

Raportul final

1. Titlul proiectului, scopul și argumentul necesității implementării acestuia.

Locul Tinerilor pentru Recreere, Inovație și Creativitate

Scop și argument:

Stimularea stării de bine a elevilor și dezvoltarea relațiilor de prietenie în cadrul Liceului Teoretic Republican „Ion Creangă” din Bălți, prin crearea unui spațiu de recreere.

Elevii au nevoie de un echilibru între activitățile academice și cele recreative pentru a-și menține starea de bine, în special cei din clasele a X-a, care trec prin perioada de adaptare într-o nouă instituție și cei din clasa a XII-a, care au emoții înainte de examenele de BAC. O soluție a problemei date este crearea unui spațiu de recreere în cadrul școlii, oferindu-i elevului posibilitatea să se relaxeze, să se destindă prin dezvoltarea unor competențe, să comunice cu semenii, să-și facă prieteni - toate pentru a-i optimiza starea de bine.

2. Obiectivele propuse și realizarea lor - în ce măsură s-au realizat, care au rămas neatinse, impedimentele întâlnite, abaterile survenite de la obiectivele inițiale.

Grupul nostru țintă au fost elevii și profesorii Liceului Teoretic Republican „Ion Creangă” din Bălți. Vârsta elevilor este cuprinsă între 15-19 ani. Acești tineri sunt într-o perioadă critică de dezvoltare personală și academică, având nevoie de sprijin pentru a-și dezvolta abilitățile sociale, emoționale și intelectuale.

Proiectul a reușit să atingă obiectivele de dezvoltare personală și profesională a tinerilor, prin organizarea unor evenimente și activități educaționale. Acestea au inclus teme precum gestionarea stresului, orientarea în carieră, și conștientizarea abuzului și neglijării. De asemenea, activitățile precum jocuri de masă și Jeopardy game au promovat interacțiunea socială și gândirea strategică, ceea ce contribuie la îmbunătățirea abilităților de colaborare și leadership.

În concluzie, prin activitățile planificate și implementate, am reușit să atingem majoritatea obiectivelor stabilite inițial, atât pentru elevi, cât și pentru alte structuri din liceu.

3. Perioada de desfășurare, acțiunile întreprinse, ce modificări au fost de la etapa inițială la etapa de implementare, gestionarea resurselor umane și materiale.

Activitățile au fost organizate conform datelor menționate în documentul de aplicare:

Lansarea și prezentarea spațiului de recreere (16 octombrie): Lansarea și prezentarea spațiului de recreere din cadrul liceului a fost un eveniment semnificativ pentru întreaga comunitate școlară. Spațiul de recreere a fost creat pentru a oferi elevilor și cadrelor didactice un loc confortabil și stimulativ, unde să se poată relaxa, socializa și dezvolta diverse abilități.

Atelierul de Gestionare a Stresului (17 octombrie): Activitatea a fost moderată de psihologul instituției și a avut ca scop sprijinirea elevilor în gestionarea emoțiilor și a stresului în contextul academic. Atelierul a fost interactiv, incluzând sesiuni de discuție și exerciții practice.

Atelierul de Nutriție și Alimentație Sănătoasă (21 octombrie): Acesta a fost un atelier educațional susținut de ATIS, în care profesori și elevi au învățat despre importanța unei alimentații sănătoase pentru menținerea unui stil de viață activ și echilibrat.

Discover the Beauty of The U.S. (23 octombrie): Un eveniment organizat pentru a explora și înțelege diversitatea culturală, geografică și istorică a Statelor Unite ale Americii. Acest eveniment a fost destinat să adâncească cunoștințele participanților, de asemenea o activitate organizată de partenerul nostru, America House Bălți.

Sesiunea de Orientare în Carieră (4 noiembrie): În cadrul acestei activități, elevii au avut oportunitatea de a discuta despre opțiunile lor de carieră cu consilieri educaționali și profesioniști din diverse domenii. Aceasta a fost o activitate de informare și consiliere, adaptată nevoilor și intereselor elevilor, moderată de psihologul instituției.

Programul de Educație pentru Igiena Personală (6 noiembrie): Programul a fost susținut de ATIS și s-a concentrat pe importanța igienei personale pentru sănătatea și bunăstarea elevilor și profesorilor.

Atelierul de Conștientizare a Abuzului și Neglijării (8 noiembrie): Acest atelier a fost moderat de coordonatorul ANET și a urmărit educarea tinerilor asupra riscurilor abuzului și neglijării, dar și despre importanța protejării drepturilor lor. Activitatea a inclus studii de caz și discuții deschise.

Jeopardy Game: U.S. History and Culture (12 noiembrie): A fost un joc educativ și interactiv, având ca scop să testeze și să îmbogățească cunoștințele participanților despre istoria și cultura Statelor Unite ale Americii. Această activitate a fost inspirată de celebra emisiune TV "Jeopardy!", dar adaptată pentru a include întrebări din domenii variate, precum istoria, politică, geografia, cultura populară și tradițiile americane.

Jocuri de Masă (14 noiembrie): Evenimentul a fost organizat în cadrul Săptămânii Tineretului și a fost un succes în promovarea interacțiunii sociale și a gândirii strategice. Elevii au fost împărțiți în echipe și au participat la diverse jocuri care au stimulat cooperarea și competiția sănătoasă.

Atelierul de Comunicare Eficientă (19 noiembrie): Activitatea a fost moderată de psihologul instituției și a avut ca scop îmbunătățirea abilităților de comunicare între profesori și elevi. Atelierul a inclus exerciții de ascultare activă și feedback constructiv.

Promovarea unui mod sănătos de viață (20 noiembrie): Activitatea de promovare a unui mod sănătos de viață a fost organizată pentru a încuraja elevii și cadrele didactice să adopte obiceiuri care contribuie la o viață mai echilibrată, sănătoasă și activă. Acesta a fost coordonată de comisia științelor exacte și a avut ca scop educarea participanților despre importanța unei alimentații corecte, exercițiilor fizice regulate și gestionării stresului.

Cum au fost organizate activitățile:

Planificare detaliată: Fiecare activitate a fost atent planificată cu ajutorul coordonatorilor proiectului și a moderatori relevanți (partenerii). Calendarul activităților a fost stabilit din timp, iar invitațiile și materialele informative au fost distribuite participanților cu o zi înainte de fiecare eveniment.

Resurse și locație: Activitățile au fost desfășurate în locații accesibile din cadrul liceului, precum sălile de clasă și spațiile comune. De asemenea, au fost asigurate resursele necesare, inclusiv materiale didactice, jocuri de masă și gustări pentru pauza de cafea.

Interacțiune și feedback: Fiecare activitate a fost interactivă, iar participanții au fost încurajați să își exprime opiniile și să participe activ. La finalul activităților, au fost colectate feedbackuri pentru a evalua impactul și pentru a îmbunătăți viitoarele evenimente.

Prin aceste activități, s-a reușit să se creeze un mediu educațional mai colaborativ și să se sprijine dezvoltarea personală și profesională a tuturor participanților.

4. Eficiența implementării proiectului (puncte tari, puncte slabe, provocări)

Pentru noi, una dintre problemele majore a fost lipsa de implicare a elevilor, în ciuda eforturilor de promovare a activităților. În loc de cele 20 de persoane pe care le aveam în vedere, doar 15-17 persoane participau efectiv în fiecare activitate. Această scădere a participării poate fi atribuită diverselor factori, cum ar fi lipsa de timp, priorități diferite sau poate chiar neînțelegerea beneficiilor activităților propuse. Totuși, chiar și cu acest număr mai mic de participanți, am reușit să realizăm scopul principal al evenimentului, crearea un impact pozitiv asupra celor care s-au implicat.

5. Impactul proiectului (schimbările provocate, opțional potențiale modalități de continuarea a proiectului)

1. Organizarea activităților:

Activitățile planificate au fost organizate cu succes, având un impact educativ și motivațional asupra participanților. Deși am întâmpinat provocări legate de numărul mai mic de

participanți decât cel estimat, am reușit să ne adaptăm situației, asigurând un mediu interactiv și plăcut pentru cei prezenți. Colaborarea dintre echipa de proiect și comunitatea crengiană a fost eficientă, iar resursele disponibile au fost utilizate optim. Acest lucru a demonstrat capacitatea noastră de a organiza evenimente relevante și bine structurate, în ciuda unor dificultăți.

2. Implicarea comunității:

Implicarea comunității a fost un punct cheie pentru succesul proiectului. Deși numărul participanților a fost ușor sub așteptări, cei care au fost prezenți s-au arătat entuziasmați și implicați activ. Activitățile au facilitat crearea unor legături mai strânse între membrii comunității școlare și au evidențiat importanța unui mediu colaborativ. Este evident, însă, că o strategie mai intensă de comunicare și promovare ar putea atrage mai mulți participanți în viitor.

3. Implicarea partenerilor:

Partenerii proiectului au jucat un rol esențial în realizarea activităților. Expertiza lor a contribuit semnificativ la calitatea evenimentelor, iar colaborarea cu aceștia a fost eficientă și constructivă. Suportul și resursele oferite de parteneri au facilitat atingerea obiectivelor, ceea ce demonstrează importanța unor parteneriate bine alese în organizarea proiectelor educative.

În concluzie, organizarea activităților a fost bine realizată, iar implicarea comunității și a partenerilor a avut un impact pozitiv asupra succesului proiectului. Totuși, sunt necesare ajustări în ceea ce privește promovarea și mobilizarea participanților pentru a maximiza participarea și beneficiile activităților viitoare.

6. Dovezi ale rezultatelor obținute (fotografii, date statistice, opinii ale participanților/beneficiarilor, secvențe video, acorduri/acte semnate cu parteneri etc.)

https://www.instagram.com/ltricpentrutineri?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzIxNw==