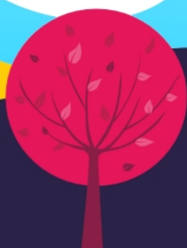




Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**EDUKINO Project:**  
2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

# METODOLOGIE DE EDUCAȚIE A IMAGINII PENTRU INCLUZIUNEA TINERILOR VULNERABILI



Afeji  
Hauts-de-France



aproximar  
ASSOCIATION DE EDUCATION SOCIALE, CH



NO PLACE  
PRODUCTIONS  
CREATIVE MEDIA FOR  
SCHOOL  
#NPP

CINEMA  
L'UNIVERS

cinéligue  
BOIS DE CALAIS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

2

# METODOLOGIE DE EDUCAȚIE A IMAGINII PENTRU INCLUZIUNEA TINERILOR VULNERABILI

---

*EDUKINO: Promovarea educației prin imagine ca instrument  
de incluziune a copiilor în situații precare și de migrație*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**PARTENERIAT:**

AFEJI (promotor)

CPIP - CENTRUL PENTRU PROMOVAREA  
INVATARII PERMANENTE TIMISOARA  
ASOCIATIA

ASSOC- Asociatia Profesionala  
Neguvernamentala de Asistenta Sociala

NPP - No Place Productions

Aproximativ - Cooperativa de Solidariedade  
Social, CRL

CinéLigue Hauts-de-France

L'Univers Cité

3

**AUTORIZARE:**

Aproximativ - Cooperativa de  
Solidariedade Social, CRL

Teresa Sousa

Anastasia Sirbu

Tiago Leitão (Coordonare)

**CONTRIBUȚII:**

Parteneriatul Edukino

**MULȚUMIRI:**

N/A

**DATA PUBLICĂRII:**

2023



## Index

Index .....	4
Introducere .....	5
Metodologie .....	7
Pasul 1: Înțelegeți .....	8
1. Necesită identificare .....	8
2. Educație prin imagine Exercițiu de cartografiere .....	9
3. Potrivirea și mobilizarea resurselor .....	9
Pasul 2: Proiectare și planificare .....	10
4. Planul de acțiune SMART .....	10
5. Graficul deciziilor și responsabilităților .....	11
6. Evaluarea de bază pentru profesioniști .....	12
Pasul 3: Mobilizarea comunității de învățare .....	13
7. Evaluarea generală CANVAS .....	13
8. Aflați despre părinți .....	14
Pasul 4: Implementarea programului de educație prin imagine .....	16
9. Storytelling - Scenariul meu .....	17
10. Brainstorming .....	18
11. Harta empatiei .....	18
12. Auto-imagine Media Mapă .....	19
13. Idee de film interactiv .....	20
14. Scenariu .....	21
15. Fotografie pânză .....	22
Etapa 5: Evaluarea (evaluarea impactului) .....	23
Referințe .....	24
Anexe .....	25
Anexa I .....	25
Anexa II .....	27
Anexa III .....	29
Anexa IV .....	31
Anexa V .....	33

## Introducere

- Inițiativa Edukino

EDUKINO este o inițiativă finanțată de Erasmus+ pentru a oferi un cadru pentru a oferi educație prin imagine copiilor și tinerilor aflați în situații vulnerabile și/sau de migrație. Proiectul EDUKINO reunește experți în diverse domenii pentru a coproduce și co-dezvolta la nivel european materiale concepute pentru a include și integra persoanele vulnerabile în societatea gazdă, permițând ca resursa să fie transversală și utilizabilă într-o varietate de contexte și circumstanțe de livrare.

Ideea proiectului în sine a pornit de la constatarea faptului că copiii aflați în situații de precaritate, de migrație, găzduiți în structuri specifice etc. tind să se confrunte cu mai multe bariere în accesarea unor programe care, în mod paradoxal, au ca scop creșterea abilităților de a face față unor probleme precum cele pe care închiderea le exacerbează:

- Acces dificil la instrumente digitale, la internet;
- Puține capacități de tutorat la domiciliu: analfabetism, dificultăți de acces la limbă, analfabetism digital, promiscuitate, părinți cu o școlarizare redusă sau deloc în trecut;
- Acces redus la viața culturală și artistică: cunoașterea redusă a locurilor și activităților disponibile, prioritizarea nevoilor, dificultăți în a se prezenta în anumite locuri (teama de judecata, respingerea, teama că va fi un eveniment plătit).

În plus, este esențial să putem fi capabili să fim critici în ceea ce privește știrile, mass-media și imaginile în general. De asemenea, este important ca tinerii să fie conștienți de implicațiile reprezentării lor în sferile publice.

Astfel, EduKino a fost conceput pentru a răspunde nevoilor identificate și ajută la dezvoltarea altor competențe conexe pentru acest grup-țintă. Cooperarea intersectorială și transnațională este esențială pentru a asigura succesul proiectului, deoarece toți partenerii proiectului își aduc experiența în atingerea publicului și numai în mod colectiv pot aborda problemele încâlcite cu care se confruntă acești copii.

- IO2- Program de educație pentru imagine

Educația în domeniul imaginii apare astăzi ca o acțiune necesară atunci când se lucrează cu un public tânăr, deoarece acesta se confruntă din ce în ce mai mult cu producția și difuzarea imaginilor care sunt produse nu numai de profesioniști, ci și de indivizi în fiecare zi. În acest caz, este necesar să îi sensibilizăm la producția de imagini, la construirea discursurilor prin intermediul imaginilor, să fie critici față de producția de imagini, să înțeleagă cum și cine realizează aceste imagini etc.

Educația prin imagine poate fi o modalitate distractivă și utilă de integrare a grupurilor mai vulnerabile (cum ar fi populația migrantă) în societatea gazdă. Prezenta resursă va încerca să ofere profesioniștilor care lucrează direct cu copii din familii de migranți instrumente pentru a pune în aplicare educația prin imagine în practica lor profesională. Capacitându-i pe elevi cu abilități legate de producția de imagini va fi benefică pentru integrarea lor, oferindu-le instrumente esențiale pentru a fi actori proactivi în procesul de integrare. Aceste abilități le permit să aibă o voce și să își comunice parcursul, prin creșterea



conștientizarea acestor situații precare. În plus, acest program va crea un spațiu sigur pentru împărtășirea experiențelor, ceea ce, în sine, va fi un sprijin pentru copiii proveniți din familii de migranți.

În calitate de lucrători sociali și educaționali sau de profesioniști în domeniul educației imaginii, observăm că publicul, cum ar fi tinerii care trăiesc în condiții de precaritate sau de migrație, se confruntă cu mai multe bariere tehnice și sociale pentru a avea acces la instrumentele care le permit să fie activi în producția de imagini și în reprezentarea de sine în sferile publice. De obicei, programele sunt construite pentru a se adapta la o gamă largă de populație. Rezultatul mecanic este că persoanele care sunt deja "outsideri" nu găsesc răspunsuri la problemele lor în aceste programe. Pe de altă parte, persoanele care implementează aceste programe se confruntă cu dificultăți în a ajunge la aceste categorii de public și a se adapta la contextul lor: utilizare/cunoaștere redusă a internetului și a instrumentelor numerice, analfabetism uneori, promiscuitate acasă, dificultăți în a menține o educație continuă etc.

Prin urmare, obiectivul nostru este de a dezvolta o abordare a educației imaginii care să fie adaptată la problemele cu care se confruntă tinerii vulnerabili. Acest lucru vine cu o metodologie gândită ținând cont de barierele tehnice ale acestui public, dar și printr-un conținut și un format care să aibă sens și scop pentru tineri în viața lor de zi cu zi. În plus, această metodologie poate funcționa ca un mecanism de sensibilizare a profesorilor și a altor actori școlari și comunitari, care joacă un rol important în procesul de dezvoltare a copiilor. Împuternicirea acestor actori și furnizarea de instrumente pentru a pune în aplicare programe de educație prin imagine, împreună cu copiii și tinerii lor, reprezintă o modalitate de a promova o atitudine mai incluzivă în școală și în comunități.

- Cui și pentru cine este destinată această metodologie?

Acest ghid este menit să sprijine profesioniștii care lucrează direct cu copiii care provin din medii vulnerabile (de exemplu, copiii migranți), pentru a-i sprijini în practica lor de implementare a programului de educație prin imagine în cadrul curriculumului lor.

Educația poate fi o poartă către o mai bună incluziune și integrare în societatea gazdă. Consorțiul Edukino vede educația prin imagine ca pe o punte către incluziune pentru elevii săi.

Integrarea socială este greu de rezolvat doar prin politici de integrare. Rolul educatorilor, al mediatorilor și al altor profesioniști care lucrează direct cu grupul-țintă este crucial.

Această metodă a fost concepută pentru a oferi îndrumare profesioniștilor din sectorul educației (profesori, mediatori, consilieri academici, coordonatori); sectorul socio-medical (asistenți sociali, mediatori, educatori, coordonatori); sectorul cultural (mediatori, animatori, coordonatori, artiști); și alți profesioniști care lucrează direct cu copiii aflați în situații de precaritate sau de migrație, cu privire la modul de planificare și implementare a activităților Edukino's Image Education. Acesta a fost conceput luând în considerare literatura de specialitate și bunele practici existente.

Această metodologie este un instrument care completează procesul de implementare a programului Edukino de educație prin imagine. Prin urmare, este important ca, înainte de a utiliza acest instrument, să se facă o evaluare inițială a resurselor disponibile (materiale; cunoștințe; profesioniști) pentru aplicarea cu succes a acestui program.

## Metodologie

- Cum se utilizează acest ghid

Această metodologie este împărțită în **5 etape**:

- **Pasul 1:** Înțelegerea contextului instituției de învățământ
- **Etapa 2: Proiectare și planificare** (evaluarea resurselor)
- **Pasul 3: Mobilizarea** comunității de învățare (întâlnirea cu alți profesioniști pentru a ajuta la implementarea programului)
- **Pasul 4 Implementarea** (Programul de educație prin imagine)
- **Etapa 5 Evaluarea** (evaluarea impactului)

Aceste capitole reprezintă pașii care trebuie urmați înainte de punerea în aplicare a programului. Programul a fost structurat astfel încât să fie ușor de integrat în programa școlară. Cu toate acestea, este important să se ia notițe cu privire la câteva cerințe și să se evalueze resursele disponibile pentru implementarea cu succes a acestuia.

## Pasul 1: Înțelegeți

Primul pas al acestei metodologii este de a identifica nevoile copiilor în ceea ce privește resursele audio-vizuale pentru a promova incluziunea, prin evaluarea nevoilor lor specifice, a caracteristicilor și a nivelului de competențe în lumea audio-vizuală. În continuare, veți avea la dispoziție un instrument care vă va ajuta să înțelegeți ce fel de instrumente audiovizuale folosesc deja profesioniștii în fiecare zi pentru a promova incluziunea. Pentru a realiza acest lucru, începeți prin a identifica aceste instrumente, precum și motivul pentru care considerați că aceste instrumente sunt adecvate. În continuare, vă invităm să reflectați asupra instrumentelor pe care ați considera că ar fi util să le utilizați, dar la care nu aveți acces și să discutați despre posibilele părți interesate și contacte pe care le-ați putea mobiliza pentru a avea acces la aceste resurse. Scopul este de a încuraja o reflecție în jurul cooperării intersectoriale între actorii cheie care v-ar putea oferi sprijin (de exemplu, muzee, școli, asociații de teatru, profesori de artă calificați etc.).

8

### 1. Necesită identificare

În acest instrument vă propunem să identificați principalele caracteristici și nevoi ale copiilor cu care lucrați, precum și abilitățile audio-vizuale generale ale acestora. Dacă întâmpinați dificultăți de generalizare, utilizați acest instrument de mai multe ori pentru copii diferiți. Bifați căsuța care corespunde cel mai bine accesului sau lipsei de acces pe care copiii din contextul dumneavoastră îl au la tehnologie și la instrumentele audiovizuale și explicați de ce ați bifat o anumită căsuță.

AUDIO-VISUAL SKILLS

	<p>Not skilled <span style="float: right;">Very skilled</span></p> <p>0                      25                      50                      75                      100</p>	
Main characteristics:	Main needs:	Access to technology and audio-visual tools: (Check the box that better reflects the level of access)
		<input type="checkbox"/> What tools children use the most? <input type="checkbox"/> What tools they don't feel comfortable using? <input type="checkbox"/> What is missing to start using the tools?








## 2. Educație prin imagine Exercițiu de cartografiere

Pentru a înțelege mai bine contextul în care vă aflați, completați acest tabel identificând instrumentele de educare a imaginii pe care le utilizați deja pentru a promova incluziunea, împreună cu scopul principal al acestora. După aceasta, indicați în ce ocazii le folosiți de obicei (de exemplu: în clasă pentru a preda ceva) și (de exemplu: pentru a pune în practică cunoștințele teoretice într-un mod vizual/ pentru a acorda atenție copiilor care învață mai bine cu indicii vizuale).

9

**IMAGE EDUCATION MAPPING EXERCISE**

 Identify the Image Education tools that you already use	 Main objectives	 When?	 Why?	 What is missing?

## 3. Potrivirea și mobilizarea resurselor

După ce ați stabilit resursele pe care le aveți deja și cum și cu ce ocazii le folosiți, este timpul să identificați ce instrumente și resurse vă lipsesc în prezent și la care ați dori să aveți acces pentru a promova incluziunea copiilor. După aceasta, corelați resursele de care aveți nevoie cu contactele și părțile interesate cu care ați cooperat anterior sau cu care ați dori să cooperați și care v-ar putea oferi acces la aceste resurse.

## MATCHING NEEDS

What resources are we missing?

---

---

---

---

---

---

What contacts can we mobilize to  
have access to these resources?

---

---

---

---

---

Previous  
Cooperation?

Yes No

Yes No

Yes No

Yes No

Yes No

10

## Pasul 2: Proiectare și planificare

În această etapă, veți putea să vă concepeți acțiunea și să planificați activitatea viitoare, utilizând instrumente care vă permit să definiți rolurile și responsabilitățile în cadrul programului, să construiți un plan de acțiune SMART și să vă înțelegeți situația de referință.

### 4. Planul de acțiune SMART

Un plan de acțiune este un instrument care prezintă etapele sau sarcinile pe care trebuie să le îndepliniți pentru a realiza cooperarea intersectorială pentru a avea acces la mai multe instrumente audiovizuale. Acest document este o parte esențială a planificării strategice și joacă un rol esențial în gestionarea proiectelor, deoarece sprijină echipele să lucreze împreună și să comunice eficient. Un plan de acțiune SMART combină 5 caracteristici ale unui obiectiv, acesta trebuie să fie:

- Specific (simplu, sensibil, semnificativ);
- Măsurabile (semnificative, motivante);
- Realizabil (de comun acord, realizabil);
- Relevante (rezonabile, realiste și dotate cu resurse, bazate pe rezultate);

- Limitată în timp (bazată pe timp (time-based, time limited, time/cost limited, timely, time-sensitive).

Ținând cont de cele 5 caracteristici ale unei acțiuni SMART, completați instrumentul cu ceea ce doriți să realizați în ceea ce privește utilizarea instrumentelor audiovizuale pentru a promova incluziunea, cine va fi responsabil pentru fiecare dintre obiective, când intenționați să le realizați și de ce resurse aveți nevoie pentru a face acest lucru. Identificați posibilele bariere în calea realizării acestor acțiuni.

**SMART Action Plan**

<b>What do we need to accomplish?</b>	<b>Who is leading the action?</b> <small>Name of the responsible</small>	<b>When will it be accomplished?</b> <small>The deadline</small>	<b>Priority</b> <small>What is the level of priority?</small>	<b>Status</b> <small>How is the action proceeding?</small>
Activity 1		L		
Activity 2	●			
Activity 3			●	
Activity 4				

**Legends' Priority:** L Low    N Normal    H High

**Legends' Status:** ● Unassigned    ● Check    ● Pending    ● In progress    ● Completed

Co-funded by  
the European Union

Produced by

Agreement Number: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474







## 5. Graficul deciziilor și responsabilităților

În ciuda faptului că punerea în aplicare a programului necesită foarte puține resurse, este totuși important să se evalueze pe ce și pe cine se poate conta pentru asistență. Prin urmare, înainte de începerea activităților, educatorul ar trebui să analizeze mediul în care se află și să facă o estimare a persoanelor care pot ajuta în timpul acestui proces.

Implementarea acestui program trebuie să respecte protocolul instituției și trebuie să fie autorizată de responsabilii de curriculum.

Pentru a organiza mai eficient persoanele responsabile de anumite sarcini, educatorul poate completa "Graficul deciziilor și responsabilităților".

## RESPONSIBILITY CHART

Responsibilities within the curriculum	Person A  <small>Name, role in the curriculum, main responsibilities</small>	Person B  <small>Name, role in the curriculum, main responsibilities</small>	Person C  <small>Name, role in the curriculum, main responsibilities</small>	Person D  <small>Name, role in the curriculum, main responsibilities</small>	Person E  <small>Name, role in the curriculum, main responsibilities</small>	Person F  <small>Name, role in the curriculum, main responsibilities</small>
#Responsibility 1						
#Responsibility 2						
#Responsibility 3						



Co-funded by  
the European Union

Produced by



Agreement Number: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

### 6. Evaluarea de bază pentru profesioniști

După structurarea persoanelor responsabile pentru sarcinile necesare, este important să se organizeze obiectivele mici odată cu implementarea programului de educație prin imagine.

În primul rând, trebuie să evaluați resursele disponibile pentru implementarea corectă a acestui program. Pentru aceasta, vă sfătuim să consultați **Evaluarea de bază pentru profesioniști (anexa II)** din rezultatul IO1.

Cu ajutorul acestui instrument, educatorii sunt capabili să evalueze dacă pot și sunt capabili să implementeze o educație prin imagine în clasa lor.

**Pe baza resurselor de care dispuneți, vă rugăm să evaluați de la 1 la 5 (1 însemnând "deloc" și 5 însemnând "foarte bine"), cât de potrivite sunt acestea pentru implementarea programului.**

	1	2	3	4	5
<b>Adecvarea spațiului/salei/locului pentru desfășurarea programului</b>					
<b>Disponibilitatea echipamentului necesar pentru a oferi programul</b>					
<b>Timp pentru pregătirea sesiunilor de program</b>					
<b>Timpul de desfășurare a sesiunilor programului</b>					
<b>Acces la cursanți pe durata programului</b>					

Proceduri de protecție suficiente și clare pentru a sprijini cursanții și educatorii.					
Competențe lingvistice suficiente pentru a comunica cu elevii					
Înțelegerea metodologiei programului					
Încrederea de a implementa programul în mod eficient.					
Încrederea de a utiliza eficient orice tehnologie/echipament necesar.					
Sprijin din partea organizației dvs. pentru a livra programul în mod eficient					

Dacă vreun element a obținut un punctaj de 3 sau mai mic:

Ce departamente interne din cadrul organizației/punctului de livrare vă pot sprijini în acest sens?

Ce sprijin extern trebuie să căutați? Și ce organizații ar putea oferi acest sprijin?

Mai sunt alte lucruri de luat în considerare?

Etapele următoare

## Pasul 3: Mobilizarea comunității de învățare

### 7. Evaluarea generală CANVAS

După ce ați înțeles diferitele roluri ale tuturor profesioniștilor implicați direct sau indirect, ar trebui să faceți o evaluare globală a acestei implementări. O analiză generală include înțelegerea:

- Care sunt "rezultatele dorite",
- Cine este grupul țintă,
- Cum vă veți implica grupul țintă în programul de educație pentru imagine,
- Ce resurse aveți la dispoziție (pe baza etapelor anterioare ale acestei metodologii),
- Modalități de evaluare a procesului (clarificate în ultima secțiune a prezentei metodologii),

- Faceți o evaluare a riscurilor potențiale,
- Măsuri de atenuare a acestor riscuri.

Acest tabel se bazează pe modelul de afaceri Canvas și este utilizat în principal de organizații atunci când încep un nou proiect. Cu toate acestea, acesta poate fi adaptat și utilizat și la o scară mai mică, mai personală.

**ENGAGEMENT CANVAS**

<b>Desired engagement outcomes</b> <small>Why engage the community?</small> 	<b>Target</b> <small>What are the characteristics of people that we want to engage (criteria that qualifies a person/group to be engaged with)</small> 	<b>How</b> <small>What is the level of engagement? (Inform/consult/involve(collaborate/empower)</small> 
<b>Resources</b> <small>What resources are available right now? What do we need to engage more people? (staff, external support, financial resources, materials)</small> 	<b>Evaluation</b> <small>What tools do we have or need to create to evaluate based on our engagement goals? What data we need to collect and with whom? How will the results be presented?</small> 	
<b>Risks</b> <small>What could <u>influence</u> your desired outcomes?</small> 	<b>Mitigation</b> <small>What could you do to mitigate these risks?</small> 	

Co-funded by the European Union

Produced by

Agreement Number: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

## 8. Aflați despre părinți

Ca o sarcină finală înainte de a implementa programul de educație pentru imagine, profesionistul responsabil ar trebui să mobilizeze părinții elevilor. Acest lucru se face pentru a se asigura că aceștia sunt de acord cu conținutul programului și pentru a-i informa cu privire la curriculum. Aceasta poate fi o modalitate bună de a-i implica și pe ei în proiecte și de a crește participarea lor la activitățile școlare.

Acestea fiind spuse, este important să se creeze o oportunitate de a se întâlni cu părinții și de a clarifica activitățile programate în cadrul programului. Această întâlnire poate fi folosită, de asemenea, ca o șansă de a afla mai multe despre părinți, precum și despre cunoștințele și aptitudinile acestora în ceea ce privește educația prin imagine. Contribuția lor ar putea fi, de asemenea, benefică în timpul acestui proces.

Ordinea de zi a acestei reuniuni ar putea urma programul indicat:

<b>Durata</b>	<b>Subiect</b>
10 minute	Ruperea gheții* - Faceți cunoștință cu părinții copiilor
40 de minute	Prezentați curriculum-ul programului de educație prin imagine și rezumați câteva activități
10 minute	Feedback, Întrebări și răspunsuri

15

**\*Exemplu:**

"My N.A.M.E.M.E." poate crește empatia prin facilitarea unei discuții deschise între mentor și mentorat. Acest lucru îi poate ajuta pe aceștia să relaționeze și să își sporească empatia și motivația de a colabora. Mentorul le acordă menteesilor între 3 și 5 minute pentru a se gândi la un fapt interesant care corespunde literelor prenumelui lor individual. Mentorul va face același lucru pentru numele său. La final, vor face schimb de rezultate. Un exemplu: Bună, eu sunt Heather. "H" vine de la cai, animalul meu preferat. "E" vine de la mâncare, activitatea mea preferată. "A" vine de la Australia, țara în care călătoresc în prezent. "T" este de la televizor, pentru că îmi place să mă uit la televizor seara. "H" este pentru vacanță, ceva ce îmi place să fac mai mult de o dată pe an.

## Pasul 4: Implementarea programului de educație prin imagine

În această etapă, veți implementa Programul de educație prin imagine în conformitate cu instrucțiunile furnizate în programul Edukino.

Cu toate acestea, aceste instrucțiuni trebuie urmate cu flexibilitate și în funcție de nevoile elevilor. Programul ar trebui să fie adaptat elevilor și ar trebui să fie privit ca o bază de referință pentru practica dumneavoastră ca profesionist.

**Obiectivul general al acestui program este de a permite profesioniștilor (cu sau fără experiență în domeniul educației imaginii) să implementeze un program de educație pentru imagine, nu numai pentru a le oferi elevilor lor abilitățile esențiale de a analiza și interpreta conținutul legat de imagine, dar și pentru a se exprima prin producția de imagini. În mod indirect, acest lucru le va oferi indirect nu numai competențe solide, ci le va promova și stima de sine și o imagine pozitivă despre ei înșiși.**

Prin urmare, programul de educație prin imagine al Edukino va:

- Sprijinirea elevilor în dobândirea de noi seturi de competențe, cum ar fi utilizarea de instrumente video, audio și numerice.
- Să-și îmbunătățească abilitățile de a gestiona și de a înțelege producția de imagini și problemele legate de reprezentarea de sine.
- Consolidarea unei imagini pozitive de sine în rândul lor.
- să dezvolte un sentiment de apartenență la comunitatea din jur, precum și la cea europeană.
- să fie capabili să transfere competențele dobândite în alte domenii legate de viața lor socială, profesională sau educațională.
- Stimularea interesului lor pentru alte domenii conexe, cum ar fi: educația în domeniul mass-media, alfabetizarea numerică și instrumentele, artele și viața culturală din împrejurimile lor.
- Inițiați în rândul lor o muncă intelectuală în jurul imaginii și al producției acesteia.
- Deschideți-le calea către un domeniu pe care îl cunosc puțin, dar care este esențial pentru viața lor de cetățeni.
- Să le întărim încrederea în sine, determinându-i să își valorifice și să își împărtășească cunoștințele și abilitățile prin intermediul unor ateliere ludice.
- Să le dăm o voce copiilor, care mai târziu în viață pot deveni lideri ai comunității lor.
- Căutați o clasă mai incluzivă, prin promovarea și crearea de oportunități de a învăța despre diferite culturi.
- Crearea de oportunități pentru dialogul intercultural; promovarea empatiei; și eforturi pentru o educație multiculturală.
- Să încerce să promoveze sentimentul de apartenență și de integrare la copiii migranți.
- Implicarea copiilor din grupurile vulnerabile pentru a vorbi despre realitățile lor și pentru a-și împărtăși experiența.



Prin urmare, este important ca programul să includă activități, să promoveze discuții și dezbateri pe teme legate de migrație, să promoveze angajamentul cultural, să consolideze o imagine pozitivă despre ei înșiși și, în consecință, să le întărească încrederea în sine.


## Instrumente complementare la programul educațional pentru a fi utilizate cu copiii/tinerii


### 9. Storytelling - Scenariul meu

Scopul acestui instrument este ca tinerii să își spună poveștile ca într-un film, subliniind cele mai importante momente și reflectând asupra a ceea ce a mers bine și ce a mers prost. La final, ei trebuie să reflecteze asupra moralei poveștii lor. Acest instrument îi va ajuta să își dezvolte abilitățile de scenarizare, care sunt importante în domeniul teatrului sau al artelor performative.

**Descriere:** Vă rugăm să împărtășiți momentele cruciale din călătoria dumneavoastră pentru a-i ajuta pe alții să vă înțeleagă experiența. Împărtășiți tot ceea ce este relevant pentru dumneavoastră. **Sfat:** Începeți prin a descrie o situație actuală sau recentă în caseta 5 și mergeți în sens invers.

#### Ajută-ne să înțelegem călătoria ta....





**Help us understand your journey...**  
Describe the last four steps you took that got you here.

1

>

2

>

3

>

4

Start here and work backwards

**What actually happened? Describe your experience (What went well? What went wrong)?**

+

>

2

>

3

>

4

-

>

2

>

3

>

4

Moral of the story: What did you learn with this experience?

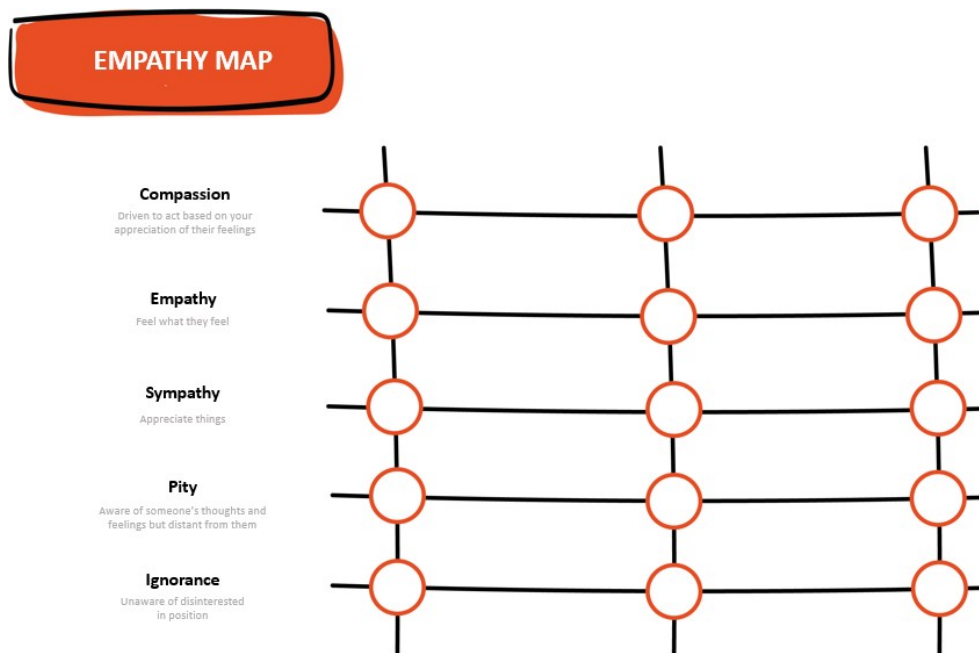
## 10. Brainstorming

Organizați o activitate de brainstorming cu tinerii pentru a discuta strategii de utilizare a instrumentelor de educație prin imagine pentru a îmbunătăți procesul de învățare și pentru a discuta cum pot fi utilizate aceste instrumente pentru a fi mai incluzive, astfel încât să fie utilizate de toți.



## 11. Harta empatiei





Urmăriți un film sau un documentar care se concentrează pe diversitate și incluziune. După vizualizare, rugați-i pe tineri să completeze această hartă a empatiei, luând în considerare nivelul lor de empatie față de cele 3 personaje principale. Discutați împreună rezultatele.



## 12. Auto-imagine Media Mapă

Promovați o discuție cu tinerii despre rețelele de socializare și despre modul în care acestea afectează imaginea de sine, în special în ceea ce privește modul în care diferitele mijloace de comunicare publică distribuie știri referitoare la minorități și grupuri etnice. Rugați-i pe tineri să selecteze un reportaj jurnalistic/video de la știri/podcast care reflectă modul în care știrile pot fi relatate în mod părtinitor față de mai multe grupuri sociale și rugați-i să îl plaseze pe hartă în funcție de scara prezentată. Discutați despre alte platforme media cu care sunt familiarizați (canale tv, podcast-uri, posturi de radio și rugați-i să discute în grupuri despre locul acestor canale pe hartă și în jurul mediilor sociale pozitive vs. mediile sociale toxice. Reforțați faptul că canalele care au fost plasate în partea dreaptă a instrumentului înseamnă că acele platforme de social media transmit știri într-un mod toxic, bazat pe convingeri bazate pe prejudecăți.

**Self Image Media Bias**



Positive Social MediaToxic Social Media

---

Social Media platforms

---

TV Channels

---

Radio Stations

---

Podcasts

---

Other



---

### 13. Idee de film interactiv

Discutați o idee pentru un scurtmetraj. Gândiți-vă la o poveste care poate fi spusă în mai puțin de zece minute. Concentrați-vă pe o singură idee simplă, astfel încât filmul să nu devină prea complex. Cereți-i tânărului să se inspire dintr-o experiență personală pentru a scrie scenariul. Completați scenariul interactiv pentru a explora caracteristicile scurtmetrajului, precum și pentru a promova o discuție despre necesitatea de a fi mai incluzivă atunci când scrieți/scrieți.




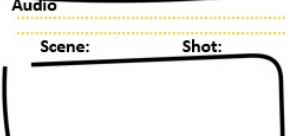
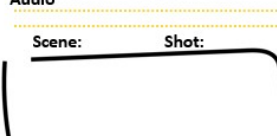
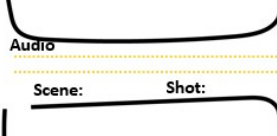
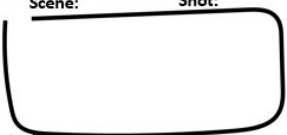
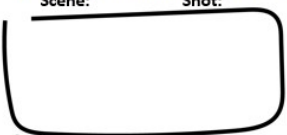


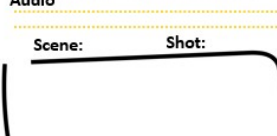
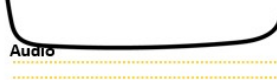
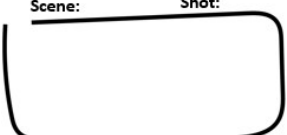

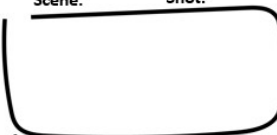



Activitate suplimentară: provocați-i pe tineri să filmeze scurtmetrajul scenă cu scenă și să îl monteze, pentru a-și antrena abilitățile de editare și de educare a imaginii.

INTERACTIVE SCRIPT

<b>Emotional state</b> <small>(what emotions do you want to trigger in the audience during the movie?)</small>	<b>Environment</b> <small>(what locations will you use during the film?)</small>	<b>Visualize the central scene of the movie</b>  
<b>Genre</b> <small>(horror, drama, comedy, etc)</small>	<b>Characters</b> <small>(who will be the main characters in the movie?)</small>	
<b>Look for inclusion</b> <small>(how will you make the movie more inclusive? E.g.: for people with hearing impairment)</small> 		

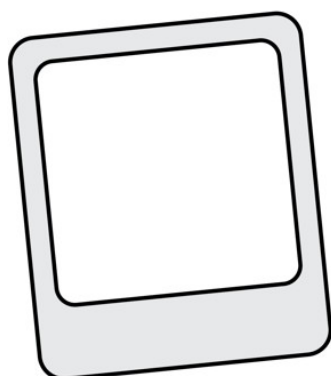
Explicați-le tinerilor că storyboarding-ul este o tehnică utilă și că este un tip de carte de benzi desenate. Aceasta ajută la ilustrarea a tot ceea ce se va întâmpla în film, scenă cu scenă. Rugați-i să preia ideea explorată în instrumentul anterior. Reforțați faptul că desenele nu trebuie să fie perfecte din punct de vedere artistic, dar trebuie să ofere o idee clară despre ceea ce se va întâmpla în fiecare scenă. Explicați că crearea unui scenariu ajută la economisirea timpului în timpul înregistrării filmului, eliminând necesitatea de a decide ce trebuie făcut în ultimul moment. Reamintiți-le tinerilor că scenariul unui scurtmetraj este împărțit în trei acte: început, mijloc și sfârșit.

**STORYBOARD**

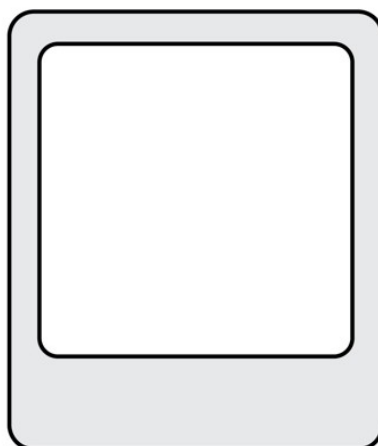
	Scene:	Shot:	Scene:	Shot:	Scene:	Shot:
Act #1						
Act #2						
Act #3						

Rugați-i pe tineri să aleagă o temă (de exemplu: multiculturalitate; incluziune; implicare civică) și cereți-le să facă fotografii care să ilustreze această temă folosind diferite cadre de cameră (plan mediu, prim-plan, detaliu etc.). Explicați-le că această activitate va fi o ocazie de a lucra la abilitățile de fotografiere. Sugerăți-le să construiască o pânză cu fotografiile și să compare diferitele perspective. Realizați o expoziție cu pânza.

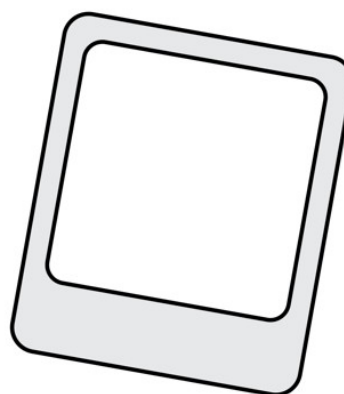
### PHOTOGRAPHY CANVAS



Theme: .....  
Author(s): .....



Theme: .....  
Author(s): .....



Theme: .....  
Author(s): .....



## **Etapa 5: Evaluarea (evaluarea impactului)**

Până la sfârșitul implementării programului, profesionistul ar trebui să efectueze o evaluare finală pentru a evalua impactul programului asupra competențelor menționate anterior. Acest lucru este crucial nu numai pentru a înțelege dacă programul a avut succes în promovarea dezvoltării competențelor, ci și pentru a colecta feedback pentru îmbunătățiri viitoare.

Pentru a estima mai bine impactul programului, profesioniștii ar trebui să efectueze un pre-test și un post-test.

### **Pre-implementare**

Pre-testul este un studiu de bază. Acesta este realizat pentru a înțelege contextul implementării, de la atât din partea profesioniștilor, cât și din partea studenților.

Sondaj pentru educatori (anexa I)

Sondajul studenților (disponibil în anexa II)

După faza de implementare, profesioniștii ar trebui să efectueze o altă fază de sondaj. Această fază are rolul de a evalua mai bine dacă au existat îmbunătățiri în domeniile menționate, atât din punctul de vedere al percepției elevilor, cât și din cel al educatorilor.

### **Post-implementare**

Sondaj pentru educatori (anexa I)

Sondajul studenților (disponibil în Anexa III)

### **Sondaj de satisfacție**

Un alt sondaj care va fi completat la sfârșitul programului este sondajul de satisfacție, în care participanții și profesioniștii vor avea ocazia să ofere feedback despre programul de educație în domeniul imaginii.

[Sondaj pentru educatori](#) (anexa IV)

Sondajul studenților (disponibil în anexa V)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## Referințe

MOBi. (2019). *Metodologie privind implicarea comunității în sistemul de justiție penală*. MOBi

MPATH. (2017). *Modelo de Mentoría para desempleados de larga duración y con competencias reducidas*. Aproximar & ASSOC

GLab. (2022). *Metodologia de mobilizare a participării civice online a tinerilor dezavantajați*. Aproximativ

Școli și soluții. (2022). *Ghid pentru implementarea unui centru școlar restaurativ și parteneriatul cu școlile și comunitatea locală*. Aproximativ

Site-uri web:

[Overlap | Foaie de lucru cu harta călătoriei \(overlapassociates.com\)](https://www.overlapassociates.com)

[Personaje de interacțiune: de ce, ce și cum | de Mattia Compagnucci | UX Collective \(uxdesign.cc\)](https://uxdesign.cc)





## Anexe

### Anexa I

#### Promovarea educației prin imagine ca instrument de incluziune a copiilor în situații precare și de migrație.

#### Autoevaluare pentru profesioniști (înainte/după pilot) Programul de educație pentru imagine

Numele: \_\_\_\_\_ Vârsta: \_\_\_\_\_

Ocupația: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Țară: \_\_\_\_\_

**Completez acest  
sondaj...**

După formare \_\_\_\_\_

Înainte de formare \_\_\_\_\_

#### Cunoștințe și competențe

Vă rugăm să răspundeți la următoarele întrebări pentru a ajuta partenerul Edukino să identifice dacă sunteți la curent cu Educația prin imagine ca instrument de promovare a unui mod mai incluziv, multicultural și empatic de a lucra cu copiii.

Cât de mult sunteți de acord cu următoarele propoziții:

	Răspun s				
	Complet în dezacord	Nu sunt de acord	Neutru	Sunt de acord	Sunt complet de acord
1. Cunosc conceptul de educație prin imagine					
2. Mă văd susținând cursuri de producție de imagini					
3. Am încredere în implementarea unui program de educație pentru imagine					
4. Sunt conștient de problemele legate de copiii aflați în situații de precaritate sau de migrație					
5. Sunt capabil să recunosc nevoile elevilor mei în interiorul clasei					

6. Văd educația prin imagine ca pe un instrument plauzibil pentru a sprijini incluziunea în interiorul clasei					
---	--	--	--	--	--



7. Simt că diferitele culturi sunt reprezentate cu acuratețe în activitățile standard din clasă					
8. Sunt capabil să promovez empatia în interiorul clasei					
9. Simt că acest program mă poate ajuta să creez empatie cu elevii mei					
10. Sunt capabil să promovez dialogul intercultural în interiorul clasei					
11. Creez situații în interiorul clasei în care elevii au putut să se exprime					
12. Elevii mei au un sentiment de siguranță și de apartenență la școală					
13. Elevii mei au o imagine bună despre ei înșiși					

Doriți să adăugați informații? Vă rugăm să  
clarificați mai jos

---

---

---

Vă mulțumim foarte mult pentru contribuția dumneavoastră!






## Anexa II

### Promovarea educației prin imagine ca instrument de incluziune a copiilor în situații precare și de migrație.

## Sondaj de bază pentru elevi Programul de educație pentru imagine

Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Vârsta: \_\_\_\_\_Țara: \_\_\_\_\_

Vă rugăm să completați cu un "x" răspunsul dumneavoastră.

	Răspunsul dumneavoastră				
					
1. Ați auzit vreodată de educația imaginii?					
2. Cât de bine poți folosi un aparat de fotografiat?					
3. Cât de bine poți folosi o cameră foto pentru a realiza videoclipuri?					
4. Cât de bine știți să înregistrați un mesaj și să îl transmiteți prietenilor și familiei?					
5. Vă simțiți susținut în școală?					
6. Simți că poți să te conectezi cu oamenii din școală?					
7. Înțelegi temerile și problemele prietenilor tăi?					
8. La școală, ai impresia că copiii și adulții sunt diferiți?					
9. De obicei, vrei să afli mai multe despre cultura și religia prietenilor și profesorilor tăi?					
10. Simțiți că puteți vorbi despre dumneavoastră?					
11. Îți poți exprima gândurile la școală?					
12. Înveți despre alte culturi la școală?					
13. Vă simțiți inclus în clase?					
14. În social media (tv, radio, internet) găsiți oameni de diferite religii, țări, culturi?					



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

15. Credeți că putem folosi social media (tv, radio, internet) pentru a afla mai multe despre diferiți oameni, culturi, religii, țări?					
16. Știi cum să folosești social media pentru a învăța despre oameni, culturi, religii, țări diferite?					

**Dacă da (la 16), vă rugăm să explicați de ce:**

**Vă mulțumesc!**



### Anexa III



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union





## Promovarea educației prin imagine ca instrument de incluziune a copiilor în situații precare și de migrație.

### Studiu de impact pentru elevi

### Programul de educație pentru imagine

Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Vârsta: \_\_\_\_\_Țara: \_\_\_\_\_

Vă rugăm să completați cu un "x" răspunsul dumneavoastră.

	Răspunsul dumneavoastră				
	tră				
					
1. Ați auzit vreodată de educația imaginii?					
2. Cât de bine poți folosi un aparat de fotografiat?					
3. Cât de bine poți folosi o cameră foto pentru a realiza videoclipuri?					
4. Cât de bine știi să înregistrezi un mesaj și să-l împărtășești cu prietenii și familia ta?					
5. Vă simțiți susținut în școală?					
6. Simți că poți să te conectezi cu oamenii din școală?					
7. Înțelegi temerile și problemele prietenilor tăi?					
8. La școala dumneavoastră, copiii și adulții, sunt diferiți?					
9. De obicei vrei să afli mai multe despre prietenii tăi, profesorii tăi... despre cultura lor, despre religia lor?					
10. Simțiți că puteți vorbi despre dumneavoastră?					
11. Îți poți exprima gândurile la școală?					
12. Înveți despre alte culturi la școală?					
13. Vă simțiți inclus în clase?					
14. Găsiți oameni de diferite religii, țări, culturi în social media (tv, radio, internet)?					

15. Credeți că putem folosi social media (tv, radio, internet) pentru a afla mai multe despre diferiți oameni, culturi, religii, țări?					
--	--	--	--	--	--



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

16. Știți cum se face asta?					
-----------------------------	--	--	--	--	--

**Dacă da (la 16), vă rugăm să explicați de ce:**

**Vă mulțumesc!**



## Promovarea educației prin imagine ca instrument de incluziune a copiilor în situații precare și de migrație.

### Sondaj de satisfacție pentru profesioniști Programul de educație prin imagine

Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Țara: \_\_\_\_\_

#### 1. Conținutul programului de educație prin imagine.

Având în vedere conținutul Programului de educație prin imagine, cum apreciați următoarele aspecte:

	Răspun deți la				
	Foarte slabă (1)	Sărac (2)	Corect (3)	Bun (4)	Excelent (5)
1. Adecvarea în raport cu obiectivele stabilite					
2. Adecvate la nevoile cursanților					
3. Utilitatea pentru practica dumneavoastră profesională					
4. Aplicabilitatea în contextul muncii dumneavoastră					

În cazul în care ați evaluat oricare dintre indicatorii de mai sus cu 1 sau 2, vă rugăm să indicați principalele motive ale evaluării dumneavoastră:

---



---



---

#### 2. Evaluare globală.

În general, cum evaluați programul, având în vedere următoarele aspecte:

	Răspun s				
	Foarte slabă (1)	Săraci (2)	Corect (3)	Bun (4)	Excelent (5)
1. Îndeplinirea așteptărilor					
2. Adecvarea subiectelor abordate la nivelul de cunoștințe al elevilor dvs.					
3. Dobândirea de către elevi de noi cunoștințe și competențe					
4. Satisfacția globală					

În cazul în care ați evaluat oricare dintre indicatorii de mai sus cu 1 sau 2, vă rugăm să indicați principalele motive ale evaluării dumneavoastră:



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

---

---

---

2. Ați recomanda acest program altor profesioniști din domeniu?

Da	Nu	Poate






## Anexa V

### Promovarea educației prin imagine ca instrument de incluziune a copiilor în situații precare și de migrație.

#### Sondaj de satisfacție pentru elevi Programul de educație pentru imagine

Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Vârsta: \_\_\_\_\_Țara: \_\_\_\_\_

Vă rugăm să completați cu un "x" răspunsul dumneavoastră.

	Răspunsul dumneavoastră				
	tră				
					
1. Ți-au plăcut activitățile?					
2. A fost ușor pentru dumneavoastră să participați la activități?					
3. Ați învățat ceva din activități?					
4. Ați dori să mai faceți activitățile din nou?					
5. L-ați recomanda prietenilor dumneavoastră?					
6. Care a fost activitatea dumneavoastră preferată?					
Explicați de ce:					

**Vă mulțumesc!**