnirilor:	
An 1	**1. Deschiderea clubului, formarea echipei, prezentarea activităților, stabilirea rolurilor:** 3 întâlniri **-** Septembrie, Octombrie **2. Organizarea întâlnirilor Zonelor Umede, Coridorul Verde al Dunării, Delta Dunării, Sturionii, Viitorul Zonelor Umede:** 5 întâlniri – Noiembrie, Decembrie, Ianuarie, Februarie **3. Planificarea și implementare proiectului:** 5 întâlniri – Februarie, Martie, Aprilie, Mai **4. Evaluarea activității clubului, planificare pentru anul următor şi sărbătorirea rezultatelor: 1 întâlnire** - Mai, Iunie
An 2	**Intâlnire de reconectare -** 1 întâlnire, Octombrie **Ecoturism -** 1 întâlnire, Noiembrie **Inovație** – 1 întâlnire, Noiembrie-Decembrie **Campanii de comunicare**- 1 întâlnire, Noiembrie-Decembrie **Lucru la proiect**- 3 întâlniri (cele din anul 1 care se repetă)- Ianuarie- Martie **Evaluare și sărbătorire proiect** – 1 întâlnire (aceiași din an 1 care se repetă), Martie- Aprilie

3.4 CUM ESTE STRUCTURAT CURRICULUM?

Curriculumul este structutat în anul I pe 3 MODULE și 14 întâlniri. În anul II există un singur modul cu 7 întâlniri din care primele 4 sunt descrise în curriculum, iar cele legate de proiect și evaluare proiectului se repetă cu cele din anul I.

3.5 CUM CITIM ÎNTÂLNIRILE DIN ACEST CURRICULUM?

Pentru o citire mai uşoară, la începutul fiecărei întâlniri din curriculum puteți vizualiza structura tabelară a acestuia. În structura tabelară sunt cuprinse:

- Denumirea modulului și a întâlnirii
- Obiectivele specifice de învățare pe fiecare întâlnire
- Planul de activități pentru fiecare întâlnire: activitățile, metodele prin care se ating activitățile, durata activității, materialele necesare pentru fiecare activitate, timpul necesar pentru fiecare activitate
- Descrierea activităților pe rând: scopul sau obiectivele fiecărei activități care conlucrează la atingerea obiectivelor specifice ale întâlniri, pregătirea şi facilitarea activității, întrebările de procesare
- Bibliografie
- Materiale suport care se regăsesc ca anexe la fiecare întâlnire.

3.6 ELEMENTE DE LUAT ÎN CONSIDERARE LA ORGANIZAREA ÎNTÂLNIRILOR

- Vârsta participanților (membrii de club)
- Obiective de învățare propuse pentru fiecare întâlnire
- Cadrul de desfășurare a întâlnirilor (locul)
- Stilul de facilitare/abilitățile facilitatorului (de animator, facilitator, coach, profesor)
- Ordinea și logica desfășurării activităților propuse
- Durata întâlnirii
- Stadiul de dezvoltare al grupului/ clubului
- Stilurile de învățare ale participanților
- Materialele necesare.

1. SĂ NE CUNOAȘTEM
Despre ce este vorba în club?

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilităţi, atitudini/valori)

(C) Descrie ce înseamnă un Club TADS activ în Coridorul Verde al Dunării sau în Delta Dunării; misiune, obiective, activităţi, metodologie etc;

(C) Descrie pe scurt ce înseamnă conceptul de natură;

(A) Constientizează propriul rol, dar și a clubului în protejarea naturii zonei lor ca parte a misiunii clubului;

(V) Manifestă curiozitate și interes faţă de natură și club;

(V) Demonstrează dorinţă de implicare în cadrului clubului

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

	Activităţi	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	Bine ați venit	Prezentare	5 minute	*Foi flipchart, markere, fotografii etc*
2.	Obiectivele și agenda întâlnirii	Prezentare	2 minute	*Flipchart, markere*
3.	Arca lui Noe	Joc de cunoaștere	10 minute	
4.	Clubul TADS activ în Delta Dunării și Coridorul Verde al Dunării	Prezentare	10 minute	
5.	Natura	Discuție facilitată, lucru individual	30 minute	
6.	Plimbarea omidei	Joc de grup	30 minute	*Eșarfe de legat la ochi*
7.	Povestea înțeleptului	Poveste	15 minute	*Textul poveștii* *Foii colorate, marker*
8.	Implicarea mea	Joc de evaluarea	5 minute	*Foi colorate cu numere și explicația scalei*
9	Pașii următori	Prezentare	5 minute	*Listă de prezenți și contacte participanți*
		Timpul total estimat: **3 ore și 15 minute**		

1.BINE AȚI VENIT *(prezentarea facilitatorilor)* **(10 MINUTE)**

După ce au sosit toți potențialii membri, aceștia, vor fi invitați să se aşeze (de preferat în cerc sau semicerc, pe scaune). Prezentarea trebuie să includă o serie de elemente: numele, ocupația, motivul pentru care este la întâlnirea de club, câteva caracteristici şi un mesaj încurajator către potențialii membri ai clubului. Scopul este să faceți participanții să se simtă confortabil și interesați să vă cunoască ca facilitator de club, model de viață și ca potențial prieten. După prezentarea participanților vor fi anunțați că este momentul să aflăm care este și numele lor, după care ne vom cunoaște tot mai bine după fiecare activitate și după fiecare întâlnire în parte.

2.OBIECTIVELE ȘI AGENDA ÎNTÂLNIRII **(2 MINUTE)**

Facilitatorul va prezenta care sunt obiectivele întâlnirii, ce tipuri de activități vor face în cadrul întâlnirii (fără a intra în detaliu) și care este durata întâlnirii. Scopul introducerii este de a le stârni curiozitatea și de a le seta așteptările de la întâlnire. Se va anunța că este o întâlnire în care ne cunoaștem mai bine, în care aflăm despre ce este clubul TADS și ce putem să facem aici. Se va menționa că la astfel de întâlniri vom sta în cerc pentru a ne cunoaște mai bine și că modul în care vom interacționa în întâlnirile de club va fi prin: jocuri, distracție, participare activă și respect reciproc.

3. ARCA LUI NOE **(10-15 MINUTE)**

Acest joc foarte simplu, energizează participanții și îi ajută să se cunoască mai bine. În acest joc participanții primesc pe un bilețe numele unui animal. Din fiecare tip de animal se fac două bilețele. Grupul se așează în cerc. Numerotați jucătorii și împărțiți numărul acestora la jumătate pentru a determina de câte perechi de animale aveți nevoie. Dacă aveți un număr impar puteți atribui un animal la trei jucători. Mai departe spuneți următoarea poveste:

Noe a fost unul dintre primii conservaționiști ai lumii. Se spune că înaintea potopului a adunat câte o pereche din toate creaturile și le-a luat în arca lui. Datorită lui Noe avem noi astăzi în zona noastră (Lunca Dunării și Delta) această umitoare biodiversitate. Animalele îi ajută pe Noe să formeze perechile. Pentru a se deosebi de alte animale, fiecare animal va imita gesturile, comportamentul și suntele specifice speciei sale. Jucătorii se întorc spre exteriorul cercului. Spuneți-le să închidă ochii și să-și imagineze că sunt în habitatul lor natural. Prin imitarea animalului cu mișcări lente ale corpului și fără zgomote, jucătorii încep să devină acele animale. Când jucătorii sunt gata, spuneți-le să se întoarcă spre interiorul cercului și să-și caute perechea. Foarte curând, animalele vor reveni la viață- într-o larma în care fiecare rage, orăcăie, sare sau se târăște, în încercarea de a-și găsi partenerul.

Cum a fost? Cum vă simțiti? Haideți să vedem ce animal ați fost fiecare dintre voi.

4. CLUBUL TADS ACTIV ÎN CORIDORUL VERDE AL DUNĂRII, LUNCA ȘI DELTA DUNĂRII.

Pregătire și facilitare:

Participanții vor fi rugați să rămână în perechile deja formate la jocul de dinainte și să discute împreună timp de 2-3 minute fiecare răspunzând la întrebările:

- cum au ajuns la acestă întâlnire
- de ce au venit (ce îi motivează)
- ce așteptări au ei de la un club TADS.

NOTĂ:

- Recomandăm ca prima întânire să aibă loc afară în natură, dacă este posibil în funcție de vreme.
- Asigurați-vă că anunțați participanții cât va dura întâlnirea. Recomandăm să includeți pe afișul de deschidere de club întervalul orar pentru întânire pentru a seta aștepțările cât mai corect.
- La prima înâlnire este important să asigurați o atmosferă relaxată. Anunțați participanții că nu e genul de întâlnire în care se pun note pe ceea ce fac sau spun, ci că e spațiul în care pot să fie ei înșiși. Fiecare facilitator va avea propriul stil, dar recomandăm ca întâlnirea să fie cât mai relaxată și prietenoasă. De asemenea, e important ca atmosfera relaxată să permită și spațiu de respect reciproc și ascultare activă, fără întreruperi. Nu vă fie teamă să setați aceste aștepțări chiar de la prima întâlnire de club.
- Este recomandat ca facilitatorii să aibă un dosar pentru întâlnirile de club în care să includă lista de prezență și alte documente importante.

După ce au discutat din fiecare grupă câte un reprezentant va prezenta ce au discutat, iar facilitatorul va nota ideile principale pe un flipchart. După ce au fost sumarizate toate așteptările, punctați care sunt așteptările cele mai realiste, iar dacă sunt unele care nu se potrivesc menționați că probabil nu este locul ca ele să fie îndeplinite în club, și prezentați mai departe conceptul clubului și a proiectului în care sunt implicați.

Mențiunea facilitatorului - pentru fixare

- Aici, în clubul TADS, voi, ca membri, aveți oportunitatea să fiți lucrați împreună pentru a explora care sunt beneficiile zonei voastre și amenitările asupra acesteia (în Lunca și Delta Dunării).
- Clubul este locul în care voi tinerii aduceți o contribuție valoroasă în protecția naturii.
- Aici voi sunteți mesageri/purtători de cuvând pentru natura sălbatică din regiunea voastră.
- Aici aveți oportunitatea și privilegiul să identificați anumite probleme/nevoie/provocări asociate zonelor umede din apropierea lor și de a găsi soluții prin implementarea unor proiecte de serviciu în folosul comunității.
- Aici este locul în care vă dezvoltați împreună competențe care să vă ajute pe viitor ca: lucru în echipă, comunicare, luarea deciziilor, rezolvarea de probleme.
- Aici e locul în care putem fi în permanență provocați, în care putem învăța din provocare, și putem învăța distrându-ne împreună ca o echipă.

5. NATURA (CE ESTE NATURA/LOCUL MEU PREFERAT DIN LUNCA SAU DELTA DUNĂRII?) (30 MINUTE)

Prin această succesiune de metode de mai jos ne propunem ca împreună cu participanții să definim ce este natura, zonele umede, și să provocăm participanții să conștientizeze ce impact emoțional are o amintire despre natură în sufletul lor pentru ca în cele din urmă să fie mai conștienți de valoarea naturii din jurul lor.

Pregătire și facilitare:

Participanții vor fi întrebați care cred ei că este definiția naturii/ sau ce intră în definiția naturii? Facilitatorul va scrie pe o foaie de flipchart toate cuvintele care sunt spuse de către participanți cu o culoare(albastru de exemplu). Se va menționa că orice idee este bună, și că acestea nu se vor argumenta sau contrazice de către ceilalți- ci efectiv fiecare va spune cu voce tare tot ce îi trece prin cap că intră în definiția naturii.După ce se vor citi cuvintele specificate de către participanți, facilitatorul va prezenta una din definițiile naturi, și va puncta acolo unde sunt asemănări și deosebiri cu părerile participanților.

Mențiunea facilitatorului (MF)

Sursa: adaptare de pe Wikipedia

Natură se referă la totalitatea lucrurilor și ființelor din univers, lumea fizică înconjurătoare, cuprinzând vegetația, formele de relief, clima la fenonenele fizice și la viața, în general. Natura se poate referi generic la regnul vegetal sau animal, precum și la felul în care anumite lucruri lipsite de viață interacționează cauzând fenomene fizice sau geologice, sau legate de materie și energie . De asemenea, se referă la ceea ce numim sălbăticie (animale sălbatice, stânci, păduri, ape și în general acele lucruri ce nu au fost alterate cu sau fără știință de om (sau care persistă indiferent de acțiunea acestuia). Termenul nu include obiectele artificiale, create de om sau realizate printr-o acțiune de orice fel a omului.

După expunerea definiției, facilitatorul va adresa următoarea întrebare: *Pe lângă faptul ca natura Este, natura se Simte-ce sentimente, simțuri, emoții, senzații vă trec prin minte/suflet când vă gândiți la cuvântul Natură sau la un moment în care ați fost în natură recent în zona voastră Lunca sau Delta Dunării?* Toate cuvintele spuse de către participanți vor fi trecute pe flipchart, dar cu altă culoare (roșu de exemplu). La sfârșit se vor enumera cu voce tare de către facilitator.

Pregătire și facilitare :

După ce se vor enumera cuvintele legate de emoții, sentimente, facilitatorul va da următoarea sarcină. Facilitatorul va înmâna participanților câte o foaie A4 și un pix și îi va ruga ca individual, timp de 7-8 minute (până spune facilitatorul stop), să scrie cât de detalit pot despre un loc preferat din natură în care au fost/ sau care le place, sau un loc imaginar din natură din zona lor în care le-ar plăcea să fie (de prefera dacă găsesc unul în Lunca sau Delta Dunării, dar nu este obligatoriu).

Participanții vor primi o foaie A4 și un pix și vor fi rugați ca timp de 7-8 minute să scrie sau să deseneze tot ce le trece prin cap. După ce se va face stop, participanții vor fi rugați să se grupeze câte doi și să citească ce au scris pe hârtie unul altuia, dar cuvânt cu cuvânt. Timpul avut la dispoziței este de 5 minute. După ce și-au citit textele, facilitatorul va face o scurtă procesare:

- Cum a fost să scrieți despre locul preferat din natură?
- Ce gânduri, emoții, sentimente vă treceau când vă imaginați locul efectiv?
- Cum a fost să povestești cuiva despre asta? Ce gânduri aveați când citeați?
- Cum a fost ca ascultător să auziți povestea locului preferat? Ce vă trecea prin minte? Ce ați simțit?

Alternativa la activitatea 6: *(doar pentru activități în interior)*

După definirea naturii și a zonelor umede conform metodei de mai sus,dacă aveți la dispoziție videoproiector puteți să vizionați împreună cu participanții filmul: **http://romania.panda.org/resurse/publicatii/raportul_planeta_vie/**

Raportul Planeta Vie reprezintă o analiză ştiinţifică şi, în acelaşi timp, o sursă globală de referinţă, care prezintă starea de sănătate a planetei, precum şi impactul activităţilor umane asupra acesteia. Raportul este realizat de către WWF, în colaborare cu Zoological Society of London şi Global footprint Network. Raportul a fost publicat pentru prima oară în 1998 și este reluat o dată la doi ani. Timpul de prelucrare a datelor obținute prin cercetare este de 3 ani - de exemplu, datele prezentate în ediția 2014 sunt cele înregistrate până la sfârșitul anului 2010.

După vizionare filmului participanții vor fi întrebați care cred ei că e cea mai importanță descoperire a raportului?

6.PLIMBAREA OMIDEI **(139)**

Scopul activității este de a-i ajuta pe participanți să exploreze natura din jurul lor și de a se conecta cu ea construind încredere în cadrul grupului. Jocul va ajuta participanții să călătorească atent prin locuri magice.

Așezați participanții în șir de doi sau patru jucători (omizi). Mai mult de patru segmente ale omidei nu sunt indicate. Legati la ochi participanții și rugați-i să se țină unul de celălalt cu mâinile pe umerii celor din față. Un facilitator adult va conduce fiecare grup. Aceștia vor încuraja participanții să-și dea seama de locul în care se află folosindu-și urechile și mâinile. Opriți-i de mai multe ori pe parcurs ca să simtă arborii, pietrele sau să miroasă pietrele. Stabiliți dinainte traseul ca să fie mai interesant. Când ați ajuns la capătul plimbării, dați jos eșarfele și îndemnații să privească în urmă pe unde au trecut. Îi puteți pune să facă o hartă cu experiențele senzorile pe care le-au avut: mirosuri, sunete, sentimele pe care le-au avut pe traseu. Lasă apoi grupul să meargă înapoi urmând harta senzorială pe care și-au făcut-o în minte.

- Cum v-ați simțit în timpul activității?
- Ce v-a plăcut cel mai mult în timpul activității?
- Ce ați observat? Ce ați simțit?
- Ce concluzii aveți legat de modul în care a fi în natură vă influențează?
- Ați dori să mai facem astfel de activități în cadrul clubului?

7. POVESTEA ÎNȚELEPTULUI **(15 MINUTE)**

Scopul acestei povești este să-i facem pe participanți conștienți de faptul că de ei depinde soarta naturii, dar și a omenirii în general în relația cu natura, să-i facem conștienți că dacă vor să contribuie în a lua decizii bune pentru a păstra natura pe termen lung este nevoie să cunoască, să înțeleagă și să fie conștienți de beneficiile și amenințările asupra naturii din regiunea lor, și mai ales să-i facem conștienți de faptul că schimbarea vine prima dată prin schimbarea noastră și a modului în care noi ne raportăm la natură.

Pregătire și facilitare:

Facilitatorul va anunța că vor citi o poveste și că vor discuta despre ea în următoarele 20 de minute. Va ruga un participant să citească povestea.

A fost odată un om înțelept. El era atât de înțelept încât putea să răspundă la orice întrebare adresată de oricine oricât de dificilă era întrebarea. Într-o zi 2 tineri vorbeau între ei și s-au gândit să îl păcălească pe omul înțelept. Spuneau: O să prindem o pasăre din natură și o să mergem la înțelep și o să-l întrebăm: *Ce ținem noi acum în mână este viu sau mort? Și dacă spune Mort, o să-i dăm drumul să zboare. Dacă spune că este Viu o să-l omorâm.*

Și au prins pasărea și au dus-o la înțelept și au spus: Înțeleptule, ce ținem noi acum în mână este viu sau mort? Și înțeleptul s-a uitat la acei tineri, a zâmbit și a spus: *Este în mâinile voastre!*

După citirea poveștii facilitatorul va adresa următoarele întrebări participanților:

- Avem patru personaje- care sunt personajele din povestea noastră?
- Cine poate să mai reproducă pe scurt povestea?
- La ce v-ați gândit când ați auzit finalul poveștii?
- Care credeți că este morala poveștii noastre?
- Ce legătură există între morala poveștii și realitatea zilelor noastre- legat de relația om natură?
- În ce măsură avem noi capacitatea să decidem soarta naturii de lângă noi?
- În ce măsură putem noi să influențăm trecutul? În ce măsură putem să influențăm prezentul? În ce măsură putem să influențăm viitorul?
- Ce face diferența între deciziile bune pe care le putem lua în viață față de comportamentul nostru în relație cu natura? În ce fel ne ajută faptul că suntem mai conștienți de beneficiile naturii și amenințările la adresa ei?
- Ce am putea noi să facem la nivel personal pentru a putea lua deciziile cele mai bune pentru a avea o relație cât mai armonioasă cu natura?
- Ce am putea noi să facem noi la nivel de grup (club, școală, comunitate) pentru a putea lua deciziile cele mai bune- pentru a avea o relație cât mai armonioasă cu natura?
- După ce participanții au răspuns la întrebări facilitatorul punctează ideile principale.

Mențiunea facilitatorului (MF)

- De noi depinde viitorul generațiilor viitoare.
- Noi putem sa facem o schimbare prin faptul că ne educăm pe noi să fim mai conștienți de beneficiile și amenințările la adresa naturii din regiunea noastră.
- Noi putem să-i ajutăm pe cei din jurul nostru să fie mai departe purtători de mesaj.
- Activitatea se poate termina cu citatul de mai jos scris pe flipchart sau pe o foaie colorată!

"Cea mai importantă datorie pe care o avem, dacă vrem să salvăm Pământul, este să educăm",
Sir Peter Scott, fondator WWF

9. IMPLICAREA MEA (5 MINUTE)

Scopul acestei activități este de a identifica care este gradul de curiozitate față de club și dorința de implicare a participanților în acest moment. Acestă activitate reprezintă și un feedback pentru facilitatori legat de modul în care a mers întâlnirea, dar și un indicator al motivației și dorinței lor de implicare pe viitor.

Pregătire și facilitare:

După prezentarea citatului precedent, participanții vor fi rugați să se așeze într-o linie dreaptă cu fața spre facilitator. Facilitatorul va așeza pe podea numere de la 1 la 5 și le va menționa participanților că el va citi o serie de câteva întrebări. Pentru fiecare întrebare ei, vor trebui să răspundă individual poziționându-se în dreptul numărului potrivit răspunsului lor pe această scală: 1 (foarte puțin/ într-o foarte mică măsură), 2 (puțin/ într-o mică măsură), 3 (suficient de/potrivit de), 4 (mult/ într-o mare măsură), 5 (foarte mult/ într-o foarte mare măsură). Nu vor avea voie să vorbească, ci doar să se poziționeze. Un alt facilitator va nota pe o foaie de hârtie câte persoane s-au așezat la ce număr- pentru a evalua nivelul lor de motivație inițială pentru implicarea în cadrul clubului.

Întrebările sunt:

- Cât de curios(ă) sunt legat de viitoarele întâlniri/ activități ale clubului?
- Cât de mult aș vrea să mă implic în următorul an în activitățile constante ale clubului?
- Cât de mult timp aș avea să mă implic în activitățile regulate ale clubului? *(reamintiți de câte ori se întâlnește clubul pe lună pentru a avea un reper)*
- În ce măsură cred că eu pot să ajut la protejarea naturii în regiunea mea?
- Cât de tare v-a plăcut întâlnirea de astăzi?

10. PAȘII URMĂTORI **(5 MINUTE)**

Facilitatorul va decide cu grupul locația și data următoarei întâlniri, ora întâlnirii, importanța participării la toate întâlnirile (sau în cazul în care nu pot participa la următoarea întâlnire cum pot să afle când are loc următoarea înâlnire), pe scurt ce vor face în următoarea întâlnire pentru a stârni curiozitatea și entuziasmul.

Bibliografie:

- Maria Neagu, 2009, Curriculum IMPACT, Cetățenie Activă, Fundația Noi Orizonturi, București
- **http://romania.panda.org/resurse/publicatii/raportul_planeta_vie/**
- Joseph Cornell, Să împărtășim bucuria naturii

2. SĂ NE CUNOAȘTEM
Ce putem face noi pentru natură

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

(C) Descrie ce înseamnă cetățenie activă și rolul lor ca cetățeni activi în relație cu natura;

(C) Descrie conceptul de dezvoltare durabilă pornind de la principiul câștig-câștig;

(A) Listează care sunt darurile naturii prin serviciile eco-sistemice;

(A) Identifică care este puterea acțiunilor de tipul câștig-câștig în relație cu natura care se pot face prin intermediul clubului;

(V) Demonstrează dorința de implicare în cadrul clubului ca cetățean activ.

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

	Activități	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	Obiectivele & agenda întâlnirii	Prezentare	2 minute	
2.	Echilibru în natură	Joc de energizare	8 minute	
3.	Batista ucigașă	Joc de echipă	30 minute	*Batiste de hârtie egal cu numărul participanților*
4.	Cetățenie activă	Discuție facilitată, lucru pe grupe	30 minute	*Flipchart, foi flipchart, markere 3 culori, hârtie colorată*
5.	Marele Fluviu	Joc de rol	60 minute	
6.	Darurile naturii - servicii ecosistemice		30 minute	
7.	Pașii următori	Prezentare	5 minute	*Listă de prezență*
		Timpul total estimat: **2 ore**		

1. OBIECTIVELE ȘI AGENDA ÎNTÂLNIRII (2 MINUTE)

Facilitatorul va prezenta care sunt obiectivele întâlnirii, durata, ce tipuri de activități vor face în întâlnire (fără a intra în detaliu) și care este durata întâlnirii. Scopul introducerii este de a le stârni curiozitatea și de a le seta așteptările de la întâlnire. De asemenea, dacă sunt participanți noi va spune pe scurt ce s-a întâmplat în întâlnirea precedent și va spune bun venit noilor participanți. În cadrul acestei întâlniri vom explora conceptul de implicare, cetățenie activă și vom identifica în ce măsură noi, ca tineri și membri în club, putem sau nu să facem ceva ca cetățeni activi pentru protejarea naturii.

2. ECHILIBRUL ÎN NATURĂ (15 MINUTE)

Scopul jocului este în principal de a energiza participanții. De asemenea, prin acest exercițiu putem demonstra în mod indirect și faptul că natura este în echilibru numai atunci când populațiile de animale și plante sunt într-o proporție în care toate au hrană fără a pune în pericol bunăstarea altor specii.

Pregătire și facilitare:

Participanții se împart în trei grupe: iarbă, șoareci și pisici sălbatice. În timpul jocului, jucătorii grupelor se vor diferenția prin faptul că membrii grupei „iarba" nu scot sunete, „șoarecii" chițăie, iar „pisicile" miaună. În timpul jocului grupa „șoareci" trebuie să prindă participanții grupei „iarbă", „pisicile" – „șoarecii", iar „iarba" „pisicile" (după raționamentul că atunci când pisicile mor, organismul lor se descompune, este transformat în săruri minerale în sol și, astfel, devin, la rândul lor, hrană pentru iarbă). Se va menționa ca acesta este reprezentarea simbolică a unui lanț trofic. În momentul în care un participant este atins pe încheietura mâinii de alt participant (cel care-l urmărește), acesta își schimbă grupa și „devine" specia participantului care l-a prins. După câteva minute jocul este oprit de facilitator care numără câți participanți sunt în fiecare grupă. Jocul se reia cu participanții care rămân în acea formulă. După câteva minute jocul este oprit din nou și sunt numărați participanții din fiecare grupă. Se constată că specia pe cale de dispariție a revenit ca efectiv numeric. (ex. puțini șoareci, multă iarbă; șoarecii vor avea multă „hrană" în a doua tură a jocului și numărul lor va crește din nou). Astfel, se poate observa că fiecare specie este importantă și că ele se influențează reciproc. După finalizarea activității, facilitatorul va întreba participanții cum s-au simțit jucând jocul, și care sunt ideile principale care le-au trecut prin minte după ce au jucat? Facilitatorul va puncta idea principală a a jocului: că fiecare specie este importantă și că ele se influențează reciproc.

3. BATISTA UCIGAȘĂ (30 MINUTE)

Această metodă își propune să ajute participanții să înțeleagă principiul (câștig-câștig/dezvoltare durabilă) care stau la baza clubului ca metodologie pe care ei o vor folosi când vor face proiectele în cadrul clubului. Principiul de bază este câștig-câștig (win-win).

Pregătire și faciliare:

Fiecare persoană îşi atârnă câte un şervețel în buzunarul din spate sau în pantalon sau fustă. Trebuie pus astfel încât să permită celorlalți jucători să îl poată trage afară cu ușurință.

Explică grupului doar această situație : *„Șervețelul reprezintă tot ce aveți nevoie ca să trăiți în această lume (mâncare, adăpost, bani, dragoste, relații, natură etc.). Dacă șervețelul v-a fost luat, ieșiti din joc."*

Dacă sarcina nu a fost bine înțeleasă, se mai explică încă odată, dar fix cu aceleași cuvinte. Fară alte explicații, facilitatorul va spune: *„Pe locuri, fiți gata, start!"* Inevitabil, toți fug încercând să îşi fure şervețelele unul altuia. Când o singură persoană a rămas în viață, se oprește jocul, ne așezăm în cerc și întreabăm ce s-a întâmplat.

ÎNTREBĂRI DE PROCESARE

- Care era sarcina pe care o aveați în cadrul jocului?
- Ce s-a întâmplat? Care au fost primii pași care s-au făcut?
- Cine are câte batiste?
- Cine a rămas fără batistă?

După câteva răspunsuri, facilitatorul mai repetă încă odată regulile şi începe o altă rundă. Continuă să joace până când cuiva îi va veni ideea că nu are de ce să moară şi că fiecare nu are nevoie de mai mult decât are deja. Imediat, fiecare va prinde ideea. Câțiva participanți s-ar putea chiar să formeze grupulețe pentru a se proteja.

ÎNTREBĂRI DE PROCESARE

- Ce s-a întâmplat acum? Ce este diferit?
- Cine are câte batiste?
- Cine a rămas fără batistă?
- Cum v-ați simțit rămânând fără batistă?
- Cum vă simțiți având mai multe batiste?
- Care era scopul jocului? Scopul era să luați batista altcuiva? Dacă nu, atunci de ce ne-am dus să luăm batista altcuiva? De unde credeți că vine acest instinct? Ce spune asta despre noi ?
- Ce am fi putut să facem diferit?
- Ce s-ar fi întâmplat dacă fiecare am fi rămăs cu batista lui?

Mențiunea facilitatorului (MF)

Menționați că nu trebuie să se simtă nimeni prost că a fugit după batista altcuiva, și specificați că aproape în orice context s-ar face această activitate la fel ar face 90% din oameni- pentru că este în firea noastră/în cultura/în valorile noastre să vrem mai mult decât ne oferă Natura, universul sau orice forță superioară în care credem sau nu. E în firea noastră să avem de cele mai multe ori un comportament de prădător. Din fericire aceste comportamente se pot schimba, și partea și mai bună că acest lucru poată să înceapă cu noi.

După mențiunea de mai sus facilitatorul îi va întreba de participanți dacă au auzit de principiul „câștig-câștig". După câteva păreri exprimate facilitatorul prezintă teoria.

Mențiunea facilitatorului (MF)

Teoria „câștig-câștig" spune că prin cooperare şi compromis două părți pot câștiga împreună comparativ cu situația în care o parte poate caştiga (+1) şi o parte pierde (-1), ceea ce conduce la zero (0) rezultate. Cel mai probabil este ca în timpul acestui joc (dacă instrucțiunile sunt urmate ca atare) cei mai mulți participanți să îşi păzească batista sau să alerge să ia batista celorlalți. De cele mai multe ori oamenii merg să ia batista celorlalți, unii având prea multe, altii nerămânând cu nimic (situație câstig-pierdere).

După mențiunile facilitatorului va avea loc ultima etapă a procesării din cadrul acestei activități.

Mai departe va continua procesarea cu următoarele întrebări:

- Vă amintiți ceva momente din viața voastră în care voi ați folosit principiul câștig-câștig? Puteți să ne dați câteva exemple concrete? Ce ați făcut mai exact? Ce ați câștigat voi și ce au câștigat alții din acțiunile voastre?
- Vă amintiți ceva momente din viața voastră în care voi sau alții au folosit cu voi principiul câștig-pierdere? Puteți să ne dați câteva exemple concrete? Ce ați facut mai exact? Ce ați câștigat/pierdut voi și ce au câștiga/pierdut alții din acțiunile respective?
- Vi se pare mai ușor sau mai greu să aplicați principiul câștig-câștig în viața voastră?
- Care sunt beneficiile aplicării acestui principiu în viața noastră personală de zi cu zi?
- Cum credeți că putem folosi pe viitor acest principiu în cadrul clubului nostru pe tematica clubului nostru. Puteți să dați niște exemple?
- Care credeți că este legătura sau similitudinea dintre acest principiu (win-win) și dezvoltarea durabilă? Cum se aplică aceasta în relație cu natura din zona noastră Coridorului Dunării, Lunca și Delta Dunării?
- Cine ar putea să definească dezvoltarea durabilă? După ce tinerii încearcă să definească dezvoltarea durabilă, facilitatorul va veni cu definiția acceptată și recunoascută de WWF pentru dezvoltare durabilă.

Dezvoltare durabilă

Dezvoltarea durabilă este un concept folosit în lumea, întreagă, care se bucură de tot mai multă recunoaștere. Termenul „dezvoltare durabilă" a fost definit în variate feluri, însă definiția cea mai cunoscută pe plan internațional este: Dezvoltarea durabilă este „acea dezvoltare care răspunde nevoilor prezentului, fără a compromite capacitatea generațiilor viitoare de a-și satisface propriile lor nevoi". Dezvoltarea durabilă reprezintă o provocare globală pentru noi toți, aceea de a crea în viitor o viață care să merite trăită, iar în cadrul clubului noi ne propunem să contribuim la acest scop.

4. CETĂȚENIE ACTIVĂ ȘI DEZVOLTAREA DURABILĂ

(30 MINUTE)

Prin această activitate ne propunem să explorăm conceptul de cetățenie activă și să înțelegem modul în care noi ne manifestăm ca cetățeni activi prin clubul nostru contribuind la dezvoltarea durabilă.

Participanții vor fi întrebați dacă pot să spună ce înseamnă cetățean. După ce s-au explimat câteva idei se dă definiția cea mai simplistă a cetățeanului.

Termenul de "cetățenie" se referă la calitatea de a fi membru al unui stat.

Cere fiecărui participant să dea un exemplu de moment când s-a manifestat ca cetățean.

Răspunsurile lor pot fi « am plătit taxe », « mi-am făcut buletin » etc. Observă că a fi « cetățean » (adică membru al unui stat) implică: drepturi și responsabilități.

Referă-te la răspunsurile pe care le-au dat participanților și cere-le să precizeze dacă e vorba de un drept sau de o responsabilitate. De ex. « am folosit pasaportul să trec granița » se referă la un drept, în timp ce « am plătit taxele » implică o responsabilitate.

Apoi, cere fiecărui participant să dea un exemplu de moment când s-a manifestat ca cetățean activ. După câteva exemple date de participanți întrebă dacă pot să definească ce este un cetățean activ și diferența între un cetățean activ și un cetățean. După câteva răspunsuri facilitatorul poate veni cu următoarele răspunsuri.

*Cetățenia activă poate fi definită ca fiind asumarea de către cetățeni a oportunităților de a deveni activi şi implicați din punct de vedere democratic în definirea şi abordarea problemelor comunităților lor şi în îmbunătățirea calității vieții. (Sursa: **www.fiipregatit-dru.ro**)*

Oricine poate fi "cetățean", însă numai aceia care se implică în mod dinamic in activitati benefice pentru viata celorlalți membri ai comunității, pot fi numiți "cetățeni activi". De multe ori o inițiativă are mai mult succes daca cetățenii se asociază și susțin toți aceeași cauză. Un efort de echipă va face ca vocea lor sa fie mai puternica. Așa este și cazul clubului nostru.

Sunteți pregătiți în cadrul clubului nostru să experimentați cetățenia activă? În funcție de răspunsuri facilitatorul îi va încuraja pe membri de club în viitoarele lor demersuri în club punând accent pe faptul că proiectul implementat de ei va fi dovada cea mai puternică de cetățenie activă, iar măsura implicării lor ca cetățean va reieși din schimbările pe care le fac în viața personală în relația lor cu natura din zona Luncii Dunării și a Deltei.

5. MARELE FLUVIU (Joc de roluri) – Preluat și adaptat din Marea Carte a Dunării

(60 MINUTE)

Scopul acestui joc este de a-i încuraja pe participanți să se identifice cu cetățeni ai comunității lor și să se simtă împuterniciți să analizeze și să ia decizii în calitate de cetățeni activi cu privire la anumte situații care afectează natura și economia locală în zona lor.

Povestea: sunteți cetățeni ai unei comunități (la alegere) care are ieșire la malul Dunării. Fiecare dintre voi în echipe de câte doi veți primi un rol. Va trebui să intrați în acest rol și pentru fiecare situație dată trebui să luați o decizie de echipă pentru ceea ce votați.

Pregătire și facilitare:

Participanțiii sunt împărțiți în șapte grupuri. Rolul primarului va fi luat de unul din facilitatorii de grup pentru a putea modera cu mai mare ușurință procesul de luare a deciziilor.

Pe cartonașele de rol, sunt descrise interesele și nevoile diferiților locuitori ai satului așezat pe un râu din bazinul dunărean. Toți sunt conștienți de faptul că au nevoie de râu ca bază a existenței lor, cu toate acestea, din cauza faptului că interesele sunt numeroase și diferite, adesea nu este ușor să se cadă de acord asupra unei acțiuni. În

fiecare rundă a jocului, se citește cu voce tare o situație descrisă pe unul dintre Cartonașele de activități. Se trage câte un cartonaș pe rând și se aloca aproximativ 7-10 minute pentru luarea deciziilor în grup. Luarea deciziilor se va lua numai după argumentare în funcție de modul în care doresc să decidă. Grupurile au la dispoziție timp să se gândească la argumente în favoarea sau împotriva măsurilor descrise.

Sub conducerea primarului, este discutată situația și se hotărăsc măsuri, pe baza votului majoritar. Copiii sunt ajutați să se identifice cu rolurile lor încercând să-și facă niște elemente simbolice care să-i ajute în a se identifica cu mai mare ușurință cu rolul lor.

Se crează niște jetoanele colorate în diverse culori simbolizează diversitatea naturală a râului. La început, numărul jetoanelor este o dată și jumătate mai mare decât numărul copiilor din grup, **reprezentând capitalul disponibil al naturii**.

Înainte de a începe activitatea participanții vor fi rugați să menționeze fiecare termen din rolul lor pe care nu îl cunosc sau orice concept de pe cartonașele de activități pe care încă nu le cunosc, iar liderul le va explica pe scurt pe toate: *zonă umedă, ecositem, habitat, hidrocentrală, apă subterană, luncă, regularizarea râului, panouri solare, îngrășăminte minerale, apă reversată, poluare, producție curată*. Nu se intră în extrem de multe explicații pentru că și în întâlnirile următoare se vor aborda aceste concepte.

Pentru fiecare decizie care dăunează râului, se confiscă un jeton de către primar. Pentru fiecare decizie care nu dăunează râului, se acordă un jeton. Jocul de roluri se încheie când a fost tras ultimul cartonaș de activități. Dacă au rămas mai multe jetoane decât numărul de copii, comunitatea a gestionat cu înțelepciune resursele naturale ale râului și a reușit să-și dezvolte economia în mod durabil. Dacă sunt mai puține jetoane decât numărul de copii, ecosistemul râului a fost afectat, exploatarea durabilă nemaifiind posibilă.

După jocul de rol adresați următoarele întrebări:

- Cum a fost pentru voi să intrați în acest rol?
- Cum v-ați simțit participând la luarea deciziilor?
- Ce a fost cel mai dificil? Ce a fost cel mai ușor?
- Care a fost rezultatul la care ați ajuns?
- Puteți să ne explicați dacă exploatarea resurselor râului a fost durabilă?
- Ce lecții importante am putea extrage din acest exercițiu?
- Cum am putea folosi cele învățate prin acest joc în cadrul clubului nostru?

6. SERVICIILE ECOSISTEMICE

Această activitate își propune să le ofere participanților posibilitatea de a identifica serviciile ecosistemice. Participanții vor fi întrebați să se gândească ce ar putea să însemne servicii ecosistemice ale Coridorului Verde al Dunării, ale Luncii și Deltei Dunării- păstrând în minte ideile de la exercițiul precedent.

Serviciile ecosistemice sunt beneficiile pe care oamenii le obțin de la ecosisteme, adică de la natură. Sunt contribuția directă și indirectă a ecosistemelor pentru bunăstarea umană. Conform clasificarii CICES (Common International Classification of Ecosystem Services) serviciile ecosistemice se împart în 3 mari categorii: **servicii de furnizare, servicii de reglare și mentenanță și servicii culturale**.

Pregătire și facilitare:

Facilitatorul notează pe o foaie de flipchart -Beneficiile Naturii (serviciile ecosistemice). Participanții vor fi întrebați care cred ei ca sunt aceastea în relație cu Lunca și Delta Dunării și Coridorul Dunării.

Se împart participanții în 3 grupe și vor trebui să le listeze sau să le deseneze pe un flipchart. După un timp de lucru de 10-12 minute, câte un reprezentant din fiecare grupă va veni să le prezinte. Facilitatorul va avea 3 markere de 3 culori diferite: verde pentru servicii culturale, albastru pentru servicii de reglare, galben pentru servicii de furnizare.

După fiecare prezentare a fiecărei grupe, participanții vor fi întrebați în ce măsură consideră că acesta este serviciu cultural, de reglare sau furnizare. La final vor ieși 3 flipcharturi cu beneficii puse pe categorii de culori.

Mai departe participanților li se va înmâna un pix și la startul facilitatorul fiecare participant va merge pe la

cele 3 foi de flipchart care vor fi așezate pe podea și vor pune numele lor în dreptul unui beneficiu de care s-au folosit și ei pâna acum.

După, urmează procesarea:

- Ce ați observat în timpul activității? Vă așteptați să fie atât de multe beneficii?
- Cam de câte din acestea beneficiați voi personal?
- Care sunt principalele lecții învățate în urma acestei activități?
- Cum ați putea face și pe altcineva din cercul vostru apropiat să fie conștient de aceste beneficii?

7. PAȘII URMĂTORI **(5 MINUTE)**

Facilitatorul va mulțumi pentru participare, va reaminti locația următoarei întâlniri, ora întâlnirii, pe scurt ce vor face în următoarea întâlnire pentru a stârni curiozitatea și entuziasmul .

Bibliografie:

- Neagu Maria, 2009,Curriculum IMPACT Cetățenie Activă, Fundația Noi Orizonturi, București
- British Council, 2012, Ghid Cetățenie Activă- Manualul facilitatorului
- Cartea Dunării Albastre- Manualul profesorului - Un produs al Comisiei Internationale pentru Protecția Fluviului Dunărea (ICPDR), în colaborare cu Ministerul Agriculturii, Pădurilor, Mediului și Apelor, departamentul de Management al Apei, Austria

- Materiale suport: Anexa 1_ Marele Fluviu

SĂ NE CUNOAȘTEM

3. Descoperim cum să lucrăm împreună

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

(V) Manifestă curiozitate și interes față de ce ar putea învăța în cadrul clubului;

(A) Identifică beneficiile implicării lor în clubul TADS și efectele implicării lor;

(A) Exersează lucru în echipă și comunicarea deschisă cu ceilalți membri ai clubului;

(A) Identifică care ar putea fi rolurile într-un grup care are o misiune comună;

(A) Identifică în ce măsură dragostea față de natură se regăsește și se manifestă in sistemul lor de valori;

(A) Construiește contractul de valori al grupului.

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

	Activități	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	Obiectivele & agenda întâlnirii	Prezentare	2 minute	
2.	Harta sunetului		15 minute	
3.	Mlaștina cu surprize	Joc de echipă	50 minute	*Scotch de hartie, sfoară sau cretă colorată*
4.	Contractul de valori	Lucru pe grupe	30 minute	*Foi flipchart, markere*
5.	Citatea pentru suflet	Discuție facilitată	15 minute	*Citate printate pentru fiecare participant, flipchart, markere, pixuri, foi*
6.	Evaluarea	Metodă de evaluare cu culori	5 minute	*Foi colorate- multiple culori diferite*
7.	Pașii următori	Prezentare	5 minute	*Listă de prezență*
		Timpul total estimat: **2 ore**		

1. OBIECTIVELE ȘI AGENDA ÎNTÂLNIRII (2 MINUTE)

În această întâlnire ne propunem să identificăm care sunt valorile noastre comune în relație cu natura, să punctăm care sunt beneficiile implicării noastre în club și proiectele de mediu, să identificăm care este planul nostru personal de învățare și să ne construim un contract de valori al grupului.

2. HARTA SUNETULUI (15 MINUTE)

Scopul acestei activități este de a entuziasma participanții cu privire la descoperirea naturii din jurul lor. Dă fiecărui participant o bucată de hârtie cu un x marcat în centrul hârtiei. Spune participanților că aceasta este o hartă a sunetelor și că x este punctul fix în care ei se vor așeza. Vor trebui să fie foarte atenția la sunetele pe care le aud în jurul lor din natură și mediu înconjurător și de fiecare dată când aud un sunet vor face pe hartă un semn. Locul va indica și direcția și distanța de la care vine fiecare sunet. Încurajează participanții să ciulească bine urechile și să aibă ochii închiși în timpul acestei activități.

Recomandăm ca acestă întâlnire să se desfășoare undeva în apropierea unei zone în care aveți acces la mai multe habitate precum lunca, pe malul unui râu sau într-o pădure. Spune jucătorilor că au la dispoziție maxim 2 minute pentru a asculta și a-și face harta în liniște.

După ce s-a finalizat activitatea, roagă participanții să se împartă în grupe și să-și împărtășească hărțile răspunzând la întrebările: ce sunete ai auzit cel mai des? ce sunet nu ai mai auzit până acum? ce sunet te-a intrigat cel mai tare? După finalizarea activității faceți mai departe trecerea spre următoarea activitate care trebuie pregătită în timp.

3. MLAȘTINA CU SURPRIZE (50-60 DE MINUTE)

Acesta este un joc de echipă destul e elaborat care are multiple obiective. Acestea nu se vor specifica participanților înainte de începerea jocului.

Obiectivele la care am dori să ajungem prin acest joc ar fi ca membri clubului să:

- Să conștientizeze importanța lucrului în echipă și a comunicării în cadrul clubului.
- Să conștientizeze importanța perseverenței atunci când vor lucra împreună, dar și a empatiei față de colegii de echipă.
- Să conștientizeze faptul că eșecul este o plus valoare și că se poate învăța din asta fără a abandona (mai ales atunci când vor face proiecte împreună și va fi greu).
- Să conștientizeze că rolul fiecăruia în echipă este important și responsabilitatea în asumarea rolurilor delegate este la fel de importantă.
- Să urmărească modul în care ei se schimbă/ transformă îmbunătățesc după fiecare activitatea pe care o fac împreună.
- Să conștientizeze ca lucrând în echipă va fi și frumos, dar și provocator, și că însăși provocarea este esența dezvoltării în club.

Pregătire și facilitare:

Folosiți crengi sau frunze pentru a desena pe pământ o matrice de 10X10. La final ar trebui să arate ca o tablă de șah (vezi mai jos). În același timp, realizează o tablă asemănătoare pe o foaie de hârtie pe care să o vezi doar tu. Decide care pătrate pot fi folosite de către participanți și scrie un număr pe fiecare pătrat. Scrie numărul în tabelul de pe hârtia ta și prezintă regulile participanților. Nu scrie numerele și pe tabelul de pe podea.

Cadrul de poveste: *În regiunea voastră este o zonă umedă foarte vastă (în Coridorul Dunării Inferioare, Lunca și Delta Dunării). Aflându-vă într-o excursie de studiu cu clubul vostru v-ați rătăcit și ați ajuns lângă o mlaștină. Singura modalitate de a vă întoarce acasă este să treceți prin mlaștină. Singura provocare este că prin mlaștină se poate trece numai folosind 9 pietre mari care nu se scufundă. În rest, în orice loc din mlaștină ați călca vă veți scufunda. Mlaștina este reprezentată aici de acest tabel de pe podea. Nu puteți să vedeți cele 9 pietre. Numai un ranger din regiunea voastră care este cu voi vă poate confirma sau nu dacă ați identificat pietrele putitoare.*

- Toată echipa trebuie să traverseze mlaștina dintr-o parte în alta, dar individual și pe rând
- Mlaștina poate fi trecută individual și pe rând, călcând doar pătratele speciale (pietrele plutitoare)- doar facilitatorul știe care sunt pătratele speciale.

- Fiecare pătrat special/piatră plutitoare are un număr de la 1 la 9 (vezi în modelul de mai jos).
- Nu știți de la început care pătrate sunt folosibile; doar rangerul/facilitatorul știe. Acestea sunt decise înainte și nu se schimbă pe parcurs; acestea se pot descoperi pe rând.
- După startul jocului, dacă un participant pășește pe un pătrat greșit, faciliatorul va face un sunet de semnalizare și(gen BUUU) toată echipa trebuie să reia jocul de la început.
- Dacă un participant păsește pe pătratul corect, dar nu este în ordinea corespunzătoare știută de facilitator (de la 1 la 9), toți participanții reiau jocul.
- Dacă un participant pășește pe pătratul corect în ordinea corespunzătoare rangerul/facilitatorul nu va face nici un sunet de confirmare (gen DAAA)- lucru care va însemna că poți să mergi mai departe.
- Se poate traversa zona umedă în ce ordine decide echipa, dar, doar dacă fiecare membru al grupului a traversat se poate considera finalizat jocul.
- Pietrele plutitoare se pot găsi în ordinea cronologică doar înainte și pe lateral - nu și înapoi; adică drumul merge pe lateral și înainte, nu pot fi curbe înapoi.
- Echipa are voie să stea doar în spatele zonei de start; nu se poate să stați în lateralele mlaștinii.
- Aveți 10 minute la dispoziție să faceți o strategie înainte de plecare.
- După start nu mai este vorbă să comunicați verbal sau în scris- doar prin semne.

Oferă-le 10 minute să-și facă o strategie, apoi pornește jocul. Acest joc poate deveni frustrant după o vreme, dar asigură-te că după fiecare întoarcere le oferi posibilitatea de a discuta între ei pentru a veni cu o strategie mai bună.

	9								
									8
	6			7					
							5		
	4								
						3			
			2						
							1		

După finalizarea jocului urmează întrebările de procesare:

- Care era sarcina voastră?
- Ce ați făcut imediat ce a pornit jocul?
- Ce s-a întâmplat pe parcursul activității?
- Ce provocări ați întâmpinat? Ce soluții ați găsit?
- Ce ați simțit? Ce emoții ați experimentat? Ce gânduri vă treceau?
- Care a fost momentul cel mai dificil? Care a fost momentul cel mai emoționant?
- Ce roluri ați avut în echipă? Ce roluri ar mai fi fost necesare în echipă?

- Care au fost ingredientele succesului pe care le-ați folosit? Care credeți că ar fi fost elementele succesului pe care ar fi trebuit să le folositi?
- Ce ați descoperit pe parcursul jocului despre: voi, ceilalți, sarcină, grup?
- Ce ați învățat despre voi, ceilalți, sarcină, grup?
- Ce este nevoie să luăm în considerare ca echipă atunci când pornim la o sarcină/activitatea împreună?
- De ce este necesar într-o echipă ca fiecare să își asume anumite roluri? Și care sunt rolurile necesare, funcționale într-o echipă?
- Ce se întâmplă într-o echipă dacă oamenii își stabilesc niște roluri și nu le duc la îndeplinire?
- Ce se întâmplă într-o echipă dacă nu ajungem întotdeauna la succes, sau cel puțin în timpul pe care vrem noi? Cum ne ajută eșecul în viață în general dar și în club?
- Ce ați face diferit personal dacă ar fi să reluați acest exercițiu astfel încât să îndepliniți sarcina, dar să vă simțiți și bine în echipă?
- Ce ați lua din acest joc în următoarele întâniri și activități de club?
- Care sunt niște valori care ar fi necesare în grupul nostru pentru a ne atinge scopul și a ne simți bine în echipa noastră în același timp?

Este posibil ca prin procesare participanții să ajungă la aceste lecții învățate/ concluzii, sau chiar la mai multe altele. E important ca facilitatorul să sumarizeze și să expună la sfârșit lecțiile lor învățate, dar și din obiectivele listate mai sus în cazul în care nu s-a ajuns la ele, și să întrebe participanții dacă le consideră necesare.

4. CONTRACTUL DE VALORI **(30 MINUTE)**

Aceasta activitate își propune să stimuleze participanții să construiască împreună un contract de valori al grupului care să îi ajute în calitate de grup să-și atingă scopul clubului, dar să și lucreze eficient ca o echipă astfel încât nivelul de satisfacție în club să fie suficient de ridicat.

Pregătire și facilitare:

Facilitatorul va menționa că fiecare trebuie să îți păstreze în minte elementele învățate ca echipă în exercițiul precedent.

Participanții vor fi împărțiți în 2 grupe și pentru fiecare grupă se va oferi o foaie de flipchart pe care este desenată un semafor cu 3 culori (verde, roșu și galben). Pe flipchart se va las spațiu în dreptul semaforului astfel încât să se completeze cu text. Pentru fiecare culoare va exista o întrebare la care trebuie să răspundă participanții din fiecare grup. Întrebările se vor scrie pe niste foi A4 colorate astfel încât să fie la vedere. Dacă activitatea are loc în natură în loc de semafor puteți să folosiți niște elemente din natură: frunză, piatră, creangă.

Participanții vor fi întrebați:

VERDE: Ce principii, norme sau reguli credeți că ar trebui să îndeplinim la nivel personal dar, și de grup astfel încât fiecare membru al echipei să reușească să învețe cât mai multe.

ROȘU: Ce credeți că nu ar trebui să facem în acest an în cadrul întâlnirilor de club astfel încât să reușim să avem un club reușit care are un impact în comunitate, dar și asupra naturii din regiunea noastră!

GALBEN: Ce credeți că ar trebui să fie cel mai des negociat între membri clubului nostru astfel încât să reușim să ne atingem misiunea clubului nostru?

Fiecare echipă va trebui să îşi ia rolul foarte în serios. Această activitate este foarte importantă pentru club. Fiecare echipă va oferi explicații pentru fiecare culoare, iar ceilalți vor trebui să fie de acord sau să negocieze asupra acestor elemente. Se vor reduce elementele cu care tot grupul nu a fost deacord. În final, un membru al clubului va fi rugat să ia cele două foi acasă și din două să facă unul singur (cu un desen frumos). La următoarea întâlnire acel membru va mai prezenta încă odată contractul de valori, iar membri îl vor semna voluntar luându-și angajamentul că îl vor respecta cât mai mult cu putință. Se va menționa că acest contract se va așeza pe perete și că la fiecare întâlnire o să ne raportăm la el. Și dacă va mai fie nevoie pe parcurs o să mai adaugăm și ale valori sau norme.

5. CITATE PENTRU SUFLET (10 MINUTE)

Prin această activitate ne propunem să facem mai conștienți participanții cu privire la beneficiile naturii.

Pregătire și facilitare:

Fiecare participant va primi un bilețel pe care va fi scris un citat, o foaie și un pix. Fiecare participant va avea la dispoziție 3 minute să citească citatul de mai multe ori și să-și noteze toate ideile principale care îi trec prin cap legat de citatul respectiv. Poate fi și un desen sau niște cuvinte. După ce cele 3 minute în liniște au expirat, fiecare participant va fi rugat să citească de două ori cu voce tare și clar citatul. Astfel după fiecare citire se dau 10 secunde astfel încât participanții să poată să aibă reacții pe hârtie. Astfel, se continuă activitatea până s-au citit toate citatele în ordinea numerelor lor.

Mențiunea facilitatorului (MF)

Orice om care are o relatie armonioasă cu natura, copacii, plantele, animalele, pământul și tot ce pulsează de viață, este mai sănătos și mai viguros. Orice om care apreciază natura își respectă și propria natură mai mult și este mai sănătos, mai armonios și mai fericit. Orice faptă bună este recompensată și deci un om care va proteja natura va fi la rândul său protejat de aceasta. Așadar luați de la natură ce aveți nevoie în limitele resurselor pe care aceasta le poate oferi, fiți respectuoși și recunoscători și înapoiați naturii cât mai mult.

6.EVALUARE (10 MINUTE)

Se vor așeza pe podea 5-6 foi de culori diferite. Participanții vor fi invitați să evalueze întâlnirea de azi așezându-se în dreptul unei culori care să reprezinte ziua. După ce s-au așezat fiecare zice câteva cuvinte de asociere a întâlnirii cu culoarea respectivă.

7. PAȘII URMĂTORI (5 MINUTE)

Facilitatorul va reaminti locația următoarei întâlniri, ora întâlnirii, importanța participarii la toate întâlnirile (sau în cazul în care nu pot participa la următoarea întâlnire cum pot să afle când are loc următoarea înâlnire), pe scurt ce vor face în următoarea întâlnire pentru a stârni curiozitatea și entuziasmul. De asemenea, înainte să plece, participanții vor fi rugați să completeze lista de prezență a întâlnirii în care să îți lase datele de contact (e-mail și telefon) pentru a putea fi contactați de către lider.

Bibliografie:

- Neagu Maria, 2009, Curriculum IMPACT, Cetățenie Activă, Fundația Noi Orizonturi, București
- Materiale suport: vezi Anexa 1_Citate, Anexa 2_Competente_Club

3. Descoperim cum să lucrăm împreună

ANEXA 1: citate de la oameni înțelepți

1. *„Pământul este ceea ce noi toți avem în comun."* **Wendel Berry**

2. *„Să găsești aerul și apa îmbietoare, să te bucuri de o plimbare în aerul proaspăt al dimineții, să te bucuri de stelele nopții, să tresari la sunetul păsărilor sau la mișcarea florilor care înfloresc, acestea sunt unele dintre recompensele unei vieți simple în relație cu natura."* **John Burroughs**

3. *„Să citești despre natură este bine, dar dacă o persoană merge în pădure și ascultă pădurea cu atenție poate învăța mai multe decât din cărți, pentru că pădurea vorbește cu vocea lui Dumnezeu."* **George Washington Carver**

4. *„Generația noastră a moștenit o lume incredibil de frumoasă de la părinții noștri și ei mai departe de la părinții lor. Este în mâinile noastre dacă copii noștri și copii copiilor lor vor moșteni aceiași lume. Nu trebuie să fim generația responsabilă pentru distrugerea ireveribilă a mediului."* **Richard Benson**

5. *„Cu cât mai mult și mai profund ne vom uita la minunațiile și realitatea universului înconjurător, cu atât mai puțin vom simți nevoie pentru distrugere."* **Rachel Carson**

6. *„Pentru prima dată în istorie fiecare ființă umană de pe pământ este supusă într-o măsură mai mare sau mai mică măsură chimicalelor dăunătoare, din momentul concepției până moare."* **August A. Bush**

7. *„Apa și aerul, cele două fluide esențiale de care viața pe pământ depinde au devenit buncăre de gunoi globale."* **Jacques Cousteau**

8. *„Dacă continuăm așa, o să distrugem în secolul următor tot ceea ce poeții au scris despre în ultimele 2000 de ani."* **Fred Bodsworth**

9. *„Mă simt binecuvântată că trăiesc într-o țară unde putem să ne bucurăm de atât de multe drepturi comparativ cu alte țări. Dar în același timp pare că am pierdut contactul și conexiunea cu pământul. Sunt îngrijorată ca am devenit atât de aroganți în refuzul nostru de a conștientiza și recunoaște că pământul se schimbă atât de rapid într-un mod catastrofic. În schimb, noi încă credem într-un mod ipocrit că nimic nu ni se poate întâmpla nouă oamenilor.* **Sheryl Crow**

10. *„Este prea târziu să prevenim autodistrugerea noastra? Nu, pentru că nouă ne-a fost dăruită capacitatea să ne construim propriul viitor, capacitatea să învățăm de la viețuitoarele din jurul nostru, și să ne punem valorile sănătoase în acțiune în relație cu necesitățile ecologice. Dar prima dată trebuie să conștientizăm că problematicile ecologice, sociale și economice sunt adânc interconectate. Nu poate să existe o soluție pentru una dacă nu există o soluție pentru cealaltă."* **Jean Michael Cousteau**

11. *„Omului i-a fost oferită puterea să creeze, ca să poată să adauge la ceea ce i-a fost oferit. Dar până acum nu a fost creator, ci distrugător. Pădurile continuă să dispară, râurile seacă, animalele sălbatice dispar, clima este ruinată, și pământul devine tot mai sărac și mai urât pe zi ce trece."* **Anton Chekhov**

12. *„Putem să ne folosim cunoștințele să înfrumusețăm lumea ori putem să le folosim pentru a otrăvi aerul, a polua apele, pentru a înnegri pământul și pentru a ne agresa sufletul cu sunete puternice și gălăgioase sau.... putem să ne folosim cunoștintele pentru a lupta împotriva acestor lucruri."* **John Burroghs**

13. *„Nimeni, nicio persoană nu poate să facă totul singur, dar dacă fiecare dintre noi ne urmăm inima și înclinațiile noastre, vom găsi care este acel lucru mic pe care trebuie să-l facem pentru a crea un viitor durabil și un mediu sănătos."* **John Denver**

14. *„Noi putem să fim exemplul acum și să transformăm mișcarea verzilor/ ecologiștilor din a fi doar o filozofie a unei minorități pasionate într-un mod de viață efectiv pentru majoritate. Acesta este sigur că în mod automat ecologia va fi integrată în politicile guvernamentale și în final în standarde de viață pentru fiecare persoană."* **Leonardo DiCaprio**

15. *„Pe măsură ce progresăm în secolul al XXI-lea, oricine se consideră un realist (nu un idealist) va trebui să facă din mediu o prioritate."* **Leonardo DiCaprio**

16. *„Când eram foarte tânăr, biologia, diversitatea formelor de viață au fost unul din interesele mele principale. Știu că există această imagine pe care oamenii o au despre mine că sunt un actor arogant și alintat. Sincer, nu sunt așa. Îmi pasă foarte mult că atât de multe specii au dispărut. Cred în dreptul divin al fiecărei specii să supravețuiască pe această planetă. Așa ca am decis să devin activ ca om de mediu. Am învățat, am întrebat experți, am devenit activ. Alarma planetei noastre a pornit, e timpul să te trezești să să acționezi așa cum poți."* **Leonardo DiCaprio**

17. *„Numai după ce ultimul copac va fi tăiat, numai după ce ultimul râu va fi otrăvit, numai după ce ultimul pește va fi prins, numai atunci o să realizezi că banii nu pot fi mâncați."* **Profeție indiană**

4. SĂ NE CUNOAȘTEM
Noi, natura și ariile protejate

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

(C) Listează categoriile de periclitare a speciilor conform IUCN;

(C) Descrie ce este o arie protejată și scopul acesteia;

(C) Definește ce înseamnă o zonă umedă;

(C) Listează cele trei rezervații ale biosferei din România;

(C) Enumeră care sunt principiile care stau la baza conceptului de rezervație a Biosferei;

(A) Caută și cercetează caracteristicile esențiale ale Coridorului Verde al Dunării Inferioare și Delta Dunării;

(V) Manifestă deschidere, curiozitate și interes față de zona lor și valorile naturale din Coridorul Verde al Dunării Inferioare și Delta Dunării.

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

	Activități	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	**Obiectivele și agenda întâlnirii**	**Prezentare**	**2 minute**	*Agenda adaptată pentru aer liber ex. foi A4 sau cartoane colorate pregătite dinainte. Pot fi prinse pe o sfoară cu clești de rufe*
2.	**Biodiversitatea Deltei Dunării ...altfel**	**Joc de energizare**	**10 minute**	
3.	**Specii protejate. Protejate ...de ce?**	**Discuție facilitată. Activitate tip sociometrie**	**30 minute**	*Bilețele cu criteriile IUCN decupate după o fotocopie a Anexei 1 . Sfoară. Telefon mobil cu conexiune la internet*
4.	**Wetlands? Zone umede? Ce sunt acestea?**	**Discuție facilitată**	**15 minute**	*Post-it-uri pentru bilețele cu exemple de zone umede și "capcane". Coală de flipchart și marker (optional)*
5.	**Vino să vizitezi și Rezervația noastră**	**Activitate creativă (ideal în natură)**	**65 minute**	*Sfoară, cuie, 4-5 fotocopii după Anex 2*
6.	**O privire înapoi**	**Cartoful fierbinte**	**5 minute**	*Mingiuță (sau alt obiect ușor de prins)*
7.	**Pașii următori**	**Prezentare**	**3 minute**	*Lista de prezență*
		Timpul total estimat: **2 ore și 10 minute**		

NOTĂ:

- Recomandăm ca această întâlnire să fie organizată în aer liber, ideal într-un loc plat, cu vegetație și caracteristici variate (ex. tufe, arbori, pietre etc).
- Dacă ieșiți în aer liber, nu uitați să aveți toate materialele necesare cu voi. Poate fi util să luați cu voi izoprene pe care să puteți sta pe jos.
- Anunțați participanții cu cel puțin o zi înainte să vină echipați pentru teren și să aibă apă și alte lucruri utile ex. cremă de soare, loțiune anti-țânțari etc.

1. OBIECTIVELE ȘI AGENDA ÎNTÂLNIRII (2 MINUTE)

Întâlnirea începe odată ce participanții au ajuns la locul ales pentru derularea acesteia. Facilitatorul anunță obiectivele întâlnirii plecând de la obiectivele de învățare. Întâlnirea va fi dedicată înțelegerii nevoii de protejare a naturii și unor moduri în care se poate face acest lucru, prin cercetare științifică – clasificarea speciilor - sau desemnarea de arii naturale protejate.

2. BIODIVERSITATEA DELTEI DUNĂRII ...ALTFEL (10 MINUTE)

Grupul stă în cerc. Facilitatorul împarte grupul în 4-5 grupuri mai mici (ca niște felii) și fiecărui grup îi atribuie un nume de specie din Delta Dunării: pelican/egretă, stuf, libelulă, sturion/mourn, nufăr etc. Atunci când facilitatorul strigă denumirea unei specii („Pelican!"), jucătorii care au primit acel nume schimbă locul între ei. Facilitatorul strigă diferite specii de mai multe ori (și din ce în ce mai repede). Atunci când strigă „Biodiversitatea Deltei Dunării!", toți jucătorii schimbă locurile între ei.

3. SPECII PROTEJATE. PROTEJATE...DE CE? (20 MINUTE)

Pregătire:

Facilitatorul are bilețele cu fiecare categorie IUCN, decupate după o fotocopie a Anexei 1. Dacă are mulți participanți, poate pregăti mai multe seturi de bilețele.

Facilitatorul trasează pe jos un cerc din sfoară (sau îl marchează în alt mod) marcând centrul cercului. Cercul trebuie să fie suficient de mare încât grupul să poată încape în el. Dacă are posibilitatea, poate desena 9 cercuri concentrice în interiorul celui mare.

Facilitare:

Facilitatorul face tranziția către noua activitate, explicând faptul că aceste specii sunt prețioase pentru rolul lor în ecosistem și în buna funcționare a naturii, dar și pentru faptul că unele dintre ele sunt destul rare. Și din ce în ce mai rare.

Activitatea are ca scop înțelegerea faptului că diferite specii se află în diferite grade de pericol și cunoașterea categoriilor de periclitare (vulnerabilitate) a acestora, categorii recunoscute la nivel mondial.

MF:

Foarte multe specii sunt pe cale de dispariție din cauza supraexploatării resurselor naturale, a poluării și a tuturor activităților omului care duc la degradarea și dispariția habitatelor, adică a "casei" animalelor. Pentru a avea o mai bună evidență a gradului de periclitare a unor specii, IUCN a elaborat un sistem de catalogare a acestora structurat în nouă categorii și a realizat „Lista Roșie" a speciilor amenințate. Cea mai recentă actualizare a „Listei Roșii" include informații despre 77.340 de specii diferite, dintre care 22.784 sunt amenințate cu dispariția.

Veți explora în cele ce urmează categoriile IUCN, cu mențiunea că o specie poate fi catalogată într-o anumită categorie la nivel global sau regional, dar poate fi încadrată și într-o altă categorie la nivel local.

Pentru a descoperi categoriile IUCN, participanții extrag câte un bilețel. După ce iau bilețelul, misiunea lor este să se așeze în cerc în funcție de gradul de amenințare. În centru cercului sunt speciile care se află în siguranță (Least concern (LC), apoi Near Threatened (NT) etc) și iar către marginea cercului sunt cele mai amenințate. Puteți interpreta în mod creativ limita cercului și, de pildă, speciile deja dispărute (EX) sau insuficient cunoscute (DD) pot să se așeze și în exteriorul cercului.

După ce elevii s-au așezat, ei vor prezenta categoria de pe bilețel și vor argumenta locul ales. Urmărind ordinea din Anexă îi veți ghida în așezarea în ordinea corectă. Puteți discuta despre exemple de specii din aceste categorii, din zona voastră, și încuraja elevii ca, de fiecare dată când au curiozități despre o specie, să o caute în Lista Roșie IUCN.

Exersare:

Elevii se pot aduna în grupuri în funcție de speciile de la prima activitate, de energizare, sau pot lucra în perechi. Ei vor căuta pe internet denumirea științifică a speciei de la primul joc, apoi o vor căuta pe Lista Roșie IUCN pentru a afla gradul de amenințare a acesteia. Pagina este http://www.iucnredlist.org

După ce comunică ce au aflat, elevii mai pot alege una sau două specii pe care să le verifice în listă.

La final, facilitatorul poate întreba elevii cum a fost experiența, ce au aflat nou și ce vor putea folosi de aici, în viitor.

4. WETLANDS? ZONE UMEDE? CE SUNT ACESTEA?

(15 MINUTE)

Pregătire:

Facilitatorul pregătește bilețele cu următoarele cuvinte, dintre care unele reprezintă exemple de zone umede, iar altele sunt "capcane". Le amestecă și le pune într-o șapcă din care apoi participanții vor extrage.

Zone umede: mlaștină, lac, râu, oază, vale inundabilă, luncă, pădure de mangrove, plajă nisipoasă, recif de corali, estuar, deltă. Altele: colină, podiș, câmpie, deșert, versant de munte, peșteră, insula etc.

Facilitare:

Facilitatorul face tranziția către noua activitate. Explică faptul că zona în care ne aflăm poartă denumirea științitică de "zonă umedă" și că are anumite caracteristici care o fac deosebit de propice pentru a găzdui specii variate, inclusiv dintre cele mai amenințate.

Pentru a înțelege mai bine ce înseamnă o "zonă umedă" ("wetland" în limba engleză), participanții sunt invitați să tragă câte un bilețel (individual sau în perechi) și să spună dacă acesta reprezintă sau nu o zonă umedă.

După clarificarea răspunsurilor corecte, facilitatorul întreabă grupul ce au în comun acele zone care se încadrează în categoria de "zone umede" și împreună alcătuiesc o definiție. După obținerea definiției comune, facilitatorul citește și definiția oficială a zonelor umede.

MF:

Zonele umede *sunt suprafețe acoperite, permanent sau temporar de ape puțin adânci. Conform Convenției Zonelor Umede (Convenția Ramsar) din 1971, o zonă umedă :*

- *Este o apă stătătoare sau o apă curgătoare, asemănătoare unui râu;*
- *Se poate localiza în zona costieră sau în interiorul continentului, în zone montane sau de câmpie;*
- *Este o zonă naturală sau antropică;*
- *Poate avea apă dulce, sărată (inclusiv întinderi de apă marină a căror adâncime la reflux nu depășește 6 m sau salmastră, acidă sau alcalină);*

În general, aceste zone umede se găsesc la limita dintre ecosistemele acvatice și ecosistemele terestre. În aceste zone apa este prezentă aproape permanent, și de aceea proprietățile solurilor din aceste zone se diferențiază de cele ale uscatului propriu-zis. În aceste soluri pot supraviețui doar plantele hidrofite care sunt adaptate unui mediu unde apa este prezentă în zona rădăcinii, permanent sau pentru perioade mari de timp. Saturarea cu apă a solului duce la realizarea unui set de condiții fizico-chimice care imprimă caracteristici specifice biocenozelor locale.

5. VINO SĂ VIZITEZI ȘI REZERVAȚIA NOASTRĂ

(65 MINUTE)

Activitatea are ca scop introducerea conceptelor de arie natural protejată, rezervația biosferei și modului de organizare a unei rezervații.

Etapa 1: Introducerea conceptelor. Lectură și discuție de grup (15 minute)

Facilitatorul solicită ajutorul unor voluntari pentru a citi împreună Subcapitolul 1.2 Arii naturale protejate în România.

MF:

Ariile protejate *sunt zone terestre sau marine destinate special pentru protecția și menținerea diversității biologice, a resurselor naturale cât și a celor culturale asociate.*

MF:

Rezervația Biosferei *este o arie naturală protejată căreia i se atribuie un calificativ internațional și ale cărei caracteristici sunt definite de UNESCO, conform cu necesitățile privind scopul de protecție și conservare a unei zone naturale și a biodiversității specifice a acesteia, în cadrul programului „Omul și Biosfera" („Man and the Biosphere Programme").*

Principiile care stau la baza conceptului de rezervație a biosferei:

- *protecția și conservarea biodiversității în zone în care așezările umane reprezintă o componentă integrantă.*
- *dezvoltarea durabilă și armonioasă a omului și a naturii, astfel încât conservarea biodiversității să susțină fluxul de servicii ale ecosistemelor și să sprijine crearea de oportunități economice.*
- *crearea unei rețele globale de regiuni model, în care opțiunile pentru adaptare la condițiile în schimbare ecologică, economică și socială pot fi testate cu implicarea tuturor părților implicate, pentru a genera modele de adaptare la impactul acestor schimbări.*
- *În România există desemnate 3 rezervații ale biosferei:*
  - *Delta Dunării*
  - *Parcul Național Retezat*
  - *Parcul Național Munții Rodnei*

Când discutați despre Rezervația Biosferei parcurgeți și informația din Anexa 2, despre modul în care este organizat teritoriul unei arii naturale protejate.

Etapa 2: Să ne construim propria rezervație a biosferei

Aceasta este etapa punerii în practică a noilor cunoștințe și a propriei creativități. Împărțiți grupul în echipe de câte 5 membri (orientativ). Fiecare dintre echipă primește 4 metri de sfoară și câte 4 cuie, plus o fotocopie a Anexei 2. Sfoara îi ajută să delimiteze 1 metru pătrat de pământ într-un loc la alegere.

Misiunea echipelor va fi să creeze și amenajeze propria lor Rezervație a Biosferei, precizând și modul în care aceasta este împărțită în zone. Vor folosi materiale naturale, din apropiere. Au 20 de minute la dispoziție (cu posibilitatea de prelungire încă 10 minute). La final vor trebui să poată prezenta: denumirea rezervației, principalele atracții și zonele în care este împărțită, argumentând.

Etapa 3: Vino să vizitezi și rezervația noastră

Grupul călătorește prin fiecare rezervație, echipa-gazdă prezintă numele, valorile naturale și zonarea. Facilitatorul poate juca rolul unui expert/inspector care pune întrebări de clarificare legat de modul de stabilire a zonelor.

La finalul activității, vă puteți așeza din nou în cerc, și reflectați asupra experienței. *Cum a fost să creați o rezervație naturală? Cum a fost să definiți zone? Ați avut dificultăți sau negocieri interne în acest proces? Ce v-a plăcut cel mai mult? Cum vedeți acum ariile naturale protejate?*

6. O PRIVIRE ÎNAPOI (5 MINUTE)

Facilitatorul le reamintește elevilor activitățile zilei și le aruncă mingiuța pentru o sesiune rapidă de evaluare și fixare a informațiilor. Elevii aruncă mingiuța ("cartoful fierbinte") de la unii la alții, la întâmplare. Cine prinde răspunde la întrebarea lansată deja de facilitator:

- Ce mi-a plăcut cel mai mult azi?
- Un lucru nou pe care l-am învățat azi?
- Ceva ce m-a surprins/uimit azi?
- Ce voi folosi în viitor dintre lucrurile experimentate sau aflate azi?

7. PAȘII URMĂTORI (3 MINUTE)

Facilitatorul va decide cu grupul locația și data următoarei întâlniri, ora întâlnirii, importanța participării la toate întâlnirile (sau în cazul în care nu pot participa la următoarea întâlnire cum pot să afle când are loc următoarea înâlnire), pe scurt ce vor face în următoarea întâlnire pentru a stârni curiozitatea și entuziasmul.

ANEXA 1: Clasificarea IUCN a speciilor în funcţie de gradul de periclitare

DISPĂRUT – EXTINCT (EX)

O specie (taxon) este încadrată în categoria „Dispărut" dacă în studiile efectuate în habitatul cunoscut și/sau preconizat, în perioadele adecvate (diurn, sezonier, anual), nu a fost înregistrat niciun individ pe tot teritoriul său istoric. Studiile trebuie să se desfășoare pe o perioadă de timp adecvată ciclului și formei de viață ale speciei.

DISPĂRUT DIN NATURĂ - EXTINCT IN THE WILD (EW)

O specie este încadrată în categoria „Dispărut din natură" dacă există informații potrivit cărora nu supraviețuiește decât cultivată/crescută în captivitate sau ca populație (sau populații) naturalizat(e) mult diferite de teritoriul inițial. Un taxon este presupus Dispărut în natură dacă prin studii ale habitatului cunoscut și/sau preconizat, efectuate în intervalele adecvate (diurn, sezonier, anual), pe întregul său teritoriu istoric, nu a fost înregistrat niciun individ. Studiile trebuie să se desfășoare pe o perioadă adecvată ciclului și formei de viață ale taxonului.

CRITIC AMENINȚAT - CRITICALLY ENDANGERED (CR)

O specie este încadrată în categoria „Critic amenințat" dacă se confruntă cu un risc extrem de mare de dispariție în natură. Exemplu: păstruga (*Acipenser stellatus*)

AMENINȚAT - ENDANGERED (EN)

O specie este încadrată în categoria „Amenințat cu dispariția" dacă informațiile disponibile arată că se confruntă cu un risc foarte ridicat de dispariție în natură. Exemplu: gâsca cu gât roșu sau gâsca cu piept roșu (*Branta ruficollis*).

VULNERABIL – VULNERABLE (VU)

O specie este încadrată în categoria „Vulnerabil" dacă se consideră că se confruntă cu un risc mare de dispariție în natură. Exemplu: cega (*Acipenser ruthenus*)

APROAPE AMENINȚATĂ - NEAR THREATENED (NT)

O specie este încadrată în categoria „Aproape amenințat" dacă a fost evaluată și nu a fost inclusă în categoriile „Critic amenințat", „Amenințat" sau „Vulnerabil", dar se apropie de cuantificare sau se poate califica într-o categorie amenințată în viitorul apropiat. Exemplu: laleaua de Cazane (*Tulipa hungarica*)

NEAMENINȚATĂ CU DISPARIȚIA - LEAST CONCERN (LC)

O specie este încadrată în categoria „De interes limitat" dacă a fost evaluată și nu a fost inclusă în categoriile de mai sus. În această categorie intră speciile larg răspândite și abundente.

DATE INSUFICIENTE – DATA DEFICIENT (DD)

O specie este încadrată în categoria „Deficit de date" dacă nu există informații adecvate care să permită o evaluare directă sau indirectă a riscului de dispariție, o bază a distribuției și/sau a stării populației. Speciile încadrate în această categorie nu pot fi considerate „Amenințate cu dispariția".

NEEVALUAT - UNRATED (NE)

O specie este încadrată în categoria „Neevaluat" dacă nu a fost evaluată.

4. Noi, natura și ariile protejate

ANEXA 2: Zonare funcţională a Rezervaţiei Biosferei Delta Dunării

Pentru a răspunde nevoilor naturii, dar şi realităţilor de pe teren, ariile naturale protejate sunt împărţite în anumite categorii de zone, în funcţie de cât de mult pot fi accesate şi utilizate de oameni. Mai jos sunt detaliate categoriile care stau la baza "zonării" Rezervaţiei Biosferei Delta Dunării.

- **Zonele strict protejate** (în Rezervaţia Delta Dunării ocupă 8,7% din suprafaţă) sunt protejate în mod obligatoriu şi reprezintă eşantioane foarte putin deranjate, reprezentative pentru ecosistemele naturale, terestre şi acvatice din rezervaţie;

- **Zonele tampon** (în Rezervaţia Delta Dunării ocupă 38,5% din suprafaţă) au fost stabilite în jurul zonelor cu regim de protecţie integral şi au ca rol atenuarea impactului antropic (n.a. a activităţilor umane) asupra zonelor protejate.

- **Zonele de dezvoltare durabilă** (în Rezervaţia Delta Dunării ocupă 52.8% din suprafaţă) cuprind terenuri aflate în regim liber de inundaţie, terenuri îndiguite pentru folosinţă agricolă, piscicolă şi silvică şi terenuri pe care sunt amplasate aşezări umane.

- **Zonele de reconstrucţie ecologică** sunt suprafeţe de teren în cadrul cărora Administraţia Rezervaţiei desfăşoară activităţi de refacere a echilibrului ecologic şi de renaturare a zonei afectate, folosind mijloace tehnice şi tehnologii adecvate.

Sursa informaţiilor este pagina de web a Rezervaţiei Biosferei Delta Dunării **www.ddbra.ro** – unde puteţi găsi şi lista cu denumirile exacte ale zonelor din rezervaţie:
http://www.ddbra.ro/rezervatia/delta-dunarii/prezentare-generala/zonare-functionala-a19

NOTĂ:

- BUCOVALĂ, Carmen, CÂNDEA, Mihaela, Ghid pentru activităţi de teren. Educaţie pentru mediu în zona costieră românească. Mare Nostrum, Constanţa, 2003

SĂ NE CUNOAȘTEM

5. Coridorul verde al Dunării

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilităţi, atitudini/valori)

(C) Descrie ce înseamnă un râu și componentele sale -lunca și delta. Înţelege importanţa păstrării stării naturale a unui râu. Beneficii și ameninţări la adresa unui râu;

(C) Listează care sunt beneficiile Coridorului Verde al Luncii Dunării;

(C) Descrie legăturile care se stabilesc între diferitele elemente ale zonelor umede ;

(C) Listează care sunt ameninţările la adresa zonelor umede (lunca);

(A) Identifică beneficiile și ameninţările la adresa Coridorului Verde al Dunării pe mai multe criterii;

(A) Raţionează de la cauză la efect și prevede modul în care acţiunile umane pot influenţa procesele naturale care au loc în Coridorul Verde al Dunării;

(V) Identifică caracterul unic și manifestă apreciere faţă de Coridorul Verde al Dunării;

(V) Demonstrează recunoștinţă faţă de beneficiile acestuia în viaţa lor și a comunităţii locale;

(V) Manifestă dorinţa de a lua o atitudine proactivă pentru protejarea naturii și a Coridorului Verde al Dunării;

(V) Manifestă apreciere și mândrie faţă de natura din regiunea lor.

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

	Activităţi	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	**Obiectivele și agenda întâlnirii**	**Prezentare**	**2 minute**	*Agenda pe flipchart (sau pe tablă)*
2.	**Telefonul fără fir**	**Joc de atenție**	**5 minute**	-
3.	**Lunca cu metafore**	**Discuție de grup Lucru în perechi**	**20 minute**	*burete, pernă, leagăn (sau pătuț de jucărie, sau căsuță de jucărie), o strecurătoare (sau hârtie de filtru), cutie de conservă plină (ex. o conservă de pește), barcă de jucărie (sau din hârtie), ochelari de protecție, carte. Un sac sau o cutie în care toate aceste obiecte încap, coală de flipchart, markere*
4.	**Dunărea ce conectează**	**Simulare**	**45 minute**	*Frânghie/sfoară lungă de 10 metri, ideal albastră. Alte 3 frânghii mai scurte. Un inel de lemn sau un cerc hoola-hoops. Un simbol pentru poluare ex. slime*
5.	**Probleme și soluții pentru lunca Dunării**	**Discuție de grup, brainstorming**	**15 minute**	*Coli de flipchart, markere*
6.	**Renaturarea luncii Dunării:** beneficii pentru oameni și natură	**Vizionare film, discuție de grup**	**15 minute**	*Proiector, boxe, calculator, conexiune la internet*
7.	**O privire înapoi**	**Recapitulare**	**5 minute**	*Mingiuță (sau alt obiect ușor de prins)*
8.	**Pașii următori**	**Prezentare**	**3 minute**	*Listă de prezență*
		Timpul total estimat: **1 oră și 50 minute**		

NOTĂ:

- Această întâlnire necesită un spațiu amplu de desfășurare. Un loc în natură sau curtea școlii ar fi ideal. Dacă va avea loc în interior, o sală de sport sau de festivități pot fi spații potrivite, sau un hol mai larg.
- Dacă ieșiți în aer liber, puteți lăsa activitatea 6 – care presupune vizionarea unui film – pentru întâlnirea următoare. Sau puteți privi filmul pe telefoane mobile sau tablete, dacă aveți acces la acestea.

1. OBIECTIVELE ȘI AGENDA ÎNTÂLNIRII (2 MINUTE)

Facilitatorul anunță obiectivele întâlnirii plecând de la obiectivele de învățare. Întâlnirea va facilita o mai bună cunoaștere a Dunării, mai ales a Luncii Inferioare, și explorarea unor aspecte legate de zonele de lunca, atât de generoase în daruri pentru oameni și natură.

2. TELEFONUL FĂRĂ FIR (5 MINUTE)

Pentru intrarea în atmosfera de întâlnire și adunarea atenției, elevii se pot alinia în picioare, într-un șir, pentru o tură de Telefonul fără fir. Facilitatorul spune un cuvânt la urechea unui elev din capătul șirului, cel care aude cuvântul îl spune următorului, următorul – următorului, până când cuvântul a circulat până la capătul șirului. Ultimul spune cu voce tare cuvântul, așa cum a ajuns până la el. Apoi primul spune și el ce cuvânt a auzit inițial. Ei pot compara cuvintele și, dacă au apărut modificări pe parcurs, vor avea și un moment amuzant.

Apoi, jocul se poate relua în sens invers.

Recomandăm să utilizați cuvinte ce au legătură cu tema zilei, sau cu întâlnirile anterioare, pentru a crea cadrul mental al întâlnirii. Exemple de cuvinte: *biosferă, Ramsar, sturion, lunca* etc. Acești termeni vă vor oferi și prilejul pentru o scurtă recapitulare.

3. LUNCA CU METAFORE[1] (20 MINUTE)

Pregătire:

Facilitatorul pregătește obiectele enumerate în lista de materiale necesare și parcurge Subcapitolul 4 *Bogății natural*, pentru a fi familiarizat cu darurile oferite oamenilor de către o zonă de lunca și cu serviciile ecosistemelor.

Facilitare:

Etapa 1

Facilitatorul le reamintește participanților că lunca este o zonă umedă și face o scurtă recapitulare a informațiilor noi aflate la întâlnirea anterioară despre zonele umede. Anunță faptul că urmează să exploreze unele dintre beneficiile pe care le avem de la zonele de lunca, cu ajutorul unor metafore. Reamintește că metafora este o comparație…prescurtată ex. "Florile sunt un curcubeu." "Arborele de lângă casa ta este un aparat de aer condiționat." Apoi câțiva elevi extrag, pe rând, câte un obiect din sacul cu surprize. Când un elev extrage un obiect, trebuie să-l folosească pe post de metaforă pentru a descrie lunca și un beneficiu pe care ni-l aduce. Mai jos sunt câteva explicații propuse pentru obiectele din listă.

Facilitatorul începe să noteze pe o coală de flipchart cu titlul Beneficiile luncii. Lunca este…

Metafora	Explicația
O lunca este un burete.	Lunca absoarbe apa și oprește inundațiile.
O lunca este o pernă.	Este un loc de odihnă pentru păsări migratoare și sturioni.
O lunca este un leagăn.	Lunca este un loc ideal pentru creșterea puilor.
O lunca este un filtru.	Plantele filtrează sedimentele și poluanții.
O lunca este o cutie de conservă.	Lunca oferă hrană animalelor și oamenilor.
O lunca este o barcă.	Lunca oferă oportunități de agrement.
O lunca este o pereche de ochelari de protecție.	Lunca protejează malurile de eroziune.
O lunca este o carte.	Oamenii pot învăța multe din zonele de lunca.

1 Adaptare a activității „Wetland Metaphors", din Wetlands Manual, USA

Etapa 2

În perechi, este rândul elevilor să găsească noi metafore care să ilustreze beneficiile luncii. Facilitatorul îi încureajază să se uite și în jur, la obiectele familiare. Exemple: "O luncă este o pereche de ochelari de soare" (ambele fac umbră și răcoare). "O luncă este o bancnotă" (ambele sunt valoroase).

Au câteva minute să se gândească, apoi împărtășesc cu grupul. Facilitatorul sau un voluntar notează noile beneficii pe flipchart. Această coală va fi păstrată și afișată pe peretele sălii de întâlniri, alături de celelalte create în timpul întâlnirii de azi.

La final facilitatorul îi întreabă pe participanți cum li s-a părut exercițiul? Greu, ușor? Cum li s-a schimbat modul de a privi luncile? Cum îi poate ajuta acest nou mod de a privi de acum încolo?

4. DUNĂREA CE CONECTEAZĂ[2] (45 MINUTE)

Scopul acestei activități este ca elevii să aibă o imagine de ansamblu asupra Dunării, să cunoască segmentele fluviului și să înțeleagă unele fenomene naturale (inundațiile naturale, meandrarea, migrația peștilor etc) și unele amenințări la adresa acestuia (regularizarea cursului de apă, barierele în calea migrației peștilor, poluarea apei).

Facilitare:

Participanții primesc o hartă a bazinului Dunării și o frânghie (de preferință albastră) care reprezintă Dunărea.

Etapa 1: harta

Într-o primă etapă, grupul este rugat să creeze traseul fluviului Dunărea, cât mai fidel, din Germania până la Marea Neagră, formând meandre impresionante în calea sa, din cauza unor circumstanțe morfologice. Când fluviul Dunărea este pus pe pământ (frânghia este pusă pe podea) urmează a doua etapă.

Etapa 2: segmentele fluviului

Facilitatorul sau un voluntar citește despre caracteristicile celor 3 segmente ale Dunării din Subcapitolul 2 *Coridorul verde al Dunării inferioare*: cursul superior, cursul mijlociu, cursul inferior. Elevii identifică cele 3 segmente pe fluviul din fața lor și se asigură că frânghia este poziționată corect. Dacă aveți la îndemână accesorii care să sugereze aluviunile și sedimentele, le puteți folosi.

Unde se află cursul inferior al Dunării? Care sunt caracteristicile sale? Pot fi două întrebări de fixare.

Etapa 3: afluenții și țările

Facilitatorul împarte grupul într-un număr de 10 echipe, egal cu numărul țărilor prin care trece Dunărea, cel mai internațional fluviu din Europa. Fluviul primește apă din 19 țări, aflate în bazinul său. Poate face asta cu ajutorul unor bilețele pe care scrie numele țărilor. Participanții trag câte un bilețel se poziționează de-a lungul fluviului în funcție de țară.

Încă 3 sfori mai scurte sunt oferite de facilitator. Acestea reprezintă afluenți importanți precum râurile Sava, Tisa și Prut. Facilitatorul furnizează informații de context, de exemplu despre rolul afluenților. 2-3 voluntari vor lua câte o frânghie scurtă și vor forma afluenții, legând sfoara de fluviul Dunărea, în care de fapt se varsă râul respectiv.

Apoi, toată lumea se poziționează de-a lungul Dunării sau a unui afluent și ia în mână sfoara/franghia din dreptul său. În cazul în care Dunărea este granița dintre 2 și 3 țări, două sau trei persoane se află unele în fața celorlalte. Acest lucru se întâmplă între Slovacia și Ungaria, Croația și Serbia, Serbia și România, Bulgaria și România, Ucraina și România. Dunărea formează granița pentru câțiva kilometri între Moldova și România, Austria și Germania, Slovacia și Austria.

Acum, simularea proceselor poate începe.

Etapa 4: procese naturale și amenințări

Facilitatorul povestește.

MF: *Nimic nu vine din nimic. Apa din Dunăre este adusă de aproximativ 300 de râuri diferite din întreaga regiune (bazinul) a Dunării. Dar există diferențe mari pe parcursul unui an. În perioadele de scădere a nivelului apei, deversarea Dunării în Marea Neagră este de 1.610 metri cubi pe secundă. În timpul perioadelor cu debit ridicat, deversarea este de 15.540 de metri cubi pe secundă. Aproape de 10 ori mai mult.*

În lunile de iarnă, ianuarie și februarie, nivelul apei este cel mai scăzut în cursul superior al fluviului Dunărea. În

2 Adaptare a activității "The Danube Connection", din Cartea Dunării Albastre (Danube Box), www.danubebox.org, Comisia Internațională pentru Protectia Fluviului Dunărea (ICPDR), 2008

aval de Budapesta și, mai ales între România și Bulgaria, Dunărea este acoperită de gheață.

Grupul este rugat să simuleze nivelurile scăzute ale apei (de exemplu, ținând frânghia în jos la nivelul genunchilor) și Dunărea înghețată.

MF: *Primăvara, zăpada din Alpii Dinarici și Carpați începe să se topească. Valurile de inundație coboară pe malurile Sava, Tisa și Prut care se varsă în Dunăre și provoacă niveluri ridicate de apă în aval.*

Participanții indică creșterea nivelului apei prin ridicarea frânghiei în aer. Pe măsură ce valul de inundații trece de-a lungul frânghiilor, ei coboară din nou.

MF: *Până la punctul în care se varsă Morava în Dunăre, Dunărea este puternic influențată de ghețarii alpini. Din acest motiv, Dunărea atinge cel mai mare debit în cursul superior abia în iulie. Când ghețarii alpini se topesc în iulie, valul de inundații coboară pe întreg fluviul Dunărea până la Marea Neagră.*

Un nou val trece de-a lungul sforii.

MF: *La un moment dat se decide regularizarea cursului inferior al Dunării. Acesta devine drept. Fluviul vine cu debit ridicat din amonte, dar nu mai există meandrele care să frâneze curgerea apei. Nivelul apei crește dar și viteza. Apa vine cu putere pe canalul drept creat în cursul inferior și crează inundații violente, rupând digurile.*

Elevii mimează îndreptarea cursului inferior, nivelul ridicat al apelor și apoi, la inundațiile violente, cad pe spate (sau fac un pas dramatic înapoi).

Apoi refac cursul normal.

MF: *În toamnă sturionul începe să înoate de la Marea Neagră în amonte, pentru a se reproduce.*

Un inel de lemn intră în joc, simbolizând peștele care înoată în susul Dunării. Participanții trebuie să sară prin inel fără a lua mâna de pe frânghie.

MF: *La barajul de la Porțile de Fier, sturionul nu poate trece. Apoi, un proiect cu pasaje pentru pești este realizat și peștele poate trece de Porțile de Fier. Sturionul continuă până la barajul Gabcikovo din Ungaria. După 2 luni de reproducere undeva în Dunăre se întoarce la Marea Neagră.*

Când peștele trece prin dreptul unui participant, acesta sare prin inelul de lemn și îl dă mai departe în jos.

MF: *Apoi, brusc, se întâmplă un accident la râul Tisa. Substanțe toxice intră în râu și curg în aval.*

Un simbol al deșeurilor toxice este transmis în aval. Vorbim despre accident și consecințe.

MF: *Odată cu trecerea timpului, apa diluează otravă. Se duce în Marea Neagră, ultima stație a călătoriei.*

Încheiem simularea cu un mesaj plin de speranță:

MF: *O picătură de apă are nevoie de 4 săptămâni să ajungă de la izvor, din Germania, până la Marea Neagră. Din izvoare fluviul primește mereu apă proaspătă și curată. Dacă oprim poluarea, râurile vor redeveni în curând curate și Marea Neagră poate reveni la starea naturală. Un câștig pentru noi toți.*

La final, facilitatorul poate întreba participanții cum a fost experiența simulării Dunării pentru ei, ce au aflat/înțeles nou și cum ar putea folosi aceste informații în viitor.

5. PROBLEME ȘI SOLUȚII PENTRU LUNCA DUNĂRII

(15 MINUTE)

După experiența Dunării, facilitatorul deschide două noi coli de flipchart, pe care le poate lipi alături de cea anterioară cu *Beneficiile luncii*. Titlurile vor fi *Amenințări* și *Soluții*. Într-o discuție facilitate, grupul fixează amenințările deja apărute în exercițiul anterior și pot adăuga altele noi ex. schimbările climatice. Apoi, în oglindă, propun soluții pentru fiecare dintre aceste amenințări. Colile de flipchart vor fi păstrate, căci de aici pot apărea idei pentru proiectul pe care echipa îl va dezvolta.

6. RENATURAREA LUNCII DUNĂRII: BENEFICII PENTRU OAMENI ȘI NATURĂ

(15 MINUTE)

Activitatea următoare are rol de a introduce o nouă soluție: renaturarea luncii Dunării și de a recapitula și crea o imagine de ansamblu asupra tuturor aspectelor parcurse în întâlnirea de azi. Grupul privește filmul animat produs de WWF România (3:21 minute): **Renaturarea luncii Dunării- beneficii pentru oameni și natură https://www.youtube.com/watch?v=otaMPeVbSWg**

După vizionarea filmului, continuă brainstormingul pe baza acestuia. Noi amenințări și soluții, dar și beneficii pot fi adăugate pe oricare dintre cele 3 coli.

7. O PRIVIRE ÎNAPOI (5 MINUTE)

Facilitatorul le reamintește elevilor activitățile zilei și le aruncă mingiuța pentru o sesiune rapidă de evaluare și fixare a informațiilor. Elevii aruncă mingiuța ("cartoful fierbinte") de la unii la alții, la întâmplare. Cine prinde răspunde la întrebarea lansată deja de facilitator:

- Ce mi-a plăcut cel mai mult azi?
- Un lucru nou pe care l-am învățat azi?
- Ceva ce m-a surprins/uimit azi?
- Ce voi folosi în viitor dintre lucrurile experimentate sau aflate azi?

7. PAȘII URMĂTORI (3 MINUTE)

Facilitatorul va decide cu grupul locația și data următoarei întâlniri, ora întâlnirii, importanța participarii la toate întâlnirile (sau în cazul în care nu pot participa la următoarea întâlnire cum pot să afle când are loc următoarea înâlnire), pe scurt ce vor face în următoarea întâlnire pentru a stârni curiozitatea și entuziasmul.

Bibliografie:

- **Cartea Dunării Albastre (Danube Box)**, www.danubebox.org, Comisia Internațională pentru Protectia Fluviului Dunărea (ICPDR), 2008
- **Wetlands manual**, USA

6. SĂ NE CUNOAȘTEM Delta Dunării

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

(C) Explică ce este Delta Dunării;

(C) Descrie legăturile care se stabilesc între diferitele elemente ale Deltei Dunării;

(C) Listează care sunt beneficiile Deltei Dunării;

(C) Listează care sunt amenințările la adresa Deltei Dunării;

(A) Identifică beneficiile și amenințările la adresa Deltei Dunăriii pe mai multe criterii;

(A) Raționează de la cauză la efect și prevede modul în care acțiunile umane pot influența procesele naturale care au loc în Delta Dunării;

(V) Identifică caracterul unic și manifestă apreciere și mândrie față de Delta Dunării;

(V) Demonstrează recunoștință față de beneficiile acesteia în viața lor și a comunității locale;

(V) Manifestă dorința de a lua o atitudunie proactivă pentru protejarea Deltei Dunării;

(V) Manifestă apreciere și mândrie față de natura din regiunea lor.

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

	Activități	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	**Obiectivele și agenda întâlnirii**	**Prezentare**	**2 minute**	*Agenda pe flipchart (sau pe tablă)*
2.	**Mamă, hai la cuib!**	**Joc de comunicare**	**20 minute**	*Eșarfe/bandane pentru legat la ochi (jumătate ca număr față de numărul total de participanți), spațiu mare pentru derularea activității, ideal în aer liber*
3.	**Biodiversitatea Deltei... cu Bufnițe și ciori**		**10 minute**	*Cretă sau sfoară*
4.	**Locuitorii Deltei**	**Discuție facilitată, lucru în perechi**	**15 minute**	*Definițiile culturii și ale multiculturalismului pe foi colorate A 4 sau deja scrise pe flipchart. Flipchart, marker*
5.	**Cum pescuim?**	**Joc de rol, lucru în echipe, discuție facilitată**	**50 minute**	*carton / hârtie de patru culori diferite, foarfece, hârtie, ață, creion, Anexa 1: „Fișe de lucru pentru pescuit" Anexa 2: „Tabelul peștilor"*
6.	**Amenințări și soluții pentru Deltă**	**Cercetare, lucru în echipe**	**35 minute**	*Telefon/calculator cu conexiune la internet, 6 coli de flipchart, markere*
7.	**O privire înapoi**	**Recapitulare**	**5 minute**	*Mingiuță (sau alt obiect ușor de prins)*
8.	**Pașii următori**	**Prezentare**	**3 minute**	*Listă de prezență*
		Timpul total estimat: **2 ore și 20 minute**		

NOTĂ:

- Această întâlnire necesită un spațiu amplu de desfășurare, mai ales pentru activitatea 2. Un loc în natură sau curtea școlii ar fi ideal. Dacă va avea loc în interior, o sală de sport sau de festivități pot fi spații potrivite, sau un hol mai larg.
- O alternativă pentru această întâlnire SAU o completare a acestei întâlniri poate fi un târg culinar al Deltei Dunării, cu rețete provenite de la fiecare dintre comunitățile din Deltă. Se formează echipe și fiecare prezintă o rețetă, având propria masă unde se poate degusta mâncarea respectivă și care e decorate cu elemente specifice culturii respective. Astfel, dintr-o singură activitate învățăm despre: multiculturalism, caracteristicile unor culturi, biodiversitate (prin ingredientele folosite la gătit).

1. OBIECTIVELE ȘI AGENDA ÎNTÂLNIRII (2 MINUTE)

Facilitatorul anunță obiectivele întâlnirii plecând de la obiectivele de învățare. Întâlnirea va facilita o mai bună cunoaștere a Deltei Dunării, din unele perspective mai puțin discutate de obicei.

2. MAMĂ, HAI LA CUIB (20 MINUTE)

MF:

Delta Dunării găzduiește o diversitate uriașă de specii, printre care 85% dintre speciile de păsări din România, adică peste 300 de specii diferite. Multe dintre aceste specii cuibăresc în stuf, mai ales datorită condițiilor de trai prielnice: în Deltă se află cea mai mare suprafață de stufăriș compact din Europa.

Dar toate aceste păsări, oare cum se găsesc unele pe altele în desimea stufului în care cuiburile sunt bine camuflate pentru a se proteja?

Facilitatorul împarte grupul în două grupuri egale. Acestea se aliniază una în fața celeilalte. Fiecare participant face pereche cu cel din fața lui. Fiecare pereche primește câte o bandană sau eșarfă pentru legat la ochi.

Facilitatorul explică faptul că echipele vor juca rolul puilor rămași în cuibul din stufăriș și a mamelor care pleacă după hrană. În fiecare echipă un jucător e mama și unul e puiul – apoi vor schimba rolurile astfel încât fiecare să treacă prin experiența completă. Pentru ca mama și puiul să se regăsească e important ca ei să-și găsească un strigăt, un cod unic, pe care doar ei doi să-l știe și care să fie ușor de identificat în zarva de pe baltă. După ce își stabilesc sunetul și îl repetă, cei doi sunt despărțiți: toate mamele la un loc, toți puii la un loc.

Mamele vor fi legate la ochi și vor rămâne pe loc. Toți puii, cât mai în liniște, merg la distanță de mame (10 metri). Apoi puii rămân pe loc "în stufăriș". La semnalul facilitatorului, atât puii cât și mamele încep să-și strige sunetul unic și mamele, legate la ochi, încearcă să-și găsească puii doar după sunet. Abia când se regăsesc, mama își poate scoate eșarfa de pe ochi.

Facilitatorul îi întreabă cum a fost și cât de bine a funcționat modul de comunicare – a fost eficient strigătul? Dacă vor să schimbe ceva la strategia de comunicare sau la strigătul comun, le lasă 1 minut pentru consfătuire. Apoi, experiența e reluată schimbând rolurile între cei doi jucători din echipă.

La final, în cerc, grupul discută despre experiență. Câteva întrebări utile

- cum v-ați simțit?
- cum a fost experiența în ambele roluri – de mamă și de pui?
- care a fost rolul strigătului?
- ce ați învățat din această experiență?
- ce aspecte ale vieții păsărilor ați identificat pe parcursul activității? (hrană, cuibărire, adăpost, comunicare, habitat etc) Cum vedeți acum viața păsărilor din Delta Dunării? Dar rolul stufărișului? Dar al comunicării?

3. BIODIVERSITATEA DELTEI CU...BUFNIȚE ȘI CIORI (10 MINUTE)

Scopul este recapitularea și unor informații din Ghid, în timp ce ne și distrăm. Accentul este pus pe biodiversitatea Deltei Dunării.

Cum se joacă?

Elevii joacă un joc de-a prinselea care are și o componentă de învățare. Grupul se împarte în două echipe (pot rămâne aceleași ca la activitatea anterioară), bufnițele și ciorile. Bufnițele sunt adesea considerate a fi înțelepte, iar ciorile sunt păsări curioase. La mijloc facilitatorul trasează o linie, cu creată sau o sfoară. Echipele stau față în față, de o parte și de alta a liniei.

Facilitatorul face o afirmație, de exemplu „Delta Dunării se formează acolo unde Dunărea se varsă în Marea Neagră". În cazul în care afirmația este (ca aceasta) adevărată, bufnițele încearcă să prindă ciorile. Ciorile aleargă la capătul terenului de joc, unde sunt în siguranță. Dacă o afirmație este falsă precum "Dunărea se varsă în Marea Roșie", ciorile încearcă să prindă bufnițele. Jucătorii care au fost prinși schimbă echipa și trec în cealaltă parte a liniei. Înainte de a face o nouă afirmație, cea precedentă este explicată pe scurt.

Posibilele afirmații în jocul Bufnițe și ciori sunt:

- Sedimentele fine din Dunăre au format Delta Dunării, depunându-se succesiv timp de 1 milion de ani. (fals) (corect = 10.000 de ani)
- Delta Dunării este zona cea mai întinsă de stufăriș compact din lume (180.000 ha). (adevărat)
- Bălțile reprezintă doar 25% din suprafața planetei. (fals) (corect = 1%)
- Bălțile adăpostesc 40% din speciile cunoscute în lume. (adevărat)
- În Delta Dunării trăiesc peste 5000 de specii de plante și animale. (adevărat)
- De-a lungul albiilor râului există păduri inundabile numite și păduri reptiliene (fals). (corect = ripariene)

Rețineți că nu este ușor pentru participanți să decidă rapid direcția de alergare, chiar dacă știu răspunsul corect. Dar este mult mai distractiv.

4. LOCUITORII DELTEI (15 MINUTE)

MF:

Delta este cu adevărat casa diversității. Întâlnim aici nu doar o diversitate de specii, ci și o diversitate de culturi.

Întreabă apoi grupul la ce se referă această afirmație. Ce culturi cunosc ei în Delta Dunării? Care este relația dintre locuitorii Deltei?

După aceea, roagă un voluntar să citească primele 3 paragrafe din Subcapitolul 5 – Oamenii Deltei Dunării.

Apoi inițiază o discuție despre cultură și multiculturalism.

MF:

Cultură[1] = mod de viață, mai ales comportamente (obiceiuri) și credințe (convingeri, moduri de a gândi), ale unui grup de oameni într-o perioadă dată.

*Multiculturalism = Coexistență armonioasă a mai multor culturi diferite într-o societate. Cea mai întâlnită metaforă care denotă multiculturalismului este "**bolul de salată**"(salad bowl) (ingredientele își păstrează caracterul propriu dar contribuie la ansamblu) preferată mai vechii abordări ce vorbea despre multiculturalism ca despre o "oală de supă" (melting pot).*

După citirea definițiilor (facilitatorul le are deja pregătite pe coli colorate A4 și le lipește pe flipchart) întreabă grupul:

- Este Delta Dunării un spațiu multicultural? Argumenați.
- Dacă ar fi să găsiți o (altă) metaforă culinară și pentru Delta Dunării din perspectiva multiculturalismului, care ar fi aceea? Notă: Delta Dunării are o cultură majoritară, de aceea puteți accepta și metafore ce vorbesc despre un fel principal cu garnitură, sau mirodenii multiculturale.

Elevii lucrează în perechi la identificarea metaforei culinare – timp de lucru 2 minute – apoi împărtășesc cu grupul. Când prezintă metafora, ei trebuie să explice ce cultură reprezintă ce ingredient/parte din mâncarea respectivă ex. *dacă au ales pizza, atunci blatul sunt românii dar lipovenii sunt bucățelele de pește de pe pizza etc* Facilitatorul notează pe flipchart, sub definiții.

La final, facilitatorul întreabă grupul care sunt avantajele multiculturalismului din Delta Dunării ex. Cum arată localitățile? Cum e mâncarea? Cum sunt relațiile? Care sunt ocupațiile oamenilor?

5. CUM PESCUIM? (50 MINUTE)

MF:

Principala activitate a locuitorilor Deltei este pescuitul. Acesta s-a derulat în permanență în paralel cu navigația și comerțul pe apă, iar după cel De-al Doilea Război Mondial cu agricultura. În general, pescuitul se împarte în două categorii: pescuitul activ și pescuitul pasiv.

1 Dicționar Cambridge, http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/culture

Metodele active *cuprind mijloace mobile de pescuit. Mai întâi, locația peștelui este determinată fie vizual fie cu ajutorul mijloacelor electronice. Apoi, vasul de pescuit se deplasează și pescuiește în funcție de locul și direcția bancului de pești.*

Metodele de **pescuit pasiv** *presupun că peștii sunt așteptați să ajungă în echipamentele de pescuit. Plasele temporare sau permanente, plasele întinse, cârligele de pescuit și undițele, capcanele și coșurile de pescuit sunt dispozitive pasive de pescuit. Avantajele lor sunt, în general, următoarele:*

- Pot prinde numai pești de o anumită dimensiune, afectând, astfel, foarte puțin resursele de pește.
- Sunt relativ simple și ușor de realizat.
- Sunt ieftine și ușor de folosit.

Printre dezavantajele lor se numără dependența de mișcarea peștilor și avarierea lor atunci când se prind și alți pești decât cei pentru care au fost proiectate. Cel mai important exemplu de metode de pescuit pasiv îl reprezintă plasele întinse.

Scopul activității este conștientizarea existenței mai multor tehnici de pescuit și avantajele și dezavantaje ale fiecăreia.

Pregătire

Faceți o fotocopie a Anexei 1: „Fișe de lucru pentru pescuit" și Anexei 2: „Tabelul peștilor" și decupați-le pe linia punctată. Împărțiți o foaie A4 în patru și pe o bucată scrieți Satul din Nord, pe alta – Satul din Sud, pe alta Satul din Est și pe ultima – Satul din Vest.

Facilitare

- Întrebați participanții ce metode de pescuit cunosc.
- Împărțiți participanții în patru echipe.
- Fiecare echipă trebuie să aleagă un bilet cu un sat. Astfel, fiecare echipă va avea un nume.
- Spuneți-le că fiecare echipă reprezintă un sat din Delta Dunării.
- Împărțiți-le foarfece și cartoane / hârtii colorate. Aveți grijă ca fiecare echipă să primească un carton de o altă culoare decât cel primit de celelalte echipe. Cereți fiecărei echipe să facă 20 de pești din cartoanele pe care le-au primit. *(pentru rapiditate, puteți alege alte elemente care să simbolizeze peștii și să le distribuiți elevilor ex. câte 20 markere de aceeași culoare (în patru culori diferite), sau 20 de dopuri de plastic (la fel, în 4 culori diferite))*
- Cu o sfoară (sau cu cretă), faceți un cerc pe podea.

Regulile jocului

- Puneți fiecare echipă în Nordul, Sudul, Estul și Vestul cercului în funcție de numele lor. Asigurați-vă că echipele au la ele peștii pe care i-au pregătit.
- Dați echipelor Anexa 1: „Fișe de lucru pentru pescuit" și Anexa 2: „Tabelul peștilor" pe care le-ați decupat.
- Fiecare echipă trebuie să folosească metoda de pescuit indicată pe fișă și să pescuiască pește numai în zona malului său.
- În expedițiile de pescuit care urmează, echipele pot fi nevoite să prindă mai puțini pești decât numărul cerut. De exemplu, dacă regula spune „Prindeți 4 pești", iar echipa nu mai are decât 3 pești, toți peștii aflați în mâinile celor din echipă trebuie colectați.
- Echipele trebuie să înregistreze numărul de pești prinși în timpul jocului și numărul de pești prinși de fiecare persoană, în Anexa 2: „Tabelul peștilor"

La sfârșitul activității fiecare echipă spune câți pești a prins.

Evaluare

Trasați cercuri pe tablă sau, cu ajutorul unei sfori, pe podea. În fiecare cerc, scrieți o metodă de pescuit în Delta Dunării. Dați fiecărui participant un creion și tot atâtea foi de hârtie câte cercuri ați făcut. Cereți elevilor să scrie avantajele și dezavantajele care le vin în minte în legătură cu metoda de pescuit și să le pună în cercul respectiv. Apoi, cereți elevilor să citească tot ce s-a scris despre metodele de pescuit.

ÎNTREBĂRI DE DISCUȚIE

- Ce metode de pescuit au fost folosite în timpul jocului?
- Cunoaşteţi şi alte metode de pescuit? Explicaţi.
- În timpul jocului, ce metode de pescuit au dus la distrugerea mai multor peşti, din observaţiile voastre?
- Ce metode de pescuit trebuie folosite în Delta Dunării pentru susținerea diversității peștilor?
- Este alegerea metodei de pescuit singurul factor care duce la diminuarea populațiilor de pești? Ce alte motive puteți numi?
- Ce soluții puteți recomanda pentru menținerea populațiilor de pești din Delta Dunării?

MF:

Pescuitul mereu a fost coordonat la nivel local de mai multe unități piscicole, fie că vorbim de cherhanale, fie că vorbim despre asociații de pescari. Pescuitul în Delta Dunării se împarte în trei categorii: pescuitul peștilor de apă dulce, pescuitul peștilor migratori și pescuitul peștilor marini din zona litorală. În ciuda avântului tehnologic, în Delta Dunării pescuitul de astăzi este mai puțin productiv decât la începutul secolului al XX-lea. Motivul este legat de scăderea cantității de pește care trăiește în apa Dunării, cauzată de poluare, amenajarea zonelor piscicole care au răpit din suprafața zonelor de pescuit, supraexploatarea resursei de pește. Însă una dintre cele mai mari probleme a fost legată de programul național de desecare a unor zone întinse de luncă pentru a putea fi folosite în agricultură. Zonele de luncă sunt cunoscute pentru proprietățile hrănitoare incredibile datorate acumulării de sedimente și nutrienți aduși de Dunăre și depuse în aceste zone umede. Însă nu este și cazul Deltei Dunării, aceasta fiind preponderent formată din nisip și sărături. Astfel, astăzi există întinderi mari de zone desecate și părăsite, unele fiind folosite ca zone de pășunat de către crescătorii de animale.

Idee de proiect de cercetare

Puteți realiza interviuri cu pescari de la Delta Dunării, şi îi puteţi întreba pe aceştia ce metodă de pescuit este folosită cel mai des şi motivele folosirii metodei respective. Se pot afla variate metode de pescuit folosite de pescari iar informațiile pot fi împărtășite în club. De asemenea, îi puteți ruga să povestească mai multe despre tinerețea lor, cum erau populațiile de pești și ce făceau cu peștele, dar și cum era peisajul din Deltă.

6. SOLUȚII PENTRU DELTĂ (35 MINUTE)

Participanții, împărțiți în 6 echipe, au de făcut o mică cercetare despre amenințări și soluții pentru Deltă. Dacă amenințările pot fi găsite în sursele de documentare, soluțiile pot fi și unele deja existente dar și unele noi, creative, propuse de elevi.

Ce primesc echipele?

Fiecare echipă primește o coală de flipchart și markere. Pe aceasta vor scrie ca titlu Soluții pentru Delta Dunării, urmând să noteze propunerile lor. Fiecare soluție va trebui să răspundă unei amenințări. Pot fi chiar mai multe soluții pentru o amenințare.

De asemenea, fiecare echipă poate consulta Ghidul și capitolele despre Deltă din el și alte resurse tipărite. În plus, cercetarea poate fi făcută online, pe internet. Iată câteva recomandări:

- YouTube, video **Delta Dunarii si schimbarile climatice**: https://www.youtube.com/watch?v=AFYQJ2lrd9Y
- Pagina Rezervației Biosferei Delta Dunării: http://www.ddbra.ro/ de pildă secțiunea **Deltapedia**
- Pagina WWF România, secțiunea **Ce facem**: http://www.wwf.ro/ce_facem/dunrea_i_delta_dunrii/

Înainte de a începe lucrul, echipele pot extrage un bilețel cu un rol. Din perspectiva acelui rol își va conduce echipa cercetarea și va propune soluțiile. Pe bilețele va scrie: Pescar, Agricultor, Antreprenor, Artizan/bucătar, Om politic (local sau regional/national), Elev

Cum lucrează echipele?

Echipele au la dispoziție 15 minute să facă o cercetare legată de amenințările cu care se confruntă Delta și să propună un set de soluții, din perspectiva rolului lor (respectiv ce pot face ei, ca și categorie profesională). Soluțiile le vor scrie pe flipchart.

În următoarele 15 minute rămase, echipele prezintă grupului mare Soluțiile lor și se discută. Ceilalți pot aduce completări.

*** Colile de flipchart vor rămâne la Club, căci aceste soluții și idei pot sta la baza proiectelor pe care echipele le vor dezvolta pune în practică mai târziu.

7. O PRIVIRE ÎNAPOI (5 MINUTE)

Facilitatorul le reamintește elevilor activitățile zilei și le aruncă mingiuța pentru o sesiune rapidă de evaluare și fixare a informațiilor. Elevii aruncă mingiuța ("cartoful fierbinte") de la unii la alții, la întâmplare. Cine prinde răspunde la întrebarea lansată deja de facilitator:

5. *Ce mi-a plăcut cel mai mult azi?*
6. *Un lucru nou pe care l-am învățat azi?*
7. *Ceva ce m-a surprins/uimit azi?*
8. *Ce voi folosi în viitor dintre lucrurile experimentate sau aflate azi?*

8. PAȘII URMĂTORI (3 MINUTE)

Facilitatorul va decide cu grupul locația și data următoarei întâlniri, ora întâlnirii, importanța participarii la toate întâlnirile (sau în cazul în care nu pot participa la următoarea întâlnire cum pot să afle când are loc următoarea înâlnire), pe scurt ce vor face în următoarea întâlnire pentru a stârni curiozitatea și entuziasmul.

Bibliografie:

- Cartea Mării Negre (Black Sea Box), http://www.wwf.ro/ce_facem/educatie_pentru_dezvoltare_durabila/proiecte_finalizate/cartea_mrii_negre/, WWF România, 2013
- MURARIU, Cătălina, Imaginile Bucureștiului. Ghidul profesorului, Asociația MAIE (Mișcarea pentru Acțiune și Inițiativă Europeană), 2017
- Wetlands manual, USA

6. Delta Dunării

ANEXA 1: Fişe de lucru pentru pescuit

Satul din Nord

În satul de Nord trăiesc în total 10 oameni. Înainte ca aceștia să se ducă la pescuit, în apă erau 20 de pești. Oamenii din acest sat folosesc metoda de pescuit activ. Pentru pescuitul activ, luați 8 pești și lăsați 2 pești.

Satul din Vest

În satul de Vest trăiesc în total 10 oameni. Înainte ca aceștia să se ducă la pescuit, în apă erau 20 de pești. Oamenii din acest sat folosesc metoda de pescuit pasiv, traditional. Pentru pescuitul cu această metodă, luați 4 pești și lăsați 1 pește.

Satul din Est

În satul de Est trăiesc în total 5 oameni. Înainte ca aceștia să se ducă la pescuit, în apă erau 20 de pești. Oamenii din acest sat folosesc metoda de pescuit pasiv, traditional. Pentru pescuitul cu această metodă, luați 4 pești și lăsați 1 pește.

Satul din Sud

În satul de Sud trăiesc în total 5 oameni. Înainte ca aceștia să se ducă la pescuit, în apă erau 20 de pești. Oamenii din acest sat folosesc metoda de pescuit activ. Pentru pescuitul activ, luați 8 pești și lăsați 2 pești.

6. Delta Dunării

ANEXA 2: Tabelul peştilor

Numele grupei: **Satul din Nord**	Runda 1	Runda 2	Runda 3	Runda 4	Runda 5
Numărul de peşti prinşi					
Numărul de peşti pe persoană					

Numele grupei: **Satul din Sud**	Runda 1	Runda 2	Runda 3	Runda 4	Runda 5
Numărul de peşti prinşi					
Numărul de peşti pe persoană					

Numele grupei: **Satul din Est**	Runda 1	Runda 2	Runda 3	Runda 4	Runda 5
Numărul de peşti prinşi					
Numărul de peşti pe persoană					

Numele grupei: **Satul din Vest**	Runda 1	Runda 2	Runda 3	Runda 4	Runda 5
Numărul de peşti prinşi					
Numărul de peşti pe persoană					

1. SĂ NE CUNOAȘTEM
Sturioni

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

(C) Exemplifică caracteristici ale vieţii sturionilor: migraţie, hrănire, depune icre, etc.

(C) Enumeră specii de sturioni (morun, nisetru, păstruga, viza, cega, șipul) și câteva caracteristici ale lor

(C) Listează beneficii ale sturionilor și ameninţări la adresa lor

(A) Identifică beneficii ale sturionilor și ameninţări la adresa lor: pescuitul excesiv, barajele, pierderea habitatelor, comerţul ilegal cu caviar, etichetare, etc

(A) Identifică soluţii pentru protejarea sturionilor

(V) Demonstrează recunoștinţă faţă de beneficiile sturionilor

(V) Manifestă dorinţa de a adopta o atitudine proactivă pentru protejarea sturionului

(V) Manifestă apreciere și mândrie faţă de natura din regiunea lor

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

	Activităţi	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	**Obiectivele și agenda întâlnirii**	**Prezentare**	**2 minute**	*Flipchart, markere*
2.	**Eu sunt sturionul, dați-mi voie să mă prezint**	**Statuile vii**	**40 minute**	*Fotocopii cu informații despre sturion din Ghid: subcapitol 1.1 și cele 6 specii (paginile …)* *Opțional: informații suplimentare despre sturioni (pliante, cărți, internet)* *Opțional: accesorii pe care le pot folosi să reprezinte sturionul (mustăți etc) din materiale la îndemână – coli A4, foarfeci, scotch*
3.	**Beneficiile sturionilor**	**Discuție facilitată**	**10 minute**	*Flipchart, markere*
4.	**De-a prinselea cu sturioni**	**Joc de mișcare**	**45 minute**	*Scotch de hârtie (sau cretă)* *Opțional: cercuri Hula Hoops, Flipchart, markere*
5.	**Caviar și alte fapte bune: soluții pentru sturioni**	**Prezentare. Discuție facilitată**	**25 minute**	*Flipchart, markere. Fotografie cu sau chiar o cutie cu caviar*
6.	**O privire înapoi**	**Cartoful fierbinte**	**5 minute**	*Mingiuță (sau alt obiect ușor de prins)*
7.	**Pașii următori**	**Prezentare**	**3 minute**	*Listă de prezență*
		Timpul total estimat: **2 ore și 10 minute**		

NOTĂ:

- Această întâlnire include un joc de alergare. Pentru a putea profita la maxim de această activitate, vă recomandăm să organizați întâlnirea afară, în aer liber. Dacă vremea e nefavorabilă, încercați să găsiți un spațiu mai larg în interior, de exemplu, sala de sport sau un culoar mai lat.
- Înainte de întâlnire puteți anunța elevii să aibă încălțăminte comodă.

1. OBIECTIVELE ȘI AGENDA ÎNTÂLNIRII (2 MINUTE)

În această întâlnire ne propunem să identificăm care sunt valorile noastre comune în relație cu natura, să punctăm care sunt beneficiile implicării noastre în club și proiectele de mediu, să identificăm care este planul nostru personal de învățare și să ne construim un contract de valori al grupului.

2. EU SUNT STURIONUL, DAȚI-MI VOIE SĂ MĂ PREZINT (40 MINUTE)

Scopul activității este ca echipele de elevi să reprezinte caracteristicile sturionului (atât cele fizice cât și cele de comportament) prin intermediul unei statui vii alcătuită din corpurile elevilor. Prin implicarea corpului în activitate crește gradul de înțelegere și de empatie.

Pregătire și facilitare: *(25 minute)*

Etapa 1: Elemente comune

Facilitatorul împarte grupul în 6 echipe (să nu aibă mai puțin de 4 participanți). Misiunea fiecărei echipe este să alcătuiască o statuie vie și mobilă din corpurile participanților și să o poată prezenta colegilor astfel încât caracteristicile sturionilor să fie ușor de recunoscut.

Fiecare echipă primește o fotocopie după Subcapitolul 1.1 Viața sturionilor din Ghid și are la dispoziție aproximativ 5 minute să identifice principalele trăsături ale sturionului. Apoi, echipele au timp să alcătuiască și să testeze mișcările statuii. Aceasta ar trebui să se poată mișca timp de 1 minut.

Etapa 2: Elemente specifice

Atunci când echipele au statuile finalizate, facilitatorul introduce un element surpriză: *Acum fiecare dintre echipe va primi unul dintre cei 6 magnifici*! Fiecare echipă primește câte o fișă cu o specie de sturion și are ca misiune să introduce în statuia sa, sau în prezentarea echipei, și un element specific specie primite.

Notă: *dacă numărul de elevi nu permite formarea de 6 echipe cu minim 4 participanți, puteți renunța la 1 specie. Dar nu uitați să o prezentați la final.*

Prezentare și discuții: *(15 minute)*

Echipele prezintă pe rând statuile vii. Pot să vină în fața colegilor ca să fie văzuți, sau rămân pe loc și vin colegii la ei "în vizită" să vadă statuia. Statuia trebuie să poată demonstra și mișcare timp de 1 minut. La final, se prezintă. Prezentarea va fi făcută cu aceste cuvinte:

Eu sunt sturionul, dați-mi voie să mă prezint: sunt un …morun și sunt cel mai mare pește de apă dulce din lume.

Colegii aplaudă eforturile și creativitatea echipei. Se pot face fotografii simpatice și filmări ale reprezentațiilor (însă le puteți publica doar cu acordul colegilor din imagini).

După turul galeriei cu statui vii, facilitatorul discută cu grupul despre

- *cum au lucrat și cum s-au simțit în timpul activității*
- *cum au decis care să fie caracteristicile sturionilor pe care să le demonstreze*
- *ce li s-a părut cel mai interesant/neobișnuit/memorabil din ceea ce au aflat despre sturion*
- *care sunt informațiile-cheie despre sturion pe care ar vrea să le aibă cu ei de acum încolo*
- *care sunt cele 6 specii de sturion și câte o particularitate a fiecăreia*

3. BENEFICIILE STURIONILOR (10 MINUTE)

Scopul activității este ca participanții să identifice beneficiile pe care le aduc sturionii ecosistemelor și oamenilor, bazându-se pe informațiile colectate până acum pe parcursul întâlnirii. Facilitatorul scrie titlul pe Flipchart **Beneficiile sturionilor** astfel încât coala de flipchart cu ideile rezultate din discuție să rămână în Club și să poată fi afișată pe peretele sălii și la următoarele întâlniri.

Facilitatorul întreabă elevii și notează care sunt beneficiile pe care le pot descoperi din informațiile primite (ex. caviar, carne) sau pe care le pot deduce (ex. specie indicator care arată starea de "sănătate" a ecosistemului, menținerea echilibrului ecosistemului, subiect de cercetare și cunoaștere științifică etc).

4. DE-A PRINSELEA CU STURIONI (40 MINUTE)

Scopul activității este înțelegerea, prin experimentare directă, a migrației sturionilor, precum și a dificultăților ridicate de diferite obstacole și amenințări provocate de cauze naturale, dar și de intervenții umane asupra mediului. Stimularea empatiei față de sturioni și alți pești migratori și a identificării de idei pentru facilitarea migrației acestora și menținerea râurilor în stare natural.

Pregătire și facilitare:

Pregătirea terenului: Jocul necesită un spațiu destul de larg, potrivit pentru alergare și un joc de-a prinselea. Ideal este să fie în aer liber. Iar numărul participanților ar trebui să fie mai mare de 10. Pentru a pregăti spațiul, facilitatorul marchează cu scotch de hârtie sau cu cretă o linie de start și o linie de finish, care reprezintă cele două destinații finale ale migrației sturionilor: Marea Neagră (kilometrul 0) și Regensburg (kilometrul 2.381). Între ele vor fi marcate câteva cercuri ca niște insule (sau oaze) care reprezintă zone naturale de hrănire și de adăpost.

Cadrul jocului: Facilitatorul crează cadrul în care se desfășoară jocul și prezintă aceste informații despre migrația sturionilor.

Mențiunea facilitatorului (MF):

Sturionii, pentru a depune icrele trebuie să înoate în amonte (în susul fluviului) și acolo să găsească zone propice. Apoi, epuizați, revin spre Marea Neagră pentru hrănire. Cu cât fluviul este într-o stare mai naturală, sturionii au zone de adăpost și hrănire de mare ajutor ca ei să poată ajunge cu bine în Mare. Această călătorie anuală este esențială în definirea ciclului de viață al sturionilor. Problema este că, în timpul migrației, sturionii pot întâlni diferite pericole potențial mortale: braconierii, ape poluate și deșeuri solide. De asemenea, ei pot întâlni și anumite bariere, care să le îngreuneze sau chiar să le oprească înaintarea, precum barajele, zonele în care cursul râului a fost modificat (îngustat, malul îndreptat etc), navigație intensă.

Derularea jocului: Se joacă în trei runde, fiecare având un grad tot mai ridicat de dificultate, căci se adaugă câte un nou „prinzător". La fiecare nouă rundă facilitatorul anunță în ce etapă de migrație se află sturionii, care sunt pericolele și obstacolele fizice ivite pe parcurs și face comentarii legate de starea populației de sturioni după fiecare rundă de alergare și consecințele pericolelor asupra peștilor.

Runda 1: Un singur jucător prinde. Jocul se desfășoară într-un ritm alert. Toți jucătorii se află în spatele liniei de start (Marea Neagră) și reprezintă sturionii. Când facilitatorul dă startul, jucătorii trebuie să migreze, fugind dintr-un capăt (Marea Neagră) în celălalt (Regensburg). Însă, un jucător special desemnat, trebuie să-i prindă. Acest jucător are denumirea de "braconier". De fiecare dată când acest jucător prinde unul dintre sturioni, sturionul moare și rămâne pe loc, ghemuit (sau se retrage în lateral). Sturionii se pot retrage din calea braconierilor în cercurile care reprezintă zone naturale pentru hrănire și adăpost (aflate mai ales în zona malurilor). Cât sunt în cerc, ei nu pot fi prinși și nu pot muri.

Runda 2: Doi jucători prind și un obstacol După ce toți jucătorii rămași sunt în spatele liniei de finish, ei pornesc înapoi, în deplasare spre Marea Neagră. Pe lângă braconier intră încă un pericol (adică un nou jucător care îi prinde): „poluarea apelor". La fel, fiecare sturion prins moare și rămâne pe loc. Pe lângă acest nou pericol va fi introdus și un obstacol fizic: "regularizarea malurilor". În anumite zone, râul se îngustează și facilitatorul mută scotch-ul de hârtie ca să arate noul traseu al fluviului, și mai multe zone de adăpost (cercuri) dispar.

Runda 3: Trei jucători prind și noi obstacole După ce toți jucătorii rămași sunt în spatele liniei de start (Marea Neagră), ei pornesc iar înspre Regensburg, și de această dată intră în arenă trei prinzători – braconierul, poluarea apelor și deșeuri solide. De asemenea, în Slovacia apare barajul Gabcikovo[1]. Pentru baraj, puteți face o barieră din scotch de hârtie sau chiar puneți scaune. Cu cât mai rapid de instalat cu atât mai bine. Important este ca drumul spre Regensburg să fie complet blocat. Ar fi ideal ca participanții să nu știe despre baraj decât DUPĂ ce pleacă în migrație. Când sunt deja pe drum, apare barajul. Ei nu mai pot avansa spre destinație și unii sunt confuzi, alții fug repede spre zone de adăpost sau înspre Marea Neagră.

Pentru a crește dramatismul (dar și realismul) jocului în această etapă ar trebui să apară un al doilea baraj, cel de la Porțile de Fier. Astfel, unii sturioni vor fi captivi între cele două baraje, și alții vor fi înghesuiți în segmental Dunării Inferioare. Când amplasați barajele, încercați să păstrați proporțiile similare cu cele din realitate.

La final, se vor vedea câți sturioni sunt rămași în viață în urma deplasării în condiții neprielnice.

Notă: *Dacă aveți puțini elevi, după două runde de joc se poate reface grupul (căci sturionii se și înmulțesc) pentru a avea suficienți participanți la cursă. Pericolele, însă, trebuie să fie pe măsură.*

1 Barajul Gabcikovo, aflat în apropiere de Bratislava, este al doilea ca mărime după cel de la Porțile de Fier. A fost construit în 1992, așadar după barajul românesc.

ÎNTREBĂRI DE REFLECȚIE

- Cum a fost?
- Când a fost mai ușor? Când a fost mai greu?
- Credeți că asemenea situații se pot petrece în realitate?
- Care sunt amenințările la adresa sturionilor? Mai știți și altele?
- Ce simțiți acum față de sturioni/pești migratori?
- Ce ați înțeles din acest joc?
- Ce credeți că ați putea face, acum că ați înțeles aceste lucruri?
- Care ar putea fi unele soluții concrete pentru a menține migrația în condiții optime pentru sturioni și alți pești migratori?*

5. CAVIAR ȘI ALTE FAPTE BUNE: SOLUȚII PENTRU STURIONI (25 MINUTE)

Discuție facilitată: *(10 minute)*

Cu discuția începută facilitatorul face tranziția către noua activitate: identificarea de soluții pentru protejarea sturionilor. Soluțiile sunt în oglindă cu pericolele / amenințările. După ce notează soluțiile pentru migrație, facilitatorul recapitulează împreună cu participanții pericolele apărute în jocul anterior și fac brainstorming de soluții pentru fiecare dintre acestea.

Notă: *Ca sprijin pentru facilitator dar și o resursă pentru elevi, recomandăm să folosiți informațiile din Ghid de la Subcapitolul 4. Ce putem face pentru conservarea Sturionilor din Dunăre. Foarte interesant este proiectul de inovație științifică al echipei Colegiului Național Alexandru Ioan Cuza din Galați.*

Prezentare și discuție facilitată: *(15 minute)*

Un timp special va fi dedicat subiectului Caviarului. 3-4 elevi citesc cu voce tare pentru grup informațiile din Subcapitolul 3. Comerțul cu caviar. Apoi, cu ajutorul facilitatorului, discută despre informațiile primite pentru a le fixa și pentru a face conexiuni cu alte date și cu realitatea. Este un prilej pentru elevi să împărtășească din cunoștințele lor anterioare. Facilitatorul poate arăta și cutia cu caviar (dacă are) sau fotografii.

La finalul acestei discuții, facilitatorul notează pe flipchart soluțiile pe care elevii le descoperă pentru stoparea comerțului ilegal cu caviar. Când lista este gata facilitatorul felicită participanții pentru idei și le sugerează că proiectul lor poate fi bazat și pe una dintre soluțiile deja menționate pe această listă.

6. O PRIVIRE ÎNAPOI (5 MINUTE)

Facilitatorul le reamintește elevilor activitățile zilei și le aruncă mingiuța pentru o sesiune rapidă de evaluare și fixare a informațiilor. Elevii aruncă mingiuța ("cartoful fierbinte") de la unii la alții, la întâmplare. Cine prinde răspunde la întrebarea lansată deja de facilitator:

- *Ce mi-a plăcut cel mai mult azi?*
- *Un lucru nou pe care l-am învățat azi?*
- *Ceva ce m-a surprins/uimit azi?*

7. PAȘII URMĂTORI (3 MINUTE)

Facilitatorul va decide cu grupul locația și data următoarei întâlniri, ora întâlnirii, importanța participarii la toate întâlnirile (sau în cazul în care nu pot participa la următoarea întâlnire cum pot să afle când are loc următoarea întâlnire), pe scurt ce vor face în următoarea întâlnire pentru a stârni curiozitatea și entuziasmul.

* cu această ultimă întrebare facilitatorul deschide o coală de flipchart cu titlul Soluții pentru sturioni și începe să noteze soluțiile care apar în discuție, pe tema migrației peștilor.

SĂ NE CONECTĂM ZONELE UMEDE

8. Viitorul Coridorului Verde Inferior al Dunării și al Deltei Dunării

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

(C) Imaginează posibile scenarii ale viitorului apropiat pornind de la principiile dezvoltării durabile și coeziunii sociale;

(A) Identifică și împărtășește aspecte legate de dezvoltare durabilă și coeziune social în ceea ce privește protejarea naturii;

(V) Devină optimiști cu privire la viitor și la modul în care propria implicare poate aduce o schimbare înspre bine în ceea ce privește natura din jur și comunitatea locală;

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

Activități	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1. **Bun venit și introducere**	**Prezentare**	**5 minute**	*Suport vizual (flipchart, tablă, hârtie, etc.)*
2. **Furtuna**	**Joc de energizare**	**10 minute**	*Nu sunt necesare*
3. **Citate despre viitor**	**Exercițiu în grup; discuție facilitată**	**20 minute**	*Anexa 1 – Citate despre viitor*
4. **Viitorul în scenarii**	**Lucru pe grupe, Discuție facilitată**	**80 minute**	*Anexa 2 – Scenarii, Exemple de beneficii si amenințări din ghid*
5. **Arhitecții viitorului**	**Lucru pe grupe**	**35 minute**	*Coli de flipchart, markere*
6. **Fixare și evaluare – Am învățat...**	**Joc de recapitulare / fixare**	**15 minute**	
7. **Pașii următori**	**Discuție de grup**	**5 minute**	*Foaia de prezență*
	Timpul total estimat: **2 ore și 10 minute**		

1. OBIECTIVELE ȘI AGENDA ÎNTÂLNIRII (5MINUTE)

Facilitatorul va prezenta care sunt obiectivele întâlnirii, ce tipuri de activități vor avea în cadrul întâlnirii (fără a intra în detaliu) și care este durata întâlnirii. Scopul întâlnirii este de a construi scenarii ipotetice cu privire la viitor, pornind de la anumiți indicatori și de a identifica exemple de bună practică în ce privește protejarea zonelor lor umede.

3. CITATE DESPRE VIITOR (20 MINUTE)

Această activitate își propune să pregătească participanții cu privire la posibilele scenarii în ce privește o lume a viitorului și bineînțeles a zonelor umede din apropierea lor.

Pregătire și facilitare:

Facilitatorul printează și pregătește în avans citatele despre viitor (vezi anexa 1). Scaunele vor fi așezate în cerc, astfel încât să se creeze o atmosferă prietenoasă, iar pe parcursul discuțiilor participanții să se poată vedea unul pe celălalt. Așezați citatele tipărite în mijlocul cercului și invitați participanții, unul câte unul, să aleagă un citat și să-l citească în fața întregului grup. Îndemnați tinerii să-și împărtășească gândurile și să facă comentarii cu privire la ceea ce tocmai au auzit. Se repetă procedura până când este citit ultimul citat.

Încheiați activitatea concluzionând rezultatul întregii discuții.

- Viața este împărțită în trei părți: ceea ce a fost, ceea ce este și ceea ce va fi. Să învățăm de la trecut pentru a profita de prezent și de la prezent pentru a trăi mai bine în viitor. **William Wordsworth**
- Dacă planifici pentru un an, plantează o sămânță; dacă planifici pentru 10 ani, plantează un copac, dacă planifici pentru 100 de ani, educă oameni. **Confucius**
- Viitorul aparține celor care îl pregătesc de astăzi. **Malcom X**
- Destinul nu ține de șansă. Este o problemă de alegere. Nu este ceva ce trebuie așteptat, ci ceva ce trebuie realizat. **William Jennings Bryan**
- Nu poți scăpa de responsabilitatea zilei de mâine prin a te sustrage de ea astăzi. **Abraham Lincoln**
- Destinul nostru nu este scris în stele, ci în noi înșine. **William Shakespeare**

4. VIITORUL ÎN SCENARII (80 MINUTE)

Prin această activitate participanții vor înțelege că suntem conectați de lumea înconjurătoare în mii de modalități și modul de acțiune din ziua de azi își vor avea efectele în viitorul mai apropiat sau mai îndepărtat.

Este important să înțelegem că viitorul depinde de atitudinea noastră din prezent și că dacă omenirea continuă să consume sau să distrugi resursele naturale din zonele umede fără un mod de acțiune sustenabil, viitorul poate aduce numai neplăceri.

Pregătire și facilitare:

Facilitatorul împarte grupul în patru echipe (trebuie să existe cel puțin 4 participanti într-o echipă) și distribuie fiecărui grup foi de flipchart și carioci plus câte o foaie cu profilul unei societăți a viitorului. Spuneți grupului că vor juca un joc pe echipe, care îi va ajuta să înțeleagă mai bine modul în care acțiunile din prezent au efecte multiple în viitor.

Profilele societăților din viitor au la bază două mari caracteristici: pe de o parte modul în care au fost folosite resursele natural, iar pe de altă parte coeziunea social dintre oameni. Pe baza acestor caracteristici pot fi construite patru modele de societăți:

1. O lume în care resursele naturale din zonele umede sunt din abundență, iar coeziunea dintre oameni se manifestă în solidaritate.
2. O lume în care resursele naturale din zonele umede au fost aproape epuizate, iar aceasta a determinat coeziunea dintre oameni și solidaritatea.
3. O lume în care sunt suficiente resursele naturale din zonele umede, dar nu există coeziune socială iar oamenii sunt dominați de egoism și interesul propriu.
4. O lume în care au fost epuizate resursele naturale, iar între oameni nu există coeziune socială, oamenii sunt dominati de egoism și de supraviețuire pesonală.

Fiecare echipă primește o foaie pe care este descrisă una din situațiile de mai sus. Pornind de la aceste elemente, cele patru echipe sunt rugate să:

- Ofere detalii despre țara/regiunea pe care o reprezintă: nume, drapel, alte detalii politice, sociale, culturale, economice sau alte elemente considerate relevante;
- Construiască un scenariu al viitorului și modul în care elementele definitorii influențează mediul înconjurător și zonele umede din zona lor;
- Stabilească diferența între situația prezentă și scenariul propus și de ce există această diferență;
- Stabilească ce influențe au condus la respectivele schimbări (pot fi luate în calcul orice elemente care să constribuie la elaborarea scenariului respectiv: încălzirea globală, defrișarea pădurilor, dispariția speciilor din zonele umede, stilul de viață, globalizarea, consumerismul, poluarea, etc.)

Timpul de lucru pentru construirea scenariilor este de 30 de minute.

Participanții sunt atenționați că după construirea scenariilor, un Consiliu Suprem, care cuprinde reprezentanți ai tuturor acestor tări/județe, se va reuni pentru a discuta problemele cu care se confruntă mediul înconjurător și zonele umede din zonele lor.

Înainte de reuniunea Consiliului Suprem, avertizați echipele că trebuie să fie atente la descrierile celorlalte țări/județe pentru că vor trebui să analizeze modul în care situația pe care o prezintă acestea se răsfrânge asupra situației din propria țară.

Timpul de prezentare a fiecărei țări este de maximum 5 minute.

După prezentările făcute în cadrul Consiliului Suprem, invitați grupele să reflecteze pentru 5 minute la informațiile auzite despre țările vecine și, ținând cont de aceste informații, să pună 2 întrebări în cadrul Consiliului, care să contribuie la ameliorarea/eliminarea efectelorpe care acestea le pot avea asupra mediului înconjurător și asupra zonelor umede în particular.

Participanții decid timp de 5 minute ce întrebări vor adresa celorlalți, după care Consiliul Suprem se reunește din nou și are la dispoziție 15 de minute de discuție.

Apoi, delegații se întorc la echipele lor și mai au la dispoziție 5 minute să se gândească la modul în care răspunsurile primite îi ajută în rezolvarea problemelor legate de mediul înconjurător și zonele umede.

Delegații se reunesc din nou în Consiliul Suprem, pentru ultima rundă de discuții și pentru următoarele 5 minute, încearcă să ajungă la o soluție.

ÎNTREBĂRI DE REFLECȚIE

- Cum vi s-a părut jocul?
- Cum v-ați simțit?
- Ce s-a întâmplat pe parcursul jocului?
- Cât de dificil a fost să elaborați scenariul țării/județului voastre? De ce?
- Cum vi s-au părut celelalte scenarii?
- Ce-ati descoperit despre scenariile respective?
- Cât de plauzibile vi s-au părut scenariile respective?
- Care ar fi câteva lecții pe care le putem lua cu noi din acest joc?

5. ARHITECŢII VIITORULUI (35 MINUTE)

Pe baza experieței dobândite în activitatea precedentă, facilitatorul invită cele 4 grupe de lucru să extragă 2 lecții de bază din scenariile prezentate și, pe baza lor să:

- Construiască un scenariu pozitiv pentru viitorul zonei umede din regiunea în care locuiesc;
- Să ia în calcul, pentru acest scenariu de o dezvoltare a regiunii/ comunității având în vedere principiul armonizării cu natura;
- Identifice câteva acțiuni pe care le pot promova ca club și care pot să conducă la protejarea/conservarea zonelor umede din regiunea lor.

Timpul de lucru: 15 minute, timpul pentru împărtășirea rezultatelor – 5 minute per grup de lucru.

6.EVALUARE– CEVA CE MI-A SCHIMBAT MODUL DE-A GÂNDI ... (15 MINUTE)

Această activitate are scopul de a-I încuraja pe tineri să reflecteze și să împărtășească cu alții ceea ce au învățat pe parcursul întâlnirii.

Pregătire și facilitare:

Așezați încerc, facilitatorul invită grupul de participanți să se gândească la un lucru pe care l-au învățat astăzi și care le-a schimbat modul de a gândi. Înainte de a începe, grupul este rugat să păstreze un minut de tăcere înainte de a începe să împărtășească.

7. PAȘII URMĂTORI (5 MINUTE)

Facilitatorul le mulțumește participanților pentru prezența la întâlnire și împreună cu aceștia sunt stabiliți pașii următori: locația și tematica urmatoarei întâlniri, sarcinile de lucru pentru a pregăti următoarea întâlnire, alte informații referitoare la club și administrarea acestuia.

Bibliografie:

- http://www.brainyquote.com/quotes/topics/topic_future.html

Materialesuport:

- Anexa1 – Citatedespreviitor
- Anexa 2 – Scenariiposibiledespreviitor

ANEXA 1: Citate despre viitor

„Viaţa este împărţită în trei părţi: ceea ce a fost, ceea ce este și ceea ce va fi. Să învăţăm de la trecut pentru a profita de prezent și de la prezent pentru a trăi mai bine în viitor." **William Wordsworth**

„Dacă planifici pentru un an, plantează o sămânţă; dacă planifici pentru 10 ani, plantează un copac, dacă planifici pentru 100 de ani, educă oameni." **Confucius**

„Viitorul aparţine celor care îl pregătesc de astăzi." **Malcom X**

„Destinul nu ţine de șansă. Este o problemă de alegere. Nu este ceva ce trebuie așteptat, ci ceva ce trebuie realizat." **William Jennings Bryan**

„Nu poţi scăpa de responsabilitatea zilei de mâine prin a te sustrage astăzi." **Abraham Lincoln**

„Destinul nostru nu este scris în stele, ci în noi înșine." **William Shakespeare**

„Plănuiește-ţi cu grijă viitorul pentru că acolo o să-ţi petreci restul vieţii." **Mark Twain**

„Dumnezeu îţi dă, dar nu-ţi bagă și-n traistă." **Proverb românesc**

„Unde-s mulţi puterea crește." **Proverb românesc**

„Viitorul este un edificiu misterios pe care-l construim astăzi pentru mâine; să-l făurim deci din ceea ce avem mai bun în suflet, să-l făurim cu dragoste." **Victor Hugo**

„Cui îi pare rău să se despartă de trecut, acela nici nu trebuie să încerce să privească spre un viitor mai bun, mai luminos." **Dimitri Pisarev**

„Mâine voi fi ceea ce am ales astăzi să fiu." **James Joyce**

„Trecutul nu poate pieri, căci viitorul se va naște din el." **Anatole France**

„Viitorul este suma pașilor pe care îi faci, inclusiv a celor mici, ignoraţi sau luaţi în râs." **Henri Coandă**

„Partea cea mai bună a viitorului este că vine în fiecare zi." **Abraham Lincoln**

„Cum îţi așterni, așa dormi." **Proverb românesc**

„Viitorul începe acum, nu mâine." **Papa Ioan Paul al II-lea**

„Viitorul le aparţine celor care cred în frumuseţea visurilor lor." **Eleanor Roosevelt**

8. Viitorul Coridorului Verde Inferior al Dunării și al Deltei Dunării

ANEXA 2: Scenarii despre viitor

Scenariul 1	Scenariul 2
O lume în care resursele naturale din zonele umede sunt din abundență, iar coeziunea dintre oameni se manifestă în solidaritate	O lume în care sunt suficiente resurse naturale în zonele umede, dar nu există coeziune socială, iar oamenii sunt dominați de egoism
Scenariul 3	**Scenariul 4**
O lume în care resursele naturale din zonele umede au fost aproape epuizate, iar coeziunea dintre oameni se manifestă în solidaritate	O lume în care au fost epuizate resursele naturale din zonele umede, iar intre oameni nu există coeziune socială, oamenii sunt dominați de egoism

9. SĂ NE CONECTĂM ZONELE UMEDE
Pregătirea turului zonei umede

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

(C) Explica de ce analiza comunității este un pas important în realizarea unui proiect TADS;
(C) Lista cel puţin 3-4 metode diferite de analiză a comunităţii;
(A) Pregăti și planifica modul de realizare a turului zonei umede;
(V) Declara deschidere faţă de implicarea în proiecte TADS;

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

Activităţi	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1. Bun venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Bufinițele și ciorile	Joc	15 minute	*Bandane*
3. Pașii unui proiect & analiza comunității	Prezentare & Discuție facilitată	15 minute	*Foi de flipchart, markere*
4. Instrumente de analiză a situației		20 minute	*Foi de flipchart, markere*
5. Pregătirea turului zonei de interes		50 minute	
6. Evaluare și încheiere		10 minute	*Lista de prezență*

Timpul total estimat: **2 ore și 10 minute**

1. BUN VENIT ȘI INTRODUCERE (10 MINUTE)

NOTĂ:

- Acest timp îi ajută pe tineri să se simtă confortabil, pregătiți pentru întâlnire și să înțeleagă ce așteptări pot avea pe parcursul următoarelor două ore.

Pregătire:

Aranjați scaunele în cerc. Pe măsură ce ajung tinerii, invitați-i să ocupe loc și să-și împărtășească din experiențele ultimei săptămâni..Explicați-le încă o dată că, prin TADS ei vor fi implicați în inițiative de protejare sau valorizare a Coridorului Inferior al Dunării, Lunca și Delta Dunării prin implementarea unor proiecte pe care le vor decide. Implicându-se în astfel de proiecte ei își vor dezvolta competențele necesare pentru a face schimbări importante în lumea din jurul lor. În următoarele câteva întâlniri, vor începe să lucreze la primul lor proiect dar, anterior, mai trebuie să învețe ceva foarte important despre modul de abordare a acestor proiecte. Acesta este motivul întâlnirii de astăzi!

2. BUFNIȚELE ȘI CIORILE (15 MINUTE)

Scopul activității este de a energiza participanții și de a face legături cu tematici din întâlnirile precedente.

Pregătire și facilitare:

Pentru a juca, împărțiți participanții în două echipe. Una va fi echipa Bufnițelor și una a Ciorilor. Leagă o sfoară pentru a delimita spațiul în două și pune echipele să stea una în fața celeilalte, dar cu 2 metri în spatele sforii. Cam la 20 de metri în spatele sforii și în spatele fiecărei echipe pune câte o bandană (eșarfă) de culoare diferită pentru fiecare echipă pentru a indica unde este casa fiecărei echipe.

Facilitatorul va spune câte o afirmație. Dacă afirmația este adevărată, bufnițele vor alerga după ciori. Dacă afirmația este falsă ciorile vor alerga după bufnițe. Dacă un jucător aste atins de un membru al echipei adverse înainte de a ajunge în spatele eșarfei echipei lui (acasă) aceasta va deveni membru al echipei adverse. Odată ce au ajuns în spatele casei lor nu mai pot fi atinși de echipa adversă. Pot fi atinși numai pe teritoriul dintre sfoară și eșarfa echipei sale.

Înainte să începeți, este bine să spuneți prima întrebare pentru demonstrație și rugați participanții să spună dacă afirmația e falsă sau adevărată și care este direcția în care trebuie să fugă. După ce verificați că s-au înțeles regulile jocului puteți începe să spuneți afirmațiile. După fiecare afirmație rostită, se reia jocul pornind de la linia de start, cu echipele refăcute în funcție de cum au fost atinși membrii, și se repetă următoarea întrebare. Specificați că echipele încep să fugă numai după ce facilitatorul a terminat de citit afirmația de două ori timp în care ei trebuie să facă liniște pe a o auzi.

Întrebările pot fi pregătite de către facilitatori, dar iată mai jos o serie de întrebări pe care le-ați putea adersa:

1. Echilibru ecologic (natural) reprezintă starea în care se află un ecosistem natural (acvatic sau terestru) în care lanțul trofic este corect echilibrat. (Adevărat)
2. Micșorarea habitatelor naturale de speciilor de animale, este o consecință a dezechilibrului ecologic. (Adevărat)
3. Pescuitul excesiv nu influențează în mod negativ echilibru în natură. (Fals)
4. Pescuitul sturionilor este în acest moment legal în România. (Fals)
5. Dunărea izvorăște din Munții Pădurea Neagră din Germania și curge prin 19 țări. (adevărat)
6. Zonele de luncă cresc pericolul de inundații. (Fals)
7. Sturionii pot trăi mai mult de 100 de ani și pot depăși 6 metri lungime. (Adevărat)

3. PAȘII UNUI PROIECT ȘI ANALIZA COMUNITĂȚII / ZONEI UMEDE (15 MINUTE)

Prin această activitate facem introducerea în elementele unui proiect și mai ales vom pune accent pe importanța analizei nevoilor zonei noastre.

Formați un cerc cu toți participanții pentru o scurtă discuție despre proiectele TADS. Atunci când ne propunem să facem un proiect un prim pas este Analiza Comunității sau Analiza situației în zona pentru care acționăm – Coridorul Verde al Dunării, Lunca și Delta Dunării. Adresați-le următoarele întrebări:

- De ce credeți că este important să aflăm care sunt nevoile, resurselor, comorile acestei zone pentru a face un proiect TADS?
- De ce credeți că este așa de important să fim dispuși să aflăm, să învățăm despre realitatea zonei?
- Cu ce atitudine ar trebui noi să abordăm zona noastră verde atunci când ne propunem să facem un proiect TADS?

Oferiți-le timp pentru răspunsuri și ridicați nivelul de entuziasm al participanților prin a le menționa că începând de azi au început lucrul la primul lor proiect.

4. INSTRUMENTE DE ANALIZĂ A SITUAȚIEI (20 MINUTE)

Prin această activitate, participanții se vor familiariza cu diferitele modalități de analiză a realității zonei lor. Pe o foaie de flipchart, scrieți întrebarea: **„Care sunt căile prin care putem afla despre nevoile, resursele sau comorile din zona noastră umedă?"** și invitați-i pe participanții la o sesiune de brainstorming. Scrieți contribuțiile lor pe flipchart. După câteva minute, faceți un sumar al ideilor și adăugați și următoarele variante (dacă nu au fost deja menționate de către participanți) - le scrieți pe flipchart:

- **Reflecții și discuții la nivel de club** în care participanții pot să-și împărtășească cunoștințele,
- Observări directe în zonă naturală de interes pentru TADS (turul zonei umede)
- Sondaje, chestionare, întrebări ale membrilor din comunitate
- **Analiza articolelor din mass-media** despre diferitele probleme din această zonă,
- Citirea altor analize făcute de alte organizații,
- Invitarea membrilor comunității pentru a-și expune părerile despre diferitele probleme în timpul unei întâlniri de club **(grup de discuții)**
- **Harta comunității sau harta zonei umede de interes pentru TADS**

Explicați-le că acestea sunt câteva moduri practice de a colecta informații despre comunitate și explicațile pe scurt despre fiecare acolo unde nu știu ei deja ce înseamnă.

Mențiunea facilitatorului:

Mai departe vom avea ocazia de a pregăti un tur al zonei naturale de interes pentru noi. După tur, cu informațiile culese vom face o hartă a zonei care ne va ajuta să decidem care va fi ideea proiectului nostru. Făcând o analiza bună a comunității, deja proiectul nostru are șanse mari de reușită.

5.PREGĂTIRE PENTRU TURUL ZONEI UMDE (50 MINUTE)

Se vor împărți membrii clubului în două sau trei grupe (a câte 6-8 copii).

Nota facilitatorului:

Menționați-le că în aceleași grupe (aproximativ) vor lucra și în întâlnirile următoare când vor construi împreună harta zonei pe baza informațiilor pe care le-au cules în această explorare.

Amintiți-le că acum în culegerea de date din zona naturală urmăresc în special să identifice **comorile naturale ale zonei** sau **provocările** care duc la degradarea zonei naturale.

Înainte de a merge mai departe faceți o trecere în revistă prin tematicele abordate în întâlnirile 4-7: arii protejate, zone umede, beneficii, amenințării, lunca, sturiori, etc. Aceste noi cunoștințe îi vor ajuta să-și centreze căutările pe ceva foarte concret și specific TADS.

Invitați copii să lucreze pe grupe și să pregătească următoarele sarcini:

- Să stabilească traseul pe care merg în zona desemnată din comunitatea lor. (În funcție de situație și liderii pot decide dinainte zona în care doresc să meargă).Parcurgerea traseului nu trebuie să dureze mai mult de 90 de minute. Să puncteze pe harta acest lucru, sau să deseneze o hartă de mână.

- Să-și facă o lista cu 5-8 puncte/elemente de observat (ex: în ce stare este râul –dacă sunt semnalizate obiective pentru turiști, dacă există panouri de informații, unde se află instituțiile abilitate cu protecția zonei, etc).
- Să facă un plan pentru a afla care sunt cunoștințele membrilor din comunitate cu privire la ceea ce urmăresc ei- prin realizarea unui număr de interviuri cu alți membri ai comunității.
- Să-și stabilească rolurile în echipă: cine pune întrebări, cine ia notițe, cine face poze, cine e responsabil de ținerea timpului etc.

După pregătirea planului rugați fiecare grupă să-și prezinte planul și ce doresc să urmărească, iar voi dați feedback pe elemente la care să fie atenți.

Notă de siguranță: *Aveți grijă să planificați o rută care nu este prea periculoasă și cu care toată lumea este de acord.De recomandat ca fiecare echipă să exploreze cam același areal mai mare, să aibă o oră de pornire, de sosire și să fie în permanență însoțiți de un lider de club adult. Depinzând de anotimp, de vreme sau de amplasarea clubului vostru pentru întâlnirile această activitate are un nivel mai mare de provocare. Oricum, efectuând un tur al zonei, îi puteți ajuta în mod practic și distractiv pe membrii clubului să „vadă" cu adevărat zona verde în jurul căreia activează clubul. Această întâlnire ar trebui să se desfășoare în aer liber, este ca o excursie și are nevoie de pregătire – să amintiți membrilor să vină îmbrăcați corespunzător (încălțări sport, haine lejere – potrivite anotimpului/vremii, să vorbiți înainte cu persoanele resurse pe care doriți să le invitați să conducă turul, să aveți acordul părinților).*

Bibliografie:

- Activități adaptate și preluate din Curriculum Green IMPACT, Fundația Noi Orizonturi, 2017 (autor, Maria Butyka).

10. SĂ ACȚIONĂM PENTRU ZONELE UMEDE
Turul Zonei Umede

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

(A) Examina nevoile și problemele zonei umede din apropierea comunității;

(A) Lista și structura valorile, comorile și problemele principale pe care le-au observat în zona lor;

(A) Vor folosi un ghid de observare pe care îl construiesc singuri;

(V) Aprecia și se vor bucura de ceea ce observă prin analiza situației reale din comunitate;

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

Activități	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1. Bun venit și introducere	Prezentare	10 minute	
2. Furtuna	Joc de energizare	10 minute	
3. Turul zonei umede	Turul comunității	60 – 90 minute	*Camere foto/mobile, creioane, hârtie*
4. Evaluare și încheiere		10 minute	*Listă participanți*
	Timpul total estimat: **2 ore - 3 ore**		

1. BUN VENIT ȘI INTRODUCERE (5 MINUTE)

Această întâlnire are loc afară în natură. Prezentați în câteva minute tematica întâlnirii: „Turul zonei noastre naturale". Faceți o introducere în programul acestei întâlniri și continuați întâlnirea cu câteva jocuri de energizare și de creștere a entuziasmului pentru explorarea zonei lor umede.

2. FURTUNĂ. ACESTA ESTE UN JOC DE ENERGIZARE.

Numărul jucătorilor trebuie să fie divizibil cu 4 (3+1). Doi îşi ridică brațele, formează o casă, în casă se află un sturion. Al patrulea copil nu are deocamdată nici un rol. Când animatorul strigă „casă", „sturionii" rămân pe loc, iar cei doi jucători care au format casa se mişcă și construiesc noi case deasupra sturionilor. Singura regulă este: trebuie să-şi schimbe perechea și al patrulea jucător intră în joc. Când animatorul strigă „sturion", casele rămân pe loc, iar sturionii îşi caută noi case. Când animatorul strigă „furtună", toată lumea fuge, se construiesc noi case pentru noi sturioni. Prin alternarea cuvintelor - casă, sturion, furtună - haosul şi buna-voie vor creşte din ce în ce mai mult.

3. TURUL ZONEI (60 – 90 MINUTE)

Fiecare grup va parcurge traseul planificat, iar adulții/ghizi pot completa observațiile copiilor cu povești, explicații suplimentare privind lucrurile observate. Dacă traseul permite, înainte de întoarcere, vă puteți opri cu grupul pentru un joc în aer liber.

Elemente de succes pentru un tur reușit:

- Invitați cu voi specialiști care vă pot explica mai multe despre zonă: floră, fauna, comori, provocări, etc
- Asigurați-vă că toți sunt îmbrăcați corespunzător pentru vremea de afară
- Asigurați-vă că toți copii se simt în siguranța și că întotdeauna un adult va veghea asupra lor
- Ghidați-i atunci când au nevoie de ajutor însă împuternicindu-i pe ei să observe zone și să găsească răspunsuri la întrebările pe care le au.

4. EVALUARE TURULUI (10 MINUTE)

La întoarcere, conduceți o scurtă discuție, folosind câteva întrebări cu scop de închidere a activității de pe teren.

V-a plăcut această activitate? Ce anume? Ați găsit informații relevante? Ați observant lucruri noi pe care nu le-ați observat până acum? V-ați luat notițe despre ce ați observat? Ați făcut fotografii? Dacă da, e foarte bine pentru că aceste informații le țineți bine (nu le pierdeți) pentru că le veți folosi la întâlnirea următoare de club când vom încerca să punem aceste informații și pe hartă zonei. Dacă doriți să aflați mai multe informații, până la următoarea întâlnire puteți să luați un interviu cuiva din comunitate.

Deoarece nu vor arăta rezultatul explorării lor în această întâlnire, pentru a simți totuși recompense muncii lor la sfârșitul întâlnirii puteți să faceți ceva care să puncteze faptul că au făcut încă un pas foarte important. Poate fi:

- O rundă de aplauze pe fiecare echipă
- Să dați câte o bomboană pentru fiecare membru
- Să faceți un joculeț/ cântec care să mobilizeze, motiveze grupul pentru următoarea întâlnire.

Pentru a încuraja reflecția asupra întâlnirii de astăzi, cereți-le participanților să se gândească în liniște la o persoană (nu din club) căreia îi vor povesti despre aspectele pe care le-au descoperi astăzi – un părinte, un prieten . Completați lista de prezență, discutați detaliile administrative și anunțați când și unde va avea loc următoarea întâlnire.

Bibliografie:

- http://romania.panda.org/resurse/publicatii/raportul_planeta_vie/
- Joseph Cornell, Să împărtășim bucura naturii
- Adaptare după Curriculum Green IMPACT, Fundația Noi Orizonturi 2017

SĂ ACȚIONĂM PENTRU ZONELE UMEDE

11. Construcția proiectului TADS în 12 pași

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

(A) Construi o hartă a zonei lor umede ;

(A) Identifica diferite tipuri de valori din zona lor, beneficiile lor, provocările lor, gradul lor de valorizare;

(A) Alege critic trei elemente care pot constitui punct de plecare în proiectele clubului;

(A) Argumentează și i-au decizii structurate;

(A) Descriu care sunt elementele unui proiect și le construiesc pe rând: scop, activități, promovare, timp, buget, învățare;

(A) Construiesc planificarea în timp a proiectului;

(A) Stabilească rolurile și responsabilități generale în proiect;

(A) Identifică obiectivele lor de învățare în proiect;

(V) Manifestă încredere în forțele proprii în conceperea unui proiect TADS;

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

	Activități	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	Introducere	joc	10 minute	
2.	Harta Zonei Umede	Lucru pe grupe	45 minute	*Scotch, postituri, markere, pixuri*
3.	Alegerea celor trei idei de start	Lucru pe grupe	20 minute	*Foi colorate, markere, scotch*
4.	Alegerea ideii primului proiect TADS	Vot	20 minute	*Foi colorate, foi flipchart, markere, scotch, postituri*
5.	Povestea proiectului nostru	Povestire, prezentare	10 minute	*Foi colorate, foi flipchart, markere, scotch, postituri*
6.	Scopul proiectului	Lucru pe grupe		*Foi colorate, foi flipchart, markere, scotch, postituri*
7.	Rezultatele proiectului	Lucru pe grupe	20 minute	*Foi colorate, foi flipchart, markere, scotch, postituri*
8.	Aventurile proiectului	Lucru pe grupe	35 minute	*Foi colorate, foi flipchart, markere, scotch, postituri*
9.	Cine să afle de proiectul nostru	Discuție facilitată	15 minute	*Foi colorate, foi flipchart, markere, scotch, postituri*
10.	Timpul și bugetul	Discuție facilitată	15 minute	*Foi colorate, foi flipchart, markere, scotch, postituri*
11.	Roluri și responsabilități		20 minute	*Foi colorate, foi flipchart, markere, scotch, postituri*
12.	Învățarea în TADS	Lucru individual	20 minute	
13.	Evaluare și încheiere		5 minute	
			Timpul total estimat: **4 ore și 15 minute**	

NOTĂ:

- Această întâlnire se recomandă a se realiza pe parcursul a 4- 5 ore de activitate (cu pauze incluse) într-o zi de weekend pentru a avea continuitate în procesul de construcție a proiectului. În situația în care nu este posibil se pot împărți activitățile în două întâlniri consecutive de câte două ore.

1. INTRODUCERE (10 MINUTE)

Explicați participanților că în întâlnirea de azi urmează să facă împreună o hartă comună a zonei lor umede pe baza informațiilor culese în tur.

Începeți întâlnirea cu o activitate de energizare și orientare în spațiu.

Rugați-i să-și imagineze spațiul de pe podea ca fiind harta zonei lor care include și comunitatea lor - delimitați un spațiu anume în care să încapă tot grupul și să fie suficient pentru mișcare. Asezați pe spațiul hărții un element care să reprezinte un obiectiv central din comunitate (primăria, o biserica, sau orice doriți- acesta este punctul de referință pentru joc). Anunțați-i că o se le adresați mai multe întrebări și că îi invitați să se poziționeze rapid pe "hartă„ în funcție de răspuns.

- Asezați-vă de la Est la Vest pe hartă în funcție vârsta voastră (la Est cei mai mici, la Vest cei la mari). (verificați așezarea)
- Așezați-vă pe hartă în funcție de zonele din comunitate în care locuiți (cartiere, străzi, etc. (alegeți 2-3 persoane care să spună unde s-au așezat și verificați poziționările tuturor)
- Asezați-vă pe hartă la locul vostru preferat din comunitate sau zona voastră umedă. (alegeți 2-3 persoane care să spună tuturor care este locul preferat)

2. HARTA ZONEI UMEDE (45 MINUTE)

Delimitați pe podea într-un spațiu de 3/3 m o hartă a zonei lor umede, dar și comunitatea lor locală în relație cu aceasta. Oferiți participanților multe posti-turi, scotch de hârtie și carioci colorate. Stabiliți dinainte care este Nordul și care este Sudul. Împarțiți harta în patru zone și dați zece minute grupelor pentru a se orienta pe hartă. Fiecare grupă trebuie să reprezinte pe podea elementele zonelor umede (valori sau comori naturale sau provocări le care le-au observat în zona lor umedă). În aceste valori sau provocări pot să fie incluse și cele ce țin de serviciile eco-sistemice (culturale, de furnizare, de reglare).

Puteți oferi postituri de culori diferite pentru valori/ comori și ale culori pentru provocări la nivelul zonelor umede și ale comunității în relație cu serviciile eco-sistemice ale zonelor umede.

De exemplu:

- **Valoare sau comoară a zonei umede**: acces la multe plante medicinale (post-it verde).
- **Provocare în relație cu zona umedă**: foarte puțini turiști care cunosc zona sau prea mulți turiști care vizitează inadecvat zona (posti-it portocaliu).

Așadar, vor trebuie să folosească scoth-ul și postiturile și să aranjeze vizual pe hartă valorile și provocările zonelor umede. Dacă unele dintre ele nu le pot poziționa fizic pe harta, ci doar ca și concept, delimitați un alt spațiu pe podea în care le pot așeza.

După timpul de lucru rugați fiecare grupă să vină și să prezinte ceea ce au observat. Dacă ceilalți participanți au completări în legături cu cele prezentate, pot să aducă completări. Dacă facilitatorul are completări poate să adauge.

O idee bună ar fi să aveți invitat și un expert de mediu din zonă care poate să confirme sau să infirme anumite informații pe care le-ați aflat.

Pe măsură ce prezentă informațiilor de pe hartă facilitați următorul proces. Luați pe rând fiecare element prezentat și ajutați participanții să decidă dacă acel element se poate transforma într-o idee de proiect. Cum? Adresați următoarele întrebări!

- **Pentru valori/ comori întrebați**: *Ce știți despre ea? Este suficient de cunoscută, apreciată, conservată, valorizată? Credeți că se poate face ceva pentru a o valorifica mai mult? Cum ar ajuta acest lucru?* Dacă răspunsul este în general da, atunci aceasta poate deveni o idee de proiect.
- **Pentru provocări întrebați**: *Ce efecte aduc aceste provocări? Este ceva ce am putea face noi pentru a diminua efectele sau a preveni?* Dacă răspunsul este în general da, atunci aceasta poate deveni o idee de proiect.

Cele care au primit raspunsul Da, vor fi semnalizate de facilitator cu un semn (o bulina sau un bifat cu un marker de o altă culoare). Acest lucru trebuie să fie vizibil pentru etapa următoare.

La final aveți o listă cu potențiale idei de proiecte sau elementele de intervenție pentru un proiect TADS.

3. ALEGEREA CELOR TREI IDEI DE START (20 MINUTE)

Participanții vor reveni în jurul hărții și vor mai face o trecere în revistă a elementelor pentru care au spus Da- ca potențială idee de proiect.

Oferiți fiecărui participant trei post-uri și spuneți-le că au trei minute să aleagă în care din aceste idei de proiecte le-ar place să se implice ei personal, din care cred că ar învăța cel mai mult, din care cred ei că ar ieși cei mai câștigați sau care proiect ar aduce o schimbare vizibilă și importantă pentru zona lor umedă.

Menționați că pot să ofere toate voturile (postiturile) pentru o singură idee sau pentru trei idei diferite. Înainte de a poziționa postitul în dreptul unei idei rugați-i să-și scrie numele pe el.

La final numărați voturile și scrieți pe un flipchart primele 3 idee câștigătoare conform clasamentului.

4. ALEGEREA IDEEI PRIMULUI PROIECT TADS (20 MINUTE)

Se vor prezenta cele trei idei alese și se va menționa ca grupul va trebui să decidă doar o idee de proiect pe care le-ar place să lucreze.

Pas 1 (*brainstorming*):Pentru a ușura procesul, înainte de luarea deciziilor, faceți un scurt brainstorming de idei creative care s-ar putea implementa într-un proiect pe fiecare din cele trei tematici.

Scrieți fiecare din cele trei idei pe mijlocului unei foi de flipchart și lăsați participanții să arunce cu idei fără a le opri. După ce s-au scris mai multe idei creative pentru fiecare tematică în parte, puteți începe procesul de votare de argumentare și votare de mai jos.

Pas 2 (*argumentare*): Se vor aloca înca 10 minute timp în care oricare membru al grupului poate să aducă argumente pro pentru o anumite idee de proiect. Scopul argumentării nu este de a stimula o competiție, ci pentru a ajuta restul participanților să decidă individual spre care idee de proiect doresc să meargă mai mult.

Pas 3 (*vot final*): După argumentare, mai oferiți un singur postit de vot pentru fiecare participant și fiecare participant va mai vota încă odată ideea de proiect spre care inclină în funcție de motivație, interes, entuziasm, efectele proiectului.

La final, se vor mai număra încă odată voturile și se va decide ideea câștigătoare. În cazul în care este egal se mai face încă odată o tură de argumentare. Aplaudați încă odată procesul și rezultatul la care au ajuns.

5. POVESTEA PROIECTULUI NOSTRU (10 MINUTE)

Prin această activitate participanții vor deveni familiari cu elementele unui proiect.

Mențiunea facilitatorului:

Orice proiect este o poveste frumoasă, iar astăzi noi am început deja să scriem propria poveste. Orice poveste a unui proiect este compusă din mai multe personaje, elemente sau pași. Haideți să aflăm care este povestea.

Facilitatorul poate citi povestea de mai jos:

Cetățenii *din* ***apropierea Zonei Umede x****! Ați găsit în zona voastră o* ***comoară*** *pe care vreți să o valorificați, să o promovați și să o lăsați ca* ***moștenire****. Pentru a duce la îndeplinire această misiune veți primi* ***un săculeț cu galbeni*** *și* ***un ceas*** *care va ține timpul în loc pentru 3-5 luni timp. Împreună veți porni în această* ***aventură palpitantă****. Pe parcursul aventurilor voastre veți căpăta niște* ***superputeri****. Ca să le puteți folosi, va trebui să anticipați, să descoperiți, să presupuneți care pot fi aceste* ***superputeri*** *și la final să evaluați dacă le-ați folosit în timpul aventurii. În aventura voastră vă veți folosi de niște* ***mesageri*** *care au puterea de a da mesajele voastre mai departe, de a conecta oamenii, de a aduce idei sau contribuții. Dar puteți întâlni și* ***unicorni*** *care au puterea de a vă susține în activități concrete, vă pot aduce mai multi galbeni, resurse, timp sau sprijin. Această aventura a voastră se numește* ***PROIECTUL TADS****! Înainte de a porni în aventură este important să ne imaginăm cum va fi povestea proiectului nostru și să o scriem.*

Explicați mai jos că fiecare element al poveștii înseamnă un element care trebuie scris în această poveste (adică formularul de proiect).

- **Ideea poveștii** = scopul proiectului nostru.
- **Eroii poveștii** = Membrii clubului TADS
- **Superputerile eroilor** = Învățarea- Ce ne propuneți să învățăm în timpul realizării proiectului și ce vom reuși să învățam?
- **Zona umedă** = În folosul cui vom face proiectul?(În ce fel servește proiectul comunitatea, cine va beneficia de el - categorii de persoane, număr de persoane);
- **Galbenii** = Bugetul proiectului-Cât costă proiectul nostru?
- **Ceasul** = Timpul. Când va fi realizat proiectul nostru?
- **Aventura** = Cum? Ce acțivități/acțiuni avem de făcut pentru a ajunge la rezultatele proiectului ?)
- **Mesagerii** = Ambasadorii din proiectul nostru.
- **Unicornii** = Partenerii și sponsorii care se vor implica în proiectul nostru.
- **Comoara** = Rezultatele proiectului- Ce o să rămână în urma acțiunilor noastre?

Noi vom lua fiecare personaj și element din poveste și vom încerca să îl identificăm, să îl construim, să îl integram în povestea noastră.

6. SCOPUL (IDEA) PROIECTULUI (20 MINUTE)

Scopul activității este de a ajuta participanți să identifice care este scopul proiectului TADS.

Facilitarea activității:

Menționați participanților că ar ar fi bine ca ceea ce doresc să se întâmple cu comoara lor (din zona lor umedă) să o exprime printr-o singură frază pe care oricine ar putea să o înțeleagă (chiar și bunica). În formularea ideii/scopului va trebui să se regăsească și comoara lor.

Rugați participanții să încerce în grupe de câte 4-5 persoane formularea acestei fraze care va reprezenta scopul proiectului. Scrieți frazele pe flipchart la Important e să fie citeț, clar și simplu de înțeles. Stabiliți împreună cu grupul care frază este cea mai simplă, clară și explicită.

7. REZULTATELE PROIECTULUI (15 MINUTE)

Scopul activității este de a ajuta participanții să identifice care sunt rezultatele așteptate ale proiectului.

Desenați pe un singur flipchart simbolul comorii. Amintiți care este comoara în jurul căreia se face proiectul, mai amintiți încă odată ideile crețe care au ieșit la ultima întâlnire și rugați să se gândească la aceste întrebări:

- Ce o să rămână în urma aventurilor acestui proiect?
- Cum vreți să vedeți comora după proiect?
- Ce să fie schimbat la comoară ea, în jurul ei?

Facilitarea activității:

Puteți să scrieți întrebările pe flipchart sub desen că să le fie mai ușor să rețină întrebările. Pentru a vă asigura că toată lumea se implică pentru a răspunde la aceste întrebări, rugați participanții să discute în grupe de câte doi și să scrie răspunsurile pe câte un post-it. Oferiți 4-5 minute pentru asta, dupa care rugați-i să împărtășească în grupe ce au scris pe postit și să vină să le explice lipindu-le pe desen. După ce s-au lipit toate posturile de față cu ei, încercați să le grupați pe categorii și să validați cu ei care din aceste rezultate ar vrea să rămână și care ar fi realiste de atins în 3-4 luni. Menționați că veți mai reveni la aceste rezultate și că e posibil ca pe măsură ce înaintăm în aventura imaginării proiectului nostru să se mai schimbe, să se mai ajusteze - menționați că asta e normal în proces.

8. ACTIVITĂȚILE PROIECULUI (35 MINUTE)

Scopul este de a descrie ce tipuri de activități se pot face într-un proiect și de a construi activitățile în proiect.

Pregătirea activității:

Înainte de începerea activității pregătiți pe niște bucăți de hârtie o serie de elemente care ne vom ajuta în a realiza planificare acestor activități. Aceste sunt :

- Aventurile=activitățile
- Lunile (cu delimitare pe săptămâni)
- Erou responsabil
- Erou ajutător

Activitățile au fost împărțite în 4 calupuri mari ca să-i ajute pe ei să gândească proiectul structurat și să vadă interdependențele între activități. Astfel avem:

- **Aventuri/activități principale** = activitățile cheie, fără de care nu avem proiectul.
- **Aventuri/activități cu mesageri șu unicorni** = de căutare de parteneri sau sponsori.
- **Aventuri de început/pregătitoare** = toți pașii pe care trebui să-i facem că să reușim activitățile principale și cele cu mesageri și unicorni.
- **Aventuri de promovare** = activități de promovare/vizibilitate.
- **Aventuri/cu superputerile eroilor** = activitatea de planificare a învățării, de reflecție și autoevaluare.

Prezentați-le cele 5 categorii și ce ar putea să însemne fiecare, și începeți prin a pune întrebările de facilitare de mai jos din care să reiasă activitățile. Este important ca titlurile activitățile să fie trecute pe niște carduri colorate vizibile (jumătate de foaie A4) de pe care se poate citi ușor și care se pot lipi și dezlipi ușor și mutate pe perete.

Pas 1: Care sunt activitățile principale din proiect? Cele mai mari, cele centrale, fără de care povestea proiectului nostru nu ar exista?

Reamintiți-le de ideile crețe care au fost listate la întâlnirea trecută- treceți prin ele, mai dați timp pentru a veni și cu ale idei. Decideți cu grupul care din acestea vor rămâne activitățile principale- pe care e realist să le facă. Adunați ideile principale selectatate și trecețile la **Aventuri principale** unele sub celelalte! De recomandat să nu fie mai multe de 2, maxim 3-4. Timp avut la dispoziție 10- 15 minute. În situația în care au nevoie de ajutor veniți cu contribuții.

Pas 2: Ca să puteți să realizați fiecare activitate principală (și le luați pe rând) cine ar putea să fie mesagerii sau unicornii (parteneri și sponsori care să vă ajute sau să contribuie la realizarea lor?

Se trece fiecare mesager și unicorn și activitate legată de fiecare pe un card (jumătate de foaie A4 sau mai mică) care se va lipi sub activitățe corespondente.

Pas 3: Ce activități pregătitoare ar trebui să facem înainte de activitățile principale și cele cu mesageri și unicorni? Treceți toate ideile pe carduri/foi și le așezați acolo. Timp alocat 10-15 minute! Amintiți în permanență că e important să fie realiști și creativi. Oferiți ajutor aici dacă nu au nici un pic de experiență: activități de documentare, întâlniri cu instituții de mediu, realizare de scrisoare de donație, realizare întâlnire cu părinți care ar putea să ajute, realizarea unui filmuleț de investigație, etc (în funcție de proiect).

9. CINE SĂ AFLE DE PROIECTUL NOSTRU? (15 MINUTE)

În urma aceste activități participanții vor stabili activitățile de promovare a proiectului.

Facilitarea activității:

Întrebați participanții:

- De ce cred ei că ar fi important ca și alții să afle de rezultatele proiectului lor? În ce fel asta ar ajuta?
- Cine cred ei că ar trebui să afle despre rezultatele proiectului?

Treceți pe flipchart răspunsurile lor. Mai departe, faceți pe flipchart un ciorchine prin care să-i invitați să se gândească la idei cât mai creative de promovare a proiectului lor, dar încercând să fie cât mai VERZI (adică fără să consume prea multă hârtie, resurse etc.):

După listarea mai multor modalități creative de promovare a proiectului invitați participanții să decidă acele modalități care sunt mai potrivite pentru grupului lor pe baza următoarelor criterii:

- Există în echipă lor niște membri care au competențe în realizarea unor astfel de instrumente?
- Doresc să se provoace să învețe să folosească ei astfel de instrumente de comunicare?
- Cât este de realist și potrivit pentru proiect să folosească această modalitate de promovare/comunica-re și pentru ce momente din proiect- înainte activităților principale, în timpul lor, după finalizarea lor?

După ce au luat deciziile în grup pe partea de metode de promovare a rezultatelor proiectului se trece la finalizarea Gantt-ului de activități al proiectului.

10. TIMPUL ȘI BUGETUL (15 MINUTE)

Pregătirea activității:

Pentru a asigura o facilitare mai ușoară a activității, finalizați planul Gantt al activităților pe un tabel vizibil pe perete (pe 2-3 foi de flipchart). Elementele pe care ar trebui să le conțină un plan Gantt sunt:

- Activitățile (pregătitoare, cu parteneri și sponsori, principale, de comunicare, de învățare)
- Timpul pe săptămâni/luni
- Costul în bani sau materiale pentru fiecare activitate
- Eroi responsabili și eroi ajutători.

Prezentați fiecare activitate în parte încă o dată - pornind de la cele principale, mergând către cele cu parteneri, cele pregătitoare și în final cele de comunicare. Aceasta se face doar cu scopul de la aminti parti-cipanților încă odată care este firul roșu al proiectului.

Pentru fiecare activiate în parte - în ordinea de mai sus hotărâți cu grupul:

- Când este realist să se întâmple? - *și hașurați cu ei data de finalizare a activității, dar și perioadele de pregătire.*
- Dacă presupune vreun cost sub formă de bani sau sub formă materiale și dacă da treceți o sumă/can-titățile estimate în tabel.
- Dacă suma poate fi acoperită din alte surse (membri, parteneri sau sponsori - *treceți într-o altă culoare locul din care poate fi acoperit acest cost și în ce valoare estimativă*).
- La final estimați care ar fi un buget orientativ al proiectului.

11. ROLURI ȘI RESPONSABILITĂȚI (20 MINUTE)

Explicați participanților diferența între Erou responsabil și Erou ajutător. Cel responsabil este cel care își asumă responsabilitatea principală pentru realizarea activității respective. El nu lucrează singur, dar este ca un fel de coordonator al realizării activității respective. Eroii ajutători contribuie la realizarea activității cu alte roluri sau responsabilități la fel de importante, dar nu coordonează neapărat activitatea, ci sunt coordonați de eroii responsabili. Ambele roluri aduc beneficii celor pe care și le vor lua.

Menționați-le că în etapa următoare vor decide (doar orientativ) cine ce roluri vor să-și asume și ce responsabilități ar putea să-și asume în proiect. Dați-le timp 3 minute să se mai uite individual încă odată pe Planificarea Gantt la activități și timpul în care trebuie făcute și bugetul cu catre trebuie să lucreze și să-și noteze pe un post-it ce roluri vor să-și asume bazându-se pe următoarele criterii atunci când aleg rolurile:

- Își pot asuma un anumit rol pentru că nu știu sau nu se pricep prea bine la activitatea respectivă dar îl aleg tocmai fiindcă vor să învețe mai multe despre experiență.
- Își pot asuma un anumit rol tocmai pentru că simt că au ceva abilități pe activitatea respectivă, și ar putea să o ducă la bun sfârșit cu bine.

După timpul de gândire, treceți prin fiecare activitate și alocați nume la roluri. Dacă sunt mai mult persoane care s-au propus ca responsabili pe o anumită activitate menționați-le că vor avea timp să reflecteze, și la următoare întâlnire vor decide rolurile.

Mențiunea facilitatorului:

Aici depinde foarte mult de abilitatea facilitatorului de a încuraja luarea de roluri pentru cât mai mulți membri, înțelegerea clară a asumării acestora, împuternicirea și a celor care par să nu-și asume roluri, sau temperarea celor care își asumă mai multe roluri și nu dau spațiu de explorare și învățare și pentru alții.

12. ÎNVĂȚAREA ÎN TADS (20 MINUTE)

Scopul acestei activități este de a ghida participanții în stabilirea obiectivelor lor de învățare prin implicare în proiect.

Pregătirea activității:

Explicați pe un flipchart ce înseamnă **superputere** în contextul învățării în TADS: Cunoștințe (a ști), Abilități (a face), Atitudini (a fi). Desenați un flipchart(sau pe foi A4) cu aceste elemente ale conceptului de competență și dați câteva exemple pe care le verificați cu ei.

Facilitarea activității:

Împărțiți participanților mai multe postituri și rugați-i ca timp de 5 minute să se gândească ce ar dori ei să învețe nou, sau să îmbunătățească/dezvolte la nivel de cunoștințe, abilități sau atitudini pe care deja le au la un anumit nivel pe parcursul implementării proiectului. Pentru a le fi mai ușoară și mai specifică sarcina, învitați-i să se uite la planul Gantt și la rolurile de eroi responsabili sau ajutători pe care și le-au luat în proiect.

Pentru fiecare rol și activitate rugați-i să se gândească ce vor învăța, fixa, exersa ei la nivel de cunoștinte, abilități sau atitudini implicându-se în rolurile pe care și le-au propus deocamdată. Fiecare superputere indiferent că este cunoștintă, abilitate sau atitudine rugaț-i să o scrie pe câte un post-it și pe post-it să-și scrie și numele complet.

La final rugați participanții să împărtășească în grup și să pună toate postiturile într-o punguță și liderul va reveni la ele la finalizarea proiectului.

La final menționați că până data viitoare:

- Responsabilul de scrierea proiectului trebuie să pună deja informații adunate în formularul de proiect
- Că trebuie să se gândească la ceea ce au lucrat și să vadă dacă mai au idei
- Și din activitățile pe care le-au identificat până acum, să se gândească în care ar putea să-și ia numite responsabilități din care pot să învețe ceva concret.

13. EVALUARE ȘI ÎNCHEIERE **(5 MINUTE)**

Luați feedback de la participanți despre cum a fost să lucreze împreună la proiect și ce anume simt față de rezultatele la care au ajuns până în acest moment. Menționați că începând cu întâlnirea următoare vor începe deja să lucreze la implementarea proiectului.

Completați lista de prezență, discutați detaliile administrative și anunțați când și unde va avea loc următoarea întâlnire.

Bibliografie:

- Activități adaptate și preluate din Curriculum Green IMPACT, Fundația Noi Orizonturi, 2017 (autor, Maria Butyka)

SĂ ACȚIONĂM PENTRU ZONELE UMEDE

14. Evaluarea și sărbătorirea activității clubului

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilităţi, atitudini/valori)

(V) Manifesta interesul de a reflecta cu privire la impactul proiectului clubului asupra mediului, comunității, asupra sinelui;

(A) Identifica cunoștințele, abilitățile și atitudinile dobândite și exersate în cadrul clubului TADS;

(V) Demonstrează recunostință și apreciere față de cele dobândite și exersate în cadrul clubului;

PLANUL DE ACTIVITĂȚI

	Activităţi	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	**Introducere, obiective, agenda**	**Prezentare**	**5 minute**	*Suport vizual (flipchart, tablă, hârtie, etc.) funcție de resursele avute la dispoziție*
2.	**Imagini despre noi**	**Exercițiu de asociere (teatru imagine)**	**25 minute**	
3.	**Harta experiențelor**	**Exercițiu de reflecție**	**50 minute**	*Foi flipchart, markere, Anexa 1*
4.	**Competențele mele acum**	**Moment solo**	**20 minute**	*Copii Anexa_2_Competențe_Club*
5.	**Cercul feedback-ului personal**	**Exercițiu**	**20 minute**	
6.	**Înmânarea diplomelor**		**10 minute**	
7.	**Pașii următori**	**Prezentare**	**5 minute**	*Fișă prezență*
		Timpul total estimat: **2 ore și 30 minute**		

NOTĂ:

- Recomandăm ca această activitate să se întâmple afară în natură. Dacă vremea nu permite atunci puteți să o adaptați pentru interior.

1.INTRODUCEREA, OBIECTIVELE ȘI AGENDA ÎNTÂLNIRII

(5 MINUTE)

Facilitatorul va prezenta care sunt obiectivele întâlnirii, ce tipuri de activități vor face în întâlnire (fără a intra în detaliu), și care este durata întâlnirii. Scopul introducerii este de a le stârni curiozitatea și de a le seta așteptările de la întâlnire.

Mențiunea facilitatorului (MF)

- *Această întâlnire este importantă, deoarece fiecare membru al clubului nostru poate să reflecteze asupra calității activităților realizate până la momentul respectiv, să observe ce impact a produs aceste activități asupra sa și asupra naturii și să sărbătorească rezultatele atinse.*
- *Această întâlnire este importantă, deoarece clubul poate decide care ar putea să fie viitorul clubului din perspectiva nevoilor de a se dezvolta la nivel personal ,tinând cont şi de nevoile identificate pe problematica naturii din zona noastră.*

2. IMAGINI DESPRE NOI

(25 MINUTE)

Scopul acestei activități este de a introduce participanți în starea de reflecție, evaluare, dar activitatea are și scopul de a dinamiza grupul. Găsiți un loc în natură în care participanții se pot mișca cu ușurință și chiar pot sta jos pe iarbă.

La un start al facilitatorului participanții se vor plimba prin spațiu aleator, fără să vorbească între ei, ci doar făcând contact vizual și încercând să ocupe cât mai mult spațiu. În timp ce se plimbă la intrevale de timp (30 secunde) facilitatorul va spune: *grupuri de câte 4 (un număr) sau oricare alt număr.* În funcție de numărul pe care îl aud participanții se vor așeza repede în grupuri mici de câte 4. După ce s-au așezat în grupuri, facilitatorul va spune un cuvât sau o expresie care are legătură cu experiența lor de club, cu povestea lor de club sau cu ceva ce au învățat în cadrul clubului până acum de exemplu: *zonă umedă, proiect, arie protejată, provocare, succes, distracție, echipă, comunicare, natură, dezvoltare durabilă, petiție, buget, promovare, sturioni etc.*

Pentru fiecare cuvânt pe care îl spune facilitatorul grupurile formate vor trebui să facă instant - în 10 secunde o imagine statuară care să reprezinte cuvâtul spus astfel încât să fie implicat fiecare membru al echipei. Facilitatorul va spune cu voce tare secundele (10, 9, 8, 7, 6...) astfel încât, fiecare grup să știe cât timp mai are până la finalizarea imaginii statuare. Imagine statuară înseamnă că ei vor trebui să-și poziționee corpurile și mimica într-o statuie de grup, fără să se miște, fără să vorbească și să rămână așa nemișcați timp de 30 de secunde. Doar un membru al echipei nu va face parte din statuie, ci el va trebui să explice statuia către celelalte grupe în maxim 20 de secunde. După fiecare grupare și fiecare cuvânt transformat în imagine statuară, se face o tură de grupe și câte un membru va explica imaginea statuară. După fiecare tură, la un semn la facilitatorul participanții vor începe iarăși să se miște prin spațiu, facilitatorul iarăși va anunța un număr pentru grupare și va spune un cuvânt. Se face același proces în funcție de câte cuvinte sunt propuse. Recomandăm un număr de maxim 5 cuvinte relevante.

3. HARTA EXPERIENȚELOR

(40-50 MNINUTE)

Scopul acestei activități este de a-i stimula pe participați să-și amintească ce au făcut la club până în acest moment. Acestă reflecție este importantă pentru a putea trece mai departe la identificare lecțiilor învățate. *Un alt scop al acestui instrument este de a stimula reflecția asupra proiectului trecând participanții într-un mod creativ prin cele trei etape ale debrifiefingului (procesării): analiză, generalizare&interpretare și transfer&aplicare.*

Instrumentul poate folosi atât pentru reflecție individuală, dar mai ales pentru reflecție în grup după implementarea unui proiect sau după participarea la o experiență de învățare mai complexă.

Pregătirea activității:

După finalizarea experienței (proiectului) se va specificați participanților că veți trece în etapa în care ne vom uita la experiența comună trăită și o vom analiza folosind o hartă a experienței comune. Împărțiți participanții în trei sau maxim patru grupe.

Pe un flipchart desenați o **Harta Experiențelor clubului** pentru a fi la vedere pentru toată lumea. Dacă nu aveți talent la desen, doar scrieți voi pe un flipchart zonele din hartă (din anexa de mai jos). Fiecare grup

va primi o foaie de flipchart, markere și postituri și vor găsi un loc în natură unde să se așeze. Facilitatorul va prezenta harta și exemple cu denumirile zonelor de pe hartă pentru a explica înțelegerea și posibila interpretare a acestora.

Participanții vor fi invitați să analizeze în calitate de grup experiența trăită și, folosind zonele de pe hartă să realizeze un traseu al zonelor experienței de grup așa cum le-au **văzut, auzit, simțit, trăit, interpretat și concluzionat.**

Dezbătând în grupuri mici, ei vor începe să rememoreze ceea au trăit până acum implicându-se în proiect, și pe baza a ceea ce își amintesc că au trăit, trasează pe flipchart un traseu, o hartă a zonele care corespunde interpretării experienței lor.

De exemplu: dacă simt în calitate de grup că în proiect prima dată au trecut prin Furtuna Emoțiilor, vor scrie pe flipchartul lor (1)Furtuna Emoțiilor. Dacă după Furtuna Emoțiilor au trecut prin Urcușul Obositor vor scrie pe flipchartul lor cifra (2) și numele zonei și tot așa mai departe. Pot alege să scrie direct pe flipchartul lor sau să scrie pe posturile pe care să le poziționeze ulterior pe flipchart/hartă.

Din cele 28 de simboluri vor alege doar pe acelea care au fost relevante pentru experiența proiectului lor - nu trebuie să le folosească pe toate. Acestea vor desemna ordinea experiențelor prin care au trecut. Printr-o zonă pot să treacă de mai mult multe ori. Și în momentul 7 și în momentul 12 de exemplu.

Invitați-i ca atunci când aleg să scrie o anumită zonă din hartă pe flipchartul lor, trebuie să descrie/argumenteze în grup de ce au ales-o, ce înseamnă pentru ei și ce asocieri fac între denumirea zonei și modul cum au perceput ei acel moment din experiența trăită.

Treceți pe la grupe pentru a vă asigura că au fost înțelese regulile și oferiți suport prin facilitarea de întrebări. Mai jos (în anexa), sunt o serie de întrebări pe care facilitatorul le poate adresa pentru a adânci discuțiile la grupe. La final, fiecare grupă va fi invitată să-și prezinte harta argumentând fiecare punct de pe hartă pe baza discuțiile pe care le-au purtat în grup.

Luați-vă notițe discret pentru a putea identifica asemănările, deosebirile, elementele cele mai relevente care au ieșit de la fiecare grup în parte.

Timpul de lucru poate fi între 20-40 de minute în funcție de mărimea grupului și de gradul de complexitate a experienței pe care o procesează. Timpul de împărtășire pe grupe poate să fie de 5-10 minute/grup în funcție de complexitatea activității și nivelul de profunzime în reflecție al grupului.

Nota facilitatorului:

Pentru a vă asigura că s-a făcut Reflecție, Generalizare și Transfer într-un mod cât mai profund sau eficient, când fiecare grup lucrează sau prezintă harta, adresați întrebări grupului (cele din anexă) pentru a-i ajuta să reflecteze cu privire la ceea ce au simțit, învățat/descoperit/concluzionat, transferat în urma experienței.

4. COMPETENȚELE MELE ACUM (20 MINUTE)

Prin această activitate participanții vor identifica care sunt competențele pe care au reușit să și le dezvolte până acum în cadrul clubului.

Fiecare membru va primi o copie a competențelor care se pot obține în urma implicării în club (*vezi Anexa__2_Competențe_Club*). Cu foaia în față, vor trebui să le citească cu atenție şi să se gândească care dintre cunoştințele abilitățile sau atitudinile/valorile descrise au fost exersate de ei după participarea în club și după implementarea acestui proiect.

Fiecare participant îşi va lua 10-15 minute singuri în sală sau afară şi, în linişte, se va gândi la el şi la ce competențe (cunoştințe, abilități, atitudini) a obținut în urma participării la club și mai ales în urma implementării proiectului lor. Facilitatorii se vor asigura că sarcina a fost înțeleasă bine şi se va explica seriozitatea acestei sarcini şi importanța ei.

Facilitatorul poate desena pe o foaie de flipchart un tabel pentru a-i ghida pe membrii clubului atunci când se gândesc la competențele dobândite (vezi exemplul de mai jos). De asemenea, este forte important să se întrebe membrii clubului dacă pot să facă diferența *între cunoştințe (ce ştiu), abilități (ce pot face cu ce ştiu) şi atitudini/valori (ce sau cum sunt /devin).*

COMPETENȚELE MELE DUPĂ IMPLICAREA ÎN CLUB ȘI ÎN PROIECT

Cunoștințe (a ști) *Acum am cunoștințe despre...*	**Abilități (a face)** *Acum am abilitatea de a...*	**Valori /atitudini (a fi)** *Acum sunt mai...*
despre ce înseamnă arie protejată	de a identifica o problema în zona umedă	sunt mai respectuoasă cu membrii comunității mele
despre elementele unui proiect	de a planifica activități în cadrul proiectului	sunt mai atentă la nevoile celorlalți
despre efectele inundațiilor	de a planifica elementele unui proiect	sunt mai răbdătoare și mai perseverent(ă) când....

După ce fiecare membru s-a gândit în detaliu la competențele pe care le-a dobândit, grupul se va întoarce în cercul mare si cei care doresc să împărtăşească ce au învățat sunt invitați să prezinte. Este important să mențineți o atmosferă decentă şi respectuoasă în grup pentru că este o activitate cu încărcătură emoțională pentru unii membri. De asemenea, e bine să vă asigurați că după ce fiecare membru a împărtăşit ce a învățat să i se mulțumească. Dacă cineva nu simte nevoia să împărtăşească nimic nu trebuie forțat. Foile printate cu competențele clubului vor rămâne la membrii pentru activitatea următoare.

În întâlnire 11 de club s-a realizat activitatea Scrisoare către Mine (planul personal de învățare). Scrisoarea va fi adusă la activitatea de club și oferită membrilor care sunt încă activi după încheierea acestui prim proiect. După oferirea scrisorilor se va oferi timp (10 minute) ca aceștia să citească scrisorile și să observe dacă și-au atins acele obiective pe care și le propuseseră pentru toată perioada proiectului, sau dacă au reușit chiar să atingă mai mult din ceea ce și-au propus. Se vor împărtăși concluziile în echipa- pentru cine dorește să facă asta.

Dacă unii membrii prezenți sunt participanți care nu au fost la întâlnirea în care și-au făcut planul personal de învățare, aceștia vor încerca numai să-și amintească dacă atunci când au intrat în club îți doreau să învețe ceva anume și să se raporteze la acele lucruri.

5. CERCUL FEEDBACK-ULUI PERSONAL (30 MINUTE)

Prin această activitate ne propunem ca participanții să-și ofere feedback unul celuilalt punând mai ales accent pe aspectele pozitive. Membrii clubului se vor împărți în două grupe după care care se vor aşeza sub forma a două cercuri concentrice (un cerc înăuntru, un cerc în exteriorul primului). Cercul din interior va sta cu fața în afara cercului, iar cercul din exterior va sta cu fața în interiorul cercului. La un start al facilitatorului, cei care sunt față în față vor trebui să îşi ofere unul altuia un feedback constructiv de genul:

1. Două mere si o ceapă: adică fiecare îi va spune celui din fața sa două calități pe care crede el că le are şi crede că le-a manifestat până acum şi ceva ce ar putea să îşi îmbunătățească.

De exemplu: Ana, cred că eşti organizată, eşti zâmbitoare şi ne ajută când muncim la proiect, dar cred că ai putea să te implici un pic mai mult. Regula: persoana care primeşte feedback trebuie să spună mulțumesc, după care dă şi ea feedback persoanei din fața ei. Nu se mai adaugă nimic şi nu se justifică nimic celui care a dat feedback-ul.

2. La un semn al liderului cercul din afară va trebui să se rotească spre dreapta până ajunge în fața altcuiva, iar cercul interior rămâne pe loc. Cei care au ajuns față în față vor trebui să respecte aceeaşi procedură.

3. Se va continua aşa de mai mult ori, astfel încât,cât mai mulți participanți să reuşească să dea şi să primească feedback.

Alternative: se poate face aceiași activitate, dar fără a se da feedback față în față, ci în scris pe hârtie astfel:

- **Opțiunea 1:** se lipesc pe perete plicuri de scrisori cu numele fiecărui membru prezent. Se dau pixuri și postituri pentru participanți și aceștia au la dispoziție 30 de minute să scrie feedback pentru fiecare membru de club punând accent mai ales pe calitățile acestuia și impactul pe care ei l-au avut asupra persoanei tale. Se crează o atmosferă relaxantă în sală și eventual se pune o muzică liniștită.
- **Opțiunea 2:** se lipește pe spatele fiecărui participant o foaie A4 cu scoth de hârtie și fiecare membru primește o cariocă colorată- fiecare membru primește o cariocă de o altă culoare. Se pune muzică și au la dispoziție 30 de minute să scrie feedback-ul pe spatele celorlalți. Activitatea poate deveni emoțională și în acest caz e de recomandat să lăsați suficient timp să termine toată lumea. După ce fiecare a scris pe spatele fiecăruia, la un start al facilitatorului fiecare poate să-și citească scrisoare în liniște fără a avea reacții, și dacă doresc pot să și identifice cine a scris ce pe baza culorii. Se pot da mai departe plicuri pentru fiecare ca să-și pună scrisoare și să o ducă acasă.

6. ÎNMÂNAREA DIPLOMELOR (15 MINUTE)

Facilitatorii vor anunța că urmează o atmosferă ceremonioasă în urma căreia fiecare membru de club va primi o diploma de participare în cadrul clubului. Fiecărui membru i se va oferi o diplomă fără să vadă a cui este sau, fiecare va extrage o diploma și se va uita la nume astfel încât să se asigure că nu este a sa. După ce fiecare a primit diploma, pe rând, fiecare o va înmâna unui coleg oferindu-i felicitări, o îmbrățișare și vorbe de încurajare. Se va face astfel pe rând până când toți participanții au finalizat. La final, facilitatorii vor ține un discurs de motivare și încurajare și vor anunța următoarea întâlnire de club.

7. PAȘII URMĂTORI (5 MINUTE)

Mulțumiți participanților pentru prezența la întâlnire și stabiliți împreună pașii următori. Facilitatorul va reaminti locația următoarei întâlniri, tematica următoarei întâlniri pentru a stârni curiozitatea, sarcinile pe care și le-a delegat tinerilor pentru a pregăti următoarea întâlnire, alte informații referitoare la administrarea clubului.

Bibliografie:

- Neagu Maria, 2009,Curriculum IMPACT Cetățenie activă, Fundația Noi Orizonturi, București
- Fundația Noi Orizonturi, 2008, Manualul IMPACT, București
- www.brainyquote.com
- Harta Experiențelor, www.impact-clubs.org, Fundația Noi Orizonturi

- Materiale suport: Anexa _1_Harta_Experiențelor, Anexa_2_Competențe_Club

14. Evaluarea și sărbătorirea activității clubului

ANEXA 1: Harta experiențelor noastre

Simboluri și întrebări de reflecție

Zone de pe hartă		Întrebări ajutătoare
1.	Izvorul curiozității	Ce v-a stârnit curiozitatea cel mai mult? Ce v-a intrigat? Ce v-a pus pe gânduri?
2.	Podul planificării	Cum v-ați planificat? Ce ați făcut exact? Ce provocări ați întâmpinat în timpul planificării? Ce reușite ați avut în timpul planificării?
3.	Vântul temerilor	Care au fost principalele voastre temeri? Ce anume au făcut aceste temeri să apară? Ce ați făcut să depășiți aceste temeri?
4.	Furtuna emoțiilor	Care au fost principalele emoții/sentimente care v-au încercat? Vă rog să le descrieți? Cât de diverse au fost aceste emoții/sentimente/trăiri? Ce a cauzat apariția acestor sentimente? Ce reacții ați avut datorită emoțiilor/sentimentelor trăite?
5.	Norii încordării	Este ceva anume care v-a generat încordare? Ce anume? De ce credeți că ați fost încordați?
6.	Mlaștina blocajului	Ce anume v-a blocat cel mai tare în timpul activității? Ați reușit să depășiți blocajul? Cum? Care au fost ingredintele?
7.	Marea posibilităților	Care au fost soluțiile pe care le-ați identificat? Cum ați ajuns la ele? Cum v-a făcut să vă simțiti găsirea acestor soluții/posibilități?
8.	Urcușul obositor	Care a fost cel mai obositor moment din experiență? De ce credeți că a fost obositor? Ați reușit să depășiți acest moment? Cum?
9.	Lacul relaxării	Care au fost momentele cele mai relaxante din experiență? De ce? Ce a facut să apară momentul acesta relaxant?
10.	Deșertul confuziei	Ce a fost cel mai confuzant? Câti dintre voi ați fost confuzați? De ce a apărut confuzia? Ați depăși momentul confuziei? Cum?
11.	Lumina clarității	Ce a adus claritate în experiența voastră? Cine și ce a ajutat la aducerea acestei clarități? Ce stare ați avut în acel moment al clarității? Cum v-ați simțit?
12.	Râul tensiunilor	Care au fost momentele cele mai tensionate? Ce a creat această tensiune? Cum ați reacționat la ea? Ați depășit momentul? Dacă da, cum?
13.	Valea bucuriei/ satisfacției	Care au fost momentele de maximă satisfacție, bucurie? Cum și de ce au apărut ele? Ce ați făcut ca și grup sau individual în acel moment?

14.	Cascada distracției	Când v-ați distrat cel mai bine? De ce? Cum s-a manifestat distracția în grupul vostru?
15.	Vulcanul energiei	Când v-ați simțit cei mai energizați, antrenați, implicați în timpul activității? Ce anume a adus/ a motivat această energie? Cum ați contribuit voi la crearea unei stări bune?
16.	Cerul înseninat	Ce înseamnă pentru voi cer înseninat? Ce anume a ajutat la a reuși să ajungeți aici? Cum a contribuit fiecare?
17.	Ploaia inspirației	Ce v-a adus inspirație? Cum ați folosit această inspirație?
18.	Copacii încrederii	Ce anume a creeat încredere/neîncrederii în grup? Cum s-a construit încrederea/neîncredere? În ce fel vă ajută încrederea?
19.	Nisipurile mișcătoare	Ce vi s-a părut mai instabil sau nesigur? De ce credeți că a apărut această instabilitate/ nesiguranță? Ați reușit să depășiți acestă situație? Dacă da, cum? Cum v-a ajutat această perioadă nesigură?
20.	Avalanșa problemelor	Care au fost cele mai mari provocări sau probleme pe care le-ați întâmpinat? Cum v-ați simțit având aceste provocări? Ce ați învățat din ele?
21.	Lapovița neînțelegerilor	Când ați simțit că au apărut neînțelegerile? Care au fost acestea? De ce au apărut? Ce ați făcut când au apărut?
22.	Mușuroiul soluțiilor	Care au fost soluțiile propuse? Care au fost cele mai potrivite? De ce? Cum v-ați simțit având aceste soluții?
23.	Apusul timpului	Cum ați simțit că a fost folosit timpul în timpul experienței? Cum vi s-a părut că a trecut timpul? Cum v-a ajutat sau nu timpul?
24.	Valea asemănărilor	Ce asemănări ați găsit între experiență trăită și alte situații din viața voastră sau a grupului? Cu ce din viața voastră de zi cu zi seamănă experiența trăită?
25.	Muntele descoperirilor	Ce ați descoperit în timpul experienței- despre voi, ceilalți, grup, activitate, etc? Ce v-ați reconfirmat în timpul experienței- despre voi, ceilalți, grup, activitate, etc? Ce ați învățat în timpul experienței- despre voi, ceilalți, grup, activitate, etc?
26.	Vântul concluziilor	Ce ați descoperit în timpul experienței- despre voi, ceilalți, grup, activitate, etc? Ce v-ați reconfirmat în timpul experienței- despre voi, ceilalți, grup, activitate, etc? Ce ați învățat în timpul experienței- despre voi, ceilalți, grup, activitate, etc?
27.	Terenul semințelor	Ce ați putea face cu cele învățate sau descoperite din această experiență? Ce ați schimba la voi la grup sau situație într-o altă experiență similiară? Ce veți face diferit pe viitor în urma acestei experiențe? Ce veți face diferit într-o situație similară în viitor?
28.	Soarele transformărilor/ schimbărilor	Ce poți să adaugi nou la tine în urma acestei experiențe de învățare? Cum te schimbă pe tine această experiență de învățare? Ce din tine este altfel de acum înainte?

14. Evaluarea și sărbătorirea activității clubului

ANEXA 2: competențele mele în club

Pasul 1: Selectați (prin încercuire) acele cunoștințe, abilități sau atitudini pe care ați reușit să le atingeți la un nivel satisfăcător după un an de implicare activă în club.

La nivel de cunoștinte după ce am participat timp de un an la întâlnire clubului:

- Am explicat cuiva conceptul de zonă umedă;
- Am prezentat cuiva care sunt beneficiile oferite de zonele umede;
- Am descris cuiva care sunt amenințările la adresa naturii;
- Am discutat cu cineva despre modalități pentru protejarea și conservarea zonelor umede;
- Am explicat concepte specifice de management de proiect unui tânăr care a dorit să intre în clubul nostru;
- Am explicat unui alt membru de club în cel fel ne poate ajuta un plan personal de învățare.

La nivel de abilități, după ce am participat timp de 6 luni la întâlnire clubului pot spune că:

- Am analizat nevoile și provocările zonelor umede din regiunea mea;
- Că am identificat soluții creative, realiste și abordabile la nevoile și provocările zonelor umede din regiunea noastră;
- Că am planificat împreună cu colegii un proiect de conservare, protejare sau valorizare a zonelor umede din regiunea noastră;
- Că am participat la toții pașii implementării unui proiect de conservare, protejare sau valorizare a zonelor umede din regiunea noastră;
- Că am monitorizat împreună cu colegii de club implementarea unui proiect adaptându-ne la rezultatele și provocările existente;
- Că am participat la evaluarea proiectul realizat de clubul nostru urmărind impactul pe care acesta îl are asupra naturii, comunității, dar și asupra mea;
- Că am folosit un plan de învățare personal pe parcursul club cel puțin odată;
- Că am încurajat membrii echipei mele atunci când au fost provocări la implementarea proiectului;
- Că am comunicat mai ușor cu membri din echipa mea legat de nevoile mele, provocările mele în club, activitățile noastre etc.
- Că am căutat constant soluții creative privind protejarea zonelor umede din regiunea noastră.

La nivel de atitudini, după ce am participat timp de 6 luni la întâlnire clubului pot spune că:

- Am devenit mai deschis spre a înțelege și a explora conceptul de zonă umedă;
- Am devenit mai recunoascător(e) față de beneficiile naturii în general și a zonelor umede în special;
- M-am implicat activ în proiectul clubului de la un capăt la altul;
- Am devenit mai respectuos față de natura din zona mea;
- Am luat atitudine mai des față de nevoile de protejare și valorizare a zonelor umede din regiunea mea;
- Am devenit mai răbdător și mai perseverent în implementarea proiectelor clubului meu;
- Am avut mai multă inițiativă și m-am implicat mai mult în asumarea de roluri clare în pregătirea și facilitarea unei întâlniri de club
- Am devenit mai responsabil atunci când îmi asumam anumite roluri în echipă clubului meu.

15. Reconectare

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilităţi, atitudini/valori)

(V) Fi deschiși la a se reconecta cu membrii clubului;
(V) Fi deschiși să cunoască și să includă noi membri în club;
(V) Fi deschiși să se reconecteze la clubul TADS - ca un loc de acţiune și inspiraţie;
(V) Experimenta bucuria reconectării cu natura din jurul lor;

PLANUL ÎNTÂLNIRII

Activităţi	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1. Introducere în întâlnire		5 minute	
2. Cercul aprecierilor	Joc	20-25 minute	
3. Inspirația de început	Lucru pe grupe Prezentare	30-40 minute	*Foi, markere*
4. Simfonia simpatică a naturii	Joc	30 minute	
5. Spațiul descoperirilor	Joc	30 minute	
6. Evaluare și încheiere		5 minute	
	Timpul total estimat: **2 ore**		

NOTĂ:

- Această întâlnire își propune să ajute clubul TADS să se reconecteze cu mai mare ușurință la începutul anului II de activitate. Ne propunem să se reconecteze la grup, la tematică și la caracteristicile clubului. Recomandăm ca această întâlnire de reconectare să aibă loc afară în natură.

1. INTRODUCERE ÎN ÎNTÂLNIRE **(5 MINUTE)**

Având în vedere că este prima întâlnire la început de an, este posibil ca o parte dintre membrii să fie noi și acest lucru presupune că faceți o prezentare a ceea ce urmează. În prima activitate vă veți conecta cu membrii clubului și ne vom cunoaște mai bine, în a doua activitate ne vom conecta cu misiune și scopul clubului TADS, iar la final ne jucăm împreună pentru a redescoperi bucuria activităților în natură.

2. CERCUL APRECIERILOR **(20-25 MINUTE)**

Scopul activității este de a se reconacta cei care se cunosc între ei și de a introduce participanții noi.

Toată lumea este așezată în cerc, inclusiv membri noi, dacă sunt. Câte o persoană va veni pe rând în mijlocul cercului. Se vor invita maxim 2-3 persoane care să ridice mână pentru a oferi apreciere persoanei din mijloc. Pentru fiecare număr de participanți care vin în mijloc trebuie să vă asigurați că primesc același număr de aprecieri. Apreciere înseamnă că trebuie să spui numele persoanei și un lucru care îl apreciezi la persoana respectivă. De exemplu: *Dana, apreciez sinceritatea ta de la ultima discuție de la club și abilitatea ta de a mă face să râd atunci când am cea mai mare nevoie!*

Participanții care sunt noi și nimeni nu-i cunoaște încă, vor spune numele și două lucruri care le apreciază la el/ea însuși.

3. INSPIRAŢIA DE ÎNCEPUT **(30-40 MINUTE)**

Pune participanții în perechi și roagă-i să împărtășească în pereche despre un moment din viața lor în care au acționat pentru ceva în care au crezut cu adevărat. Poate fi un moment în care și-au convins un prieten să nu mai aibă comentarii rasiste, sau poate fi un moment în care au curățat strada din comunitatea lor, orice, dar să fie ceva din viața lor persoanală- nu de la clubul TADS. După ce timpul a expirat facilitatorul întreabă:

- Câți dintre voi ați fost inspirați de ceea ce a spus partenerul vostru?
- În ce fel v-a inspirat această acțiune?
- Cum poți integra în viața ta ceea ce te-a marcat în povestea colegului tău?

Invitați câteva persoane să facă acest lucru, după care faceți legătura cu inițiativele sau proiectul TADS de anul trecut în care au luat acțiune pentru protejare, conservarea sau valorizarea Coridorului Verde al Dunării, Lunca și Delta Dunării. Împărțiți participanții în două grupe. Membrii vechi care au fost implicați într-un proiect TADS până acum și membrii noi.

Membrii vechi vor discuta timp de 5-10 minute și vor construi o mașinărie care să simbolizeze proiectul lor: ce și-au propus, ce au reușit, ce au învățat ei din proiect. Membri noi, vor face o prezentare creativă (emisiune radio sau TV) prin care să argumenteze ce i-a inspirat să vină la TADS.

După ce timpul a expirat ambele grupe vor veni în față și vor prezenta ceea ce au lucrat. Dacă în grupul celor vechi sunt prea mulți participanți puteți să faceți două grupe.

La final rugați membrii TADS să prezinte pe scurt modul de funcționare a TADS, misiunea clubului și ce le place cel mai mult la club și cum ar vrea sa continue activitatea de club în anul în care urmează.

4. SIMFONIA SIMPATICĂ A NATURII **(20 MINUTE)**

Scopul acestei activități este de a ajuta participanții să descopere sunetele frumoase care pot fi create de obiecte din natură.

Se dau 5 minute pentru participanți să caute în jurul lor unul sau mai multe obiect din natură care face un sunet atunci când este lovit unul de altul- dar fără a distruge sau omorî o specie de plante sau animale. Participanții aduc înapoi instrumentele lor și un dirijor este ales. Organizați grupul ca într-o orchestră semi-circulară. Fiecare jucător trebuie să-și acordeze și să-i prezinte în prealabil instrumentul. Dacă un participant are mai multe instrumente le poate arăta pe toate.

Dirijorul alege atunci un ritm simplu și își conduce orchestra într-o simfonie a sunetelor naturii. Puteți lăsa grupul să decidă care este ritmul cu care lucrează, sau puteți să creați spațiu și pentru momente solo. Bucurați-vă de acest moment. Nu trebuie să iasă perfect. La final puteți întreba:

- Cum v-ați simțit? Cum a ieșit cântecelul?
- Ce legătură ar putea să existe între acest joculeț și simfonia naturii?
- Ce am putea să facem să fim mai atenția la muzica pe care ne-o oferă natura?
- Ce rol credeți că are TADS în a sprijini simfonia naturii?
- Puteți să aveți voi în continuare un rol în a susține simfonia naturii în zona noastră umedă?

5. SPAŢIUL DESCOPERIRILOR **(30 MINUTE)**

Delimitați un spațiu destul de mare în natură în care participanții se pot mișca. Participanții sunt rugați să stea în granițele acestui spațiu. Anunțați că veți da câte o instrucțiune pe rând. Împărțiți grupul mare în trei sau patru grupe mai mici. Fiecare grup trebuie să realizeze o sarcina, iar pentru realizarea fiecărei sarcini au la dispoziție câteva minute- facilitatorul stabilește în funcție de dificultatea sarcinii. După finalizarea sarcinii și a timpului, fiecare grup trebuie să demonstreze realizarea sarcinii.

Instrucţiunile pot fi:

- Găsește un obiect care este: tare, mare, mort, amuzant și bucuros.
- Găsește un loc prin care poți să demonstrezi că apa a fugit în sol.
- Găsește și adu un sunet care îți provoacă frică.
- Găsește un miros interesant, descrie mirosul și cu ce îl asociezi.
- Găsește cel mai vechi lucru și încercă să ghicești ce vârstă are.
- Găsește un obiect care are o textură alunecoasă sau strălucitoare.
- Găsește cel mai înalt și cel mai mic lucru din natură.
- Găsește un lucru din natură care e compus din 5 părți.
- Găsește un obiect care are cel puțin 4 culori.
- Găsește un obiect care nu vine direct din lumea naturală și demonstrează cum ar putea fi folosit în natură într-un mod pozitiv.

6. EVALUARE ȘI ÎNCHEIERE **(5 MINUTE)**

Mulțumiți pentru participare, discutați detaliile administrative și anunțați când și unde va avea loc următoarea întâlnire în care pot analiza ce ar putea să însemne în TADS proiecte de ecotursim, Inovație sau proiecte/campanii de Informare sau Educare.

16. Ecoturism

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilităţi, atitudini/valori)

(C) Defini conceptele de partimoniul natural și cultural;

(C) Defini conceptul de ecoturism;

(A) Identifică comori de patrimoniul natural și cultural în relaţie directă cu beneficiile Coridorului Verde al Dunării Inferioare și Delta Dunării;

(A) Listează modalităţi concrete de valorizare a patrimoniul natural și cultural în relaţie directă cu beneficiile Coridorului Verde al Dunării Inferioare și Delta Dunării din comunitatea lor;

(A) Crează noi idei de proiecte TADS care ar putea să aibă tematică de ecoturism în directă relaţie cu Coridorului Verde al Dunării Inferioare și Delta Dunării;

PLANUL ÎNTÂLNIRII

	Activităţi	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	Introducere și energizare		15 min	*Conform jocului ales*
2.	Ecoturism	Film/ discuție facilitată	20 minute	*Foi de flipchart, marker, instrumente de proiecție*
3.	Patrimoniu natural și cultural	Discuței facilitată, lucru pe grupe	20 minute	*Flipchart, markere*
4.	Inspirație pentru proiecte	Galerie senzorială Povești de la experți	30 minute	*Flipchart, markere*
5.	Ideile noastre crește	Caruselul	40 minute	*Flipchart, markere, foi A4, Sticky Wall, scotch*
6.	Evaluare și închidere		5 minute	*Lista de prezență*
		Timpul total estimat: **2 ore**		

NOTĂ:

- Această întâlnire își propune să ajute clubul TADS să conștientizeze că proiectele lor au fost proiecte cu componentă de ecoturism, ori pe viitor pot să devină proiecte cu componentă de ecoturism. În acest sens ei vor putea descrie ce înseamnă proiect de ecoturism, vor identifica alte proiecte care au avut tematică de ecotursim și vor genera câteva idei despre cum viitoarele lor proiecte ar putea deveni proiecte de ecotursim.

1. INTRODUCERE ȘI ENERGIZARE **(15 MINUTE)**

Aranjați scaunele în cerc. Explicați-le că la această întâlnire, vor explora în detaliu ce înseamnă ecoturism, patrimoniu natural și cultural ca și comori din comunitatea lor care sunt legate direct de zona umedă din apropierea lor. Alegeți un joc de energizare nou, sau unul care le place foarte mult și încurajați unul sau mai mulți membri să îl faciliteze.

2. ECOTURISM **(20 MINUTE)**

Scopul acestei activități este de a crea un sentiment de atașament și apreciere față de zona umedă din apropierea lor înțelegând că aceasta poate fi valorifică și cu potențial ecoturistic.

Căutați pe internet un film care să prezinte pe scurt o destinația ecoturistică din apropiere.

După vizionarea filmului, adresați următoarele întrebări:

- Ce sentimente ați avut când ați vizionat filmul?
- De ce credeți că ați avut aceste sentimente?
- Ce v-a plăcut cel mai mult la ceea ce ați văzut?
- Ce legătură ar putea să existe între ce ați făcut până acum în cadrul clubului și ecoturism?
- Credeți că proiectele voastre ar putea să aibă și o componentă de ecoturism?

Notă: *fără a intra în mai multe detalii sau definiții, explicați pe scurt participanților că ei locuiesc într-o sau în apropierea unei destinații ecoturistice. Întrebați ce înțeleg prin ecoturism și care cred că ar fi condițiile pentru a face ecoturism. În funcție de răspunsurile lor, realizați o scurtă prezentare despre ecoturism, destinație ecoturistică și condițiile ecoturismului (vezi anexa cu termeni de mai jos).*

Rugați un membru să noteze pe o foaie de flipchart elementele definitorii ale unei activități de ecoturism, ca să rămână scrise:

- contribuie la conservarea și protejarea patrimoniului natural și/sau cultural;
- folosește resurse umane locale pentru a sprijini dezvoltarea zonei;
- contribuie la creșterea nivelul de educație și conștiință al turiștilor, transformându-i în susținători entuziaști ai conservării mediului natural și cultural;
- are un impact negativ minim asupra mediului natural, cultural si social.

3.PATRIMONIUL NATURAL ȘI CULTURAL **(20 MINUTE)**

Scopul activității este de a stimula participanții să definească și să identifice elemente de patrimoniu natural legate direct de zonele umede pentru care acționeză TADS, dar și elemente de patrimoniul cultural din comunitate care sunt create în relație cu elementele de patrimoniu natural al zonelor umede.

Discutați cu participanții ce înțeleg prin ideea de patrimoniu natural și cultural. Scrieți ideile lor pe o foaie de flipchart după care rugați-i să se împartă pe două grupe și să listeze în fiecare grup elementele de patrimoniul natural din zona lor și elemente de patrimoniu cultural. La final invitați- să le prezinte. Pentru a-i ajuta în înțelegerea termenilor aveți definițiile de mai jos.

4. INSPIRAȚIE PENTRU PROIECTE **(30 MINUTE)**

Scopul acestei activități este de a aduce inspirație cu privire la alte proiecte de ecoturism făcute în țară care să-i inspire.

Întrebați membrii dacă cunosc deja activități de ecoturism (proiecte), care au avut loc fie în comunitatea lor, fie în altă comunitate și rugați-i să le descrie. Scopul activității este de a ajuta participanții să identifice cu mai mare ușurință ce se poate face plecând de la patrimoniu natural în spiritul ecoturismului. Dacă nu știu ei alte proiecte găsiți câteva exemple în ghidul de față.

5. IDEILE NOASTRE CREȚE **(20 MINUTE)**

Scopul acestei activități este de a încuraja membrii clubului să vină și cu alte idei de proiecte care ar putea să devină proiecte de ecoturism în special pe tematica valorizării patrimoniului natural.

Invitați participanții să se gândească și la alte idei de proiecte pe care ar putea să le facă ei care să valorifice cel puțin patrimoniul natural al zonei unde locuiesc ei sau să valorifice elemente de patrimoniul cultural care pun în valoare elemente de patrimoniu natural (de exemplu Festivalul Cultural al Sturionului- unde se prezintă filme despre sturioni).

Adunați toate ideile pe un flipchart fară a le analiza acum în detaliu în această întâlnire. Scopul este doar să porniți un pic creativitatea și să generați entuziasm pentru proiectele următoare. Mai departe, puteți urma pașii de construcție a unui proiect pe care i-ați folosit și în întâlnirile 11,12,13.

6. EVALUARE ȘI ÎNCHEIERE **(5 MINUTE)**

Mulțumiți pentru participare, discutați detaliile administrative și anunțați când și unde va avea loc următoarea întâlnire în care pot analiza ce ar putea să însemne în TADS proiecte de Inovație sau proiecte/campanii de Informare sau Educare.

Bibliografie:

- Activități adaptate și preluate din Curriculum Green IMPACT, Fundația Noi Orizonturi, 2017 (autor, Maria Butyka).

16. Ecoturism

ANEXA 1: Ecotursim, patrimoniu natural, patrimoniu cultural

Ecoturismul: Ecoturismul este o formă de turism în care principala motivație a turistului este observarea şi aprecierea naturii şi a tradițiilor locale legate de natură şi care trebuie să îndeplinească următoarele condiții: conservarea şi protejarea naturii; caracter educativ, respect pentru natură – conştientizarea turiştilor şi a comunităților locale; folosirea resurselor umane locale; impactul negativ minim asupra mediului natural şi socio-cultural. *(Adaptată de AER după definiția consacrată dată de Organizația Mondială a Turismului)*

Condiţiile ecoturismului:

- contribuie la conservarea și protejarea patrimoniului natural și/sau cultural;
- În implementarea lui se folosesc resurse umane locale pentru a sprijini dezvoltarea zonei;
- Contribuie la creșterea nivelul de educație și conștiință al turiștilor, transformându-i în susținători entuziaști ai conservării mediului natural și cultural;
- are un impact negativ minim asupra mediului natural, cultural si social.

Destinaţia ecoturistică este o zonă geografică delimitată teritorial, cu următoarele caracteristici:

- o imagine de marketing unitară şi coerentă;
- o varietate de produse turistice care se încadrează în imaginea destinației proiectată turiștilor;
- o rețea de servicii generale și specifice care contribuie la realizarea produselor turistice în corelație cu imaginea de marketing;
- existența unui „administrator/coordonator" al destinației, cu o politică definită şi pârghii de implementare pentru coordonarea destinației.

Patrimoniu natural = Moștenire naturală
Patrimoniu cultural= Moștenire culturală

Patrimoniu natural: zone umede, luncă, deltă, zonă naturală, pajiști cu înaltă valoare naturală, zone de cules, zone protejate, floră și faună protejată, locuri de observare a vieții sălbatice, parc/zonă de recreere, zonă de belvedere etc.

Patrimoniu cultural material mobil

- Elemente de patrimoniu **scrise/imprimate/pozate**: cărți vechi, filme, fotografii, inscripții etc.
- Elemente de patrimoniu **pictate/ vopsite**: tablouri, vase, icoane, vitralii, haine etc.
- Elemente de patrimoniu **cusute/țesute**: țesături, covoare, costume populare, haine, steme, blazoane etc.
- Elemente de patrimoniu **lucrate în lut/ceramică, lemn, piatră**, etc: vase, bijuterii, statuete, elemente de mobilă etc.

Patrimoniu cultural material imobil

- De importanță **arhitecturală și/sau arheologică**: clădiri vechi, situri arheologice, statui, construcții etc.
- De importanță **istorică, etnografică-artistică**: altar, poartă, totem, cimitir, pictură rupestră etc.
- De importanță **religioasă/spirituală**: mănăstiri, biserici, spații de cult, altare etc.

Patrimoniu cultural imaterial:

- **Obiceiuri**: mod tradițional de comportare caracteristic unui popor, unui grup social; datină, tradiție, uzanță, uz/ rânduială, deprindere consacrată; uz, fel, chip de a se purta, de a se îmbrăca etc., comune unui popor sau unei comunități omenești; datină.
- **Meșteșuguri**: profesie, ocupație, îndeletnicire tradițională: olărit, păstorit, ceasornicărie, țesut etc.
- **Folclor**: Totalitatea creațiilor artistice, literare, muzicale, plastice etc., a obiceiurilor și a tradițiilor populare ale unei țări sau ale unei regiuni.
- **Tezaur uman viu**: persoane care, făcând dovada caracterului excepțional al performării, sunt capabile să transmită un anumit element de patrimoniu imaterial, în forma și cu mijloacele tradiționale nealterate, contribuind astfel la asigurarea viabilității acestuia.

IV. Inovație

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilități, atitudini/valori)

(C) Definesc ce ar putea însemna inovație (la nivelul lor) în domeniul protejării și conservării beneficiilor Coridorului Verde al Dunării Inferioare și Delta Dunării;

(C) Descriu o poveste de succes pe inovație din comunitatea lor;

(A) Identifică modalități inovatoare de protejare și conservare a beneficiilor Coridorului Verde al Dunării Inferioare și Deltei Dunării;

(A) Cercetează alte povești de succes despre proiecte de inovație;

(V) Manifestă creativite în găsirea de soluții inovatoare pentru natura din zona lor.

PLANUL ÎNTÂLNIRII

	Activități	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	Obiectivele și agenda întâlnirii	Prezentare	2 minute	*Agenda pe flipchart (sau pe tablă)*
2.	Cel mai înalt turn	Joc de echipă	40 minute	*30 coli A4, 5 role de scotch, 5 foarfeci, 30 paie de plastic, metru/ruletă pentru măsurat. Opțional: flipchart, marker*
3.	Inovație?	Discuție facilitată	20 minute	*Opțional: flipchart, marker*
4.	Nava spațială...Delta Dunării? ...sau Danube Delta hackaton	Lucru în echipe	40 minute	*5-6 coli de flipchart, 5-6 markere*
5.	O privire înapoi	Recapitulare	5 minute	*Mingiuță (sau alt obiect ușor de prins)*
6.	Pașii următori	Prezentare	3 minute	*Listă de prezență*
		Timpul total estimat: **1 oră și 50 minute**		

1. OBIECTIVELE ȘI AGENDA ÎNTÂLNIRII **(2 MINUTE)**

Facilitatorul anunță obiectivele întâlnirii plecând de la obiectivele de învățare. Întâlnirea va stimula participanții să fie creative în găsirea de soluții tehnice, inovatoare, pentru problemele identificate în zona lor.

2. CEL MAI ÎNALT TURN **(40 MINUTE)**

Împărțiți grupul în echipe de câte 4-5 jucători. Fiecare echipă primește câte 6 coli A4, 6 paie de plastic, o rolă de scotch și un foarfece (dacă aveți mai puțini foarfeci, ei pot împărți). Echipele au la dispoziție câte o masă de lucru, dreaptă. Ideal ar fi ca mesele să fie plasate în colțuri și pe marginile încăperii astfel încât fiecare echipă să poată lucra în liniște dar, la final, să se poată vedea unele pe altele.

Scopul echipelor? Să construiască cel mai înalt turn, care să stea în picioare (stabil), din materialele primite. Timp de lucru: 15 minute.

După 15 minute, facilitatorul împreună cu un voluntar vizitează turnurile și le măsoară. Facilitatorul poate face un moment festiv și amuzant din aceste măsurători, ca o ceremonie oficială. După anunțarea fiecărei înălțimi, grupul aplaudă munca echipei. La final, facilitatorul anunță dimensiunile și cel mai înalt turn, dar încearcă să diminueze sentimentul de competiție, căci, de fapt, realizarea este că toți au găsit soluții de construcție, fiind confruntați cu o situație complet nouă.

Urmează o discuție de grup în care participanții împărtășesc la cald impresiile despre experiența de arhitecți.
Cum a fost? Ce reacție ați avut când ați auzit sarcina? Ce ați avut de făcut, de fapt? Cum ați abordat procesul creativ? Cum ați găsit ideile? Ce sentimente aveți referitor la rezultatul final? Dacă mâine ați avea de abordat o situație similară (un scop clar și resurse limitate), ce sfaturi[1] le-ați da versiunilor voastre din viitor?

Scopul facilitatorului este să ducă discuția către conștientizarea faptului că fiecare echipă a inovat, că a găsit o soluție creativă pentru a construe un turn din materialele pe care le-au avut la dispoziție.

3. INOVAȚIE? **(20 MINUTE)**

MF:

Misiunea voastră, mai devreme, a fost să inovați: să gândiți o soluție pentru o problemă dată și să o puneți în practică. Inovația are mai multe definiții, dintre care, cea de mai jos se potrivește cel mai bine cu contextul nostru.

INOVÁȚIE *~i f. 1) Descoperire tehnică sau organizatorică care constituie o noutate și este introdusă în practică (pentru a mări productivitatea muncii). 2) Achiziție sau realizare nouă (introdusă într-un domeniu de activitate); noutate. [G.-D. inovației] /<fr. innovation, lat. innovatio, ~onis[1]*

Facilitatorul inițiază o discuție despre inovație.

- *Ce cred elevii că înseamnă inovație/inovator? Pot să dea exemple de inovații din viețile lor (lucruri pe care ei le folosesc acum dar care nu erau la fel acum câțiva ani, sau pe vremea părinților lor)? Este procesul de inovare unul greu? Este posibil? Ce condiții sunt necesare pentru a inova? Dar pentru a introduce inovația în viețile oamenilor?*
- *Este posibilă inovația într-un loc pentru care, de fapt, cel mai important este să păstrezi resursele în starea originală (partimoniul cultural și natural)? Dacă eu trebuie să am totul la fel, cum pot, de fapt să inovez? (Notă: în principiu este vorba despre modul în care interacționezi cu acele resurse)*
- *Care sunt domeniile în care se poate inova, într-un loc cu natură prețioasă?*
- *Cine poate inova?*

Facilitatorul punctează că tinerii pot inova și că o idee bună poate atrage susținerea și resursele necesare. O inspirație poate veni chiar de la colegii lor din Galați. Apoi roagă unul sau mai mulți voluntari să citească articolul din Anexa 1, despre invenția unor liceeni din Galați gândită ca soluție pentru repopularea Dunării cu sturioni.

1 sfaturile pot fi notate pe flipchart căci vor putea fi utile în procesul de inovare de mai târziu – în această întâlnire dar și pentru atunci când reiau lucrul la proiect.
2 https://dexonline.ro/definitie/inova%C8%9Bie

După citirea articolului, facilitatorul invită grupul să împărtășească reacțiile pe care le-au avut aflând această poveste. Împreună pot identifica etapele procesului de inovare: problema, ideea, consultare factori interesați, atragere susținători, testare, perfecționare, etc

4. NAVA SPAȚIALĂ...DELTA DUNĂRII? SAU... DANUBE DELTA HACKATON **(40 MINUTE)**

Elevii au acum o provocare similară cu Arhitecții viitorului de la Întâlnirea 8. De data aceasta scopul lor este să rămână în starea creativă și axată pe invenții și inovații inclusiv din perspectiva tehnologiilor.

MF:

Dacă ați avea acces la cei mai creativi ingineri și la cele mai performante tehnologii din lume ce proiecte îndrăznețe ați face împreună cu ei ?

Imaginați-vă cât mai multe idei năstrușnice pentru probleme cu care se confruntă Delta Dunării atât în ceea ce privește patrimoniul natural cât și cel cultural, astfel încât să ajungeți la viziunea voastră pentru o Deltă ideală, în care oamenii trăiesc în armonie cu natura. Nu există idei rele, fiți oricât de creativi.

Elevii vor lucra în echipe de 4-5 persoane, fiecare primind câte o coală de flipchart și un marker. La fel ca la întâlnirea anterioară, vă recomandăm să adunați toate ideile pe un flipchart fară a le analiza acum în detaliu în această întâlnire. Scopul este doar să porniți un pic creativitatea și să generați entuziasm pentru proiectele următoare. Mai departe, puteți urma pașii de construcție a unui proiect pe care l-ați folosit și în întâlnirile 11,12,13.

Timp de lucru: 20 minute

Urmează împărtășirea ideilor și discutarea lor în grupul mare. Puteți organiza și o rundă de open space, în care elevii să poată merge la celelalte echipe și să completeze, în scris, ideile deja existente.

5. O PRIVIRE ÎNAPOI **(5 MINUTE)**

Facilitatorul le reamintește elevilor activitățile zilei și le aruncă mingiuța pentru o sesiune rapidă de evaluare și fixare a informațiilor. Elevii aruncă mingiuța ("cartoful fierbinte") de la unii la alții, la întâmplare. Cine prinde răspunde la întrebarea lansată deja de facilitator:

- Ce mi-a plăcut cel mai mult azi?
- Un lucru nou pe care l-am învățat azi?
- Ceva ce m-a surprins/uimit azi?
- Ce voi folosi în viitor dintre lucrurile experimentate sau aflate azi?

6. PAȘII URMĂTORI **(3 MINUTE)**

Facilitatorul va decide cu grupul locația și data următoarei întâlniri, ora întâlnirii, importanța participarii la toate întâlnirile (sau în cazul în care nu pot participa la următoarea întâlnire cum pot să afle când are loc următoarea înâlnire), pe scurt ce vor face în următoarea întâlnire pentru a stârni curiozitatea și entuziasmul.

Webografie:

- www.dexonline.ro

17. Inovaţie

ANEXA 1

Un robot care îngrijeşte sturioni, invenţia cu care patru elevi din Galaţi merg la Olimpiada Internaţională de Robotică 2017

Articol publicat de Mediafax , pe 26 septembrie 2017

Patru elevi din clasa a XI-a din Galați au construit un robot care îngrijește sturioni și îl vor prezenta juriului la Olimpiada Internațională de Robotică 2017 din Costa Rica, unde vor reprezenta România.

Echipa din Galați care va reprezenta România se numește „Hot Steel" și este formată din elevii Alexandra Buruiană, de la Colegiul Național Vasile Alecsandri, și Mihai Profir, Robert Enache și Dănuț Constantin Oprea, de la Colegiul Național Alexandru Ioan Cuza.

Cei patru elevi din Galați au conceput un robot autonom care permite creșterea și îngrijirea sturionilor. Peștii care fac parte dintr-o specie pe cale de dispariție sunt ținuți într-un bazin, iar robotul îi hrănește, le curăța spațiul și reglează calitatea apei. La final, robotul separă peștii ajunși la maturitate pentru a fi eliberați în ape naturale, totul cu ajutorul unor motoare sincronizate și al energiei regenerabile.

„Acest sistem este făcut pentru îngrijirea și creșterea sturionilor în scopul repopulării lor în apele dunărene. Pentru îngriijirea lor cât mai bună am decis să adăugăm un sistem de monitorizare, astfel încât omul care stă la birou, la calculator, să poată vedea cum arată bazinul, în cazul în care apare o problemă, să știe unde să intervină", a declarat, marți, Alexandra Buruiană, unul dintre inventatori.

Robotul construit de elevii gălățeni are circa doi metri înălțime. Sistemul a fost conceput astfel încât energia să fie produsă de panouri fotovoltaice care captează lumina. Totodată, panourile alimentează sistemul de filtrare a bazinului pentru ca apa să fie curată, iar în momentul în care plantele din jurul bazinului cresc, robotul le culege și plantează altele în loc.

Inventatorii robotului spun că modelul poate fi mărit în scopuri industriale. De asemenea, sistemul ar putea fi folosit și de autoritățile locale, motiv pentru care elevii au fost sprijiniți de profesorii de la Facultatea de Inginerie a Universității Dunărea de Jos din Galați.

„Echipele care participă la concurs trebuie să dezvolte roboți care să contribuie la dezvoltarea durabilă. Noi considerăm că proiectul tinerilor din Galați va răspunde acestei cerințe. Cei patru elevi au obținut locul I la faza națională de robotică și în noiembrie reprezintă România la faza internațională din Costa Rica. Proiectul lor răspunde unei cerințe de dezvoltare a zonei Galați, din punctul meu de vedere. Cred că sturionii ar putea să reapară în centrul atenției, pentru a fi, de exemplu, un brand de oraș", a declarat profesorul universitar Luigi Mistodie.

La Olimpiada Internațională de Robotică 2017 din Costa Rica vor participa peste 500 de echipe din aproximativ 60 de țări și vor fi propuse soluții la preocupările globale precum schimbările climatice, energia verde și orașele inteligente. Evenimentul va avea loc în luna noiembrie.

http://www.mediafax.ro/social/un-robot-care-ingrijeste-sturioni-inventia-cu-care-patru-elevi-din-galati-merg-la-olimpiada-internationala-de-robotica-2017-proiectul-a-atras-si-atentia-industriasilor-16743341

18. Comunicare

Obiective de învățare specifice:

(cunoștințe, abilităţi, atitudini/valori)

(C) Descrie beneficiile educaţiei cu privire la Coridorului Verde al Dunării Inferioare și al Deltei Dunării asupra comunităţii;

(C) Listează care sunt pașii în implementarea unei campanii;

(A) Selectează modalităţi creative de implementare a unei campanii de comunicare, informare, educare;

(A) Selectează elemente inovatoare din alte campanii similare care le pot folosi în alte proiecte viitoare;

(V) Manifestă creativite în găsirea de soluţii.

PLANUL ÎNTÂLNIRII

	Activităţi	Metode folosite	Timpul recomandat	Materialele necesare
1.	**Obiectivele și agenda întâlnirii**	**Prezentare**	**2 minute**	*Agenda pe flipchart (sau pe tablă)*
2.	**Dictarea desenelor**	**Lucru în perechi**	**20 minute**	*Câte 1 foaie A4 și un pix sau marker pentru fiecare participant. Fotocopii după 2 desene simple ex. o casă, o barcă cu pânze etc – 1 desen pentru jumătate din grup, și 1 desen, pentru cealaltă jumătate*
3.	**Campania de comunicare, tot un proiect. Cu câteva elemente cheie**	**Discuție facilitată**	**30 minute**	*Proiector, conexiune la internet, flipchart, marker*
4.	**Să comunicăm!**	**Lucru în echipe**	**50 minute**	*5-6 coli de flipchart, markere*
5.	**O privire înapoi**	**Recapitulare**	**5 minute**	*Mingiuță (sau alt obiect ușor de prins)*
6.	**Pașii următori**	**Prezentare**	**3 minute**	*Lista de prezență*
		Timpul total estimat: **1 oră și 50 minute**		

1. OBIECTIVELE ȘI AGENDA ÎNTÂLNIRII **(2 MINUTE)**

Facilitatorul anunță obiectivele întâlnirii plecând de la obiectivele de învățare. Întâlnirea va explora moduri în care o campanie de comunicar, coordonată chiar de tineri, poate susține nevoile de conservare și dezvoltare durabilă a Luncii Dunării Inferioare și a Deltei.

2. DICTAREA DESENELOR **(20 MINUTE)**

Pregătirea activității:

Pe câte 1 foaie A4 realizați un desen simplu, din câteva linii ex. o casă, o barcă cu pânze și un soare. Veți avea 2 coli cu 2 desene. Realizați fotocopii după fiecare dintre cele 2 desene, astfel încât să aveți câte una pentru jumătate din grup, și cealaltă pentru cealaltă jumătate din grup.

Mod de lucru:

Runda 1: Participanții, în perechi, stau spate în spate. Pot sta în picioare, dar dacă reușesc să se așeze, este și mai comod – mai ales că vor avea de desenat. Pot fi cu toții într-un rând sau într-un cerc.

Unul dintre cei doi primește unul dintre cele două desene. Celălalt primește o coală alba și un marker. Important este ca cel cu coala alba să nu vadă desenul nici la colegul său, nici la celelalte perechi.

Misiunea primului jucător, cel cu desenul, este să descrie desenul cât mai clar, astfel încât cel cu coala alba să-l poată desena, cât mai asemănător cu desenul original. Regula este ca cel care dictează să nu folosească decât termeni tehnici – cerc, triunghi, mare, mic, aflat în stânga dreapta – fără să numească ce este desenul – ex. o casă – sau fără să folosească comparații – ex. ca niște șerpi, pentru a descrie valurile.

Facilitatorul nu dă alte instrucțiuni. Dacă jucătorii întreabă, le confirmă că au voie să pună întrebări de clarificare. Dacă nu, atunci este o lecție pe care o au ei de învățat pe parcursul jocului.

După ce termină de desenat, toți își dezvăluie desenele partenerilor de joc și le compară cu desenul original.

Runda 2: Apoi, urmează runda doi, când ei schimbă rolurile. Cei care au desenat primesc al doilea desen. Se repetă procesul. De data aceasta este posibil ca lucrurile să meargă mult mai repede și mai bine. Nu uitați să discutați despre asta la final.

Discuții:

După încheierea celei de-a doua runde, discutați despre ce au avut de făcut, cum a fost, care au fost lucrurile care au îngreunat procesul, care au fost elemente de ajutor, ce le-ar fi făcut viața mai ușoară. Apoi, încercați să trageți concluzii, împreună, despre cum poate fi acest joc folosit ca inspirație pentru proiectele elevilor în club.

- Despre ce a fost vorba de fapt? (despre comunicare)
- Cu ce ați din viața voastră ați putea compara desenul din mâna celui care dictează? Dar rolul de a dicta? (natura, problemele naturii / noi, cei care știm bine ce avem aici dar poate găsim mai greu modalități de a-i face și pe alții să le vadă/să le înțeleagă)
- Cum ați putea aplica lecțiile din acest joc simplu în viața reală, a proiectului vostru?

3. CAMPANIA DE COMUNICARE, TOT UN PROIECT. CU CÂTEVA ELEMENTE CHEIE **(30 MINUTE)**

Etapa 1: Unul sau mai mulți voluntari citesc Anexa 1, care detaliază elementele unei campanii de comunicare.

Etapa 2: Pentru a fixa informațiile, în cele ce urmează analizați împreună o campanie de comunicare de mediu. Vă recomandăm Ora Pământului (Earth Hour), cea mai mare mișcare de mediu din lume, inițiată de WWF și răspândită pe tot globul. Acesta este site-ul campaniei din România: **http://ora-pamantului.ro/** și acesta este site-ul international: **https://www.earthhour.org/**

Puteți privi clipuri din întreaga lume ex. Earth Hour 2017: Ten Years of Impact :
https://www.youtube.com/watch?v=CZp4LX4AYnM

dar și din România ex. Ora Pământului 2018 (postat de Bistrițeanul TV):
https://www.youtube.com/watch?v=5_PCSQtBLDg

MF:

Demn de menționat este că oricine poate organiza un eveniment de Ora Pământului. Colegii voștri din Clubul TADS din Reșița au organizat evenimentul Ora Pământului pentru municipiul Reșița atât în 2017 cât și în 2018, în piața centrală. Evenimentul pe Facebook are ca titlu: Ora Pamantului – Reșița 2018: **https://www.facebook.com/events/1787163484640796/**

După analiza materialelor, în grupul mare, sau în echipe, misiunea este să identificați pentru Campania Ora Pământului, care sunt: obiectivele, mesajele, publicurile țintă, canalele de comunicare și instrumentele de comunicare folosite.

4. SĂ COMUNICĂM!

Acum echipele au mai multe cunoștințe pentru a putea începe să se gândească la propriile campanii de comunicare. În cele ce urmează, în echipe de 4-5 participanți, elevii vor schița campanii de comunicare pentru Delta Dunării, pe teme pe care și le aleg chiar ei. Facilitatorul scrie pe tablă/flipchart elementele principale ale campaniei de comunicare, ca în Anexa 1. Problema / Obiectivul / Mesajul etc. și schița de Plan de comunicare. Fiecare echipă primește o coală de flipchart pe care își va detalia Campania și Planul de comunicare.

MF:

Sfaturi utile:

- Este esențial să definiți mai întâi o problemă ex. indiferența populației, lipsa de informare a consumatorilor etc , apoi să formulați obiectivul pentru rezolvarea acesteia
- Cu cât vă cunoașteți mai bine publicul țintă, cu atât veți putea adapta Campania (mesajul, canalele, instrumentele) pentru a-i convinge de ținta voastră. Ex. altfel vorbești cu bunicul când vrei să-l convingi să semneze petiția ta, altfel vorbești cu un director de restaurant să cumpere doar caviar certificate
- Fiți cât mai originali dar și simpli în același timp, pentru a atrage atenția și a deveni memorabili

Timp de lucru: 30 minute

Urmează prezentări și comentarii, sugestii, discuții, pe baza campaniilor prezentate. Păstrați colile de flipchart, ca și la întâlnirile anterioare, căci e posibil să vă mai folosească începând cu întâlnirea viitoare, când demarați lucrul la proiect.

5. O PRIVIRE ÎNAPOI **(5 MINUTE)**

Facilitatorul le reamintește elevilor activitățile zilei și le aruncă mingiuța pentru o sesiune rapidă de evaluare și fixare a informațiilor. Elevii aruncă mingiuța ("cartoful fierbinte") de la unii la alții, la întâmplare. Cine prinde răspunde la întrebarea lansată deja de facilitator:

- Ce mi-a plăcut cel mai mult azi?
- Un lucru nou pe care l-am învățat azi?
- Ceva ce m-a surprins/uimit azi?
- Ce voi folosi în viitor dintre lucrurile experimentate sau aflate azi?

6. PAȘII URMĂTORI **(3 MINUTE)**

Facilitatorul va decide cu grupul locația și data următoarei întâlniri, ora întâlnirii, importanța participarii la toate întâlnirile (sau în cazul în care nu pot participa la următoarea întâlnire cum pot să afle când are loc următoarea înâlnire), pe scurt ce vor face în următoarea întâlnire pentru a stârni curiozitatea și entuziasmul.

18. Comunicare

ANEXA 1 Campania de comunicare. Elemente specifice

Orice proiect are nevoie de o componentă de comunicare, pentru a face cunoscute rezultatele sale. Există unele proiecte care pot fi chiar **proiecte de comunicare** în sine și acestea pot îmbrăca forma unei campanii de comunicare.

Un **proiect clasic** poate presupune promovarea bucătăriei tradiționale a Deltei Dunării prin intermediul unor ateliere de gătit. În acest caz, comunicarea este un instrument care sprijină la realizarea obiectivului principal și, de pildă, informează locuitorii și turiștii că există ateliere și se pot înscrie la ele.

Un proiect de comunicare are un obiectiv ce ține de informarea, sensibilizarea, convingerea publicului în legătură cu o anumită cauză. Proiectul devine o **campanie de comunicare**. Obiectivele pot fi de tipul: informarea publicului în legătură cu modul corect și sustenabil de a vizita Delta, sau sensibilizarea publicului legat de proveniența caviarului pe care îl cumpără.

Elementele specifice proiectului de comunicare / campaniei de comunicare sunt:

- **Obiectivul de comunicare**: ce vreau să obțin?
- **Mesajul**: ce vreau să comunic? Acesta explică problematica și face un apel la acțiune (call to action)
- **Publicul țintă**: cui vreau să-i comunic?
- **Canalele de comunicare**: unde îi găsesc pe cei cu care vreau să comunic? Acestea pot fi comunicare directă (orice interacțiune directă: întâlniri, evenimente), social media, radio, TV
- **Instrumente de comunicare**: acolo unde îi întâlnesc, cum le pot atrage atenția? Evenimente speciale (ex. flashmob, concert, ateliere), materiale de comunicare (ex. bannere, afișe, pliante), articole, interviuri etc.

Exemplu:

Dacă **obiectivul de comunicare** este sensibilizarea publicului legat de proveniența caviarului pe care îl cumpără

atunci **mesajul** poate fi: pentru a avea grijă de viața sturionilor, dinozaurii Dunării, întrebați chelnerul despre proveniența caviarului

publicul țintă: consumatorii de caviar, persoane care frecventează restaurante de lux

canalul de comunicare: comunicare direct - un stand la intrarea în câteva restaurante de lux, cu degustare de caviar legal și explicarea informațiilor cheie din campanie

După ce aveți toate elementele specific ale campaniei de comunicare (strategia de comunicare), urmează să treceți la fapte, ca în orice proiect. În acțiune, vă va fi extrem de util, ca în orice proiect, un plan de activități. În cazul campaniilor de comunicare acesta poartă numele de **Plan de comunicare** și stabilește activități, termene și responsabili.

Plan de comunicare

Activitatea de comunicare	Materiale necesare / Resurse	Termen	Responsabil(i)

19. Construcția proiectului

Începând cu această întâlnire, veți relua ciclul dezvoltării și punerii în practică a unui proiect. Acum sunteți mai experimentați – căci ați parcurs deja acest drum și anul trecut – și mai bine informați – căci ați avut parte de o serie de întâlniri de aprofundare, anul acesta. Astfel, vă ținem pumnii pentru un proiect și mai de impact și pentru o atmosferă și mai plăcută în echipele voastre de proiect. Abia așteptăm să aflăm rezultatele cu ajutorul unei comunicări ...cu lipici. Mult succes!

În cadrul **Întâlnirii 19**, veți relua activitățile din **Întâlnirea 11**, adaptându-le contextului actual.

© Alex Spineanu

20-21. Implementarea proiectului

În cadrul **Întâlnirilor 20 și 21**, veți relua activitățile din **Întâlnirile 12 și 13**, adaptându-le contextului actual.

© Clubul TANS Reșița

22. Evaluare și sărbătorire

În cadrul **Întâlnirii 22**, veți relua activitățile din **Întâlnirea 14**, adaptându-le contextului actual.

© Mihai Lupsan