



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

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

# EDUKINO:

PROMOVAREA EDUCAȚIEI PRIN IMAGINE  
CA INSTRUMENT DE INCLUDERE  
A COPIILOR AFLAȚI ÎN SITUAȚII  
VULNERABILE ȘI E MIGRAȚIE

BROȘURĂ DE SENSIBILIZARE



Afeji  
Hauts-de-France



aproximar  
DÉPARTEMENT DE LA HAUTE-NORMANDIE



NO PLACE  
PRODUCTIONS  
CINÉMA, MUSIQUE, ARTS  
#NPP

CINÉMA  
D'ARTS & SPECTACLES

cinéligue  
NORD-PAS DE CALAIS



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

# **EduKino: Promovarea educației prin imagine ca instrument de includere a copiilor aflați în situații vulnerabile și de migrație**

## **BROȘURĂ DE SENSIBILIZARE**

Număr de proiect 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.



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

## *Cuprins:*

1. Introducere în proiectul EduKino
2. Introducere la broșură
3. Cerințe și nevoi profesionale
4. Materiale create de copii
  - 4.1. Franța
  - 4.2. România
  - 4.3. Portugalia



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

## *Introducere în proiectul EduKino*

EduKino este un proiect Erasmus+ menit să aducă educația imaginii la cei mai vulnerabili și marginalizați copii din Europa. Criza refugiaților cu care se confruntă Europa și întreaga lume a făcut ca mulți să caute instrumente și resurse pentru a sparge barierele culturale și a facilita comunicarea. Această criză a fost cea care a dat naștere ideii programului EduKino de educație prin imagine, dar prin coproducția și co-dezvoltarea acestor instrumente, prin punerea în comun a talentelor experților și ale copiilor înșiși, EduKino este un instrument pentru toți cei care lucrează cu copii aflați în situații dificile.

De-a lungul duratei proiectului, experți și organizații din Marea Britanie, România, Franța și Portugalia au lucrat în comunități, cu profesioniști din domenii conexe și cu copii pentru a crea o serie de resurse. Aceste resurse au ca scop facilitarea cooperării între sectoarele și organizațiile necesare, crearea unui program de educare a imaginii pentru copiii menționați, consolidarea capacităților profesioniștilor implicați și o campanie de sensibilizare cu privire la EduKino și alte programe similare.

Educația imaginii este disciplina care constă în înțelegerea creației și semnificației imaginilor, precum și în analiza contextului acestora. EduKino folosește educația prin imagine pentru a crea un dialog între profesioniști și copii, precum și pentru a crea o atmosferă de clasă incluzivă și integrată.



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

## *Introducere la broșură*

Această broșură reprezintă o mică selecție a lucrărilor create de elevii/copiii care au luat parte la unele dintre activitățile proiectului EduKino și pentru a evidenția unele dintre lucrurile pe care profesioniștii sunt capabili să le realizeze atunci când folosesc programul de educație prin imagine EduKino. Copiii, îndrumați de profesioniști pătrunși de metodologia EduKino, au creat desene, instrumente de imagine, precum și componente audio-vizuale care au avut o semnificație pentru ei. Începând cu exerciții de bază în grup, profesioniștii trec apoi la conversații în clasă în care analizează imagini, înainte de a trece la crearea de imagini proprii. Aceste imagini ar putea lua mai multe forme, în funcție de materialele disponibile pentru sesiuni sau de timpul disponibil. În mod similar, programul de educare a imaginii implică o varietate de sarcini în care copiii se pot implica sau pe care profesioniștii le pot alege în funcție de dinamica cadrului sau de componența grupului.

Educația imaginii este o provocare în zilele noastre: vizionarea unui film într-un mod activ, punând întrebarea din punctul de vedere al regizorului și punând în discuție tehnicile de realizare a unui film, ne permite să analizăm ceea ce privim și să înțelegem cum ne pot manipula imaginile. Practica imaginilor vă aduce experiență în timp ce vă distrați. Realizarea imaginilor sau a unei secvențe împreună și împărtășirea ideilor celorlalți, încurajează creativitatea, învață vocabularul și tehnicile audio-vizuale și îi valorizează pe participanți.

Scopul acestei broșuri este de a prezenta câteva dintre minunatele lucrări realizate de copii, de a evidenția avantajele programului EduKino și de a oferi inspirație pentru a reproduce activitățile de educație prin imagine.



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

## *Cerințe și nevoi profesionale*

EduKino se ocupă în primul rând de perfecționarea profesioniștilor, fie ei profesori, asistenți sociali sau terapeuți în domeniul artelor. Multe elemente intră în joc atunci când se angajează cu copii care sunt vulnerabili din cauza migrației sau a altor factori de marginalizare socială. Nevoile complexe ale copiilor sunt atât sociale și educaționale, cât și interne, legate de dinamica clasei și de lumea în general.

Din acest motiv, prima misiune pe care EduKino o abordează este crearea unei metodologii de cooperare între mai multe organizații, astfel încât să asigure proceduri de protecție de calitate, accesul copiilor la servicii sociale, guvernamentale și caritabile adecvate și crearea unui mediu sigur și informal. Mulți dintre acești copii se vor confrunta cu probleme dincolo de sala de clasă, astfel încât crearea unei rețele de organizații diferite din diferite sectoare pentru a crea o abordare cuprinzătoare este cel mai bun prim pas pentru a-i ajuta pe elevi și pentru a-i ajuta să se implice pe deplin în EduKino sau în orice alt program sau curs educațional.

EduKino se concentrează pe furnizarea de servicii pentru copiii marginalizați și pe integrarea acestora în comunități mai largi și în dialoguri culturale. Prin urmare, un element proeminent în cadrul metodologiei este crearea unor dialoguri deschise în clasă și construirea unui climat de încredere și respect între profesor și elevi, precum și între colegii de clasă, care ar putea proveni în cea mai mare parte din circumstanțe și medii foarte diferite. Din acest motiv, programul de educație prin imagine începe cu sarcini concepute pentru a aprinde conversația și înțelegerea, în care indivizii sunt încurajați să participe la discuții de grup.

Profesioniștii ar trebui să privească programul de educație prin imagine și alte aspecte ale programului EduKino ca pe un mijloc de a integra elevii și de a avea conversații semnificative. Conversațiile în jurul imaginilor și al semnificației oferă o perspectivă asupra modului în care elevii au puncte de vedere diferite și chiar, atunci când este cazul, vorbesc despre viețile și experiențele lor.



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

## *Materiale create de copii*

Copii din România, Franța și Portugalia au participat la multe dintre activitățile secțiunii de educație prin imagine a proiectului EduKino. Imaginile din această broșură sunt creații ale acestora, fotografiile ale activităților lor sau ale copiilor înșiși. Decizia cu privire la ceea ce a fost creat a aparținut profesioniștilor și copiilor implicați, fiind ales dintre sarcinile detaliate în programul EduKino de educație prin imagine.

Unele dintre imaginile din această broșură au fost create în urma unei conversații cu copiii, pornind de la fraze sau întrebări de bază. Un exemplu ar fi ce fel de supererou le-ar plăcea să fie sau care sunt hobby-urile lor. Acest lucru poate facilita discuțiile în grup, poate scoate în evidență motivele pentru care ar face o anumită alegere în detrimentul altora și de ce ar putea avea preferințe diferite față de colegii lor.

Un exemplu al uneia dintre activități este crearea taumatropului, una dintre cele mai vechi și mai simple modalități de a crea imagini în mișcare în clasă. Este o sarcină fizică și captivantă, cu foarte puține nevoi materiale. Tot ceea ce necesită este ca elevul să deseneze două imagini simple la alegere (un exemplu ar putea fi o imagine reprezentând o carte închisă și apoi cartea deschisă), aceste imagini trebuie să relaționeze și să prezinte mișcarea. Elevul va decupa apoi aceste două imagini în mici cercuri de hârtie și le va lipi pe un cerc de carton de aceeași mărime și va plasa o țepușă de lemn pe carton, astfel încât să arate ca o acadea. După ce totul s-a uscat, elevul poate rostogoli broasca în mână, iar ritmul mișcării ar trebui să anime desenele. Acest exercițiu îl învață pe copil despre mișcarea imaginilor, despre modul în care acestea sunt create și poate duce la conversații despre modul în care filmul și televiziunea funcționează pe același principiu.

Imaginile din această broșură reprezintă munca asiduă a copiilor și a profesioniștilor, precum și ideile care au apărut în urma conversațiilor dintre copii.



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

## FRANȚA

### *AFEJI & CINELIGUE*

Cinéligue a organizat un atelier de cianotipie în casa de plasament AFEJI (MECS- Maison d'enfants à caractère social din Gravelines, Franța). Cianotipul este un procedeu de imprimare fotografică foarte simplu de obținere a unor imagini albastre dintr-un negativ sau dintr-un obiect translucid, datorită luminii solare. În cadrul acestui atelier, copiii își pot crea individual propriile printuri fotografice din obiecte colectate (pene, frunze, flori...) și pot crea o imagine compozită, între fotografie și desen, cu ajutorul imaginației lor. "Revelația" se face, pur și simplu, prin scufundarea hârtiei de talpă în apă.

Cinéligue a organizat, de asemenea, un atelier de pixilare la MECS din Gravelines. Pixilarea este o tehnică de film de animație care utilizează principiul de bază al cinematografului: iluzia mișcării prin derularea unor imagini fixe! În introducerea acestui atelier, copiii descoperă cum s-a născut cinematograful în urma mai multor invenții care recrează iluzia mișcării datorită unor jucării optice. Thaumatroful, zootropul sau praxinoscopul nu vor mai avea secrete pentru ei! Copiii pot descoperi singuri acest fenomen de descompunere a mișcării, realizând imagine cu imagine mici secvențe, imaginate de ei, folosind tehnica pixilării.

În plus, Cinéligue a organizat un atelier pentru a descoperi diverse "jucării optice" care au permis inventarea cinematografului. Copiii au putut manipula obiecte precum taumatropul, zoetropul, folioscopul, praxinoscopul, fenakistoscopul. Acest atelier le-a permis să înțeleagă principiul cinematografului și iluzia de mișcare. Ei au putut realiza singuri mai multe taumatroape și folioscoape!

În cele din urmă, un atelier de efecte speciale a fost organizat la MECS din Gravelines. Acest atelier s-a axat pe mai multe activități de predare a unor trucuri cinematografice pentru copii, create de magicianul și regizorul francez Georges Méliès la începutul secolului XX. Cu ajutorul telefoanelor, al unei camere foto și al unei aplicații simple de editare, copiii participanți au învățat și au folosit efecte speciale, cum ar fi: facerea obiectelor și a persoanelor să apară și să dispară pe ecran, un efect de fantomă prin suprapunerea a două videoclipuri și modificarea opacității unuia dintre videoclipuri și "perspectiva forțată", un truc prin care obiectele și persoanele par mai mici sau mai mari decât sunt în realitate.

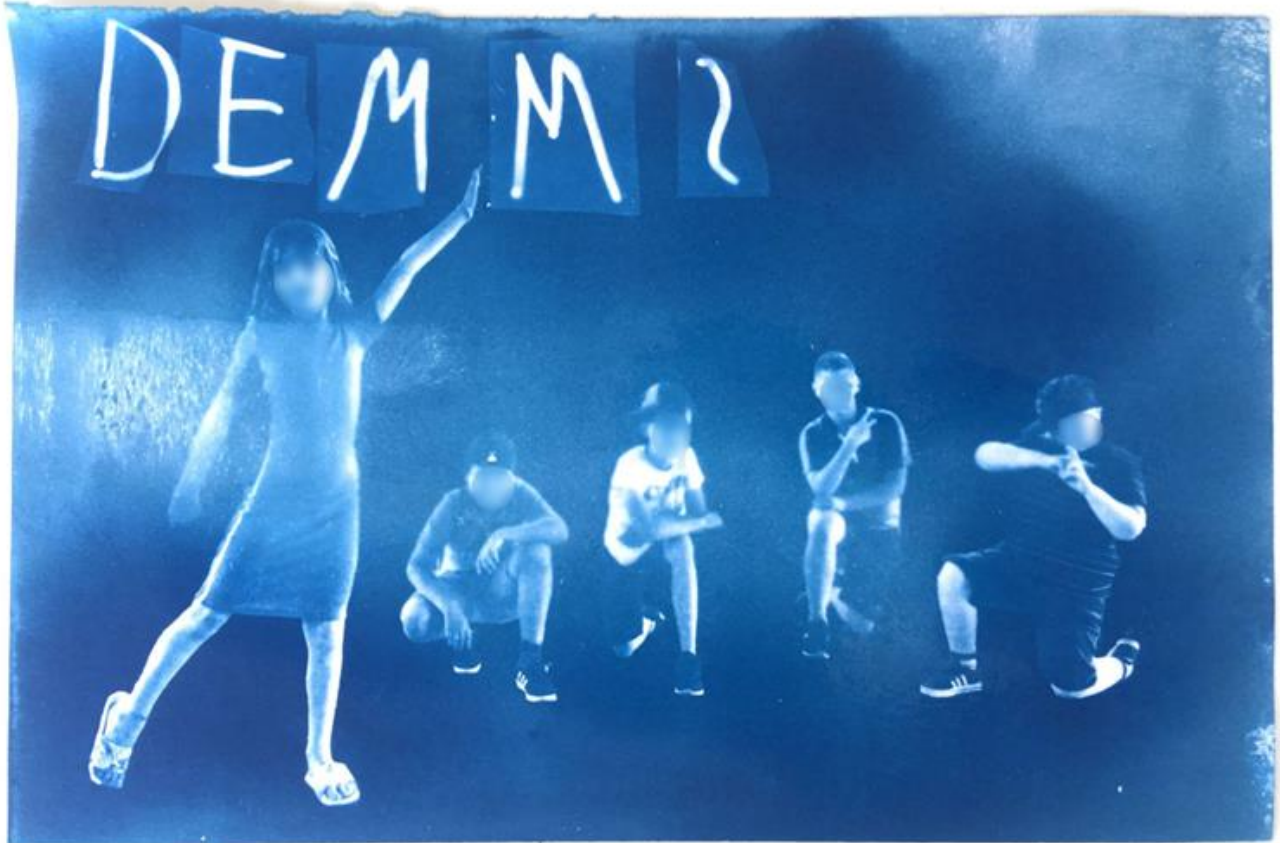
Copiii au fost concentrați, foarte motivați și creativi!





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

**Atelierul de cianotipie:**



Număr de proiect 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.



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

### **Atelierul de pixilare:**



Număr de proiect 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.



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

## *L'UNIVERS*

La sfârșitul lunii aprilie a avut loc un atelier de programare la Cinéma l'Univers, cu adolescenți din centrul de plasament ALEFPA. 6 adolescenți și 2 asistenți sociali au fost implicați în crearea unei scurte sesiuni de film pentru copii.

Scopul acestui atelier a fost acela de a pune participantul în pielea unui programator de film și de a-i oferi instrumentele necesare pentru a răspunde la această întrebare: Cum să alegi filme pentru un anumit public?

Într-adevăr, organizarea unei proiecții de film necesită multă reflecție și analiză a imaginii în prealabil. În timpul atelierului, tinerii au avut posibilitatea de a descoperi diferite modalități de analiză a imaginilor și de a crea propria lor selecție de scurtmetraje.

Ei au ales să își facă proiecția pe tema rețelelor și a ecranelor și s-au confruntat cu dificultăți: să adapteze și să facă această temă inteligibilă pentru copii, să lucreze împreună, să se asculte și să își dea cu părerea în timpul dezbaterii, să învețe cum să aleagă un film adaptat care poate să nu fie preferatul lor...

Acest atelier a avut loc în ultima săptămână a lunii aprilie, iar în fiecare dimineață adolescenții au vizionat scurtmetraje, după care au fost rugați să revadă fiecare film pe care îl văzuseră și să își dea cu părerea pe baza unui grafic de analiză a imaginii. Ideea a fost, de asemenea, ca adolescenții să devină autonomi în utilizarea cinematografului: să li se încredințeze responsabilitatea proiecției, a sunetului, a prezentării filmelor și să se ocupe ei înșiși de ziua proiecției.

La finalul atelierului, au ajuns la un acord asupra a 11 scurtmetraje, pentru o proiecție de 40 de minute, potrivită pentru copii începând cu vârsta de 7 ani!



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

### **Atelierul de filmare:**



Număr de proiect 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.





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

# ROMÂNIA

## CPIP

36 de copii au fost implicați de CPIP în crearea atât a desenelor, cât și a graficii pe Canva. Aceste materiale de educație prin imagine au fost create după o metodologie de grup, cu supervizarea unor cadre didactice și profesioniști.

Copiii au fost implicați în alegerea subiectului campaniei, dar și în alegerea mesajului ilustrativ, folosindu-și creativitatea. Ei au lucrat în grupuri, fiind supravegheați de profesori și profesioniști, dar și ghidați online de către reprezentanții CPIP.

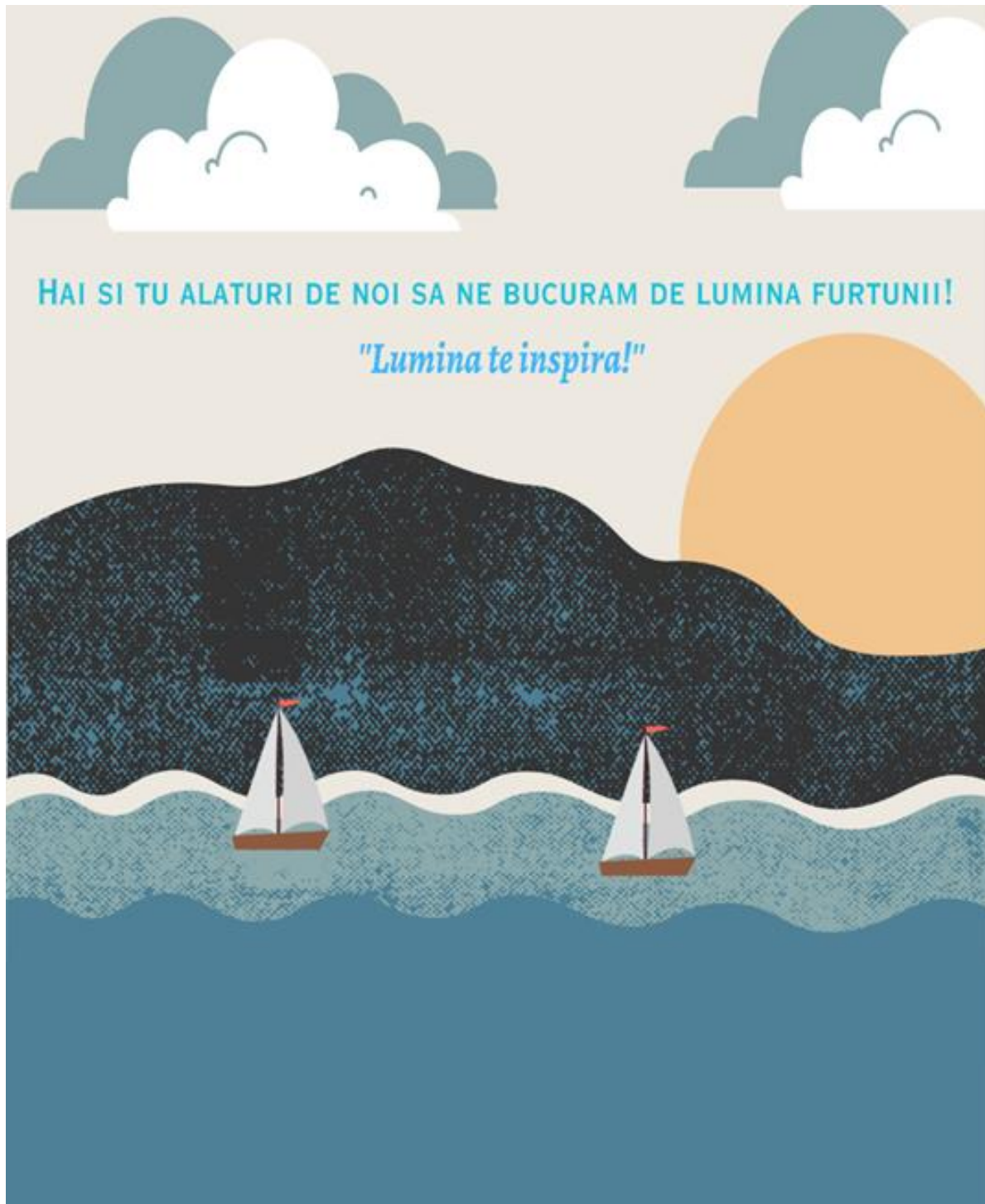
Metodologia folosită de cadrele didactice în desenele copiilor a avut o dublă direcție: pe de o parte, copiii au avut libertatea de a alege ce să deseneze, schițând în mod colectiv un logo, un slogan etc., iar pe de altă parte, cadrele didactice i-au ajutat pe copii să folosească șabloanele online Canva pentru a susține campania de conștientizare.

Întregul proces s-a desfășurat în sala de clasă, iar majoritatea copiilor implicați erau de etnie romă (în special din Școala gimnazială nr.1 Bughea de Jos, Argeș), sau proveneau din medii defavorizate, cu contexte familiale și sociale dificile (în special din județul Argeș).



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

**Atelierul de desene și grafice:**

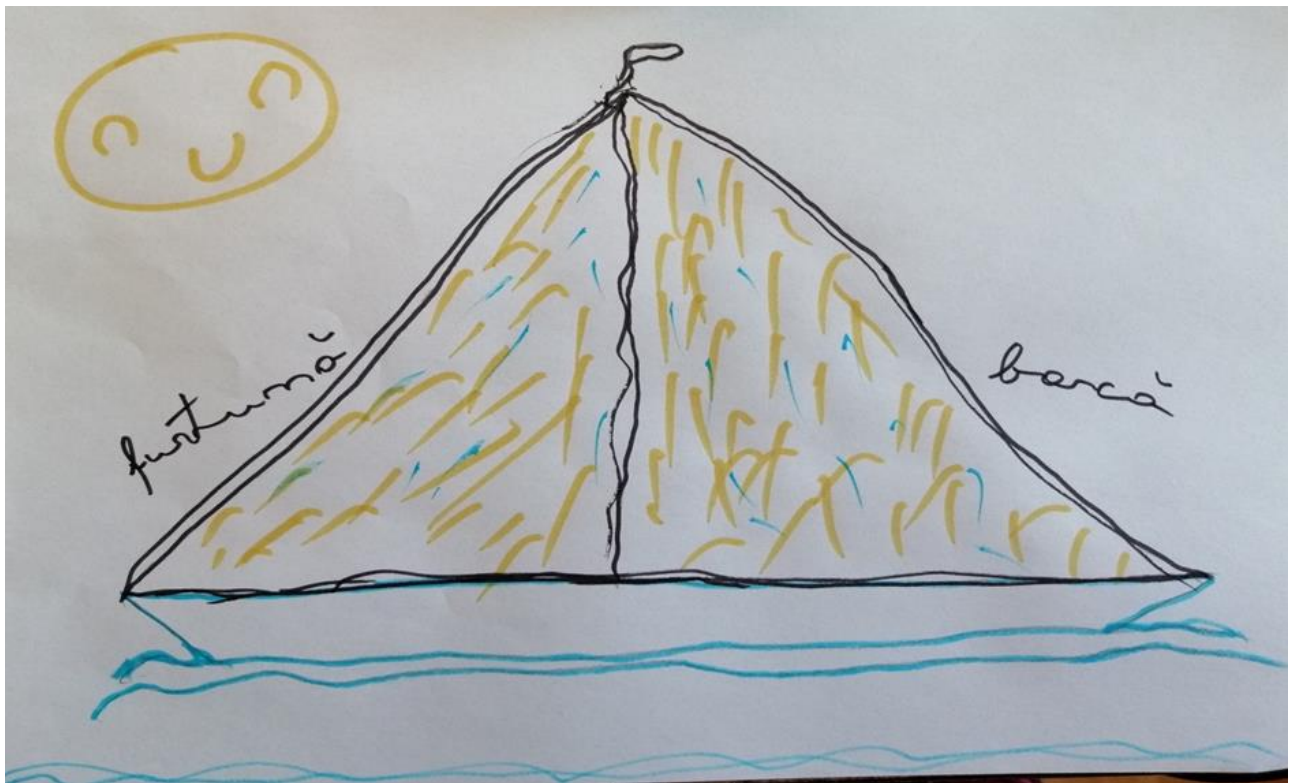


Număr de proiect 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.



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



Număr de proiect 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.





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

## ASSOC

Peste 60 de copii au fost implicați de ASSOC în crearea conținutului broșurii.

Mai exact, 25 dintre ei au fost implicați într-un atelier de lucru în cadrul căruia au avut ocazia să învețe cum să construiască un taumatrop. Aceștia erau fie copii ucraineni, fie copii provenind din comunitățile de romi, cu vârste cuprinse între 5 și 10 ani, și au fost susținuți de profesori de școală primară. Taumatropul este o jucărie optică compusă dintr-un disc cu o imagine pe fiecare parte, atașat de două bucăți de sfoară. Atunci când sforile sunt rotite rapid între degete, cele două imagini par să se amestece într-una singură datorită persistenței vederii, oferind astfel o iluzie de mișcare.

35 de copii ucraineni refugiați au fost implicați în cel de-al doilea atelier de educație prin imagine în cadrul Zilei naționale a muzeelor. Copiii au mers la "Muzeul Satului" din Baia Mare, un muzeu în aer liber cu monumente de arhitectură populară care reprezintă cele patru zone etnografice ale județului Maramureș. Copiii au avut ocazia să cunoască mai multe despre tradițiile și cultura populară din județul Maramureș, unde trăiesc de la începutul războiului. După vizită, au primit tricouri și au fost încurajați să deseneze pe ele imagini reprezentând cultura și tradiția din țara lor, Ucraina, făcând astfel o comparație între cele două țări, evidențiind asemănările și diferențele.

### **Atelierul de taumatrop:**



**Atelierul de cultură și tradiție:**





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

## PORTUGALIA

### APROXIMAR

19 copii, cu vârste cuprinse între 7 și 8 ani, au participat la atelierul în care au discutat despre empatie și au învățat cum să construiască un taumatrop. De naționalități diferite, grupul a fost foarte implicat în discuția despre cum îi înțeleg pe semenii, cum văd asemănările și diferențele dintre ei.

Au început să asiste la un scurtmetraj despre empatie - Umbrella (UMBRELLA | Oscar® Contender and Multi-Award Winning Animated Short Film - YouTube) și, după aceea, profesorul a început discuția pe această temă. Copiii au fost foarte reflexivi și sensibili la filmuleț și și-au împărtășit îngrijorarea cu privire la situația altor copii aflați într-o situație mai vulnerabilă.

După acest moment, profesorul le-a prezentat câteva imagini, iar ei trebuiau să aleagă imaginea pe care o consideră că reprezintă cel mai bine semnificația empatiei. După ce au pictat-o, au construit taumatropul și s-au jucat împreună cu diferite taumatrupe.

Copiii au fost foarte implicați în întregul proces, de la video și până la rezultatul final și au arătat un interes ridicat față de subiect și față de producerea instrumentului vizual.

#### **Filmul "Umbrella":**



Număr de proiect 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.

**Thaumotropul:**





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

**Puteți găsi toate rezultatele obținute în cadrul  
proiectului EduKino pe site-ul EduKino:  
[edukino.assoc.ro](http://edukino.assoc.ro) (“Results”)**