Metodologia și instrumentarul de colaborarea deschisă cu tinerii privind promovarea transparenței în educație

FUNDAȚIA PENTRU DEZVOLTARE

2018

FUNDAŢIA PENTRU DEZVOLTARE

Promovarea educaţiei de calitate

MINISTERUL EDUCAŢIEI, CULTURII ȘI CERCETĂRII

Metodologia și instrumentarul de colaborarea deschisă cu tinerii privind promovarea transparenței în educație

Material realizat în cadrul proiectului ,,Participarea tinerilor pentru promovarea transparenței în educație", implememntat de către Fundația pentru Dezvoltare grație suportului financiar oferit în cadrul Programului de Granturi 2018, al Ministerului Educației, Culturii și Cercetării.

Cuprins:

METODE INOVATIVE DE LUCRU CU TINERII 3
METODE AXATE PE ABORDARE DE SITUAȚII SAU ROLURI 3
Jocul de rol 3
Teatrul forum 4
Teatrul social 5
METODE BAZATE PE ACŢIUNE 5
Flashmob-ul 5
Dezbateri 6
Ateliere de scenarii 8
Forum deliberativ 9
Cafenea Publica 9
Electioneering 10
METODE DEMONSTRATIVE (vizuale) 11
Expoziția vie 11
Photovoice 11
METODE ONLINE 12
Promovarea și sensibilizarea prin Facebook 12
Blogul 12
METODE BAZATE PE JOCURI OFFLINE 12
Jocuri Offline 12
Materiale de referinţă 17

METODE INOVATIVE DE LUCRU CU TINERII

Acest capitol conţine metodele inovative de lucru cu tinerii, recomandate pentru a fi utilizate în cadrul Proiectului. Alegerea metodelor concrete se va face în funcţie de specificul fiecărui grup, familiaritatea tinerilor cu metodele de lucru propuse, interesul tinerilor pentru însuşirea unor metode enumerate mai jos, şi baza tehnico-materială disponibilă în fiecare din localităţile incluse în Proiect. Pentru fiecare eveniment organizat în localitate vor fi utilizate metode şi categorii diferite de lucru. Combinarea mai multor metode de lucru este deasemenea posibilă. Aceeaşi metodă de lucru poate fi utilizată în diferite localităţi, dar nu în toate localităţile incluse în proiect; organizaţia de tineret va asigura aplicarea unei game cît mai variate de metode în lucrul său cu grupurile locale de tineri.

METODE AXATE PE ABORDARE DE SITUAȚII SAU ROLURI

Jocul de rol

Un joc de rol este o sesiune de formare în care facilitatorul (individual sau ajutat de unul sau doi asistenţi) stabileşte un scenariu, repartizează participanţilor diferite roluri. Aspectul cel mai important este pus pe discuții și învățare din experiența celorlalți. Într-un joc de rol pot fi implicați 10-15 tineri (numărul minim posibil fiind de 5 persoane). Durata unui joc de rol nu va depăși 50 minute. Un joc de rol este urmat de o sesiunea de follow up care oferă participanţilor oportunitatea de a analiza o parte din dinamica socială care s-a desfăşurat. Această obiectivitate este accesibilă atât celor care îşi asumă roluri într-o sesiune de joc de rol, cât şi celor care sunt observatori ai sesiunii de joc de rol.

Există trei etape ale unei sesiuni standard de joc de rol:

1. pregătirea, 2. jocul, 3. discuţia.

Pregătirea jocului:

În etapa de pregătire, facilitatorul aranjează scena. Aceasta înseamnă descrierea scenariului şi atribuirea de roluri participanţilor. O componentă opţională a etapei de pregătire este de a acorda ceva timp actorilor principali pentru a se întruni şi a schiţa intriga generală a jocului lor. Facilitatorul trebuie să decidă aceasta în dependență de ceea ce se dorește de a scoate în evidență. O altă opţiune este de a scrie pe o pagină o descriere a scenariului care va fi jucat de participanţi. Altă variantă ar fi de a elabora descrieri de câte un paragraf pentru fiecare rol principal. O descriere poate include principalele obiective şi preocupări ale persoanei care joacă acel rol, eventual poate include unele dialoguri-cheie sau o declaraţie care să fie citită de persoana care interpretează rolul.

Etapa jocului:

A doua etapă a acestei sesiuni, etapa jocului este aceea în care participanţii la formare îşi joacă rolurile iar piesa este interpretată. Dacă piesa devine prea lungă, facilitatorul poate da actorilor un avertisment de un minut sau două, şi apoi poate încheia jocul. Alternativ, jocul ar putea fi prea scurt iar facilitatorul trebuie să încurajeze actorii să-şi îmbogăţească jocul, să adauge discursuri, un monolog şi acţiuni care să le facă piesa mai bogată.

Follow up:

Această sesiune este importantă pentru că acum participanţii la formare discută despre ceea ce s-a întâmplat. Ei pot să interpeleze actorii individuali pentru a-i întreba de ce au avut o anumită poziţie, de ce au spus ceva anume sau de ce au întreprins o anumită acţiune. Explicaţiile şi discuţiile rezultante sunt

importante pentru ca participanţii să înţeleagă mai bine dinamica socială asociată cu o anumită situaţie de pe teren.

Această metodă poate fi utilizată cu succes pentru a demonstra caracterul negativ al practicilor de fraudă academică. Drept exemplu ar putea servi demonstrarea situației de tentativă de mituire a unui profesor integru, care promovează corectitudinea și meritocrația academică.

Tematici posibile: copiatul şi viitorul profesional al elevilor, imaginea elevilor care copiază în rîndurile colegilor/profesorilor, frauda academică şi respectul de sine, mita ca practică formată în şcoală, contribuţia părinţilor pentru fondul şcolii şi discriminarea elevilor etc.

Teatrul forum

Teatru forum este o formă de teatru care accentuează problemele vieții cotidiene și încearcă să propună soluții la aceste probleme. Scopul teatrului forum este de a încuraja audienta sa ia atitudine vis-a-vis de situația de opresiune prin intervenția in desfășurarea piesei de teatru. Teatrul forum este compus din doua parți. Prima parte este demonstrarea piesei de teatru după un scenariu în care este descrisa o situație de opresiune. În a doua parte se reia piesa de teatru, dar dînd posibilitatea audienţei de a se transforma in „spect-actori" prin intervențiile în piesa. Astfel, în orice moment un spectator poate spune „stop" şi urca pe scenă, înlocuind un actor şi schimbând atitudinea pe care personajul respectiv o are faţă de situaţie. Scopul urmărit este ca publicul să acţioneze asupra personajelor care nu au luat atitudine și care pot schimba cursul acţiunii într-unul pozitiv, care pot ajuta opresatul să ia o decizie care să îl susţină și să îl dezvolte pozitiv. Se intervine astfel în fiecare scenă, rând pe rând, înlocuindu-se personaje până când se ajunge la soluţia votată de către public ca fiind cea mai realistă și utilă în situaţia prezentată. După alegerea soluţiei au loc discuţii despre cum ar putea fi implementată aceasta în realitatea de zi cu zi – în comunitatea care se confruntă cu problema dezbătută.

În cadrul teatrului forum se abordează problemele din viața cotidiană care implică o situație de opresiune, care poate fi abordată de actori neprofesioniști și poate fi soluționată prin implicarea membrilor comunității.

Pentru reușita reprezentaţiei este bine să avem un număr de „spect-actori" între 30 și 70 și să promovăm cât mai bine evenimentul către grupul ţintă. Sceneta va fi prezentată în aproximativ 15 minute, după care urmează discuția și intervențiile cu spectatori.

Etapele principale de organizare a teatrului forum:

1. Identificarea problemelor grupului ţintă şi formarea grupurilor de lucru.

2. Stabilirea situaţiei globale, a personajelor şi scrierii scenariului

3. Efectuarea repetițiilor

4. Desfășurarea și formularea concluziilor împreuna cu publicul 5. Analiza şi evaluarea finală împreună cu echipa a rezultatelor obţinute.

Această metodă ar putea fi utilizată de ex. pentru demonstrarea consecințelor atitudinii privilegiate a unui profesor față de elevi și evaluării neobiective a lor.

Tematici posibile: copiatul şi viitorul profesional al elevilor, imaginea elevilor care copiază în rîndurile colegilor/profesorilor, frauda academică şi respectul de sine, mita ca practică formată în şcoală, contribuţia părinţilor pentru fondul şcolii şi discriminarea elevilor, neimplicarea părinţilor şi reuşita academică a tinerilor etc.

Teatrul social

Teatrul social (teatrul oprimaților) este asemănător si se desfășoară după aceeași logică ca si teatrul forum. Diferența dintre aceste doua tipuri de teatru este in modalitatea de desfășurare. Astfel, spre deosebire de teatrul forum, teatrul social se desfășoară în trei părți:

1. reprezentarea efectiva a piesei;

2. momentul in care jokerul deschide o dezbatere cu auditoriul cu privire la caracterul personajelor implicate in piesa, facilitînd încadrarea acestora în anumite categorii (personaje neutre, opresate sau opresatori) si se explica regulile teatrului social;

3. re-jucarea piesei, moment in care spectatorii au posibilitatea de a interveni in piesa. Singurul personaj care nu poate fi schimbat in piesa este opresatorul, acesta fiind imaginea stării de opresiune care exista in comunitate.

Diferența fata de teatrul forum este ca, daca un „spect-actor" găsește o posibilitate reala de schimbare a atitudinii unuia dintre personaje, actorul care interpretează rolul acelui personaj preia atitudinea indicata si o menține pe tot parcursul piesei, pană la final sau pana în momentul în care este din nou înlocuit de către alt „spect-actor".

Tematici posibile: copiatul şi viitorul profesional al elevilor, imaginea elevilor care copiază în rîndurile colegilor/profesorilor, frauda academică şi respectul de sine, mita ca practică formată în şcoală, contribuţia părinţilor pentru fondul şcolii şi discriminarea elevilor, neimplocarea părinţilor şi reuşita academică a tinerilor etc.

METODE BAZATE PE ACŢIUNE

Flashmob-ul

Flashmob - o adunare de foarte scurtă durata de oameni, într-un loc public, participanții efectuînd o acțiune neobișnuita (de obicei cîteva minute), după care grupul se descompune ca si cum nimic nu s-ar fi întîmplat. Flashmob-ul e o acțiune pentru spectatori accidentali, efectuată cu scopul de a trezi sentimente de neînțelegere, interes. De cele mai dese ori este o acțiune de masa, prin care participanții se exprimă si transmit un mesaj către societate. Persoanele care participa la un flashmob îsi dezvolta spiritul de echipa, spontaneitatea, seriozitatea, capacitățile de planificare – dacă şi organizează aceasta mișcare. Şi cel mai important - sensibilizează comunitatea asupra unei probleme importante.

Regulile de bază ale unui flashmob sunt:

- Acțiunea trebuie sa fie spontană și concomitentă (este interzisă atragerea atenției de către participanți înainte de acțiune). - Trebuie să se formeze impresia că participanții nu se cunosc și înainte de acțiune să nu afișeze că se pregătesc să facă ceva neobișnuit. - Toate acțiunile trebuie efectuate după scenariu. - Acțiunea nu trebuie sa urmeze cu reacții agresive din partea spectatorilor. - Fără încălcare de lege sau afișare a intereselor politice. - După Flashmob nu trebuie să rămână urme. - Toate acțiune trebuie să fie efectuate cu toată seriozitatea. - După finalizare toți participanții trebuie să părăsească imediat locul acțiunii fără a mai arăta că s-a întâmplat ceva deosebit. - Flashmob-ul trebuie sa fie în afara Mass-Mediei.

Prin flashmob tinerii ar putea să-și demonstreze atitudinea netolerantă față de corupție sau copiat, impactul mesajului fiind direct dependent de forma concretă a acțiunii date.

Tematici pentru flashmob: campania „Nu copiez! Aleg să fiu onest.”, „doar prin efort de învăţare poţi să devii cel mai bun”, „Mita – soluţia pentru cei slabi”, „ reuşesc dacă mă implic”, „Cu toţii suntem responsabili de calitatea învăţămîntului din şcoala noastră” etc.

Dezbateri

Dezbaterile publice de consultare a cetățenilor, cele parlamentare, dezbaterile din campaniile electorale, dar și cele științifice sau pe teme economice.

Dezbaterile reprezintă o metodă de formare a gândirii critice(în plan educațional) și de sensibilizare a opiniei publice asupra unor probleme de importanță generală prin expunerea argumentată a unor puncte contrare de vedere. Dezbaterile apar de fiecare dată când oameni bine intenționați, urmărind binele comun, nu sunt de acord asupra unui subiect și aleg să își expună argumentat punctele de vedere. Diferențele principale între dezbaterile generale din societate și dezbaterile educaționale sunt structura formală, restrângerea temei aflate în discuție și caracterul de competiție.

Debate-ul este o formă structurată de dezbatere educațională (care însă poate fi utilizată și în spații publice), compusă formal din echipe cu un număr egal de membri. Aceștia sunt puși în situația de a pune în valoare «pro și contra» argumente diferite pentru ambele fațete ale unor chestiuni asupra cărora oamenii, deși bine intenționați, pot fi în dezacord.

Cele mai populare formate de dezbateri sunt:

- Formatul Karl-Popper
- Formatul World Schools Style
- Formatul American Parliamentary
- Formatul British Parliamentary

Teme posibile pentru dezbateri: „Copiatul trebuie sancționat prin exmatriculare”, „Nivelul corupției în școli este mult mai scăzut decât ni se arată”, „Copiatul la examene poate fi stopat prin camere de luat vederi si detectoare de metale” etc.

Formatul Karl-Popper

În cadrul acestui format se confruntă două echipe (numite formal Afirmatori şi Negatori) formate din câte 3 vorbitori. Există 6 discursuri care alternează între vorbitorii celor două echipe şi 4 secţiuni în care membrii unei echipe au şansa de a pune întrebări membrilor celeilalte echipe. La finalul dezbaterii unul sau mai mulţi arbitri decid care echipă a fost mai convingătoare în baza argumentelor prezentate (făcând abstracţie de propria poziţie faţă de moţiunea discutată).

Structura unei dezbateri în formatul Karl-Popper este:

1. A1 – discursul primului vorbitor afirmator (6 minute) 2. N3-A1 – prima rundă de întrebări: negatorul 3 pune întrebări, afirmatorul 1 răspunde (3 minute) 3. N1 – discursul primului vorbitor negator (6 minute) 4. A3-N1 – a doua rundă de întrebări: afirmatorul 3 pune întrebări, negatorul 1 răspunde (3 minute) 5. A2 – discursul celui de-al doilea vorbitor afirmator (5 minute) 6. N1-A2 – a treia rundă de întrebări: negatorul 1 pune întrebări, afirmatorul 2 răspunde (3 minute) 7. N2 – discursul celui de-al doilea vorbitor negator (5 minute) 8. A1-N2 – a patra rundă de întrebări: negatorul 1 pune întrebări, afirmatorul 2 răspunde (3 minute) 9. A3 – discursul celui de-al treilea vorbitor afirmator (5 minute) 10. N3 – discursul celui de-al treilea vorbitor negator (5 minute)

Formatul World Schools Style (WSS)

Formatul World Schools Style este un format adresat elevilor de liceu şi reprezintă o îmbinare a elementelor din mai multe formate, printre care şi formate ca British Parlimentary şi Karl Popper. În formatul WSS, la fel ca în formatul KP, se confruntă două echipe formate din câte trei oameni. Majoritatea celorlalte elemente ale structurii dezbaterii, însă, par mai apropiate de formatul BP. Echipele din formatul WSS se numesc formal Guvern şi Opoziţie, sau Susţinători şi Oponenţi – ai moţiunii. Nu există segmente dedicate interacţiunii dintre membrii celor două echipe, ci există posibilitatea solicitării unor întrebări în timpul discursurilor.

Un element specific formatului WSS este prezenţa a două discursuri sumative la finalul dezbaterii, discursuri care pot fi susţinute de oricare dintre membrii echipelor. Ordinea acestor discursuri este similară cu cea din formatul American Parliamentary, astfel încât echipe Guvernului, cea care propune o schimbare, are ultimul cuvânt.

Structura unei dezbateri în formatul World Schools Style este:

1. G1 – discursul primului vorbitor al echipei Guvernului (8 minute)
2. O1 – discursul primului vorbitor al echipei Opoziţiei (8 minute)
3. G2 – discursul celui de-al doilea vorbitor al echipei Guvernului (8 minute)
4. O2 – discursul celui de-al doilea vorbitor al echipei Opoziţiei (8 minute)
5. G3 – discursul celui de-al treilea vorbitor al echipei Guvernului (8 minute)
6. O3 – discursul celui de-al treilea vorbitor al echipei Opoziţiei (8 minute)
7. OS – discursul sumativ al echipei Opoziţiei (4 minute)
8. GS – discursul sumativ al echipei Guvernului (4 minute)

Formatul American Parliamentary (AP)

În cadrul formatului dat se confruntă două echipe numite formal Guvern şi Opoziţie, sau Proponenţi şi Oponenţi – ai moţiunii. Aceste denumiri implică un joc de rol care are de a face mai mult cu procesul legislativ şi mai puţin cu noţiuni de partizanat politic.

Spre deosebire de formatul Karl-Popper, formatul AP nu conţine segmente separate dedicate interacţiunii dintre cele două echipe. În timpul primelor patru discursuri, orice membru al echipei oponente poate solicita o intervenţie pentru a adresa o întrebare celui care susţine discursul. Acesta din urmă are libertatea de a accepta sau refuza intervenţia.

O altă diferenţă importantă o constituie uşoara asimetrie a structurii unei dezbateri în format AP. Echipa care susţine moţiunea vorbeşte atât prima cât şi ultima, iar echipa care respinge moţiunea beneficiază de două discursuri consecutive. La finalul dezbaterii însa, timpul total de discurs este identic pentru ambele echipe. În plus, susţinătorii acestui format argumentează că ordinea este firească dacă acceptăm că echipa care propune o schimbare (Guvernul) are o sarcină mai dificilă în a convinge publicul decât echipa care propune menţinerea stării de fapt.

Structura unei dezbateri în format American Parliamentary este:

1. Prime Minister – discursul primului membru al Guvernului (7 minute)
2. Leader of Opposition – discursul primului membru al Opoziţiei (8 minute)
3. Member of Government – discursul celui de-al doilea membru al Guvernului (8 minute)
4. Member of Opposition – discursul celui de-al doilea membru al Opoziţiei (8 minute)
5. Leader of Opposition – cel de-al doilea discurs al primului membru al Opoziţiei (4 minute)
6. Prime Minister – cel de-al doilea discurs al primului membru al Guvernului (5 minute)

Formatul British Parliamentary (BP)

Formatul British Parliamentary imită dezbaterile legislative din parlamentul britanic şi se adresează studenţilor. Acest format nu este unul politic sau partizan în sensul partidelor parlamentare, ci este mai

degrabă un cadru de dialog ideal în care participanţii sunt puşi să joace rolul unor legislatori. La fel ca în orice alt format, există două tabere, numite formal Guvern si Opoziţie (sau Proponenţi şi Oponenţi – ai moţiunii).

Ce diferenţiază acest format ce majoritatea celorlalte, însă, este faptul că în cadrul fiecărei tabere se află două echipe: Guvernul 1 şi Guvernul 2 într-o tabără, Opoziţia 1 şi Opoziţia 2 în cealaltă tabără. La finalul dezbaterii, arbitrul trebuie să decidă nu ce tabără a fost mai convingătoare, ci ce echipă. Cu toate acestea, echipele din aceeaşi tabără au datoria de a nu se contrazice şi de a nu se sabota. La fel ca într-un parlament real, două echipe (partide, grupuri de interes, organizaţii non-guvernmantale) se pot afla de aceeaşi parte fără a avea neapărat aceleaşi motivaţii. Pentru a reuşi însă promovarea/respingerea unui proiect de lege, ele vor trebui să lucreze împreună, încercând totodată să convingă că aportul lor a fost cel mai important în reuşita taberei lor.

O altă diferenţă importantă faţă de alte formate este faptul că în formatul BP nu există perioade de timp special alocate interacţiunilor dintre vorbitori (rundele de întrebări din formatul Karl-Popper). Interacţiunile în formatul BP poartă numele de intervenţii şi au loc în timpul obişnuit de discurs al vorbitorilor. Orice vorbitor din tabără oponentă poate solicita o intervenţie, însă depinde de vorbitorul care susţine discursul dacă va oferi oponentului şansa de a pune o întrebare.

Structura unei dezbateri în format British Parliamentary este:

1. Prime Minister – discursul primului vorbitor al Guvernului 1 (7 minute)
2. Leader of Opposition – discursul primului vorbitor al Opozitiei 1 (7 minute)
3. Deputy Prime Minister – discursul celui de-al doilea vorbitor al Guvernului 1 (7 minute)
4. Deputy Leader of Opposition – discursul celui de-al doilea vorbitor al Opozitiei 1 (7 minute)
5. Member of Government – discursul primului vorbitor al Guvernului 2 (7 minute)
6. Member of Opposition – discursul primului vorbitor al Opozitiei 2 (7 minute)
7. Government Whip – discursul celui de-al doilea vorbitor al Guvernului 2 (7 minute)
8. Opposition Whip – discursul celui de-al doilea vorbitor al Opozitiei 2 (7 minute)

Ateliere de scenarii

Termenul de scenariu a fost preluat din domeniul teatrului şi filmului şi se referă la un sumar al unei piese sau al unui film. Atelierul de scenarii este o metoda participativă deliberativă inovativă care favorizează dialogul intre participanţi şi foloseşte la stimularea explorării de noi strategii într-un domeniu de interes. Scenariile sunt imagini ale unui posibil viitor. Pentru că o rezolvare a unei probleme pleacă de la o viziune asupra viitorului, care determina si alegerea unei soluții dintr-un set de soluții posibile. Prin dialogul între diverşi participanţi cu roluri diferite se concretizează viziuni care îmbina cunoștințe, experiența şi valorile acestora.

Un atelier de scenariu presupune:

- examinarea atenta a subiectelor de interes pentru o comunitate; - schimbul de cunoștințe, opinii şi idei între diferiţi actori într-un domeniu de interes; - promovarea unui dialog activ între diferiţi actori prin transferarea de bune practici şi identificarea şi dezvoltarea de viitoare instrumente de suport prin transfer de knowhow; - încurajarea participanților pentru a-şi exprima propriile idei şi viziuni pe un anumit topic sau domeniu; - identificarea şi dezvoltarea soluţiilor pe o anumita problema dezbătuta; - explorarea de noi posibilităţi de acţiune şi experimente sociale; - stimularea explorării de noi strategii; - stimularea/creșterea conștientizării eventualelor probleme care apar in comunitate; - conturarea unei definiții comune pentru o dezvoltare durabilă şi dezvoltarea unei cooperări între factorii interesaţi într-un domeniu;

- întîlnirea diferitelor grupuri sociale care încearcă sa elimine eventuale obstacole care stau in calea unui viitor comun; - generarea si dezvoltarea de idei utopice, iar pe de cealaltă parte permite planificarea primilor pași care vor fi făcuți în viitor precum şi conturarea unui plan de acțiune pentru implementarea soluțiilor ivite

Participanții trebuie sa aibă roluri diferite într-o comunitate cu experienţe şi expertize diferite într-un domeniu dezbătut deoarece problemele sunt dezbătute din puncte de vedere diferite şi trebuie să se atinga un consens. Numărul optim de participanți la un atelier de scenarii este între 25-30.

Un atelier de scenarii durează 3 zile şi presupune mai multe faze:

1. Faza critică –constă în evaluarea situaţiei actuale. Această fază presupune identificarea şi dezbaterea aspectelor critice legate de domeniul pus în discuţie, plecînd de la scenarii posibile pe domeniul dezbătut. Scenariile sunt criticate si comentate de către toţi participanţii.

2. Utopia –consta in realizarea unor scenarii. Scenariile sunt viziuni asupra problemei si comunităţii după aplicarea unei anumite soluţii. Scenariile reprezintă viziuni asupra unui viitor dezirabil. Plecînd de la scenariile inițiale, ca surse de inspirație pentru participanți, se dezvolta propriile viziuni, urmînd sa fie selectate cele mai practice si realizabile.

3. Implementarea – se face legătura cu problemele identificate inițial si viziunea aleasa si se trece la realizarea planurilor de acțiune.

În cadrul unei astfel de ședințe pot fi elaborate strategii școlare pe termen mediu sau lung de promovare a meritocrației și combatere a fraudelor academice.

Forum deliberativ

Forumul deliberativ reprezintă o metodă ce oferă posibilitatea cunoașterii opiniei și discutării unor subiecte sensibile cu un grup mai mare de persoane (50-100) dintr-o anumită comunitate. Forumul deliberativ presupune ascultarea inițială a reprezentărilor experților și a părților interesate, după care se inițiază o discuție axată pe stabilirea unor priorități de acțiune și a impactului lor. Forumul deliberativ este realizat de către un moderator calificat care asigură productivitatea și caracterul pașnic al discuțiilor. La organizarea unor astfel de activităţi se apelează de cele mai dese ori la implicarea reprezentanților societății într-un proces deliberativ de elaborarea a unui proiect de politică publică. Concluziile și recomandările ale FD sunt date publicității și integrate în procesul de luare a unor decizii.

Cafenea Publica

Cafeneau publică (world cafe) este o metodă eficientă de a analiza un subiect şi de a colecta informaţii şi opinii cu privire la acesta. Prin această metodă se doreşte să se ofere un spaţiu prietenos şi creativ de conversaţie pe o temă de interes comun care astfel se poate înţelege şi aprofunda mai bine prin împărtăşirea de idei şi cunoştinţe. Metoda dată trebuie să fie aplicată într-un mediu cât mai prietenos şi relaxat, apropiat de o cafenea (sau chiar într-o cafenea). Este nevoie de scaune şi mese, feţe de masă (preferabil din hârtie pentru a se putea scrie pe ele), cafea, ceai şi/sau alte băuturi răcoritoare. Organizatorii pot fi creativi în organizarea spaţiului şi îl pot adapta în funcţie de loc, temă şi participanţi.

Procesul se desfăşoară în felul următor: 1. gazda evenimentului întâmpina participanţii 2. se introduce pe scurt subiectul care urmează a se discuta şi temele de discuţie pentru fiecare masă (la fiecare masă se vor discuta teme diferite legate de subiectul anunţat) 3. după sesiunea introductivă participanţii vor merge la diferite mese unde fiecare va discuta în grupuri mici pe marginea temei anunţata la respectiva masă 4. discuţiile au loc în runde de aproximativ 20 de minute 5. la finalul fiecărui runde, participanţii se ridică şi merg la o altă masă unde vor discuta o nouă temă 6. procesul se repetă pe parcursul unui număr prestabilit de runde 7. la fiecare masă unul din organizatori va rămâne tot timpul pentru a nota ideile principale enunţate. Începând cu cea de a doua rundă, acesta va prezenta un rezumat al discuţiilor pentru a pune la curent noii participanţi care pot alege să abordeze noi aspecte legate de tema mesei sau să dezvolte idei deja enunţate 8. la final se prezintă pe scurt rezultatele discuţiilor ce au avut loc la fiecare masă şi se poate stabili un plan de acţiune (dacă este cazul) 9. este important ca aceste rezultate să fie colectate şi sub forma unui document scris care să poată fi trimis şi către alti actori co-interesaţi.

Pentru un demers de succes este bine să se ţină seama de următoarele aspecte:

- stabilirea clară a contextului - crearea unui mediu prietenos - încurajarea tuturor să participe la discuţii. Temele posibile pentru cafenele publice: „Cu copiatul ce facem?", „Cum să promovăm meritocrația?", „Implicarea tinerilor în promovarea transparenței" etc.

Electioneering

Împărțim sala / clasa în două poluri PRO si CONTRA. Explicam participanților ca vom citi anumite afirmații cu care ai pot sa fie sau nu de acord. Au posibilitatea sa se plaseze si in zona neutra (max. de 2 ori). Se plasează la un pol anume în dependență de nivelul acordului sau dezacordului.

Ei își expun opinia, fără ca cineva să o comenteze. La sfîrșitul jocului se realizează debrifarea.

Se citesc următoarele afirmații.

Afirmații:

- Ar trebui să respectăm toate regulile / legile, chiar și dacă nu sunt de acord cu ele
- Libertatea de exprimare înseamnă că poți spune orice dorești tu
- Este de responsabilitatea părinților să verifice / controleze cum sunt cheltuiți banii la școală
- Copii nu se prezintă la lecții din cauza programului încărcat și lipsei interesului față de școală
- Copii / elevii copiaza pentru că nu sunt pregătiți de lecții
- Eu învăț / depun efort doar la obiectele care mă interesează și la care profesorii mă motivează
- Dacă toți strîng bani pentru profesori / cadouri / lucruri trebuie să fiu în rînd cu lumea / grupul meu, …pentru a nu fi considerat „cioara alba"
- Cred că un set de reguli/ legi pentru elevi și profesori ar fi foarte binevenit în școala noastră și ar îmbunătăți relația profesor - elev
- Dacă ești sigur / ai încredere în gîndurile / cunoștințele tale, nu trebuie să oferi bani / cadouri pentru ați îmbunătăți situația
- Dacă sunt favorizat în comparație cu alți membri ai grupului, nu este vina mea, ci doar a celui care mă favorizează
- Părinții mei nu au timp ca să participe activ la viața școlii
- Părinții mei nu întotdeauna au timp să se intereseze de reușita / succesele mele la școala
- Este incorect / inadmisibil să copii de pe internet un referat ți să-l prezinți ca lucrarea ta
- Dacă la lecții profesorul nu predă tema lecției, dar discută alte subiecte, acesta este dreptul lui și nu trebuie de intervenit / făcut careva acțiuni
- Copiatul la lecții / testări / lucrări de control este o încălcare gravă a regulilor școlare
- Este inadmisibil ca părinții / elevii să ofere profesorilor cadouri / atenții cu ocazia diferitor sărbători sau a zilelor de naștere

METODE DEMONSTRATIVE (vizuale)

Expoziția vie

Expoziția vie (living exhibition) este o metodă activă care promovează dialogul între un grup preocupat de o problemă specifică și membrii unei comunități, prin manifestări creative în spațiul public (străzi, parcuri, piețe publice, mall-uri). Inițiatorii expoziției vii aleg suportul (ex. corpul uman, articole de îmbrăcăminte personalizate, etc), tehnica și modul de exprimare (ex. desen, pictură, caricatură, fotografie. etc) potrivite pentru a transmite publicului un mesaj concret, coerent, susținut vizual printr-o prezentare creativă și interactivă. În expoziția vie, spațiul public devine o galerie deschisă, unde "exponatele" (inițiatorii acțiunii) prind viață, interacționând cu vizitatorii cu scopul de a transmite un mesaj de interes pentru comunitate.

Expoziția vie este o metodă flexibilă ce poate fi implementată cu succes atât de grupuri mici (minim 12 persoane), cât și de grupuri mari.

Proiectare a unei expoziții vii presupune cunoașterea clară a următoarelor aspecte:

- mesajul pe care îl vom transmite, - scopul manifestării, - publicul țintă căruia ne adresăm, - modalitatea de prezentare a mesajului, - resursele de care avem nevoie etc.

Impactul expoziției vii este influențat în mod direct de capacitatea de a proiecta manifestarea în spațiul public într-un mod organizat, interactiv și creativ. Pentru a se asigura că un număr reprezentativ de membri ai comunității vor ajunge să viziteze expoziția vie, inițiatorii vor utiliza metode de promovare a acțiunii atât în mediul virtual, mai ales dacă ne adresăm tinerilor prin crearea unui event pe rețelele de socializare, publicarea unui articol sau postarea unui afiș, cât și offline prin distribuirea unor flyere, afișarea unor bannere handmade în locuri publice etc.

Prin această metodă tinerii din localitățile proiectului vor putea sensibiliza membrii comunității și demonstra atitudinea sa față de diferite fraude academice. Astfel se vor prezenta desene, caricaturi, bannere, mesaje anticorupție în locuri publice precum ar fi: parcuri, piețe, străzi etc.

Photovoice

Photovoice este o metodă de sensibilizare a populației în privința unei probleme sociale sau situați nefavorabile într-un domeniu, sau de demonstrare a bunelor practici prin imagini (fotografii). Esența metodei se referă la faptul că un grup restrâns de persoane face fotografii pe o anumită tematică, se întâlnesc în mod regulat şi îşi prezintă unii altora pozele făcute, le discută, împărtăşesc opinii şi probleme şi îşi elaborează un mesaj de grup. Fiecare poză este însoțită de mesajul autorului ei. După acumularea unui număr mai mare de poze se face o selecţie de fotografiile cele mai reușite (reprezentative) şi ele se prezintă publicului sau autorităţilor pentru a transmite un mesaj puternic care să le susțină cauza. Photovoice diferă de o simplă expoziție de fotografie prin aceea că pe lîngă mesajul vizual puternic obținut prin fotografii implică și o componentă importantă de discuții, negocieri, analize, comentarii, interacțiune cu facilitator.

Etapele principale:

- Identificarea grupului de lucru (10-20 persoane) - Conturarea scopului acțiunii (de ex. demonstrarea efectelor negative ale acțiunilor de fraudă academică asupra tinerilor) - Lucru de teren (colectarea fotografiilor care abordează tematica aleasă) - Dezbaterea lor cu facilitator și selectarea pozelor celor mai reușite (decizia finală urmează a fi luată de către participanți) - Prezentarea fotografiilor prin expoziții publice sau evenimente mediatice care demonstrează fotografiile și mesajele pe care le promovează.

Tematicile posibile: „Fiecare din noi poate fi cel mai bun", „Plăcerea de a fi apreciat după merit", „Bucuria învățării", „Prin educație onestă devenim mai buni" etc.

METODE ONLINE

Promovarea și sensibilizarea prin Facebook

Facebook este una din cele mai populare rețele socializare din lume care este foarte populară și în rândul tinerilor din RM. Pe lângă posibilitățile de comunicare cu prietenii apropiați, postare de fotografii și informații de diferit tip această facebook-ul permite crearea unor platforme de discuții pe diferite probleme, organizarea și promovarea evenimentelor etc. Astfel crearea de grupuri (groups) pe facebook precum și creare de evenimente(events) online reprezintă câteva instrumente importante în abordarea și promovarea mesajelor de susținere a meritocrației și de condamnare a practicilor de fraudă academică. Tinerii vor fi invitați să deschidă un grup specializat în care să discute despre experiențele sale și despre modalitățile de ameliorare a unor practici negative.

Crearea grupului	**Crearea evenimentului**
1. Accesarea contului de Facebook. 2. Accesarea meniului My Groups. 3. Click pe Create Group. 4. Completarea informatiilor cerute. 5. Plasarea pozei pentru grup (opțional). 6. Alegeti „Ofiterii” din lista de prieteni.	1. Accesarea contului de Facebook. 2. Accesarea meniului Events. 3. Click pe Create an Event 4. Completarea informatiilor cerute. 5. Invitarea prietenilor prin butonul Select Guests 6. Finalizarea procesului prin apasarea butonului Create Event

Blogul

Un blog este o pagină web care conține articole, de obicei un caracter personal care sunt postate cu o anumită periodicitate. Blogul presupune plasarea permanentă a unor materiale și informații noi. Pe blog se pot publica articole, comentarii, descrieri, imagini sau video.

Scopul blog-urilor variază foarte mult, de la jurnale personale până la instrumentele puternice utilizate în publicitare, campanii politice, companii comerciale etc. De cele mai dese ori blogurile permit vizitatorilor lor să se implice prin comentarii (care sunt și ele publice), creându-se astfel o comunitate de cititori centrată în jurul blog-ului.

În cadrul proiectului tinerii vor fi încurajați să-și deschidă bloguri personale în care vor reflecta activitățile din cadrul proiectului sau își vor expune idei cu privire la diferite tipuri de fraudă academică și importanța competiției loiale în învățământ, bazate pe efort personal.

Procedura de creare a unui blog este similar celei de creare a cutiei poștale electronice și poate fi efectuată în 5-10 minute.

Cele mai populare platforme de creare a blog-urilor sunt: Wordpress, Blogpost, Blogger, Blogspot, Tumblr.

METODE BAZATE PE JOCURI OFFLINE

Jocuri Offline

Brain Ring este un joc intelectual care dezvoltă logica și rapiditatea gîndirii la tineri. Jocul presupune oferirea de răspunsuri corecte și rapide de către echipele participante la anumite întrebări pregătite din timp. Cîștigatorul jocului devine echipa care răspunde corect la un număr mai mare de întrebări și respectiv acumulează punctajul necesar.

Regulile principale ale jocului sunt:

- În cadrul jocului sunt implicate, de regulă, 2 (există variante cu 3 și 4 echipe) echipe; - Limita de timp pentru oferirea răspunsului este de 1 minut; - Moderatorul adresează echipelor participante întrebarea, dreptul de a răspunde la ea, fiind obținut de echipa care indică disponibilitatea de a răspunde printr-un semnal vizual (aprinderea unui bec etc.) sau sonor (clopoțel, alarmă etc.); - Dacă echipa răspunde corect ea acumulează un punct, în caz contrar cealaltă echipă va avea la dispoziție timpul rămas din minutul regulamentar pentru a oferi răspunsul corect; - Dacă nici una din echipe nu răspunde corect la întrebarea adresată, atunci punctajul ei trece la următoarea întrebare(pentru răspunsul corect la care se va oferi 2 puncte în loc de 1 punct); - Echipele nu au dreptul de a semnala dorința de răspunde pînă ce nu se anunță acest lucru (după comanda „Start"). Dacă echipă semnalează pînă la startul timpului oficial, ea pierde dreptul de a răspunde la acea întrebare;

- Jocul se termină cînd una din echipe acumulează numărul inițial stabilit de puncte (3, 5 sau 7).

Jocul poate fi axat pe problematica corupției/fraude academic, întrebările pregătite pentru joc urmînd să reflecte diferite aspect ale acesteia. Pentru a facilita realizarea jocului recomandăm, ca tinerii care vor fi implicați în această activitate să participe la o instruire tematică (axată pe diferite aspect ale corupției).

Exemple de întrebări:

- Cum se numește însușirea nelegitimă a unei lucrări științifice (sau a unui fragment din ea) și prezentarea eu drept creație personal ?(Plagiat)
- Care este mijlocul principal prin care se asigură comunicarea între elevi și Ministerul Educației, Culturii și Cercetării cu privire la felul în care școala răspunde intereselor și necesităților elevilor? (Consiliul Național al Elevilor)

Erudit Café Jocul dat se aseamănă cu Brain Ring, deosebirea esențială însă, constă în faptul că întrebările adresate echipelor sunt compuse din cîte 5 indicii. Indiciile sunt formulate dup principiul „de la complicat, la simplu", fiecare indiciu fiind tot mai aproape de răspunsul corect la întrebare. Indiciile sunt anunțate de către moderator la intervale de 15 secunde. Echipa care oferă prima răspunsul corect la întrebarea adresată obține 1 punct. Dacă răspunsul va fi greșit, moderatorul va citi următorul indiciu, iar echipa care a greșit nu va putea apăsa pe buton pe durata a 15 secunde. Dacă nici o echipă nu va răspunde corect după ultimul indiciu, punctajul nu va fi oferit la nici una din echipe.

O rundă poate fi compusă dintr-un număr de întrebări (5, 7, 9 întrebări), sau jocul poate să continue pînă la acumularea unui anumit punctaj (3, 4, 5 puncte).

Ce? Unde? Cînd? este un joc intelectual axat pe dezvoltarea abilităților de gîndire logică, analitică a tinerilor. Jocul presupune oferirea de către echipele participante a răspunsurilor corecte la întrebările pregătite din timp, prin implicarea ctivă și aprofundată în discuții a membrilor săi. În spre deosebire de Brain Ring, jocul nu se axează pe rapiditatea oferirii răspunsurilor, ci pune accent pe abordarea cît mai complexă și aprofundată a întrebărilor. Cîștigatorul devine echipa care acumulează cele mai multe puncte, adică răspunde la cele mai multe întrebări.

Regulile principale ale jocului sunt:

- Fiecare echipă este compusă din cîte 6 jucători; - Moderatorul anunță întrebările pe rind, pentru toate echipele participante, simultan; - Echipele au la dispoziție un minut pentru a identifica răspunsul corect la întrebarea adresată; - După expirarea timpului echipele își notează răspunsurile în formularele speciale (timp de 10 secunde) și le transmit juriului, după ce se anunță răspunsul corect; - Pentru fiecare răspuns corect echipele cîstiga 1 punct; - Jocul poate să conțină și întrebări-blitz – 3 întrebări cu 20 de secunde pentru a răspunde la fiecare. În caz de obținerea răspunsurilor corecte la toate 3 întrebări echipei se oferă 1 punct; - În cadrul jocului pot fi adresate de la 15 pînă la 50 întrebări, împărțite în runde, cu pauze între ele; - Jocul se termină cînd una din echipe acumulează numărul de puncte care îi asigură garantat victoria după punctaj (spre ex. 8 din 15).

Transparența în Educație

Nr. de jucători: 3-10 jucători + 1 moderator.

Tematica jocului

Jocul „TiE” este gândit astfel încât să simuleze un sistem educațional corupt și pentru a ajuta oamenii să înțeleagă presiunile și constrângerile unui astfel de sistem. Jucătorii iau rolul unor părinți care au copii la liceu. Părinții își doresc ca odraslele lor să aibă note cât mai mari, astfel încât să fie printre cei puțini care vor putea intra la universitate.

Obiecte (Pentru a avea un set complet va fi necesar să uniți 2 seturi. Un set conține materiale pentru mai puțini jucători)

10 seturi de cărți personale - în fiecare set intră: 1 carte de transparență, 7 cărți oneste, 7 bancnote (total - 15 cărți). Valorile bancnotelor sunt: câte una de la 1.000 la 7.000. Fiecare set are un design diferit, pentru a le putea deosebi ușor.

Fișe pentru evidența notelor - vor fi utilizate de către moderator.

1 set de note: nota 10 - 2 exemplare, nota 9 - 2, nota 8 - 3, nota 7 - 3, nota 6 - 2, nota 5 - 2, nota 4 - 1, nota 3 - 1, nota 2 - 1, nota 1 - 1 (total - 18 cărți).

Fise de alianță - 4 seturi a câte 3 fise.

Pregătirea jocului

1. Moderatorul (profesorul) notează numele jucătorilor în fișa de evidență a notelor. Pe parcursul jocului, aici se vor marca notele elevilor. Acest tabel este public și poate fi consultat în orice moment de jucători.

2. Fiecare jucător primește câte un set de cărți personale (total - 15 cărți). Aceste cărți sunt ținute în secret de către jucători. Dintre aceste cărți, doar 8 vor fi jucate pe parcursul jocului. Jucătorii trebuie să se gândească bine ce cărți vor să utilizeze și când este momentul potrivit.

3. Moderatorul amestecă butucul cu note și îl plasează în fața sa.

Desfășurarea jocului

Jocul va dura cel mult 4 runde. Jocul se poate termina mai devreme în cazul în care profesorul a acumulat prea multă mită (limita este indicată într-un tabel, mai jos, și depinde de nr. de jucători). Fiecare rundă este compusă din 2 etape identice.

Runda 1 (Clasa a 9-a)

Acțiunile în fiecare etapă au loc în următoarea ordine:

1. Moderatorul trage aleatoriu câte o carte din butucul cu note pentru fiecare jucător. Cărțile nu sunt făcute publice, ci sunt plasate cu fața în jos în dreptul fiecărui jucător. Aceasta este nota pe care a primit-o copilul jucătorului la examen.

2. Fiecare jucător se uită la propria carte, însă nu o arată altor jucători.

3. Fiecare jucător plasează (cu fața în jos) o carte dintre cărțile personale deasupra notei și i-o întoarce profesorului. Jucătorii pot discuta între ei, însă fiecare decide personal ce carte va alege. Opțiunile:

a) O carte onestă - părintele a acceptat nota copilului său și a decis să nu dea mită. Nota primită va fi scrisă de către profesor în fișa de evidență a notelor.

b) O carte de transparență - similar cu situația (a), însă părintele bănuiește că sistemul este corupt și ar dori să verifice dacă nu cumva multă lume dă mită și notele sunt „umflate” artificial.

c) O bancnotă - probabil că părintele dat nu a fost mulțumit de nota luată de copilul său la examen și a dorit să o „corecteze” puțin. Bancnotele sunt de valoare diferită. Pentru fiecare mie, nota este mărită cu 1 bal. *De ex. dacă nota este 4, o bancnotă de 3.000 va duce nota la 7.* Mențiune: O notă nu poate depăși nicidecum 10.

4. Profesorul verifică dacă printre cărțile returnate sunt cărți de transparență (pentru a grăbi procesul, profesorul poate întreba dacă cineva a dat o carte de transparență). Posibilitățile:

a) Dacă sunt cărți de transparență - toate cărțile sunt întoarse cu fața în sus. Lumea poate vedea care sunt notele reale și dacă cineva a dat mită (și care este suma dată). Cu toate că s-a făcut zarvă, nimeni încă nu poate fi pedepsit.

b) Dacă nu sunt cărți de transparență - doar profesorul va vedea notele și cărțile personale transmise. El va indica în tabel notele (uneori modificate de mita dată).

5. Profesorul pune cărțile personale deoparte (nu le returnează jucătorilor), iar cărțile cu note le pune înapoi în butucul cu note.

Etapa mai este repetată încă o dată, identic.

Runda 2 (clasa a 10-a)

Se joacă identic cu Runda 1, cu **adăugarea următoarei reguli**:

0. Înainte ca profesorul să înmâneze notele, jucătorii pot forma alianțe. O alianță este o înțelegere între 2 sau 3 părinți că aceștia nu vor da mită. Pentru a intra într-o alianță, jucătorii iau o fisă de alianță de un anumit model. Pentru ca o alianță să existe, din ea trebuie să facă parte cel puțin 2 părinți. De asemenea, dintr-o alianță nu pot face parte mai mult de 3 părinți. Pot exista mai multe alianțe în paralel.

Avantajul unei alianțe este că dacă cei care fac parte din alianță nu dau mită - fiecare copil al părinților respectivi va primit un bonus de +1 bal la notă (nu poate depăși nota 10). Notele nu vor fi majorate dacă cineva dintre ei a dat mită. Ceilalți părinți vor afla cine concret a dat mită doar în cazul jucării unei (unor) cărți de transparență

Runda 3 (clasa a 11-a)

Se joacă identic cu Runda 2, cu **adăugarea următoarei reguli**:

La (3) - în cazul în care se joacă mai mult de o carte de transparență, toți cei care au dat mită vor primi nota 1 în fișa de note.

Runda 4 (clasa a 12-a)

Se joacă identic cu Runda 3, cu **modificarea următoarei reguli**:

Părinții care au format o alianță și nu au dat mită vor primi un bonus de +2 la notă (nu poate depăși nota 10).

Sfârșitul jocului

Jocul se poate sfârși înainte de termen în cazul în care profesorul primește prea multă limită. Jocul se termină imediat dacă oricând pe parcursul jocului se atinge/depășește următoarea limită:

Jucători	3	4	5	6	7	8	9	10
Limita	40 mii	50 mii	60 mii	75 mii	90 mii	110 mii	130 mii	150 mii

În cazul în care această limită este atinsă/depășită, jocul se termină imediat și toți jucătorii au pierdut. Această situație se poate întâmpla și la ultima rundă.

Astfel, jucătorii trebuie să fie în special atenți, pentru că nu știu câtă mită s-a dat pe parcursul jocului.

Sfârșitul obișnuit al jocului

Se calculează media generală a notelor pentru fiecare elev. Cei mai buni vor merge la universitate.

Clasamentul se calculează în felul următor:

1. Se determină cei mai buni elevi:

   a) Cei mai buni 2 în jocul cu 3-6 jucători.

   b) Cei mai buni 3 în jocul cu 7-10 jucători.

2. Cei care au fost determinați ca fiind în lista celor mai buni își arată cărțile rămase în pachetul personal. Clasamentul final între acești 2-3 jucători se face în dependență de suma rămasă în mână. Cu câți mai mulți bani nu au fost dați ca mită, cu atât mai sus în clasament va fi elevul. În caz de egalitate, criteriu de departajare va fi nota elevului (mai mare - mai bine).

Materiale de referinţă

- Joc de rol

http://cec.vcn.bc.ca/mpfc/modules/tm-rplru.htm

http://youth-partnership-eu.coe.int/youthpartnership/documents/Publications/T_kits/4/Roumanian/4_methods02.pdf

- Teatru forum

http://www.teatruforum.ro/docs/ReCreeaza%20ARTitudinea%20prin%20Teatru%20Forum%20-%20Ghid%20Practic.pdf

http://www.youtube.com/watch?v=d3npInQzA2c

- Flashmob

http://www.wikihow.com/Organize-a-Flash-Mob

http://www.howcast.com/videos/88587-How-to-Smart-Mob

http://www.youtube.com/watch?v=bQLCZOG202k

- Ateliere de scenarii

http://www.cipast.org/cipast.php?section=1012

ftp://ftp.cordis.europa.eu/pub/easw/docs/pamiers_en.doc

http://www.uibk.ac.at/fbi/download/fbibuchweb1.pdf

- Cafenea Publică

http://www.co-intelligence.org/P-worldcafe.html

http://www.co-intelligence.org/P-worldcafe2.html

http://www.theworldcafe.com/pdfs/cafetogo.pdf

http://www.bankofideas.com.au/Downloads/World_Cafe_Resource_Guide_20131020.pdf

http://www.nonformalii.ro/metode/cafenea-publica

- Expoziție vie

http://www.nonformalii.ro/metode/expozitia-vie/expozitia-vie-in-practica

http://www.nonformalii.ro/metode/expozitia-vie/exemple-din-comunitate

- Photovoice

http://www.pwhce.ca/photovoice/pdf/Photovoice_Manual.pdf

http://www.asociatia-maia.ro/wpcontent/uploads/2011/12/ghid_de_implicare_comunitara.pdf

- Blog

http://www.youtube.com/watch?v=tFqtlImXqVY

http://codex.wordpress.org/Introduction_to_Blogging