



RIGHTS HERO

PREDAREA DREPTURILOR COPILULUI
PRINTR-UN JOC ELECTRONIC

MANUALUL PROFESORULUI



Co-funded by
the European Union

Introducere - Scopul manualului



Actualul manual a fost dezvoltat ca parte a proiectului european Rights Hero, care are ca scop sensibilizarea elevilor din ciclul primar și gimnazial cu privire la Convenția ONU pentru Drepturile Copilului prin utilizarea unui joc electronic.

Manualul se adresează profesorilor care sunt interesați să folosească jocul pentru a aborda problema Drepturilor Copilului în sala de clasă și include următoarele informații:

- Introducere în proiectul Rights Hero
- Informații utile despre jocul Rights Hero
- Scenarii educaționale despre cum să folosiți jocul în clasă

Scenariile educaționale sunt sugestii care pot fi folosite de profesori pentru a utiliza jocul în clasă. Scenariile pot fi adaptate și modificate în funcție de fiecare context. Scopul proiectului este de a crea o comunitate care va putea face schimb de idei, experiențe și sugestii despre utilizarea jocului.

Proiectul Rights Hero



Rights Hero este un proiect care își propune să crească gradul de conștientizare asupra [Convenției Națiunilor Unite cu privire la Drepturile Copilului](#) prin utilizarea unui joc electronic. Proiectul este finanțat de Uniunea Europeană prin programul Erasmus+.

Jocul electronic se adresează în principal copiilor din ciclul primar și gimnazial. Este un joc care este destinat să fie jucat la școală sau să fie discutat la școală. A fost dezvoltat pentru a deveni o modalitate atractivă de a prezenta copiilor conținutul Convenției. Este disponibil în engleză, greacă, italiană, daneză și română.

Proiectul urmărește, de asemenea, creșterea capacității cadrelor didactice de a organiza ateliere și discuții în școală în legătură cu drepturile copiilor, precum și utilizarea jocului ca metodă de abordare a problemei drepturilor copiilor.

Proiectul este implementat de un consorțiu transnațional care cuprinde 7 organizații din 4 țări. Proiectul este coordonat de [Rețeaua pentru Drepturile Copilului](#) din Grecia, care este o organizație specializată în promovarea și protecția drepturilor copiilor așa cum sunt specificate în convenție. Responsabilă pentru dezvoltarea jocului este organizația greacă [OMEGATECH](#) în timp ce responsabil pentru aspectele pedagogice și didactice este [Action Synergy](#), din Grecia. Proiectul este implementat și de trei organizații de tineret: [Crossing Borders](#) din Danemarca, [CISS](#) din Italia și [GEYC](#) din România. Un rol important în consorțiu îl are și școala participantă, care este [49th Primary School of Athens](#).

The Rights Hero este implementat în perioada 2022-2024. Mai multe informații pot fi găsite pe site-ul proiectului: <https://rightshero.eu/>

Jocul Rights Hero



Povestea

La 362.000 de ani lumină distanță de planeta Pământ se află planeta Spork. La prima vedere, Spork pare a fi o planetă perfectă! Pe planeta Spork, fiecare Sporkian, din prima zi în care se naște, își poate vorbi limba în timp ce cunoaște toate limbile și dialectele care există pe fiecare planetă. Sporkienii își aleg propriul nume de îndată ce se nasc și îl pot schimba oricând doresc. De asemenea, teleportarea și călătoriile intergalactice sunt o rutină foarte simplă și comună. Sporkianii zboară cu nave spațiale, pot deveni invizibili, pot trage cu laser din ochi, au super auz - pot auzi chiar și o pană care cade pe pământ și se pot transforma și în orice gândesc: de la un dragon uriaș până la un mic toaster.

Cu toate acestea, Sporkienii vor să-și facă copiii să plângă. Lacrimile fiecărui Sporkian de la 0 la 18 ani sunt unice pentru producerea cocktail-ului „Dear Tear”. Guvernatorul planetei Spork este supărat de această situație, vrea să-i oprească pe copii din plâns și a aflat că pe planeta Pământ copiii au drepturi și există și o Convenție Internațională, o lege care le protejează drepturile.

Fiecare copil care joacă acest joc este trimisul special al planetei Spork pe Pământ cu misiunea specifică de a afla despre Convenția pentru Drepturile Copilului și cum aceasta este implementată și de a-și transfera cunoștințele înapoi pe planeta sa. În timpul călătoriei sale pe pământ, el/ea va întâlni oameni și va asculta povești care îl vor face să înțeleagă mai multe despre drepturile copiilor.

Caracteristicile Jocului

Dispozitiv: Jocul poate fi jucat doar pe un PC sau laptop. Nu poate fi jucat pe smartphone și poate fi jucat pe o tabletă doar dacă este atașată la o tastatură.

Caracteristici Tehnice: Pentru a putea juca jocul, PC-ul sau laptopul ar trebui să aibă următoarele caracteristici minime:

Windows 10

RAM 16 GB

CPU: Intel CPU Core i5-4590 3.3GHz / AMD Ryzen 5 1600

GPU GTX 3050i

4GB stocare

Pentru un dispozitiv VR:

Meta Quest 2: <https://www.meta.com/quest/products/quest-2/>

Cablu Oculus Link: <https://www.meta.com/quest/accessories/link-cable>

Pentru MAC, specificațiile recomandate sunt: RAM 8GB+ CPU Intel 7+

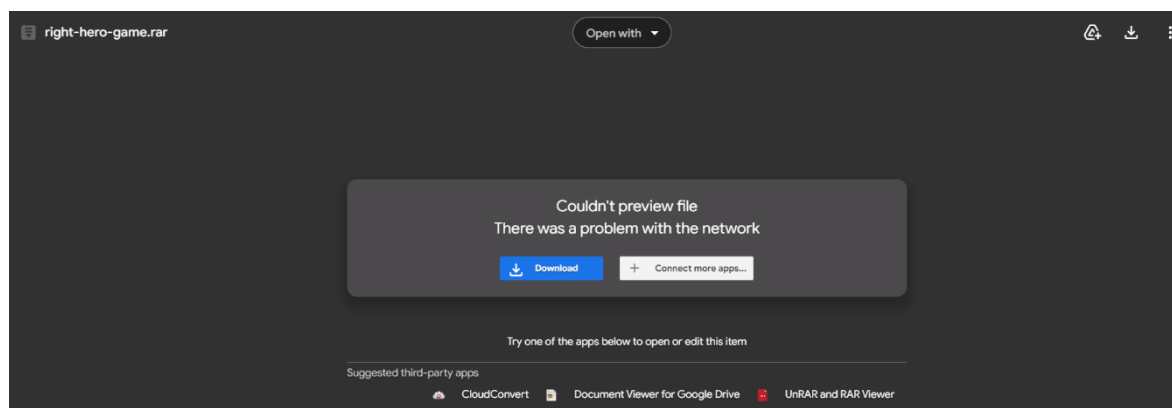
De asemenea, poate funcționa pe computere cu specificații mai mici sau versiune de desktop, dar nu putem garanta că va funcționa fără probleme.

Mecanica jocului: Utilizatorul se plimbă într-un mediu 3D al unui oraș și este îndrumat să ajungă la locații specifice din mediul virtual. Când ajunge la o locație specifică, i se prezintă o situație și trebuie să ofere un răspuns la o întrebare cu opțiuni multiple. Jucătorul avansează atunci când identifică răspunsul corect. Există două tipuri de locații: cele "verzi", care trebuie să fie parcurse pentru a avansa la nivelul următor, și cele "roșii", care nu sunt obligatorii, dar oferă jucătorului puncte suplimentare. Prin răspunsurile corecte la întrebări, jucătorul colectează superputeri care îl ajută să avanseze la nivelul următor. Jocul are 4 niveluri, iar fiecare situație abordează un alt articol al Convenției cu privire la Drepturile Copilului.

Descarcă și deschide Jocul

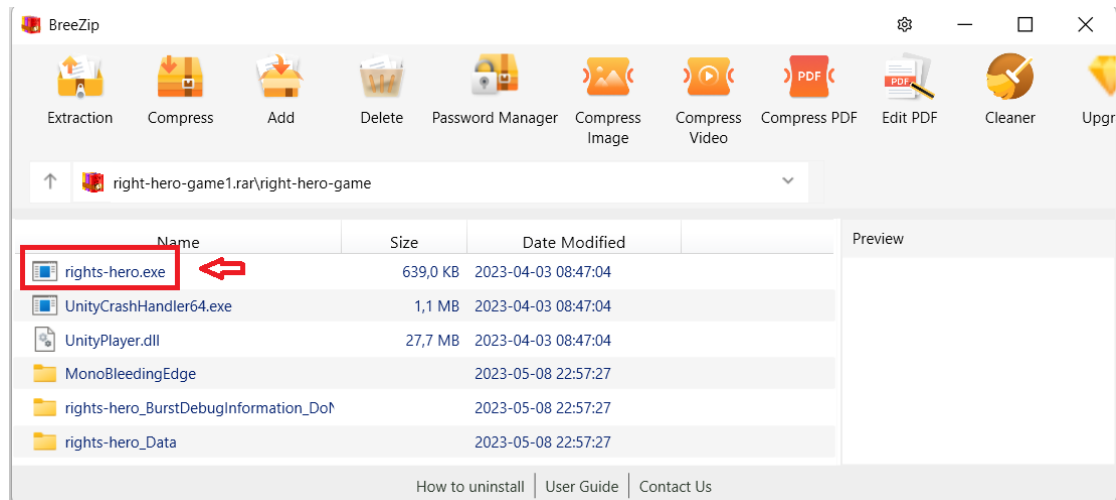
Jocul trebuie descărcat pe un computer sau laptop. Pentru a descărca jocul, trebuie să vizitați următorul site web: <https://rightshero.eu/index.php/the-game/>

Când faceți clic pentru a descărca fișierul, poate apărea următorul mesaj:



Dacă se întâmplă acest lucru, faceți clic pe butonul „descărcare” și continuați. Puteți găsi fișierul descărcat în secțiunea „Descărcări” a computerului. Fișierul apare în formatul .rar. Pentru a deschide fișierul, va trebui să utilizați un program care poate deschide/extrage fișierele .rar. Dacă nu aveți un astfel de program îl puteți descărca gratuit (de exemplu <https://www.win-rar.com/start.html?&L=0>). Puteți deschide fișierul fie cu dublu clic, fie cu clic dreapta și selectând programul potrivit din secțiunea „Deschide cu”.

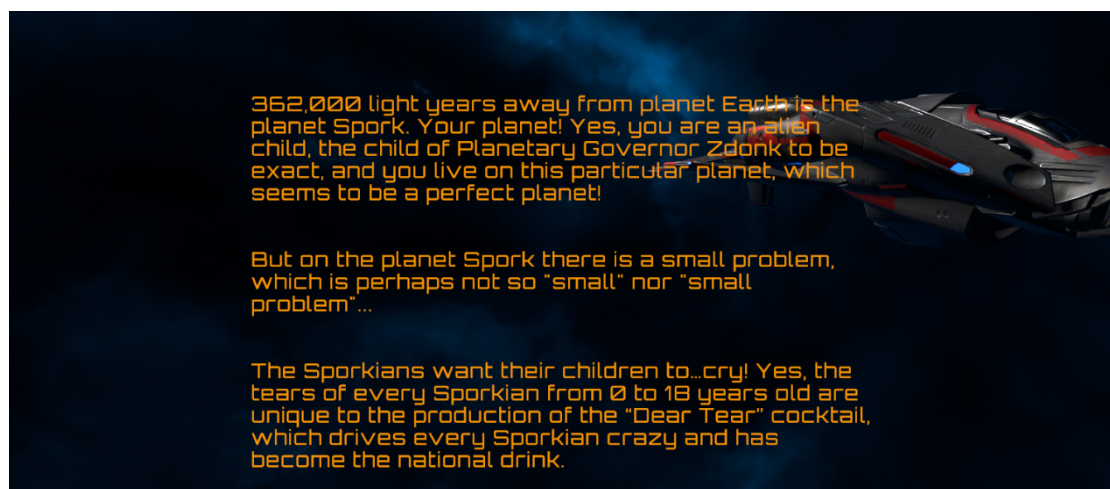
Când deschideți folderul, apare următorul ecran:



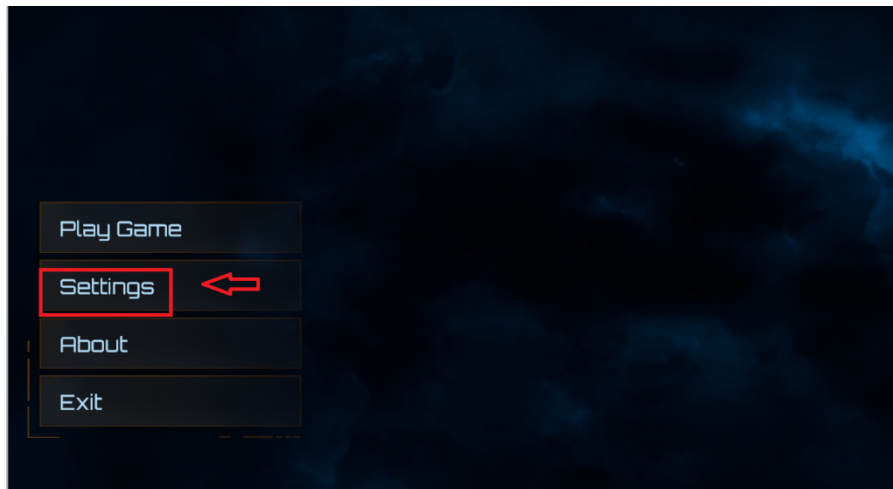
Trebuie să selectați rights-hero.exe pentru a începe jocul.

Pornește jocul

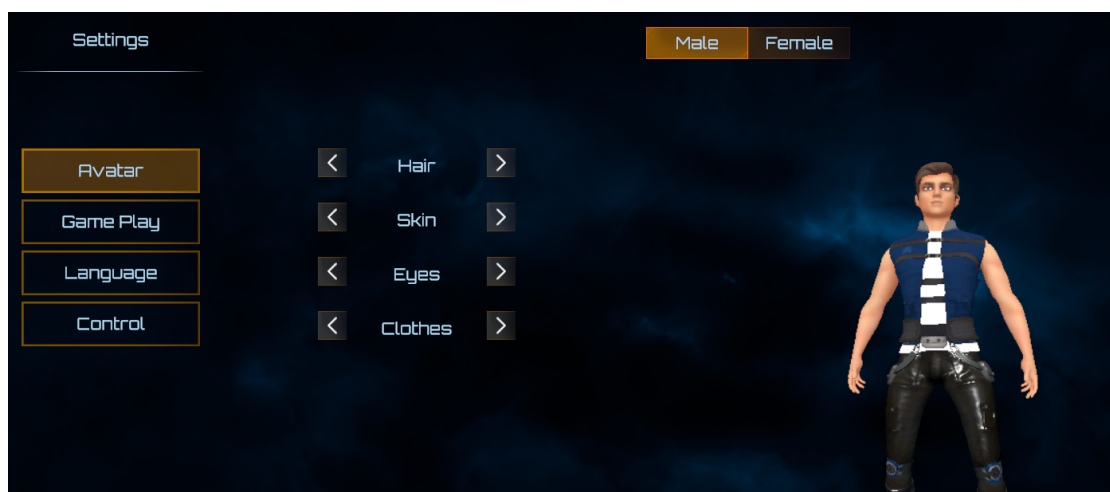
La început, apare un ecran cu narațiunea poveștii.



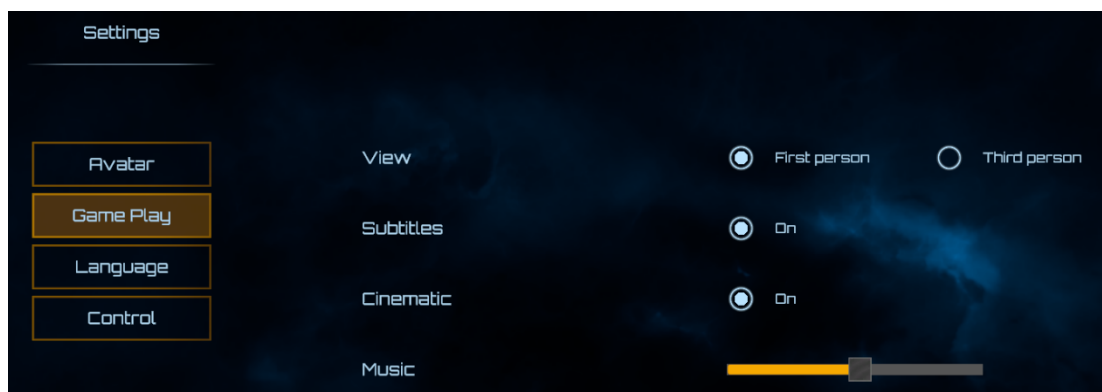
Înainte de a juca jocul, jucătorul are o serie de opțiuni. Pentru a vedea aceste opțiuni, trebuie să faceți clic pe butonul „Setări”.



Din aceste setări, jucătorul poate selecta dacă dorește un avatar masculin sau feminin, precum și caracteristicile acestui avatar (păr, piele, ochi, haine).

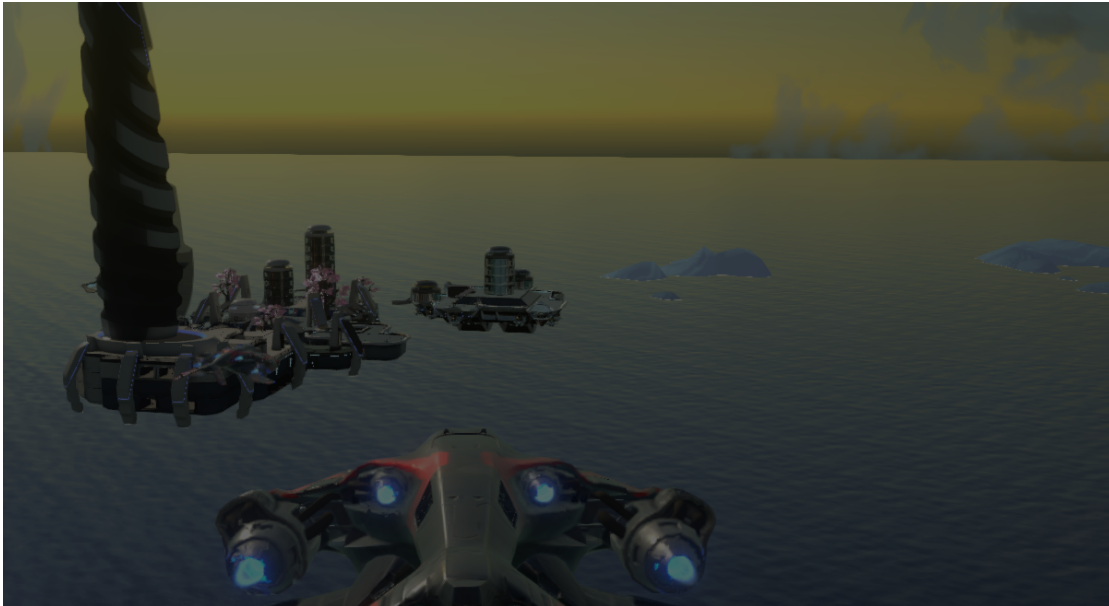


De asemenea, prin meniul Game Play, jucătorul poate selecta dacă dorește să joace la persoana întâi (jucătorul nu vede avatarul) sau ca a treia persoană (jucătorul vede avatarul), dacă dorește să aibă subtitrări la discuția audio și dacă dorește ca părțile cinematografice ale jocului să apară.



În cele din urmă, prin meniul de limbă, un jucător poate selecta limba în care va apărea jocul. Jocul este disponibil în engleză, greacă, italiană, română și daneză.

Când jucătorul începe jocul, apare un mic clip în care guvernatorul Zdonk îi dă jucătorului misiunea.



După acest clip, jocul este gata pentru a fi jucat.

Joacă jocul

Jucătorul se găsește într-un mediu de oraș 3D. Se poate mișca în mediul înconjurător și poate interacționa cu acesta folosind următoarele comenzi:

Movement	W S A D
Run	Shift
Highligh Answer	Up arrow Down arrow
Select Answer	Space
Flash	F
Minimize	1
Strength	2
Interact	E

Prin mișcarea mouse-ului, jucătorul poate privi în orice direcție dorește.

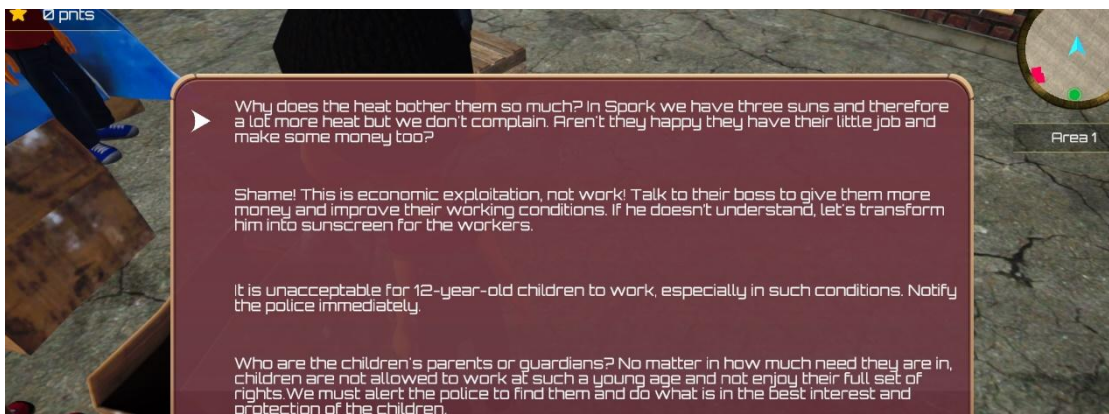
În colțul din dreapta sus al ecranului există o hartă care indică puncte roșii și verzi. Jucătorul trebuie să meargă să găsească aceste puncte roșii și verzi, deoarece indică situații în care pot interacționa.



Când un jucător ajunge la un punct verde, apare o situație în care unii oameni vorbesc între ei despre o situație legată de drepturile copiilor.



În urma discuției, apare o întrebare:



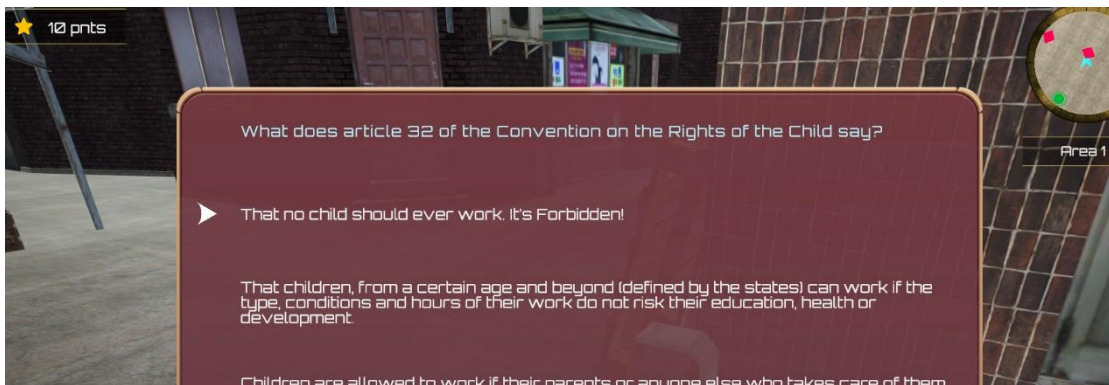
Dacă jucătorul dă răspunsul corect, jocul continuă. Dacă răspunsul este greșit, jocul oferă feedback și îi cere jucătorului să încerce din nou.

La fiecare nivel, există două puncte verzi și pentru a continua, un jucător trebuie să răspundă corect la ambele. În joc, există 4 nivele în total.

Când un jucător răspunde corect la întrebările punctelor verzi, el primește superputeri care îl pot ajuta să treacă la nivelul următor.



Când ajungeți la un punct roșu, apare o întrebare despre Convenție. Dacă se răspunde corect, jucătorul câștigă puncte suplimentare.



Scenarii Educaționale

În această secțiune a manualului, vom prezenta câteva scenarii educaționale care pot fi folosite pornind de la joc pentru a aborda problematica drepturilor copiilor. Scenariile educaționale pe care le propunem sunt doar exemple, iar profesorii le pot adapta la sala de clasă și la obiectivele lor de învățare. Indiferent de scenariul educațional care va fi folosit, este foarte important ca înainte de a-l sugera elevilor, profesorul să încerce mai întâi jocul pe cont propriu.

Parametri de luat în considerare

Scenariile educaționale care ar putea fi utilizate în sala de clasă depind de diferiți parametri care vor fi analizați în continuare:

Parametrul 1: Infrastructura



Infrastructura (numărul de computere care sunt disponibile pentru a juca jocul) din sala de clasă poate varia. Există 3 posibilități diferite:

- Sala de clasă are 1 calculator (calculatorul profesorului)
- Sala de clasă are un număr de calculatoare care ar putea fi folosite de elevi pentru a juca jocul în echipe mici
- Sala de clasă are un număr de calculatoare care ar putea fi folosite de către elevi pentru a juca jocul individual

Parametrul 2: Numărul de ore care pot fi dedicate activității



Timpul pe care un profesor îl poate dedica unui scenariu educațional poate varia și el. Un profesor poate să dedice o oră didactică unui scenariu educațional sau poate dedica mai multe ore activității.

Parametrul 3: Subiecte



Jocul are 4 niveluri (zone) și fiecare este dedicat diferitelor articole ale Convenției pentru Drepturile Copilului. Profesorul poate dori să dedice un scenariu educațional unora dintre aceste drepturi sau să se concentreze asupra unui drept în special. Drepturile pe care le prezintă jocul sunt următoarele:

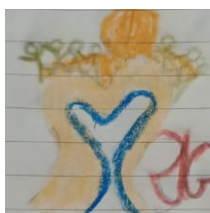
Nivelul 1: Munca copiilor (articolul 32). Standard de trai decent (articolul 27)

Nivelul 2: Respectarea valorilor migranților (Articolul 29), Egalitate/Discriminare/Dizabilitate (Articolul 2)

Nivelul 3: Roluri/Identități de gen (Articolul 1), Dreptul la educație (Articolul 28)

Nivelul 4: Mass-media (articolul 17), hărțuirea sexuală (articolul 34)

Parametrul 4: Obiective Educaționale



Un scenariu educațional bazat pe jocul Rights Hero poate servi diferitelor obiective educaționale. Un profesor poate decide să aprofundeze una dintre temele abordate sau profesorul poate dori să prezinte mai multe teme în cadrul unei lecții.

Parametrul 5: Tipuri de activități



Ar putea fi organizate mai multe tipuri de activități pentru a aborda temele drepturilor copiilor pe baza jocului. Aceste activități ar putea fi:

- **Discuții de grup:** Ghidați elevii prin joc, oprindu-vă la punctele cheie pentru a discuta despre diferitele drepturi prezentate și despre modul în care se raportează la situațiile din viața reală.

- **Joc de rol:** Luați un rol și încercați să schimbați situația prezentată în joc.
- **Studii de caz** din viața reală a copiilor care au suferit încălcări ale drepturilor.
- **Proiect de advocacy:** Lucru în echipă prin care se crește gradul de conștientizare cu privire la o problemă prezentată la joc.
- **Sciere creativă:** O poveste/poezie care încorporează diferitele drepturi
- **Personalizare:** conectați problemele jocului cu situațiile personale prin care au trecut sau de care au auzit elevii
- **Diverse:** În plus față de cele anterioare, tot felul de activități, dacă sunt adaptate în mod adecvat, ar putea fi folosite pentru a lucra cu jocul Rights Hero.

Scenariul Educațional 1: Copiii au voie să lucreze?

Infrastructura	Un Computer
Orele	2 ore
Subiectele	Munca copiilor
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată a unui subiect
Tipurile de Activități	Discuții de grup, studiu de caz din viața reală

Pasul 1: Pregătire

Jocul Rights Hero este încărcat pe computerul din clasă care este proiectat pe perete. Povestea jocului este explicată pe scurt elevilor iar unul dintre elevi este rugat să vină la computer și să joace jocul.

Pasul 2: Jucând jocul

Când jocul ajunge în punctul în care se pune problema muncii copiilor, elevul citește cu voce tare diferitele opțiuni și profesorul le cere elevilor să voteze care este răspunsul corect. Elevul care joacă jocul trebuie să selecteze răspunsul votat de clasă. Dacă este greșit, trebuie să ia în considerare alte opțiuni până când o găsește pe cea corectă. După ce clasa găsește răspunsul corect, profesorul întrerupe jocul.

Pasul 3: Discuții de grup

Profesorul le cere elevilor să lucreze împreună în grupuri de câte 4 și să facă o listă cu ceea ce cred ei că este munca copiilor. Fiecare echipă discută lista pe care a creat-o cu restul clasei și creează o listă comună cu ceea ce este și ce nu este muncă copiilor.

Pasul 4: Studii de caz din viața reală

Profesorul le prezintă elevilor următoarea imagine și îi întreabă de unde cred că a fost făcută fotografia și ce reprezintă aceasta.



După discutarea răspunsurilor primite, profesorul dă elevilor următorul text:

Cobaltul este o materie primă esențială folosită de marile companii de tehnologie pentru bateriile reîncărcabile litiu-ion, pentru dispozitive electronice și mașini electrice. Exploatarea la scară mică a minereului în Congo implică oameni de toate vârstele, inclusiv copii, obligați să lucreze în condiții dure. Din cei 255.000 de mineri congolezi pentru cobalt, 40.000 sunt copii, unii chiar de șase ani. Muncitorii câștigă mai puțin de 2 dolari pe zi în timp ce își folosesc propriile unelte, în principal propriile mâini.

Profesorul poate discuta fotografia și textul punând întrebări precum:

- De ce crezi că sunt obligați copiii să muncească?
- Ce s-ar putea face pentru a schimba această situație?

Pasul 5: Personalizare

Profesorul adresează elevilor următoarele întrebări:

- Cunoști copii care lucrează?
- Crezi că în Europa există munca copiilor?

După discutarea ultimei întrebări, profesorul poate prezenta următorul text:

Aproximativ 336.000 de copii din Italia între 7-15 (6,8%) au avut experiență de muncă, în timp ce 58.000 (27,8%) adolescenți între 14 și 15 ani declară că au făcut o muncă care dăunează școlii și bunăstării lor psihice și fizice, potrivit datelor sondajului „Nu este un joc” realizat de Salvați Copiii

<https://www.euractiv.com/section/politics/news/save-the-children-survey-shows-troubling-data-for-child-labour-in-italy/>

Scopul ultimului exercițiu este de a arăta că munca copiilor nu este ceva ce se întâmplă doar departe, ci și ceva care se poate întâmpla în jurul nostru.

Scenariul Educațional 2: Ce ar trebui să fac?

Infrastructura	laptopuri pentru fiecare copil sau cel puțin 1 pentru fiecare 3 copii, flipchart și foi, markere
Orele	2 ore
Subiectele	Munca copiilor
Obiectivele Educaționale	<ol style="list-style-type: none">1. Să își cunoască drepturile2. Să își dezvolte abilitățile de lucru în echipă3. Să își dezvolte abilitățile de comunicare și prezentare în public4. Să își dezvolte abilități de rezolvare a problemelor observate și care sunt dăunătoare lor sau altor copii
Tipurile de Activități	Joc de rol

Pasul 1: Pregătire

Jocul Rights Hero este încărcat pe computerul din clasă care este proiectat pe perete. Povestea jocului este explicată pe scurt elevilor, iar elevii joacă jocul în grupuri.

Pasul 2: Joc de rol

Elevii preiau rolurile și dramatizează replicile celor 4 elevi care sunt exploatați prin muncă.

Pasul 3: Brainstorming

Elevii vor fi împărțiți în echipe unde, prin metoda Brainstorming, vor scrie pe o foaie de flipchart soluții pentru rezolvarea situației.

Scenariul Educațional 3: Cum putem îmbunătăți implementarea drepturilor copiilor?

Infrastructura	Elevii pot juca jocul individual sau în grupuri pe diferite computere
Orele	1 oră
Subiectele	Toate subiectele jocului
Obiectivele Educaționale	Prezentare generală a diferitelor drepturi bazate pe joc
Tipurile de Activități	Discuții de grup, advocacy

Pasul 1: Pregătire/ Jucăm jocul

Jocul este descărcat pe mai multe computere care sunt disponibile în clasă. În funcție de numărul de calculatoare disponibile în clasă, elevii joacă jocul până la final individual sau în grupuri mici. Dacă îl completează rapid, îl pot juca din nou de la început.

Pasul 2: Discuții de grup

După terminarea jocului, elevii sunt rugați să aleagă unul dintre cele 8 subiecte discutate pe care l-au considerat cel mai important și să explice pe scurt de ce. Apoi, elevii sunt grupați în funcție de tema pe care au selectat-o.

Pasul 3: Advocacy

Elevii sunt rugați să discute în grupuri mici ce s-ar putea face pentru a contribui la îmbunătățirea situației prezentate. Ei pot discuta despre ce ar trebui făcut la nivel de societate dar și despre ce pot face ei, personal sau la nivel de școală.

Elevii pregătesc o listă de activități care ar putea fi realizate și le prezintă în clasă.

Scenariul Educațional 4: Se poate juca toată lumea pe terenul de joacă?

Infrastructura	Un Computer
Orele	1 oră
Subiectele	Dizabilitate
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată pe subiect
Tipurile de Activități	Discuții de grup, advocacy

Pasul 1: Pregătire/ Jucăm jocul

Jocul Rights Hero este încărcat pe computerul din clasă care este proiectat pe perete. Povestea jocului este explicată pe scurt elevilor iar unul dintre ei este rugat să vină la computer și să joace jocul. Când jocul ajunge în punctul în care se pune problema Locului de joacă, elevul citește cu voce tare diferitele opțiuni iar profesorul le cere elevilor să voteze care este răspunsul corect. Elevul care joacă jocul trebuie să selecteze răspunsul votat de clasă. Dacă este greșit, trebuie să ia în considerare alte opțiuni până când o găsește pe cea corectă. După ce clasa găsește răspunsul corect, profesorul întrerupe jocul.

Pasul 2: Advocacy

Când elevii găsește răspunsul corect, împărțiți elevii în grupuri de câte 4. Rugați-i să scrie o scrisoare conducerii locului de joacă în care să explice de ce ar trebui să adauge jucării pentru copiii cu dizabilități. Acest exercițiu poate fi împărțit în două părți.

- În prima parte, elevii pot aduna idei și pot crea o listă de argumente cu mai multe puncte.

- În a doua parte, ei pot formula aceste argumente într-o scrisoare coerentă adresată conducerii locului de joacă.

Pasul 3: Discuții de grup/ Personalizare

Profesorul le cere elevilor să discute în plen următoarele probleme:

- Locul de joacă are jucării pentru copiii cu dizabilități?
- Dacă nu, pe cine credeți că va trebui să informați și cum?

Scenariul Educațional 5: De ce este importantă integrarea copiilor cu dizabilități?

Infrastructura	Un Computer
Orele	1 oră
Subiectele	Egalitate/Discriminare/Dizabilitate (Articolul 2)
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată pe subiect
Tipurile de Activități	Joc de rol, Discuție de grup

Pasul 1: Pregătire

Jocul Rights Hero este încărcat pe computerul din clasă care este proiectat pe perete. Povestea jocului este explicată pe scurt elevilor iar unul dintre elevi este rugat să vină la computer și să joace jocul.

Pasul 2: Jucând jocul

Când jocul ajunge în punctul în care se pune problema egalității, discriminării și dizabilității (Nivelul 2, scenariul 2), elevul citește cu voce tare diferitele opțiuni. În această etapă, elevilor nu li se cere încă să voteze pentru răspunsul corect. Jocul este întrerupt și profesorul va facilita următoarele activități:

Pasul 3: Joc de rol

Copiii sunt împărțiți în 3 grupuri diferite. Primului grup i se cere să nu-și folosească vederea și să țină ochii închiși; Al doilea grup este rugat să nu-și folosească mâinile și să le țină la spate; Ultimul grup este rugat să nu-și folosească vocea și să tacă în timpul acestei activități. Acordați elevilor 15 minute, timp în care fiecare grup va avea scopul de a construi, folosind corpul lor, un „Pod Uman”.

După 15 minute, cereți copiilor să se adune și acordați-le încă 15 minute, timp în care vor trebui să construiască din nou un „Pod Uman”, dar de data aceasta vor lucra cu toții împreună.



Pasul 4: Discuție și personalizare

După activitățile anterioare, profesorul le pune copiilor următoarele întrebări:

1. Cum te-ai simțit când a trebuit să construiești un „Pod Uman” într-un grup cu alții având aceleași dificultăți ca și tine?
2. Când a fost mai ușor să construiești „Podul Uman”, când erați în grupuri separate sau când erați cu toții împreună?
3. Când te-ai distrat cel mai mult?

Scopul acestui joc este de a-i face pe copii să empatizeze și să înțeleagă de ce „marginalizarea” copiilor cu dizabilități nu este o opțiune corectă sau viabilă.

Pasul 5: Finalizarea jocului

După activități și discuții, reveniți la joc și cereți copiilor să voteze răspunsul corect. Rugați-i să aibă în vedere cum s-au simțit în timp ce jucau jocul „Podul Uman”. Elevul care joacă jocul trebuie să selecteze răspunsul votat de clasă. Dacă este greșit, trebuie să ia în considerare alte opțiuni până când o găsesc pe cea corectă.

Scenariul Educațional 6: Fetele au voie să meargă la școală?

Infrastructura	Un Computer
Orele	1 oră
Subiectele	Dreptul la Educație
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată pe subiect
Tipurile de Activități	Studii de caz din viața reală, joc de rol

Pasul 1: Pregătire/ Jucând jocul

Jocul Rights Hero este încărcat pe computerul din clasă care este proiectat pe perete. Povestea jocului este explicată pe scurt elevilor iar unul dintre elevi este rugat să vină la computer și să joace jocul. Elevii se schimbă la fiecare întrebare. Când jocul ajunge în punctul în care se pune problema Dreptului la Educație, elevul citește cu voce tare diferitele opțiuni iar profesorul le cere elevilor să voteze care este răspunsul corect. Elevul care joacă jocul trebuie să selecteze răspunsul votat de clasă. Dacă este greșit, trebuie să ia în considerare alte opțiuni până când o găsește pe cea corectă. După ce clasa găsește răspunsul corect, profesorul întrerupe jocul.

Pasul 2: Studii de caz din viața reală

Profesorul citește împreună cu elevii și explică povestea Malalei Yousafzai: <https://www.europarl.europa.eu/sakharovprize/ro/malala-yousafzai-2013-pakistan/products-details/20200331CAN54205>

Pasul 3: Joc de rol

- Elevii sunt împărțiți în grupuri și li se cere să găsească întrebări pe care ar dori să le pună Malalei dacă ar putea să o cunoască
- Hot Seat: Profesorul ia rolul Malalei. Ia un scaun și se așează în mijlocul clasei. Elevii se așează sau stau în picioare în jurul scaunului și joacă rolul de jurnaliști care îi pun Malalei întrebările pe care le-au pregătit.

Scenariul Educațional 7: Ar trebui migrații să se întoarcă în țările lor?

Infrastructura	Un Computer
Orele	1 oră
Subiectele	Migrație
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată pe subiect
Tipurile de Activități	Joc de rol

Pasul 1: Pregătire/ Jucând jocul

Jocul Rights Hero este încărcat pe computerul din clasă care este proiectat pe perete. Povestea jocului este explicată pe scurt elevilor iar unul dintre elevi este rugat să vină la computer și să joace jocul. Elevii se schimbă la fiecare întrebare. Când jocul ajunge în punctul în care se pune problema Migrației, elevul citește cu voce tare diferitele opțiuni iar profesorul le cere elevilor să voteze care este răspunsul corect. Elevul care joacă jocul trebuie să selecteze răspunsul votat de clasă. Dacă este greșit, trebuie să ia în considerare alte opțiuni până când o găsește pe cea corectă. După ce clasa găsește răspunsul corect, profesorul întrerupe jocul.

Pasul 2: Joc de rol

- În prima etapă, elevii lucrează în grup și adună argumente pentru a-l sfătui pe copilul din joc cum trebuie să reacționeze la situația în care se află. Fiecare grupă face o listă de argumente care urmează să fie prezentate copilului.
- În a doua etapă, există un joc de rol. Profesorul joacă rolul băiatului din joc și un elev din fiecare grupă joacă rolul Eroului Drepturilor și sfătuiește copilul ce trebuie să facă pentru a-și îmbunătăți situația.
- În a treia etapă, jocul de rol continuă. De data aceasta, profesorul este cel care joacă rolul profesorului care este menționat în joc, iar elevii joacă rolul băiatului. Băiatul a prins curaj și merge la profesor pentru a se apăra de nedreptatea și discriminările primite. Scena se repetă de mai multe ori pentru a oferi mai multor elevi posibilitatea de a juca rolul.
- La finalul jocurilor de rol se organizează o discuție, asupra concluziilor care ar putea fi trase.

Scenariul Educațional 8: Cum ne putem spune părerea?

Infrastructura	Un Computer
Orele	1 oră
Subiectele	Respectarea valorilor migrantilor (articolul 29)
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată pe subiect
Tipurile de Activități	Joc de rol, discuție de grup

Pasul 1: Pregătire

Jocul Rights Hero este încărcat pe computerul din clasă care este proiectat pe perete. Povestea jocului este explicată pe scurt elevilor iar unul dintre elevi este rugat să vină la computer și să joace jocul.

Pasul 2: Jucând jocul

Când jocul ajunge în punctul în care se pune problema egalității, discriminării și dizabilității (Nivelul 2, scenariul 1). Elevul citește cu voce tare diferitele opțiuni, iar profesorul le cere elevilor să voteze pentru a vedea care este răspunsul corect. Elevul care joacă jocul trebuie să selecteze răspunsul votat de clasă. Dacă este greșit, trebuie să ia în considerare alte opțiuni până când o găsească pe cea corectă. După ce clasa găsește răspunsul corect, profesorul întrerupe jocul.

Pasul 3: Joc de rol

Împărțiți elevii în perechi. Un copil joacă personajului din joc, în timp ce celălalt joacă rolul Eroului Drepturilor. Acesta din urmă va trebui să sugereze modalități prin care copilul își poate exprima părerea și să-și găsească curajul să nu fie de acord cu profesorul său. După 10 minute, schimbați rolurile.

Pasul 4: Discuții de grup/ Personalizare:

Cereți elevilor să rezume pe scurt sfaturile și conversațiile pe care le-au avut în perechi. A existat vreun sfat bun? Care ar putea fi obstacolele în implementarea sfatului primit? Ai fost vreodată într-o situație similară? Ce-ai făcut?

Scenariul Educațional 9: Cum includem refugiații pe planeta Spork?

Infrastructura	Elevii pot juca jocul individual sau în grupuri pe diferite computere
Orele	1 oră
Subiectele	Respectarea valorilor migranților (articolul 29)
Obiectivele Educaționale	Scopul acțiunii este de a lua măsuri și de a face propuneri pentru a realiza includerea și acceptarea refugiaților.
Tipurile de Activități	Joc de rol, lucru în grup, discuții și prezentări

Pasul 1: Pregătire/ Jucând jocul

Jocul este descărcat pe mai multe computere care sunt disponibile în clasă. În funcție de numărul de calculatoare disponibile, elevii joacă jocul până la final individual sau în grupuri mici. Dacă îl termină repede, îl pot juca din nou de la început.

Pasul 2: Joc de rol

Povestea presupune ținerea unei discuții cu reprezentanții planetei Spork, cu privire la includerea refugiaților și pentru a ajuta Rights Heroes să-i sfătuiască pe protagoniștii jocului cum să răspundă.

Participanții sunt împărțiți în două grupuri. Unul își asumă rolul de adolescenți Sporkieni și al doilea grup, rolul de reprezentanți ai Planet Spork.

Cele două echipe vor avea la dispoziție 6 până la 8 minute pentru a se pregăti.

1. Condiții de educație în școlile planetei Spork și programe educaționale care se concentrează pe incluziune și acceptare.
2. Activități care vizează înțelegerea și respectul reciproc între cetățenii planetei Spork.

Pasul 3: Înregistrarea Discuțiilor

Grupul de participanți care și-au asumat rolul de adolescenți Sporkieni, pentru discuția care va urma, își vor consemna reflecțiile în funcție de experiențele lor până la acel moment, asupra problemelor incluziunii și acceptării (pe baza incidentului eroului din joc). Într-o a doua fază, ei vor înregistra posibile sugestii pentru

îmbunătățirea activităților de incluziune deja oferite de planeta Spork (de exemplu, oferirea de spații pentru întâlniri pentru a crea conștientizare socială sau grupuri de acțiune socială etc.).

Echipa reprezentanților planetei Spork, după elaborarea temelor menționate, va încerca să enumere noi propuneri de acțiuni și servicii gratuite în cadrul planetei pentru a sprijini integrarea și acceptarea refugiaților. Se va acorda timp pentru înregistrarea și elaborarea propunerilor grupului, care ar trebui să vizeze incluziunea. (de exemplu, crearea unui ziar pentru adolescenți în cadrul planetei Spork, asigurând libera exprimare a acestora. În acest context, va fi permisă consemnarea preocupărilor participanților, cu scopul de a apăra și afirma interesele fiecărui adolescent de pe planeta Spork. Un alt exemplu ar putea să fie stabilirea zilelor de întâlnire culturală).

Pasul 4: Dialogul între grupuri

Grupurilor li se va cere apoi să se așeze la o masă sau la birouri unite, față în față. Aceștia vor fi precedați de participanți - rolul adolescenților Sporkieni, care își vor prezenta preocupările și ideile și apoi grupul de reprezentanți ai planetei Spork va răspunde acestor probleme. Activitatea va continua apoi cu reprezentanții planetei Spork făcând propriile sugestii, asupra cărora va urma un dialog între grupuri.

Profesorul va consemna pe tablă o listă cu rezultatele obținute. Participanții vor avea timp să discute împreună despre activitate, experiența lor și preocupările lor.

Scenariul Educațional 10: Întoarcerea pe Planeta Spork

Infrastructura	Elevii pot juca jocul individual sau în grupuri pe diferite computere
Orele	1 oră
Subiectele	Elevii pot juca jocul individual sau în grupuri pe diferite computere
Obiectivele Educaționale	Prezentare generală a diferitelor drepturi bazate pe joc
Tipurile de Activități	Scriere Creativă

Pasul 1: Pregătire/ Jucăm jocul

Jocul este descărcat pe mai multe computere care sunt disponibile în clasă. În funcție de numărul de calculatoare disponibile, elevii joacă jocul până la final individual sau în grupuri mici. Dacă îl termină repede, îl pot juca din nou de la început.

Pasul 2: Scriere Creativă

După un anumit timp, după ce elevii au jucat jocul și s-au familiarizat cu problemele ridicare, profesorul le spune elevilor, urmând scenariul jocului: „După expediția pe pământ, te întorci pe planeta Spork și scrii o poveste despre ceea ce ai învățat despre Drepturile Copilului pentru a fi adresată guvernului Sporkian”.

Este recomandabil ca elevii să cunoască sarcina înainte de începerea jocului (după introducerea jocului) pentru a fi atenți la diferitele aspecte care sunt puse în discuție. Dacă nu este suficient timp, această sarcină ar putea fi dată și ca temă pentru acasă.

Scenariul Educațional 11: Finalizarea sarcinii pe Pământ

Infrastructura	Elevii pot juca jocul individual sau în grupuri pe diferite computere
Orele	1 oră
Subiectele	Toate subiectele jocului
Obiectivele Educaționale	Prezentare generală a diferitelor drepturi bazate pe joc
Tipurile de Activități	Variate

Pasul 1: Pregătire/ Jucăm jocul

Jocul este descărcat pe mai multe computere care sunt disponibile în clasă. În funcție de numărul de calculatoare disponibile în clasă, elevii joacă jocul până la final individual sau în grupuri mici. Dacă îl completează rapid, îl pot juca din nou de la început. După terminarea jocului, profesorul explică scenariul: „Nava spațială s-a întors la Spork. Eroul nostru reflectă asupra câtor lucruri a învățat despre drepturile copiilor și își exprimă gândurile prin următoarele activități:

Pasul 2: Poezie

Creați o poezie pentru Drepturile Copilului axată pe drepturile care au fost prezentate în cadrul jocului.

Pasul 3: Mind map

Creați o hartă mentală în care elevii își pot scrie gândurile și sentimentele create de joc. Ei adaugă, de asemenea, imagini care se referă la joc și la Drepturile discutate prin aceasta. Harta mentală poate fi realizată manual sau digital folosind instrumentul <https://coggle.it/>

Pasul 4: “Copacul Promisiunilor”

Creați „Arborele promisiunilor” în care fiecare dintre ei scrie o promisiune și un cuvânt prin care se exprimă pe sine.

Scenariul Educațional 12: Dă viață imaginii

Infrastructura	Un computer (sau mai multe)
-----------------------	-----------------------------

Orele	2 ore
Subiectele	Drepturile copiilor bazate pe jocul video
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată despre diferite drepturi
Tipurile de Activități	Scriere creativă și prezentare în diverse forme teatrale, discuții de grup

Pasul 1: Pregătire/ Jucăm jocul!

După ce copiii s-au jucat jocul video, începeți un dialog deschis despre drepturile menționate în joc și ce știu copiii despre aceste drepturi, dacă au exemple relevante din viața lor de zi cu zi, știri sau internet în general.

Pasul 2: Un dialog deschis cu elevii!

Scopul este să se concentreze asupra drepturilor menționate în jocul video. Li se vor oferi imagini legate de acele drepturi. Copiii sunt împărțiți în grupe de 3-4 grupe (în funcție de numărul lor). Li se oferă câte o imagine în fiecare grup.

Exemple (indicative) de imagini:





Pentru a determina copiii să intre în contact cu Convenția Internațională a Drepturilor Copilului, (fiecărei grupe i se atribuie convenția) li se cere să găsească dreptul din imagine sau dreptul care este încălcat și trebuie să găsească în convenție articolul în care se încadrează (pot fi mai mult de 1-2 articole care pot fi potrivite)

Pasul 3: Adu imaginea la viață!

După aceea, copiii sunt rugați să dea viață imaginii. Ei trebuie să-și imagineze că sunt în imagine și fiecărei persoane, la rândul ei, din fiecare grup i se cere să enumere ceea ce poate vedea sau auzi, simți sau gândi dacă ar fi acolo în viața reală. Își pot nota gândurile, ca să nu le uite. Acest lucru se poate face și prin utilizarea imaginilor dinamice. Profesorul atinge ușor copilul pe spate și, de îndată ce copilul simte atingerea, el/ea dă viață imaginii intrând în rol (de exemplu, un copil într-o groapă care strânge diverse materiale-> Munca copilului - Articolul 32) exprimându-și cu voce tare gândurile, sentimentele etc.

Pasul 4: Scriere creativă și prezentare în diverse forme teatrale.

Fiecare grup va crea o poveste legată de imagine. Oferiți copiilor scheletul poveștii, subliniind că povestea trebuie să aibă un început, un punct de mijloc și un sfârșit care se va baza pe dreptul copiilor sau dreptul care este încălcat.

Structura poveștii:

- Cine este eroul? Care este numele/vârsta lui/ei?
- Care este numele lui/ei, ce vârstă are?
- Are el/ea vreun vis/dorințe/obiective anume?

- Care sunt obstacolele cu care trebuie să se confrunte?
- Cine va fi asistentul magic sau obiectul magic care îl ajută pe erou să-și câștige lupta?

La sfârșitul fiecărui grup este încurajat să interpreteze povestea în diferite moduri alese de el, atâta timp cât toți membrii fiecărui grup sunt implicați, fiecare luând un rol. Acest lucru se poate face prin povestiri abstracte, pantomimă, joc de rol și amenajarea decorurilor și pot include, de asemenea, utilizarea obiectelor pentru a aduce povestea la viață.

Scenariul Educațional 13: Lasă telefonul mobil jos

Infrastructura	Un Computer
Orele	1 oră
Subiectele	Social Media
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată a unui subiect
Tipurile de Activități	Joc de rol, discuții de grup

Pasul 1: Pregătire/ Jucăm jocul

Jocul Rights Hero este încărcat pe computerul din clasă care este proiectat pe perete. Povestea jocului este explicată pe scurt elevilor iar unul dintre elevi este rugat să vină la computer și să joace jocul. Elevii se schimbă la fiecare întrebare. Când jocul ajunge în punctul în care se pune problema Social Media, elevul citește cu voce tare diferitele opțiuni iar profesorul le cere elevilor să voteze care este răspunsul corect. Elevul care joacă jocul trebuie să selecteze răspunsul votat de clasă. Dacă este greșit, trebuie să ia în considerare alte opțiuni până când o găsește pe cea corectă. După ce clasa găsește răspunsul corect, profesorul întrerupe jocul.

Pasul 2: Joc de rol

Elevii sunt împărțiți în perechi. Unul joacă rolul copilului, iar celălalt joacă rolul părintelui. Cum ar putea continua dialogul? Lasă elevilor 10 minute să improvizeze și apoi să discute cu ei dialogul pe care l-au inventat

Pasul 3: Discuții de grup/ Personalizare

În urma acestui exercițiu, puteți iniția o discuție de grup pentru a afla despre experiențele personale ale elevilor cu privire la următoarele aspecte:

- Ai avut vreodată o discuție similară cu părinții tăi?
- Ce ai spus într-o astfel de discuție?
- Cum obții informații?
- Cum ești sigur că informațiile pe care le obții sunt corecte?

Scenariul Educațional 14: Fii un gânditor critic!

Infrastructura	Un Computer
Orele	2 ore
Subiectele	Social Media
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată a unui subiect
Tipurile de Activități	Discuții de grup, diverse

Pasul 1: Pregătire/ Jucăm jocul

Jocul Rights Hero este încărcat pe computerul din clasă care este proiectat pe perete. Povestea jocului este explicată pe scurt elevilor iar unul dintre elevi este rugat să vină la computer și să joace jocul. Elevii se schimbă la fiecare întrebare. Când jocul ajunge în punctul în care se pune problema Social Media, elevul citește cu voce tare diferitele opțiuni iar profesorul le cere elevilor să voteze care este răspunsul corect. Elevul care joacă jocul trebuie să selecteze răspunsul votat de clasă. Dacă este greșit, trebuie să ia în considerare alte opțiuni până când o găsesc pe cea corectă. După ce clasa găsește răspunsul corect, profesorul întrerupe jocul.

Pasul 2: Titluri de știri

Arată-le copiilor diverse titluri de știri sau ziare, unele dintre ele trebuie să fie false și întreabă-i dacă pot afla care sunt cele false.

Pasul 3: Discuții de grup

Discută următoarele întrebări

- ❖ De unde obții de obicei știrile tale?
- ❖ Cât de fiabile crezi că sunt?
- ❖ De ce minte mass-media?

Pasul 4: Identificarea faptelor reale

Scrieți la tablă următoarea propoziție:

„UN ADOLESCENT NEGRU A împușcat și a ucis cu brutalitate o tânără mamă albă a trei îngerași.”

Întrebați copiii:

- ❖ Cum te simți când auzi așa ceva?
- ❖ Există anumite cuvinte în titlu pe care scriitorul le-a folosit pentru a influența părerea ta?
- ❖ Care sunt concluziile pe care le-ați tras citind?
- ❖ Puteți înțelege care este evenimentul real? Ar putea fi altfel?

❖ Este limbajul folosit important?

✓ **Rescrie propoziția într-un mod factual corect.**

Pasul 5: Lucru în echipe

Creați grupuri de 4 și cereți-le să scrie 3-4 titluri de știri cu cel puțin unul fals.

Când toți termină și își prezintă ideile, cereți grupurilor să le găsească pe cele false.

Pasul 6: Crearea de postere

Urmărește acest videoclip de pe youtube.

Cereți copiilor să ia notițe.

<https://www.youtube.com/watch?v=08IYRS6Tzbk>

✓ **Creați un afiș. O listă de verificare a modului de depistare a știrilor false.**

Posterul poate fi realizat manual sau digital cu:

<https://www.postermywall.com/> SAU

<https://www.canva.com/posters/>

Scenariul Educațional 15: Ce jocuri jucați pe rețelele sociale?

Infrastructura	Elevii joacă jocul în grupe de câte 4/5
Orele	1 oră
Subiectele	Social media
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată a unui subiect
Tipurile de Activități	Studii de caz din viața reală, joc de rol

Pasul 1: Pregătire/ Jucăm jocul

Jocul este descărcat pe mai multe computere care sunt disponibile în clasă. În funcție de numărul de calculatoare disponibile în clasă, elevii joacă jocul până la final în grupuri mici de 4/5.

Pasul 2: Studii de caz din viața reală

Profesorul împarte elevii în grupuri mici făcându-i să citească un articol de ziar legat de cazul jocului balenei albastre:

<https://playtech.ro/2017/balena-albastra-cum-ii-determina-pe-adolescenti-sa-se-sinucida-reguli-are-jocul/>

Profesorul îi întreabă pe elevi dacă au auzit de jocul balena albastră.

Apoi li se cere să vorbească în grupuri despre asta și să împărtășească profesorului și colegilor gândurile și considerațiile lor.

Pasul 3: Discuții de grup

- Elevii sunt împărțiți în grupuri și li se cere să găsească modalități de a rezolva problema, cum să oprească răspândirea acestui tip de jocuri pe rețelele de socializare.
- Răspunde la următoarele întrebări:
 1. Ce ai face dacă ai ști că un prieten de-al tău joacă acest tip de joc?
 2. Ai vorbi cu un adult despre asta?

Pasul 4: Crearea unei campanii de conștientizare bazată pe utilizarea critică a rețelelor de socializare adresată de elevi colegilor lor:

- Fiecare grup de elevi poate să înregistreze un spot video sau să pregătească un afiș mare în care să exprime un mesaj eficient care să-i convingă pe alți copii sau adolescenți să acorde atenție riscului de a utiliza rețelele sociale fără a gândi critic. La sfârșitul sesiunii de lucru, fiecare grupă le prezintă celorlalți propria sa lucrare.

Scenariul Educațional 16: Hărțuirea Sexuală

Infrastructura	Un Computer
Orele	1 oră
Subiectele	Hărțuirea Sexuală
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată a unui subiect
Tipurile de Activități	Joc de rol, discuții de grup

Pasul 1: Pregătire/ Jucăm jocul

Jocul Rights Hero este încărcat pe computerul din clasă care este proiectat pe perete. Povestea jocului este explicată pe scurt elevilor iar unul dintre elevi este rugat să vină la computer și să joace jocul. Elevii se schimbă la fiecare întrebare. Când jocul ajunge în punctul în care se pune problema Hărțuirii Sexuale, elevul citește cu voce tare diferitele opțiuni iar profesorul le cere elevilor să voteze care este răspunsul corect. Elevul care joacă jocul trebuie să selecteze răspunsul votat de clasă. Dacă este greșit, trebuie să ia în considerare alte opțiuni până când o găsesc pe cea corectă. După ce clasa găsește răspunsul corect, profesorul întrerupe jocul.

Pasul 2: Joc de rol

Împărțiți grupul în perechi. Una dintre cei doi este fata din poveste. Al doilea din pereche este un prieten al fetei.

- Fata îi spune prietenului ce i-a cerut persoana de pe internet să facă
- Prietenul încearcă să dea sfaturi despre ceea ce trebuie să facă fata

Pasul 3: Discuții de grup

Perechile prezintă rezultatele discuției pe care au avut-o și se întocmește o listă de posibile reacții

Înainte de a începe activitatea de joc de rol, poate fi util ca profesorul să simuleze dialogul/activitatea cu un elev pentru a oferi un model care ar putea fi urmat de restul clasei.

Scenariul Educațional 17: Rolurile de Gen

Infrastructura	Un Computer
Orele	1 oră
Subiectele	Rolurile de Gen
Obiectivele Educaționale	Discuție aprofundată a unui subiect
Tipurile de Activități	Discuții de grup

Pasul 1: Pregătire/ Jucând jocul

Jocul Rights Hero este încărcat pe computerul din clasă care este proiectat pe perete. Povestea jocului este explicată pe scurt elevilor iar unul dintre elevi este rugat să vină la computer și să joace jocul. Elevii se schimbă la fiecare întrebare. Când jocul ajunge în punctul în care se pune problema Rolurilor de Gen, elevul citește cu voce tare diferitele opțiuni iar profesorul le cere elevilor să voteze care este răspunsul corect. Elevul care joacă jocul trebuie să selecteze răspunsul votat de clasă. Dacă este greșit, trebuie să ia în considerare alte opțiuni până când o găsește pe cea corectă. După ce clasa găsește răspunsul corect, profesorul întrerupe jocul.

Pasul 2: Discuții de grup/ Personalizare

În primul pas, profesorul îi întreabă pe elevi dacă părinții care au avut discuția în joc ar putea fi proprii lor părinți.

Apoi, profesorul le cere elevilor să conceapă împreună un program de instruire adresat părinților. Prin urmare, el/ea le cere să ofere idei despre ceea ce ar putea include acest program de formare. Ideile sunt scrise pe tablă. Profesorul poate facilita discuția cu întrebări precum:

- Ce ar include cursurile? (ce fel de text, videoclipuri, informații, povești)
- Cine ar fi profesorul?

- Cum ar putea fi organizat?
- Vor fi teste? Cum ar putea fi organizate testele?

Organizarea activității la clasă

Rolul profesorilor va fi să participe la unul dintre webinarele organizate de GEYC, să organizeze cel puțin 1 atelier bazat pe materialele pe care le vor primi cu cel puțin o clasă de elevi, în termen de maximum 4 săptămâni după seminar, și să raporteze rezultatele în termen de 1 săptămână după atelier.

Activitatea la clasă va fi organizată la **maximum 4 săptămâni** după webinar și va avea următoarele etape:

- Fiecare profesor se va asigura că elevii completează un chestionar inițial înainte de atelier, conceput pentru a evalua cunoștințele elevilor despre subiect. Chestionarul poate fi completat online sau pe hârtie (fiecare profesor poate alege opțiunea potrivită pentru elevi). În cazul în care chestionarele sunt completate pe hârtie, profesorii vor trebui să le scaneze și să le trimită echipei de proiect pentru interpretarea datelor.
- Organizarea unei activități la clasă bazată pe materialele și metodele prezentate în cadrul webinarilor și în acest manual; Durata minimă: 45 de minute, cu o clasă de elevi.
- Fiecare profesor se va asigura că elevii completează un chestionar final după activitate, până cel târziu în ziua următoare atelierului. Acest chestionar final este menit să evalueze cum au evoluat cunoștințele și atitudinile elevilor. Chestionarul poate fi completat online sau pe hârtie (fiecare profesor poate alege opțiunea potrivită pentru elevi). În cazul în care chestionarele sunt completate pe hârtie, profesorii vor trebui să le scaneze și să le trimită echipei de proiect pentru interpretarea datelor.

[Chestionar inițial ONLINE](#)

[Chestionar final ONLINE](#)

[Chestionar inițial și final pentru DESCĂRCARE ȘI PRINTARE](#)

La maximum 1 săptămână după organizarea activității la clasă, profesorii vor completa un formular de raportare online, disponibil la [acest link](#).