



YOUTH 4
BAUHAUS

THE BUILDING BLOCKS

ON
PARTICIPATION
IN A CITY



CollectiveJP

Teatro Circo de Braga
EM, S.A.

geyc
A way for a better you!

CREATIVE
INDUSTRY
KOSICE II



Co-funded by the
European Union



Această publicație a fost elaborată în cadrul proiectului Erasmus+ Youth4Bauhaus, ID: 2021-2-SK02-KA220-YOU-000050748, care își propune să dezvolte capacitatea organizațiilor de a utiliza abordări inovatoare pentru a implica tinerii în procese democratice legate de co-crearea spațiilor publice în oraș, într-un mod durabil, mai verde și incluziv - în spiritul Noului Bauhaus European (frumos, durabil și incluziv).

Această publicație (în engleză, slovacă, română, olandeză și portugheză) și alte publicații și instrumente produse în cadrul proiectului pot fi descărcate gratuit la:
<https://www.cike.sk/en/project/youth-4-bauhaus-en/>

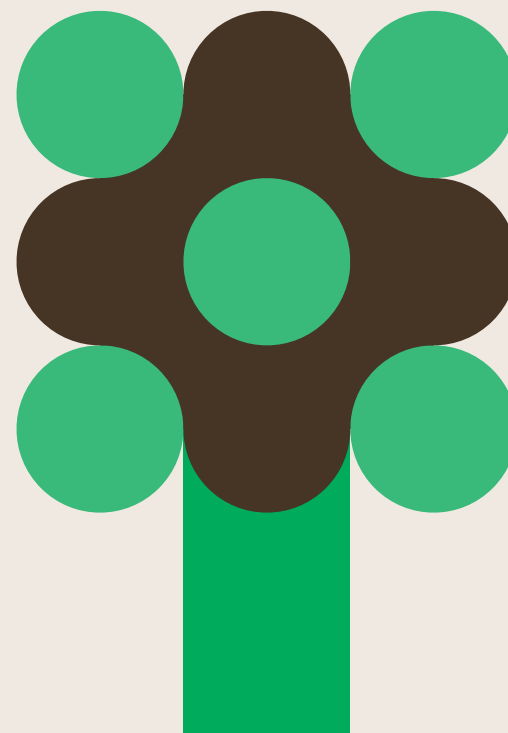
Lucrare este licențiată sub o Licență Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Pentru a vizualiza o copie a acestei licențe, accesați: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



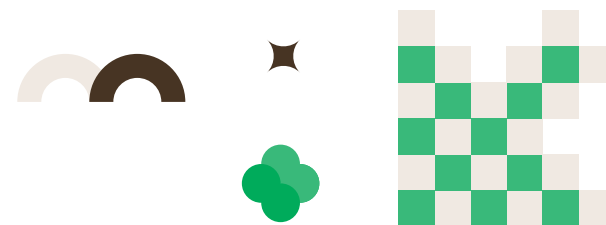
Disclaimer

Youth 4 Bauhaus - este un parteneriat, cofinanțat prin intermediul Comisiei Europene. Publicația reflectă exclusiv opiniile autorilor săi și nu constituie o expresie a opiniilor Comisiei Europene. Comisia Europeană nu este și nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare a conținutului acesteia.

04	PREFAȚĂ
08	INTRODUCERE
15	LTТА Kosice
23	LTТА Gent
33	LTТА București
43	LTТА Braga
60	SUGESTII FINALE



PREFAȚĂ



Ghidul Incluziv, o publicație rezultată din proiectul Youth 4 Bauhaus, reprezintă o resursă puternică pentru rolul central al incluziunii în vizualizarea și modelarea orașelor care abordează cu adevărat diversitatea. Aceasta își are originile într-un angajament profund de a dezvolta medii care să răspundă nevoilor fiecărui cetățean.

Într-o perioadă în care incluziunea este din ce în ce mai recunoscută drept o piatră de temelie a progresului, Ghidul Incluziv se conturează ca un semn al schimbării, concentrându-se asupra sprijinirii tinerilor în procesele decizionale legate de planificarea spațiilor publice. Tinerii, adesea ignorați și subreprezențați, își găsesc o voce prin acest ghid, încercând să schimbe norma prin acceptarea și înțelegerea perspectivelor și nevoilor lor distincte. În acest fel, ghidul se confruntă cu problema predominantă a excluderii și promovează o abordare mai democratică și participativă a dezvoltării urbane.

Importanța proiectării orașelor care să acomodeze toți cetățenii nu poate fi supraestimată. Ghidul Incluziv susține că mediul construit trebuie să depășească structurile fizice; ar trebui să stimuleze un sentiment de apartenență printre indivizi, indiferent de vârstă, abilități sau orientare sexuală. Prin recunoașterea și abordarea

așteptărilor distincte și a cerințelor diferitelor demografii, de la străzi la parcuri și râuri, ghidul devine un catalizator pentru coeziunea socială. Se străduiește nu doar să construiască spații, ci să construiască un sentiment comun de apartenență și identitate în comunități și cartiere.



Ghidul Incluziv se aliniaza cu principiile [New European Bauhaus \(NEB\)](#) subliniind și mai mult importanța sa. În 2020, președintele Comisiei Europene a lansat NEB, văzându-l ca o inițiativă transformatoare construită pe pilonii esteticii, durabilității și incluziunii. Prin îmbrățișarea acestor principii, Ghidul Incluziv reflectă viziunea NEB și, la rândul său, contribuie la o abordare mai holistică și trans-sectorială a dezvoltării urbane.

În timp ce Ghidul susține incluziunea, reflectă apelul ca orașele să fie mai mult decât simple conglomerate de clădiri și drumuri. El susține ideea că orașele ar trebui să fie entități vii care evoluează în armonie cu nevoile diverse ale locuitorilor. Prin aceasta, nu doar că susține drepturile grupurilor marginalizate, ci și cultivă o cultură a înțelegerii, empatiei și responsabilității comune. Pe scurt, Ghidul reprezintă o hartă către orașe care nu sunt doar funcționale, ci și pline de compasiune, asigurându-se că nici o voce nu rămâne neauzită, și niciun cetățean nu este lăsat în urmă în căutarea progresului.



INTRODUCERE



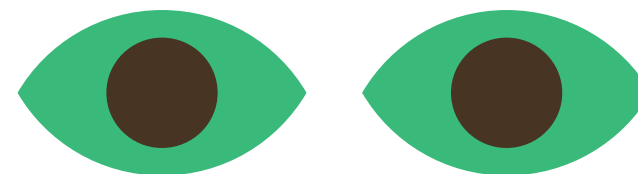
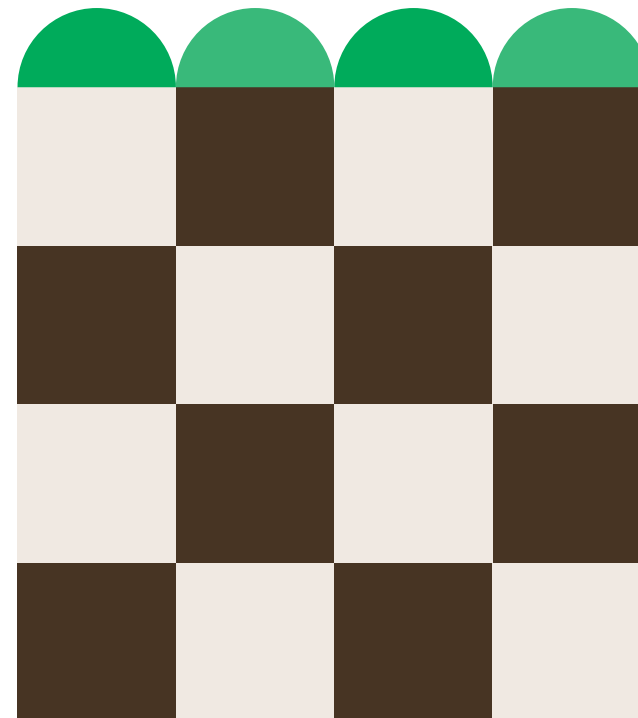
Acest ghid este o publicație elaborată de partenerii care implementează proiectul Youth 4 Bauhaus. Partenerii din consorțiul internațional au pus în practică acest proiect cu scopul de a spori capacitatea organizațiilor de a consulta tinerii în procesul decizional privind planificarea spațiilor publice. Tinerii sunt cei mai puțin consultați membri ai comunității, deoarece nu se simt capabili să-și exprime opiniile și de obicei, nu se așteaptă să facă acest lucru. Cu toate acestea, orașele ar trebui proiectate pentru toți cetățenii lor, și toți trebuie să simtă apartenența asupra spațiului pe care îl utilizează. Fiecare grup are propriile așteptări și cerințe în ceea ce privește spațiile, străzile, parcurile, râurile etc. Când acestea sunt îndeplinite, ajută la crearea sentimentului de apartenență și identitate în comunitate și cartierelor.

În 2020, președintele Comisiei Europene a lansat inițiativa Noului Bauhaus European (NEB). Misiunea sa a fost să „dea suflet” (Ursula von der Leyen) Pactului Verde European. Această inițiativă trans-sectorială se bazează pe trei piloni: estetic, durabil și incluziv. Partenerii consorțiului au preluat aceste principii și le-au aplicat în cadrul proiectului ca modalitate de a privi spațiul public din jurul nostru. Prin aceasta, ei au contribuit,

de asemenea, la discuția în desfășurare privind NEB la nivel european. Pentru partenerii consorțiului, a fost important să aplice principiile atât în conținutul proiectului, cât și în modul în care proiectul a fost implementat. S-au concentrat asupra implementării proiectului într-un mod estetic, durabil și incluziv.

Ghidul servește drept reflecție a constatărilor partenerilor în timpul lucrului cu grupuri diverse de tineri în co-crearea orașelor, implementând principiile Noului Bauhaus European. Ghidul reflectează asupra situațiilor și lecțiilor provenite din organizarea a patru activități de învățare, predare și formare în patru orașe din UE, constând în ateliere de creație 3D pentru spații publice durabile, desfășurate pe parcursul a trei zile. Participanții la proiect (parteneri de proiect, lucrători de tineret și tineri participanți) au întâmpinat diferite provocări, cum ar fi inaccesibilitatea spațiilor publice, lipsa de locuri adaptate pentru tinerii defavorizați și pentru publicul în general, agenda foarte strâns structurată etc.

Doi din cei patru parteneri de proiect ([Teatro Circo de Braga](#) and [CollectiveUP](#)) au experiență în aplicarea abordărilor incluzive în activitatea lor, în special în munca cu tineri cu dizabilități (dizabilități fizice, comunități de surzi și tineri cu autism), în timp ce ceilalți parteneri de proiect ([GEYC](#) and [CIKE](#)) au experiență în lucrul cu tineri care se confruntă cu obstacole geografice și socio-economice (tineri de etnie romă și tineri din zonele rurale).



Acest ghid este, de asemenea, o reflecție a feedback-urilor primite în urma organizării evenimentelor. Scopul său este să ofere perspective asupra activităților proiectului și provocărilor ridicate, a soluțiilor și a rezultatelor pentru evaluare, colectate imediat după eveniment (metodologia de feedback „5 Degete”). Feedback-ul online a fost, de asemenea, colectat de la participanți după activități.

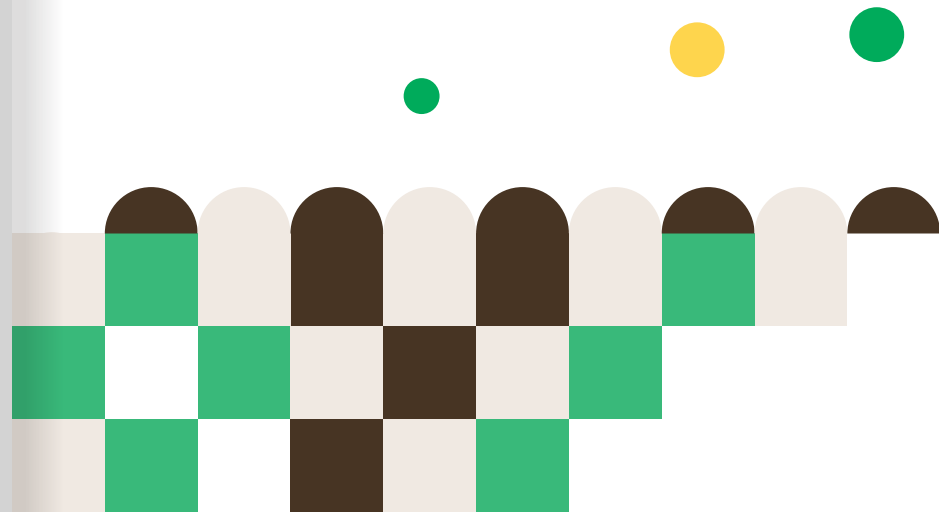
Unul dintre principalele rezultate ale proiectului este „Kitul Enabler pentru practici participative în crearea de spațiilor publice 3D durabile”. A fost elaborată pe baza metodologiei proiectate, testate și ulterior îmbunătățite de parteneri pe parcursul proiectului. Este concepută pentru a aborda decalajul participativ pentru tineri și pentru a aborda aspectele cele mai importante pentru ei - spațiile și durabilitatea. În mod specific, toolkit-ul se concentrează pe crearea de spații publice inspirate de Noul Bauhaus European (NEB), folosind jocul 3D Minecraft ca instrument de creație. Metodologia a fost testată și ajustată în timpul a patru activități de învățare, formare și predare (LTTAs) - în **Košice** (12 - 16 Septembrie 2022), **Gent** (7th to 11th Noiembrie 2022), **București** (27 Februarie- 3 Martie 2022) și **Braga** (22 - 26 Mai 2023).



În cadrul activităților proiectul Youth 4 Bauhaus au fost implicați participanți din medii diverse. Venind din diferite țări, aceștia aveau diferite contexte

culturale și familiale, etnii, statusuri sociale, uneori dizabilități etc. - totuși, toți erau elevi la liceu. Echilibrul de gen a fost menținut în grupurile selectate. Au participat câte 10 tineri din fiecare țară (Slovacia, Belgia, Portugalia, România) la toate activitățile desfășurate în cadrul activităților de învățare, formare și predare (LTTA). Aceștia au fost însoțiți de doi sau trei lucrători de tineret/profesori/asistenți și doi parteneri din proiect.

În faza de pregătire, fiecare partener a început colaborarea cu un liceu pentru a participa la activitățile de învățare, predare și formare. Programul a fost prezentat, iar școala a selectat 10 elevi și 2 profesori pentru a participa la LTTA. Fiecare partener a organizat mai multe întâlniri cu grupurile selectate și a prezentat conceptele cheie ale proiectului, inclusiv informații practice. Gazda evenimentului a pregătit agenda generală a activităților, în colaborare cu CollectiveUP pentru sesiunile de co-creație.



Activități de învățare, predare și formare (LTTAs)



1. Design Think Your City Kosice (SK) 12 - 16 Septembrie 2022



Cursul desfășurat în Koșice a reunit 40 de participanți- dintre care 10 locali și 30 internaționali (inclusiv 5 cu nevoi speciale). Fiecare grup de tineri a fost însoțit de doi adulți, GEYC (București) și CollectiveUP (Ghent) având câte doi adulți pentru fiecare oraș. Teatrul Circo de Braga (Braga) a avut trei adulți prezenți pentru a ajuta participanții cu nevoi speciale. De asemenea, au fost prezenți câte doi reprezentanți de la fiecare partener de proiect pentru a ajuta la facilitare și depășirea barierelor lingvistice, dat fiind că limba de lucru a fost engleza.



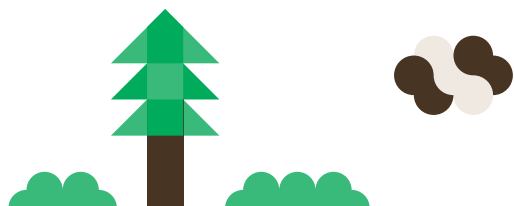
REZUMAT LTTA Kosice

În Koșice, grupul a dedicat 3 zile pentru ateliere teoretice și practice, vizite pe teren, discuții și prezentări publice. În prima parte, participanților li s-au prezentat teoria urbanismului, a spațiilor publice, a NEB și conceptele cheie ale acestuia -



frumos, durabil, incluziv. Partea online a fost susținută de **experta Mária Beňáková Rišková**, membră a mesei rotunde NEB, curatorul Anului de îngrijire a climei și membră a cercului informal de consilieri ai Președintelui Comisiei Europene în domeniul NEBI. **Michal Hladký**, directorul Creative Industry Košice și expert în urbanism, a continuat cu o prezentare NEB.

Doi facilitatori experți, **Mišo Hudák** și **Tereza Sejková**, have prepared 3-stop route - au pregătit un traseu cu 3 opriri - vizitarea locurilor de lângă râu, astfel încât participanții să experimenteze locații urbane, care au fost ulterior discutate, proiectate și lucrate în- **Minecraft**. Mišo este urbanist, iar Tereza este o profesionistă experimentată în lucrul cu persoane cu nevoi speciale. Ei au fost responsabili pentru atelierelor participative.



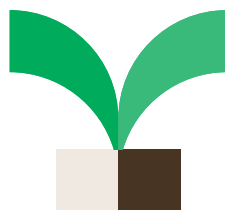
Au urmat atelierelor de co-creație facilitate de cei doi experți menționați anterior. **Rezultatele au constat în 40 de desene cu sugestii pentru utilizarea locațiilor vizitate.** Elevii au fost împărțiți în grupuri pentru a co-proiecta împreună soluțiile durabile pentru locațiile de pe hărțile preliminare. Tinerii participanți au colaborat în grupuri mixte pentru a promova principiile toleranței și incluziunii. **Cele 5 rezultate ale sarcinii de co-creație au fost prezentate, dintre acestea una fiind aleasă câștigătoare.**





În după-amiaza aceleiași zile, reprezentantul orașului Košice din cadrul Departamentului de Arhitectură, **Martin Jerguš**, a prezentat agenda orașului pentru planificarea urbană și planul actual pentru proiectul de revitalizare a malului râului.

A doua zi, s-a folosit Minecraft pentru co-crearea spațiilor. Această activitate a fost coordonată de **Liliana Carrillo**, reprezentantul CollectiveUP, folosind metodologia pregătită ca parte a Rezultatului Proiectului 1, împreună cu ghidul tehnic și reprezentarea modelului 3D al orașului. Atelierul a fost dedicat introducerii desenelor create anterior în formate digitale 3D, în lumea **Minecraft Education**. La sfârșitul evenimentului, participanții și-au prezentat soluțiile co-create publicului, inclusiv noile cunoștințe dobândite din atelier.



REZULTATE ȘI LECȚII ÎNVĂȚATE

În timpul evenimentului de 3 zile din Košice, s-au atins numeroase obiective ale proiectului, totuși au existat și neajunsuri care au oferit lecții valoroase pentru organizarea viitoarelor evenimente în cadrul acestui proiect sau în proiecte viitoare de natură similară.

O scurtă prezentare generală a rezultatelor include următoarele aspecte cheie:

- **57 de persoane** au devenit familiarizate cu principiile și perspectivele inițiativei NEB, planificarea urbană, valoarea co-creației și a incluziunii în viața orașului, precum și importanța proceselor democratice pentru tineret.
- **6 parteneri de proiect** și-au sporit capacitatea de a lucra cu și pentru tineret, inclusiv cu cei din comunitățile social dezavantajate.
- **40 de elevi de liceu** au fost implicați în consultări privind probleme legate de planificarea urbană durabilă, recrearea terenurilor urbane neutilizate și a spațiilor publice în Košice, pe baza principiilor NEB.
- **Prima versiune a kitului de instrumente NEBI** pentru tineret și pentru profesori/educatori a fost elaborată și testată.
- **Prima versiune a unei unelte digitale inovatoare** care permite tinerilor să formuleze, să vizualizeze și să prezinte opiniile lor privind planificarea spațială bazată pe NEBI a fost elaborată și testată.
- **40 de tineri** au participat în mod incluziv și co-creativ la realizarea rezultatelor proiectului.
- **Feedback-ul a constatat în 40 de sugestii** formulate de tineri privind mijloacele de îmbunătățire a spațiului public ca rezultat al evenimentului din Košice.

Shortcomings were realized when the activities were taking
Aspecte care necesită îmbunătățiri au fost observate în timpul desfășurării activităților sau ca rezultat al obținerii feedback-ului de la participanți. Planificarea evenimentului



a avut în vedere nevoile diverse ale participanților, inclusiv nevoile speciale ale persoanelor cu dizabilități, precum și orice considerații culturale sau personale, cum ar fi preferințele alimentare, religia și altele. În ciuda acestor aspecte luate în considerare, au fost identificate zone pentru îmbunătățiri, unele fiind ușor observate de organizatori, iar altele fiind rezultatul sugestiilor primite de la participanți.

CÂTEVA ASPECTE NOTABILE CARE POT FI ÎMBUNĂTĂȚITE:

Timpul activităților: deplasarea între locații cu un grup mare și divers

Cazarea: asigurarea de facilități adecvate pentru participanții cu nevoi speciale.

Accesibilitate: participanții cu probleme de auz sau vedere pot întâmpina dificultăți în condițiile unui zgomot ambiental crescut sau în lipsa unor mijloace vizuale în timpul prezentărilor.



Activități de învățare, predare și formare



2. Design Think Your City Ghent (BEL)

7 - 11 Noiembrie 2022

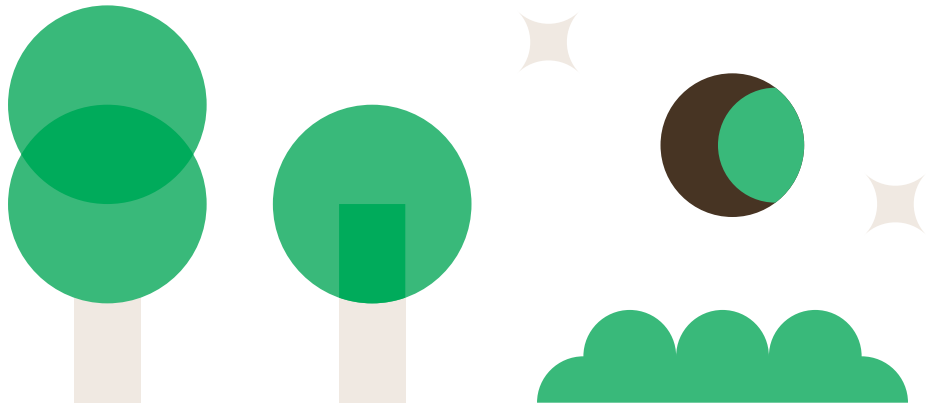


După activitatea din Košice, partenerii de proiect au continuat să lucreze cu liceele selectate și le-au prezentat planul pentru activitatea din Ghent. Partenerii de proiect au organizat mai multe întâlniri cu elevii și profesorii, oferindu-le informații asupra programului, obiectivelor evenimentului și aspectelor practice (călătorie, cazare etc.) înainte de eveniment. Organizația gazdă, **CollectiveUP**, a pregătit agenda generală și s-a ocupat de cazare, mâncare și gestionarea evenimentului pentru participanți. Pentru a proiecta programul LTTA, **CollectiveUP** a colaborat cu **autoritățile locale ale orașului Ghent și cu școala Keerpunt**.



REZUMAT LTTA Ghent

Evenimentul a fost marcat de participarea a 41 de tineri - 11 locali și 30 internaționali (din care 7 cu nevoi speciale) - și a 20 de adulți. Printre aceștia s-au numărat 2 profesori pentru



fiecare grup internațional, 4 profesori pentru fiecare grup local, 1 însoțitor pentru grupul portughez și 9 reprezentanți ai organizațiilor partener de proiect. Grupul a dedicat 3 zile de lucru în cadrul sesiunii de formare din Ghent, participând la ateliere teoretice, practice un panel, vizite la locuri relevante, discuții, prezentări publice și activități multiculturale

În prima parte a activităților, CIKE a prezentat proiectul și obiectivele sale, precum și conceptul **New European Bauhaus (NEB)**, cu accentul pe cele 3 principii-cheie ale NEB: **frumos, durabil, incluziv**. Apoi, CollectiveUP a introdus metodologia Youth 4 Bauhaus participanților, iar acest lucru a fost urmat de prezentarea **Céline De Conink**, Director la Ghent European Youth Capital 2024, care a oferit o scurtă introducere în teoria urbanismului și redesignului spațiilor publice.

În după-amiaza primei zile, a avut loc un panel moderat de **Liliana Carrillo de la CollectiveUP**, având ca invitați experți locali în redesign urban. Acest panel s-a concentrat în mod special pe includerea persoanelor cu dizabilități și a diverselor genuri. Vorbitorii din cadrul panelului au fost **Esther Schelfhout** (artist și angajată la Minus One), **Valérie De Prycker** (funcționar public la Departamentul de Mediu și Climă al orașului Ghent, colaborator la cursul Design For Impact în Școala de Arte LUCA), **Jolien Nayeart** (arhitect și artist vizual), **Anyuta Wiazemsky Snauwaert**



(artist și coordonator al Centrului Cultural Internațional Nou).



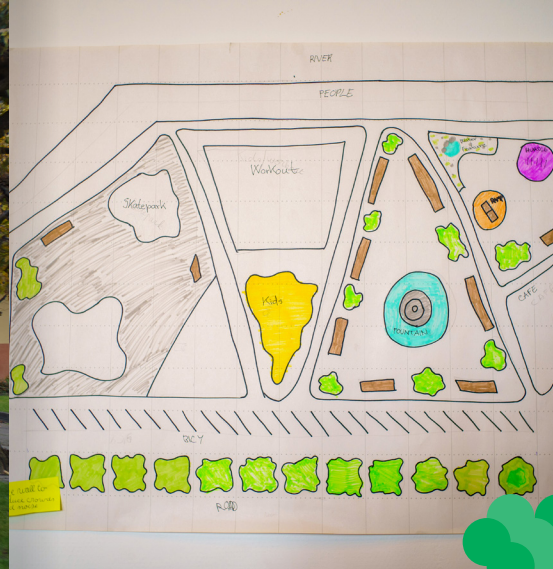
Panelul a fost urmat de o vizită a spațiile urbane care urmau să fie regândite în cadrul atelierelor din ziua următoare.

În a doua zi, Alexandra Matiová de la Creative Industry Košice a coordonat activitatea de consolidare a echipei folosind platforma Miro. Participanții au fost invitați să creeze avataruri pentru a se prezenta. Mai târziu, reprezentanții CollectiveUP, Liliana Carrillo și Frederick Ducatelle, au condus sesiunile de ideare și co-creație care au început cu desene și designuri individuale și au culminat cu planuri de grup pentru redesignul spațiilor vizitate în ziua precedentă. Apoi, design-urile au fost implementate în [Minecraft Education](#) pentru a facilita vizualizarea ideilor de către tineri.

În a treia zi, participanții și-au continuat munca în Minecraft Education și au avansat în designul modelelor 3D. Tinerii participanți au lucrat în grupuri mixte și au fost încurajați să practice toleranța, să asculte ideile celorlalți și să co-creze un proiect comun și partajat.

Rezultatele sesiunilor de co-creație și munca în echipă au fost prezentate în cadrul prezentării publice din după-amiaza acelei zile. Evenimentul în ansamblu s-a încheiat cu distribuirea certificatelor și a Youthpass-urilor, precum și evaluarea întregului program utilizând metoda de feedback cu cinci degete.

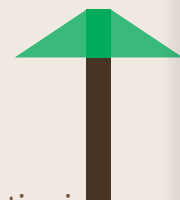




REZULTATE ȘI LECȚII ÎNVĂȚATE

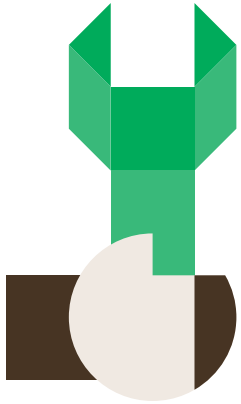
În timpul celor 3 zile de activități de învățare, formare și predare în Ghent, s-au atins numeroase obiective ale proiectului, iar diferite aspecte care necesită îmbunătățiri au fost identificate.

O scurtă prezentare generală a rezultatelor include următoarele aspecte cheie:



- **61 de participanți** s-au familiarizat cu inițiativa NEB, urbanismul și planificarea orașului, cu accent pe co-creație și incluziune, abordând strategic orașele într-un mod democratic și participativ.
- **9 reprezentanți** ai partenerilor de proiect și-au dezvoltat capacitățile lucrând cu și pentru tineret, inclusiv tinerii cu mai puține oportunități și cu nevoi speciale.
- **10 profesori și 1 persoană însoțitoare** au fost instruiți în înțelegerea inițiativei NEB într-un mod democratic și participativ și au învățat despre diversitate și incluziune din partea diferitelor grupuri.

- **41 de tineri de liceu** au fost implicați în recrearea terenurilor virane și a spațiilor publice neutilizate ale orașelor, bazându-se pe abordarea Noului Bauhaus European în Ghent și au fost consultați cu privire la probleme legate de planificarea urbană durabilă.
- **A doua versiune a kitului de instrumente NEBI** pentru tineret și pentru profesori/educatori a fost elaborată și testată.
- **A doua versiune a unei unelte digitale inovatoare** care permite tinerilor să formuleze, să vizualizeze și să prezinte opiniile privind planificarea spațială bazată pe NEBI a fost elaborată și testată.
- Au fost dezvoltate și utilizate **2 lumi digitale în Minecraft Education**.
- Au fost dezvoltate **41 de idei individuale** de la tineri, 13 concepte de grup și 11 concepte digitale privind mijloacele de îmbunătățire a 2 spații publice în orașul Ghent.
- **Feedback-ul** constând în 61 de sugestii orale și 35 de răspunsuri la sugestiile din chestionarul nostru de evaluare, furnizate de tineri, privind mijloacele de îmbunătățire a spațiului public ca rezultat al evenimentului din Kosice



Datorită feedback-ului primit, au fost identificate aspecte de îmbunătățire și idei pentru optimizarea conceptelor. Acestea oferă învățăminte valoroase pentru organizarea viitoarelor evenimente în cadrul acestui proiect, precum și pentru proiecte de natură similară.

CÂTEVA ASPECTE NOTABILE CARE POT FI ÎMBUNĂTĂȚITE:

- **Planificare în prealabil:** Este apreciat să se furnizeze cât mai multe informații despre oraș, program și teorie.
- **Incluziune:** Oferirea de instrumente și informații privind nevoile speciale pentru a facilita înțelegerea de către toată lumea din grup.
- **Cazare:** Împărtășirea spațiilor împreună este bine apreciată și, în același timp, considerată mai puțin confortabilă.
- **Sustenabilitate:** Luarea în considerare a modalităților mai durabile de călătorie, precum și evitarea risipei de alimente în cadrul activităților.
- **Testare în prealabil:** Testarea fiecărui instrument digital direct în același spațiu și setările care vor fi utilizate pentru evenimente poate oferi mai mult timp pentru co-creație.



Activități de învățare, predare și formare



3. Design Think Your City București (RO) 27 Februarie - 3 Martie 2023

Un grup de 40 de elevi din Slovacia, România, Portugalia și Belgia au fost selectați de școlile lor asociate pentru a participa la proiect. Elevii au fost însoțiți de câte doi profesori din fiecare țară, cu excepția Portugaliei, unde au fost prezenți doar un profesor și un interpret pentru participanții cu deficiențe de auz. În plus, fiecare partener de proiect a trimis și doi membri ai personalului pentru a facilita activitățile și a asigura o comunicare eficientă pe tot parcursul proiectului.



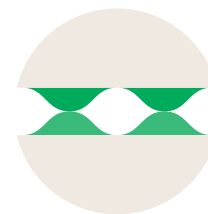
REZUMAT LTTA București

Cea de-a treia activitate de învățare, predare și formare (LTTA) a proiectului Youth 4 Bauhaus, numită „Design Think Your City București”, a fost organizată de **partenerul din România, GEYC, Group of the European Youth for Change**. Această activitate a jucat un rol semnificativ în atingerea unuia dintre obiectivele principale ale proiectului, care este de a îmbunătăți capacitățile partenerilor de proiect, a profesorilor participanți și a lucrătorilor de tineret, implicându-i în procesele participative de co-creație urbană.



Partenerii de proiect au continuat colaborarea cu liceele care vor participa la activitatea de învățare și le-au prezentat planul pentru evenimentul din București. Partenerul român, **GEYC**, a colaborat cu o nouă școală din București pentru a implica mai mulți tineri din orașul unde va avea loc procesul de co-creație. Partenerii de proiect au desfășurat mai multe întâlniri și au creat canale de comunicare cu elevii și profesorii, oferindu-le o prezentare a programului, obiectivele evenimentului și informații practice (transport, cazare etc.) înainte de eveniment. Organizația gazdă, GEYC, a pregătit agenda generală și s-a ocupat de cazare, programul alimentar și gestionarea evenimentului pentru participanți. GEYC a colaborat cu **Colegiul Național Sfântul Sava** pentru elaborarea programului.

40 de tineri cu vârste cuprinse între 14 și 18 ani au participat la activitatea de învățare, predare și formare (LTTA), dintre aceștia 10 fiind participanți locali și 30 internaționali. La eveniment au participat și 16 adulți, inclusiv câte doi profesori din România, Slovacia și Belgia, un profesor din Portugalia și o persoană însoțitoare pentru participanții cu deficiențe de auz, tot din Portugalia. În plus, au fost prezenți opt reprezentanți din organizațiile partenerilor de proiect. **Pe parcursul celor trei zile de formare la București, grupul a participat la diverse activități, cum ar fi ateliere, vizite de studiu, discuții și prezentări publice, concentrate pe co-creație.** Programul a inclus cercetarea diferitelor teme, precum și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, Noul Bauhaus European, Pactul Verde European, Acordul de la Paris și multe altele.



În prima zi, participanții au luat parte la activități educaționale non-formale pentru a se cunoaște între ei. Au împărtășit așteptările, temerile și contribuțiile lor pentru zilele următoare. Pentru a încuraja participanții să se implice mai mult în program, am creat patru comitete axate pe includerea socială, timpul liber, prezența pe rețelele sociale și un grup care să aibă grijă de restul grupului ca o „mama”, fiecare comitet având obiective specifice pentru săptămână. Am discutat, de asemenea, aspecte practice precum logistica programului și alimentația.

Apoi, am explorat conceptele pe care le vom aborda în timpul activităților, cum ar fi **Noul Bauhaus European, Erasmus+, durabilitatea, Acordul de la Paris și Pactul Verde European.** Participanții au avut o sesiune în care au cercetat fiecare concept și l-au prezentat celorlalți într-un mod creativ.

După ce participanții s-au cunoscut, au dezvoltat un sentiment de echipă și au explorat conceptele, am început să descoperim împrejurimile noastre plimbându-ne prin București și descoperind locația pe care urma să o creăm în Minecraft. A fost, de asemenea, esențial să descoperim arhitectura locală a Bucureștiului, așa că pentru restul zilei, echipa română a ghidat participanții în centrul orașului

Începutul zilei, participanții s-au implicat în activități de co-creație. Împărțiți în două grupuri de câte 20 de tineri fiecare, au generat idei și au desenat orașul lor ideal, inclusiv și durabil. Ideile au fost împărtășite și discutate într-o sesiune de evaluare. Ulterior, participanții s-au organizat în 7 echipe și au co-creat spațiul cu o abordare artistică.



În după-amiaza acelei zile, **Liliana Carrillo** (CollectiveUp) a facilitat o sesiune despre utilizarea software-ului Minecraft Education în educația tinerilor și modul de a-l utiliza pentru a crea modele 3D ale ideilor generate în dimineața aceleiași zile. Cele 7 echipe au lucrat la lumea lor în Minecraft.

Pentru a încheia ziua, a avut loc o seară interculturală, în cadrul căreia fiecare țară a avut oportunitatea de a-și prezenta tradițiile și obiceiurile. Fiecare țară a avut 10-15 minute pentru a împărtăși și sărbători patrimoniul lor cultural distinct.

În ultima zi de activități, participanții au continuat munca lor colaborativă asupra designului modelelor 3D folosind Minecraft Education. Au lucrat în grupuri mixte, punând accent pe practicarea toleranței, ascultarea activă a ideilor celorlalți și co-crearea unui proiect comun. În după-amiaza aceleiași zile, echipele au prezentat rezultatele sesiunilor lor de co-



creație în fața publicului. Evenimentul s-a încheiat cu ceremonia de certificare și distribuția Youthpass-urilor participanților.

REZULTATE ȘI LECȚII ÎNVĂȚATE

Activitatea de învățare, predare și formare desfășurată pe parcursul a trei zile în București a dus la atingerea unor obiective ale proiectului. Cu toate acestea, evenimentul a evidențiat și anumite aspecte care au oferit perspective valoroase pentru organizarea viitoarelor evenimente în cadrul acestui proiect și pentru planificarea proiectelor viitoare cu obiective similare.

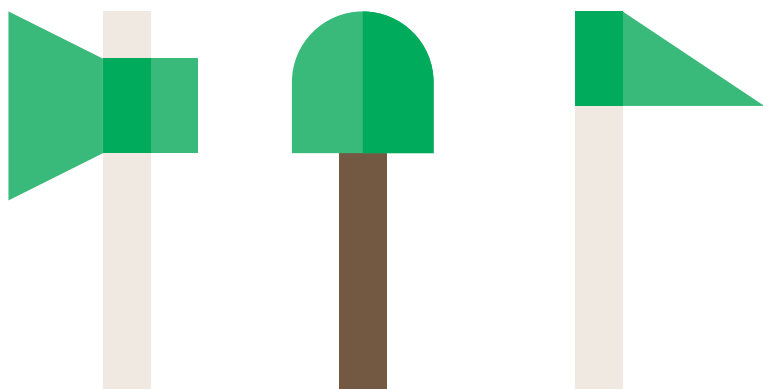
O scurtă prezentare generală a rezultatelor include următoarele aspecte cheie:

- **Un număr total de 56 de participanți** au fost familiarizați cu diverse teme, cum ar fi inițiativa NEB, obiectivele de dezvoltare durabilă, Pactul Verde, planificarea urbană, Acordul de la Paris, importanța co-creației,

inclusivității și a proceselor democratice pentru tineret.

- **4 parteneri de proiect** și-au dezvoltat capacitățile prin colaborarea cu tinerii, inclusiv cei cu oportunități reduse
- **40 de tineri** au fost consultați cu privire la probleme legate de planificarea urbană durabilă, cum ar fi regenerarea terenurilor virane și utilizarea spațiilor publice în cadrul abordării verzi a Noului Bauhaus European, în București.
- **Kit-ul de instrumente**, care își propune să explice NEBI tinerilor și profesorilor/lucrătorilor de tineret, a fost testat cu peste 48 de tineri și profesori.
- Într-un mod incluziv și co-creativ, **40 de tineri** au fost implicați în producerea rezultatelor proiectului.
- **40 de sugestii** pentru îmbunătățirea spațiilor publice





din București au fost generate de tineri într-un proces incluziv și participativ.

- **Au fost create 7 versiuni** avansate ale lumilor digitale 3D în Minecraft, iar 7 concepte pentru spațiile publice au fost prezentate.

În timpul evenimentului, au fost identificate unele aspecte care necesită îmbunătățiri, atât prin observațiile organizatorilor, cât și prin feedback-ul primit de la participanți și partenerii de proiect. În timpul planificării evenimentului, s-au luat în considerare nevoile diverse ale participanților, precum cerințele speciale pentru persoanele cu dizabilități, considerațiile culturale sau personale și preferințele alimentare. De asemenea, s-au avut în vedere lecțiile învățate din activitățile anterioare din Košice și Ghent:

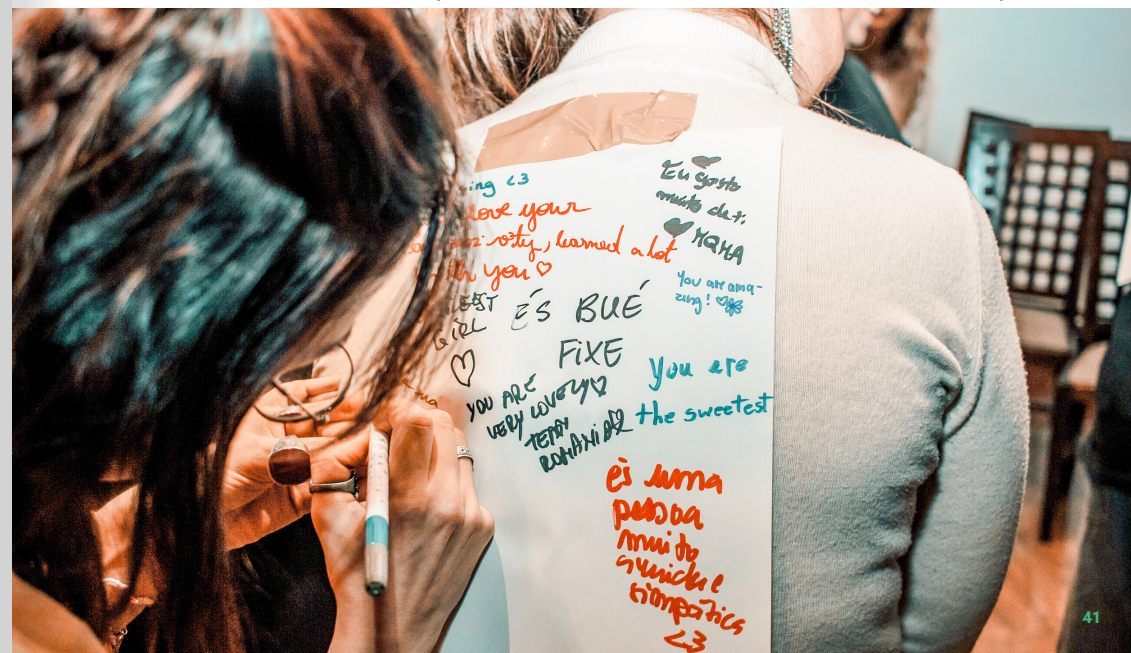
- **Planificarea timpului activității:** Am organizat cazarea, toate mesele și sala de activități în același hotel, deoarece deplasarea între locații cu un grup mare și divers, care include și persoane cu nevoi speciale, poate dura mult mai mult.
- **Accesibilitate și Incluziune:** Am organizat un grup de tineri pentru a face parte dintr-un comitet inclusiv, astfel încât participanții cu deficiențe de auz sau vedere să fie

implicați, iar toți participanții să fie conștienți de acest lucru.

- **Sustenabilitate:** Grupul din Košice a călătorit cu trenul până la București, luăm în considerare modalitățile mai durabile decât călătoria

Cu toate aceste considerații, au apărut unele aspecte ce puteau fi îmbunătățite în timpul evenimentului, care au fost fie ușor observate de organizatori, fie sugerate de către participanți:

- **Incluzivitate:** Unii participanți au simțit că activitățile ar putea fi mai incluzive și că grupul ar fi putut interacționa mai eficient.
- **Suport tehnic:** Participanți au remarcat lipsa de suport în partea conceptuală a activităților urbane și în problemele tehnice.
- **Pregătire:** Participanți au sugerat să se facă mai multe pregătiri înainte de fiecare LTTA pentru a se asigura că studenții sunt familiarizați cu întregul context.
- **Program încărcat:** Program mai puțin încărcat, deoarece unii participanți erau adesea epuizați mental. În plus, echilibrul dintre timpul liber și timpul de lucru ar putea fi îmbunătățit.



Activități de învățare, predare și formare



4. Design Think Your City Braga (PRT) 22 - 26 Mai 2023



Proiectul Youth 4 Bauhaus aspiră să adune participanți din medii culturale și sociale diverse, acoperind un spectru de etnii și abordând diverse dizabilități. Mai exact, proiectul implică 10 elevi reprezentând Slovacia, România, Portugalia și Belgia, toți provenind de la școli secundare afiliate, în jurul temei generale a principiilor Noului Bauhaus European. Fiecare grup de elevi a fost însoțit de doi profesori/educatori din fiecare țară, cu excepția Portugaliei, unde a fost prezent un profesor/educator și doi interpreți (rotindu-se după necesitate) pentru a susține participanții cu deficiențe de auz și un elev cu dizabilități fizice. În plus, fiecare partener de proiect a contribuit cu doi membri ai personalului pentru a face parte din program, facilitând activitățile și asigurând comunicarea eficientă pe durata întregului proiect.



REZUMAT LTTA Braga

A patra activitate de învățare, predare și formare (LTTA) în cadrul proiectului Youth 4 Bauhaus, intitulată „Design Think Your City Braga,” a fost organizată de partenerul nostru din Braga, Teatrul Circo de Braga. Această activitate a avut un rol crucial în avansarea unuia dintre obiectivele centrale ale proiectului: îmbunătățirea capacităților

partenerilor de proiect, a profesorilor participanți și a tinerilor, implicându-i activ în procesele colaborative de co-creare urbană.

Toți partenerii de proiect au menținut colaborarea cu aceleași școli care au participat anterior la celelalte activități de mobilitate. Aceste școli includ Școala Secundară Carlos Amarante, Școala Secundară Alberto Sampaio și Școala Secundară D. Maria II din Braga; Colegiul Național Sfântul Sava din București; Școala Tehnică de Geodezie și Inginerie Civilă din Košice; și Școala Keerpunt din Ghent. Partenerii de proiect au împărțit programul de activități cu aceste școli în mod oportun.

Pentru a asigura o comunicare eficientă și pregătire, partenerii de proiect au desfășurat mai multe întâlniri și au stabilit canale de comunicare cu elevii și profesorii. În timpul acestor interacțiuni, au furnizat prezentare generală a programului, au conturat obiectivele evenimentului și au împărțit informații logistice esențiale în avans, cum ar fi aranjamentele de călătorie și detaliile despre cazare.

Organizația gazdă, **Teatro Circo de Braga**, a jucat un rol crucial în pregătirea și desfășurarea acestui eveniment. Au planificat cu meticulozitate agenda generală și au fost responsabili pentru aranjarea cazării, a meselor și gestionarea evenimentului pentru toți participanții.

Această activitate a implicat un număr total de 40 de tineri, cu vârste cuprinse între 14 și 18 ani. Dintre acești participanți, 10 proveneau din comunitatea locală, iar ceilalți 30 au fost din medii internaționale. Evenimentul a adunat 17 adulți, inclusiv un profesor și doi interpreți de limbaj mimico-gestual din Portugalia, care au oferit suport studenților cu deficiențe de auz în mod rotativ. În plus, la adunare au participat doi profesori din România și Belgia, împreună cu trei din Slovacia.

Mai mult, la eveniment au fost prezenți șapte reprezentanți ai organizațiilor partenere ale proiectului, inclusiv doi din Portugalia, doi din România, doi din Belgia și unul din Slovacia.





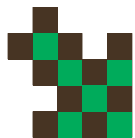
Datorită activităților specifice din toate activitățile noastre de învățare și formare (LTTA), **Teatrul Circo de Braga** i-a invitat pe trei arhitecți și urbanisti să se alătore programului. Pentru a pregăti evenimentul eficient, am făcut o muncă prealabilă, creând materiale cuprinzătoare. Aceste materiale au fost folosite pentru a prezenta spațiul destinat revitalizării și pentru a oferi reguli esențiale pentru a ghida întreaga echipă în dezvoltarea ideilor lor pe tot parcursul activităților.

Credem că modul nostru de lucru subliniază importanța unei analize meticuloase și raționale, urmată de un diagnostic. Prin această abordare riguroasă, ne-am asigurat că gama diversă de idei a fost generată printr-o perspectivă critică și reflexivă.

În plus, **un grup de șase elevi** de la cursul de programare în calculator (de la una dintre școlile partenere) **a oferit suport pe parcursul activității de învățare, predare și formare (LTTA)** pentru orice probleme tehnice care au apărut.

Pe parcursul sesiunii de formare de trei zile desfășurată la Braga, grupul s-a implicat activ într-o gamă diversă de activități. Acestea au inclus ateliere, excursii de studiu, dezbateri și o serie de prezentări publice, toate concentrate în jurul conceptului de co-creație. Programul a implicat explorarea în profunzime a diverselor teme legate de revitalizarea spațiilor publice, inclusiv, dar fără a se limita la, Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, Noul Bauhaus European și Pactul Verde European, printre altele.

În prima zi a programului, toți participanții au luat parte la o sesiune facilitată de **Rita Campos Costa**, reprezentant al colectivului Frenesim. Această activitate a fost concepută pentru a promova spiritul de echipă prin intermediul exercițiilor non-formale participative. În cadrul acestei activități, s-au format opt grupuri distincte, fiecare compus din cinci elevi și însoțit de doi profesori. Aceste grupuri au fost meticulos structurate pentru a asigura reprezentarea tuturor celor patru naționalități prezente, permițând un schimb mai bogat de experiențe rezultate din eforturile



colaborative planificate. În plus, această experiență colaborativă a oferit lecții valoroase despre toleranță, colaborare, luarea deciziilor democratice prin vot, aprecierea perspectivelor diverse, compromis, argumentare eficientă și apărarea ideilor, participare activă, empatie, recunoașterea diferențelor individuale, multiculturalism și incluziune.

În sesiunea de dimineață, reprezentanta Teatrului Circo de Braga, **Joana Miranda**, a furnizat o prezentare cuprinzătoare a principiilor proiectului și a prezentat echipa de proiect împreună cu agenda pentru activitățile viitoare. După această introducere, grupul de facilitatori, format din arhitecții și urbanistii **Marisa Fernandes, Miguel Fernandes și Lucas Carneiro**, a preluat conducerea. Aceștia au prezentat site-ul desemnat pentru intervenție și au împărtășit materialele pregătite. Machetele pregătite urmau să servească drept fundament pentru dezvoltarea ulterioară a celor opt propuneri care urmau să fie prezentate.

Ulterior, grupul a avut parte de un tur ghidat pentru a explora zona de intervenție. Obiectivul era familiarizarea cu orașul și distingerea diferitelor zone din oraș, districtul istoric, bine stabilit, și regiunea mai periferică de unde a început călătoria noastră: **Parcul Rodovia**. Înainte de plecarea noastră de la Gnracion, locul unde au avut loc activitățile, fiecărui participant i s-a oferit un tricou cu logo-ul proiectului. Ne-am dorit să creăm un sentiment de apartenență față de grup și față de proiect. Mai mult, fiecare grup a primit un set cuprinzător de lucru, inclusiv hărți și materiale grafice esențiale.





Un picnic îi aștepta pe participanți în **Parcul Rodovia**, oferindu-le ocazia de a se cunoaște mai bine înainte de a începe o excursie pedestrială de-a lungul malurilor râului Este. Această activitate a ocupat întreaga după-amiază în prima zi.

Deoarece cazarea grupului a fost situată în inima orașului, toată lumea a avut ocazia să se bucure de timp liber pentru a explora centrul istoric al orașului Braga independent.

În a doua zi a activității de învățare, predare și formare, după un joc de energizare facilitat de echipa română, toți participanții, deja organizați în grupuri, au descoperit machetele desemnate fiecare grup. Aceste machete corespundeau fiecăruia dintre cele opt secțiuni din zona selectată de-a lungul râului Este. Aceste secțiuni urmau să servească drept fundament pentru toate eforturile ulterioare de co-creație și reflecții asupra constatărilor din ziua anterioară.

Râul Este, care curge prin inima Bragăi, are un curs îngust. O parte din traseul său a fost revitalizată în timpul redesenării Parcului Urban Rodovia, care servește acum ca centru pentru activități sportive și de agrement. Cu toate acestea, o porțiune semnificativă a râului, care se întinde paralel cu o pistă de biciclete, continuă să se îmbine cu viața de zi cu zi a locuitorilor orașului într-un mod complex.

În cadrul sesiunii de dimineață, membrii fiecărui grup au inițiat discuții despre ideile lor ghidați de echipa de arhitecți. Acest lucru a marcat începutul unui atelier amplu de co-creație, unde ideile au fost transpuse în desene, hărți, planuri și modele.

După o pauză de prânz, a avut loc un atelier captivant despre utilizarea **Minecraft Education** pentru co-crearea colaborativă a spațiului. Această activitate a fost coordonată de **Liliana Carrillo, liderul CollectiveUP**, o activitate axată pe dezvoltarea abilităților digitale ale elevilor. Atelierul de co-creație a continuat până în după-amiaza târziu, oferind participanților timp suficient pentru a se bucura de orele lor de timp liber.

După cină, s-a organizat o seară interculturală în care fiecare țară participantă a avut ocazia să își prezinte tradițiile, costumele și patrimoniul cultural unic. Echipa din Braga a orchestrat o surpriză aranjând o prezentare de la Asociația Culturală „**Os Sinos da Sé**”. Această prezentare nu numai că a evidențiat folclorul tradițional al regiunii Minho, dar a pus și în valoare o serie de instrumente muzicale și costume intricate.

Întreaga echipă a încheiat ziua dansând „**Vira**”, un dans tradițional din această parte a țării, foarte bine interpretat de grupul invitat.



Înainte de cină, am avut ocazia să facem un tur ghidat la Teatrul Circo de Braga, un teatru istoric de referință în țară, deschis publicului din 1915.

După cină, partenerii consorțiului au efectuat o evaluare a săptămânii folosind metoda celor cinci degete. A urmat distribuirea Youthpass-urilor într-o atmosferă festivă și de rămas bun, deoarece ziua următoare implica călătorii pentru echipele internaționale.

În ultima zi a activității noastre de învățare, predare și formare (LTTA) în Braga, participanții au continuat eforturile lor colaborative, lucrând atât la modele fizice, cât și în lumea din **Minecraft Education**. Pentru a facilita acest lucru, echipa noastră a organizat opt spații de lucru dedicate, fiecare echipate cu diverse materiale și resurse și prevăzute cu un computer pentru utilizarea instrumentului digital

Odată cu încheierea după-amiezii, toate grupurile au avut ocazia să prezinte rezultatele sesiunilor lor de co-creație, prezentându-și munca atât în Minecraft, cât și prin **modele tridimensionale**.

În audiența s-au aflat un grup de invitați, iar dezvăluirea colectivă a celor opt secțiuni ale râului Este, lucrate de cele opt grupuri distincte, a demonstrat un adevărat spirit de gândire critică și creativitate.

Pe parcursul zilei, a existat și un moment emoționant între membrii echipei. Au fost aleși patru elevi (unul din fiecare țară participantă), un partener și un profesor pentru a împărtăși experiențele lor de viață, evidențiind temele esențiale ale incluziunii, diversității și acceptării, care sunt fundamentale pentru un proiect de acest fel.



REZULTATE ȘI LECȚII ÎNVĂȚATE

Pe parcursul celor trei zile de activități de învățare, predare și formare desfășurate în Braga, obiectivele proiectului au fost atinse; totuși, au existat și neajunsuri care au oferit lecții valoroase pentru organizarea viitoarelor evenimente și planificarea proiectelor viitoare cu obiective similare.

O scurtă prezentare generală a rezultatelor include următoarele aspecte cheie:

- **57 de participanți** au fost familiarizați cu principiile inițiativei NEB, planificării urbane, valoarea co-creației și incluzivității în viața urbană, precum și importanța procesului democratic pentru tineret;
- **4 parteneri de proiect** și-au crescut capacitatea de a lucra cu și pentru tineri, inclusiv cu cei din comunitățile social dezavantajate;



- **40 de elevi de liceu** au fost implicați în consultări privind probleme legate de planificarea urbană durabilă, recrearea zonelor urbane descalificate și spațiilor publice din Braga, bazate pe principiile NEB;
- **Kit-ul de instrumente**, care își propune să explice NEB tinerilor și profesorilor/facilitatorilor, a fost testat din nou după ultima activitate de la București. Au fost adăugate câteva întrebări noi referitoare la metodologia de lucru;
- Într-un **mod incluziv și co-creativ**, **40 de tineri** au fost implicați în producția rezultatelor proiectului;
- **Au fost create opt versiuni avansate ale lumilor în Minecraft** și au fost prezentate și discutate opt proiecte finale pentru diferite spații publice de-a lungul râului Este, urmând principiile NEB.

Pe parcursul activităților anterioare, au ieșit la iveală anumite neajunsuri pe baza observațiilor făcute atât de participanți, cât și de partenerii de proiect.



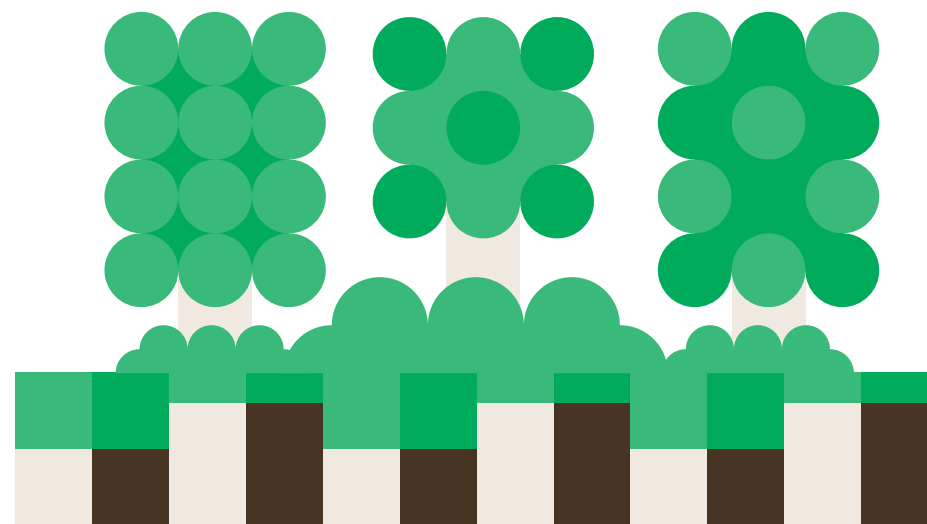
În timpul planificării evenimentului, s-a acordat o atenție deosebită abordării nevoilor diverse ale participanților, incluzând cerințe speciale pentru persoanele cu dizabilități, considerații culturale sau personale, precum și preferințe alimentare. În plus, lecțiile învățate din LTTA-urile anterioare din Košice, Ghent și București au fost integrate cu grijă în procesul de planificare, având în vedere zonele în care erau necesare îmbunătățiri:

- **Program, Cazare și Mâncare:** Cazarea și mesele principale, inclusiv micul dejun, prânzul și cina, au fost centralizate la un singur loc. Locul de lucru era situat la aproximativ 15-20 de minute de mers pe jos de această locație, prin centrul orașului. Această rută a devenit obositoare din cauza temperaturilor neașteptat de ridicate din timpul săptămânii;
- Cu toate acestea, în ciuda câtorva plângeri, în special la prânz, mâncarea tipic portugheză a fost apreciată. Grupurile au luat masa la mese rotunde, întotdeauna amestecate în considerarea celor 4 naționalități, elevi, profesori, parteneri, toți cei implicați;



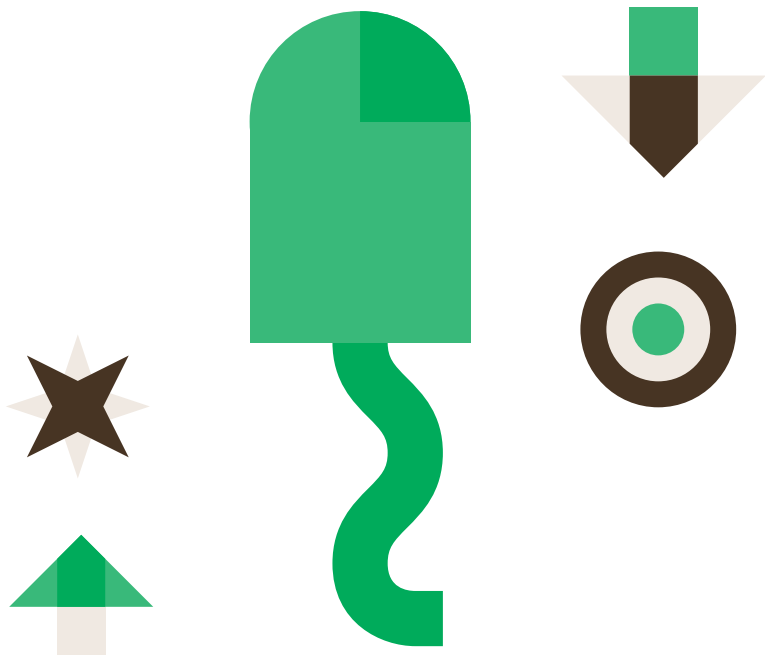
- **A fost suplimentat suportul tehnic pentru Minecraft** cu ajutorul unei școli partener, 6 elevi dintr-un curs vocațional s-au alăturat activităților;
- **Pregătire:** Am desfășurat o muncă pregătitoare extinsă la site-ul desemnat pentru intervenție, iar această informație a fost distribuită către toate instituțiile partener. Astfel, profesorii și elevii au avut oportunitatea să se familiarizeze anterior cu mediul și provocările pe care le vor întâmpina în timpul desfășurării proiectului.

- **Facilitarea co-creației:** Activitatea a avut experți în planificare urbană și facilitatori pentru sesiunile de co-creație, furnizând informații importante despre contextul de lucru și contribuind la dezvoltarea ideilor și rezultatelor;
- **Accesibilitate și Incluziune:** Elevii cu deficiențe de auz au fost întotdeauna însoțiți de doi interpreți de limbaj mimico-gestual. Chiar și un interpret-stagiar de la aceeași școală a profitat de eveniment pentru a exersa și pentru a se pregăti pentru oportunitățile viitoare
- **Cazare:** Toți elevii au dormit în cămine împărțite pe genuri, cu un spațiu comun de socializare pentru a se dezvolta sentimentul de echipă și pentru a se cunoaște mai bine. Profesorii și partenerii au împărțit același spațiu, dar în camere individuale;
- **Sustenabilitate:** Pentru a evita utilizarea inutilă a sticlelor de plastic, și având în vedere temperaturile ridicate, compania municipală AGERE a fost rugată să ne furnizeze sticle de apă reciclate, care puteau fi umplute cu apă de la robinetul public ori de câte ori era necesar. Fiecare participant a avut propria sticlă pe parcursul întregii săptămâni.



Cu toate aceste considerații, au apărut unele aspecte ce puteau fi îmbunătățite în timpul evenimentului, care au fost fie ușor observate de organizatori, fie sugerate de către participanți:

- **Optimizarea programului:** Orarul ar trebui reorganizat pentru a reduce densitatea sa, facilitând o distribuție mai echilibrată a orelor de lucru și a timpului liber.
- **Diminuarea distanței de mers pe jos:** Reducerea distanței dintre locul de activități și locul unde se iau mesele, deoarece participanților li s-a cerut să meargă pe jos de mai multe ori pe zi.
- **Creșterea accesului la calculatoare:** În urma feedback-ului de la elevi, este recomandabil să se furnizeze un minim de două calculatoare per grup, în loc de unul singur, pentru a accelera digitalizarea propunerilor finale.



SUGESTII FINALE

Activitățile de învățare, predare și formare menționate mai sus au fost în primul rând un spațiu de învățare și testare pentru echipa de proiect, pentru a dezvolta kit-ul de instrumente și o metodologie pentru implicarea tinerilor în proiectarea orașelor și satelor viitorului. Cu toate acestea, am implementat și al doilea obiectiv, acela al incluziunii și inovației în modalități de implicare a tinerilor. Sugestiile următoare sunt rezultatul experienței și evaluării LTTA-ului, pe care le-am realizat împreună cu participanții noștri tineri pentru a îmbunătăți următoarele activități și pentru a transmite cunoștințele dobândite prin intermediul acestui ghid.





I. PLANIFICARE CORESPUNZĂTOARE

Am organizat activitățile de învățare, predare și formare pentru grupuri de elevi de liceu, însoțiți de profesorii lor, interpreți sau persoane însoțitoare. Aceștia proveneau din 4 țări diferite. Grupurile de aproximativ 57 de participanți au fost diversificate - persoane cu dizabilități precum tulburări de spectru autist, deficiențe de auz, deficiențe de vedere și dizabilități fizice, precum și tineri cu diferite contexte sociale.

Measures:

Înainte de eveniment, este necesar să se stabilească cele mai potrivite **date** (în afara perioadei de examene școlare, vacanțelor etc.) relevante pentru fiecare țară implicată. Fiecare partener de proiect din consorțiu a verificat reglementările și **regulile** pentru călătoriile în străinătate (regulile pandemiei de COVID, călătoriile cu participanți minori, acorduri semnate, ambasade, asigurări medicale etc.).

Țara gazdă a pregătit sugestii pentru **cazare și aranjamente locale de călătorie** (dacă un grup mai mare este cazat într-un hotel, grupul poate primi o reducere) care să îndeplinească toate cerințele grupului cu nevoi speciale. Am acordat atenție **distribuirii camerelor** și tuturor nevoilor speciale ale participanților (baie, dacă există participanți cu deficiențe de auz, camera lor trebuie să fie în proximitatea camerei interpretului, genul participanților etc.).

Este necesară furnizarea unei **agende clare și detaliate cu cel puțin o lună înainte** de eveniment pentru a permite tuturor să se familiarizeze cu detaliile, să se pregătească pentru activitate și să ia în considerare **nevoile specifice** ale fiecărui participant (inclusiv restricții alimentare, transport etc.). Asigurați-vă că informațiile

sunt furnizate și părinților **participanților minori**. Am solicitat feedback cu privire la agenda și am ajustat programul în consecință.

II. PROGRAM

Activitățile proiectului Youth 4 Bauhaus sunt concepute pentru tineri (elevi de liceu). A trebuit să luăm în considerare timpul adecvat pentru odihnă și să oferim pauze care să permită grupului să-și mențină concentrarea.

Measures:

Fiecare zi începe cu un **energizer**, permițând grupului să înceapă ziua de lucru cu jocuri și distracție pentru a ridica moralul. Ne-am dorit să energizăm grupul și să elimine orice bariere între participanți. Abordarea non-formală a permis participanților să se **exprime liber** într-un context intercultural, asigurând implicarea tuturor.

Părțile teoretice (seminarii, discuțiile) nu au depășit **90 de minute**, astfel încât elevii au putut urmări conținutul.

Evenimentul în ansamblu a fost prezentat împreună cu obiectivele și programul încă de la început. Consorțiul a sugerat desemnarea unei persoane dedicate - un gazdă, care vaintroduce pe scurt fiecare activitate, va acoperi obiectivele și va explica de ce grupul desfășoară această activitate.

Pauzele au fost o parte inevitabilă a evenimentelor incluzive. Am programat o pauză dimineața, o pauză de prânz și o pauză după-amiaza cu gustări (apă, cafea, ceai, prăjituri, fructe, etc.). Acest timp nu este folosit doar pentru odihnă, ci și pentru networking. Având în vedere vârsta grupului, este bine să planificați timp liber și activități diverse în afara programului, astfel încât tinerii participanți să poată petrece timp împreună în grupuri. Faceți tot posibilul să respectați programul stabilit.





III. MEDIU DE LUCRU SIGUR

În cadrul proiectului Youth 4 Bauhaus, grupul de tineri a fost format din participanți diverși, cu diferențe de vârstă, contexte sociale, niveluri de cunoaștere a limbii engleze, experiență profesională și religie. Provocarea a constat în crearea unui mediu sigur din punct de vedere fizic și mental, în care fiecare participant să se poată exprima liber, oferind astfel spațiu pentru toate opiniile privind co-creația.

Intervenții:

Prioritatea noastră a fost siguranța participanților. Primul pas a fost **să informăm participanții despre Cardul European de Sănătate**, care poate fi obținut gratuit în fiecare țară europeană, precum și despre asigurarea de călătorie. La începutul evenimentului, participanții au avut oportunitatea **să-și exprime așteptările și temerile**. Sugerăm să întrebați în avans cum dorește fiecare participant **să fie tratat** (cum ar dori să fie numit, dacă cineva dorește să vorbească despre propriile lor nevoi speciale, etc.) și cum ar dori să **informeze ceilalți cu privire la cerințele lor**. În cadrul proiectului, am avut și participanți cu tulburări de spectru autist, deficiențe de auz, deficiențe de vedere și dizabilități fizice. Prin urmare, locul unde se desfășoară activitățile trebuia să fie accesibil pentru scaune cu roțile, să aibă un sistem de sunet adecvat și condiții de iluminare potrivite. Mai mult, era necesar să dispună de toalete inclusiv cu acces ușor. **Participanții cu deficiențe de vedere** au apreciat să aibă propria lor tabletă pentru a urmări prezentarea ajustând dimensiunea textului (este necesară trimiterea prezentărilor în avans). În cazul în care sunt participanți cu deficit de auz, partenerul de proiect a facilitat invitarea unui interpret de limbaj mimico-gestual. Fiecare țară are propriul său limbaj de semne, așa că luați în considerare un interpret pentru fiecare țară. Participarea la activități în grupuri atât de mari poate deveni ușor copleșitoare pentru participanții cu tulburări de spectru autist. A avea la dispoziție **un spațiu/cameră goală** cu mai puțin mobilier poate ajuta la calmarea lor.

IV. EQUALITY

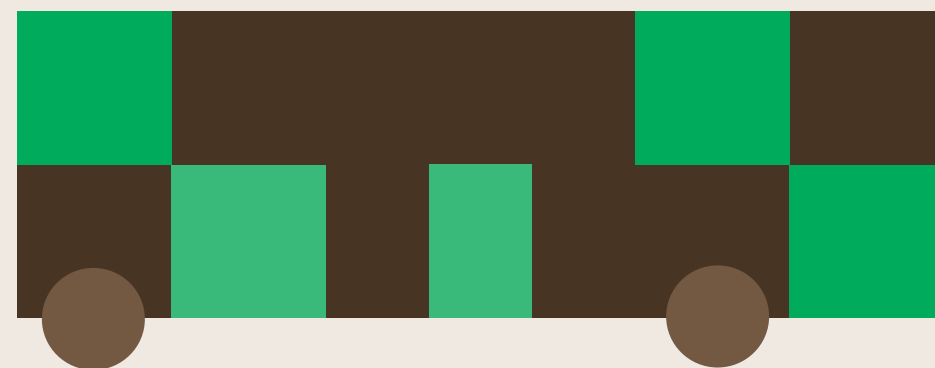
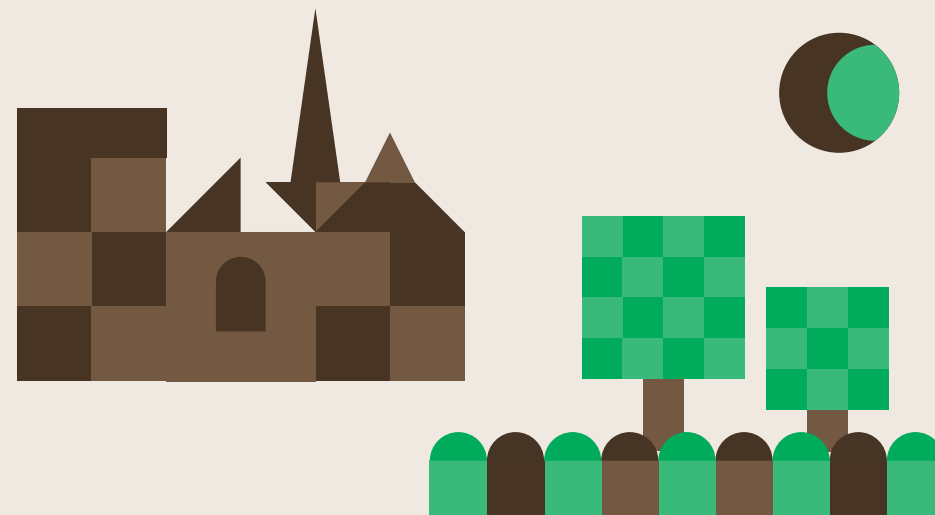
În cadrul proiectului, partenerii dețin expertize diferite. Partenerii cu expertiză în lucrul cu persoane cu nevoi speciale i-au sprijinit pe cei cu mai puțină experiență. A fi incluziv înseamnă să furnizezi condiții egale tuturor participanților, astfel încât nimeni să nu se simtă exclus de la activități. Cea mai mare provocare a fost să găsim echilibrul între calitatea sunetului în cadrul activităților și formatul potrivit. Scopul activităților Design Think Your City în cadrul proiectului Youth 4 Bauhaus a fost să adune un grup divers de tineri participanți și să le ofere instrumente relevante pentru a co-proiecta spații publice neutilizate în orașul lor. Acest lucru înseamnă că diferențele dintre participanți au fost întâmpinate cu brațele deschise, deoarece au furnizat perspective diferite asupra subiectului.

Intervenții:

Pentru a asigura egalitatea, participanților **cu nevoi speciale similare din fiecare țară participantă** ar trebui să li se ofere șansa de a lucra împreună, astfel încât să poată discuta și compara liber provocările locale cu cele ale țării gazdă. Sugerăm organizarea unui scurt atelier de limbaj al semnelor, prezentând semnele de bază pentru a reduce barierele dintre participanții cu deficiențe de auz și restul grupului.

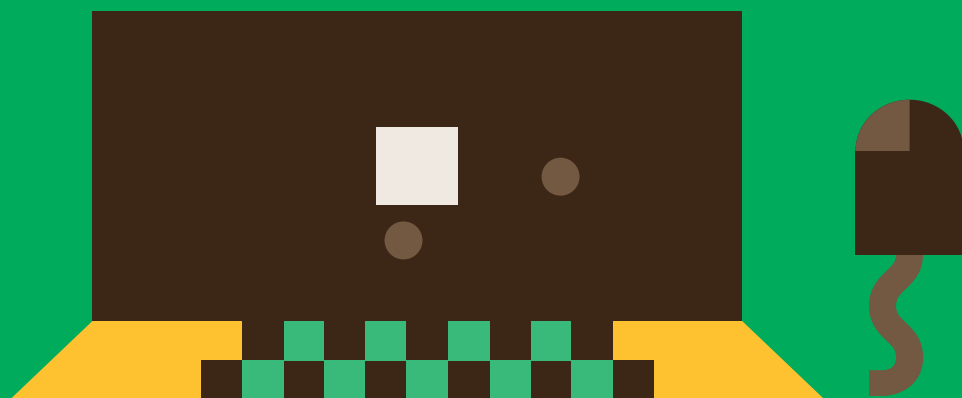
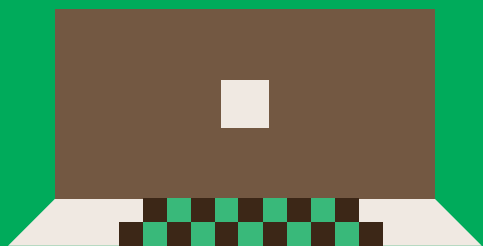
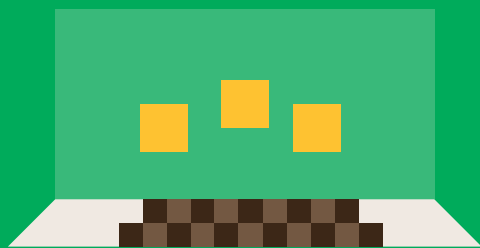
Un grup atât de divers apreciază, de asemenea, posibilitatea de a obține cât **mai multe informații posibile înainte de eveniment**, pentru a se putea pregăti în avans (nu doar agenda, ci și informații relevante despre orașul gazdă, aspecte tehnice, context teoretic etc.).

Dacă planificați o excursie cu autobuzul pentru grup, este necesar să vă gândiți la modul în care grupul se va deplasa după coborârea din autobuz, cum va fi organizat pentru a facilita comunicarea între toți participanții și pentru a auzi ce spune ghidul (ținând cont de zgomotele de mediu) în timp ce prezintă locul.



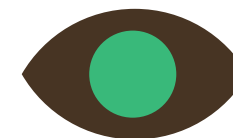
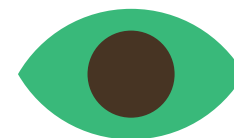
Dacă există mai multe opriri, trebuie alocat mai mult timp pentru deplasarea de la un loc la altul. Consorțiul recomandă, de asemenea, includerea **turului orașului** (nu doar a selecției de spații publice neutilizate) pentru a obține o imagine de ansamblu a orașului în sine.

Grupul de elevi din **țara gazdă ar trebui să fie implicat și invitat la cât mai multe activități posibile** (cine, activitățile din timpul liber și de seară). Dacă este posibil, organizatorii ar trebui să furnizeze **aceleași servicii** fiecărui participant din grup.



V. ASPECTE TEHNICE

Este important să ții cont de aspectele tehnice în timpul organizării acestor evenimente într-un mod incluziv. Acest lucru poate contribui la dinamica grupului sau, dimpotrivă, poate împiedica participarea tuturor. Este esențial să ne bazăm pe laptopuri care au fost testate anterior, în loc să le permitem tinerilor să-și aducă propriile dispozitive. În cazul în care sunt laptopuri netestate, trebuie să luați în calcul timpul necesar pentru configurarea laptopurilor, ceea ce poate întârzia începerea activităților.



Sugestii de luat în considerare:

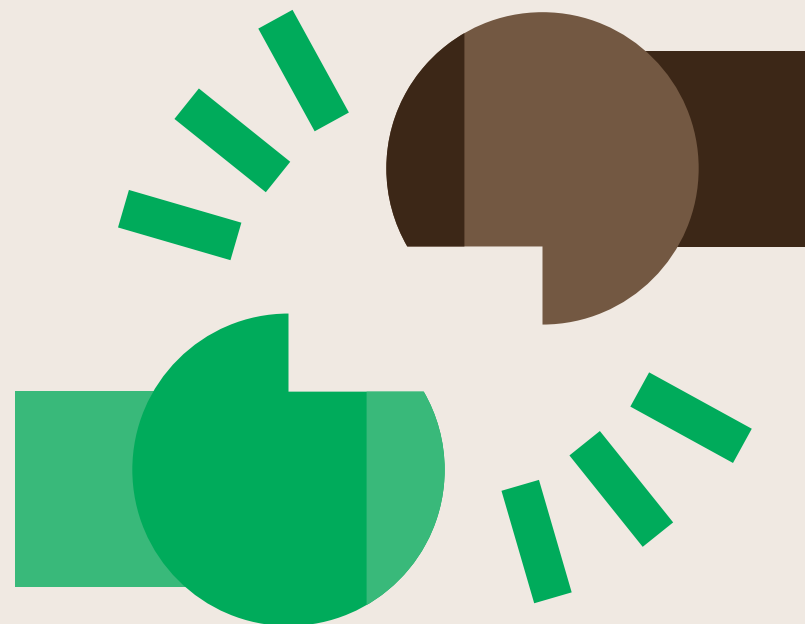
- Ideal ar fi să aveți un laptop și o licență Minecraft Education pentru fiecare elev.
- Asigurați-vă că există suficientă bandă de internet, o conexiune Wi-Fi bună, care permite jocurile online și partajarea lumilor Minecraft Education.
- Testați partajarea lumilor Minecraft Education în avans la locul evenimentului, pentru a înțelege dacă configurația internetului permite partajarea lumilor.
- În avans, importați lumea de început creată în Minecraft Education în laptopurile de lucru.
- Atunci când închiriați laptopuri, asigurați-vă că este posibil să salvați informații și lumi.

VI. EMPATIE

Am conștientizat că este crucial să promovăm o cultură a comunicării și empatiei între diversele grupuri implicate. Activitățile ar trebui să cuprindă exerciții de comunicare și tehnici de rezolvare a conflictelor, oferind astfel participanților instrumente pentru a lucra eficient în echipe și pentru a înțelege și aprecia perspective diferite.

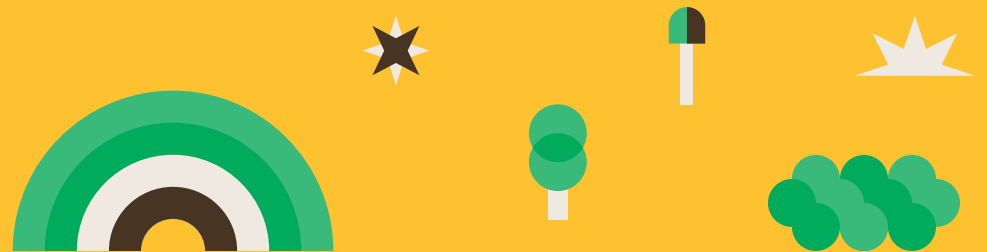
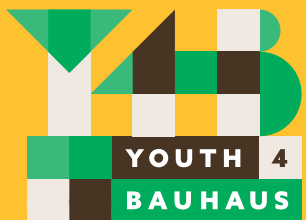
Intervenții:


- **1. Activități de Comunicare și Dezvoltare a Empatiei:** Integrarea exercițiilor de comunicare și construire a empatiei în programul zilnic poate îmbunătăți semnificativ experiența generală de învățare. Aceste exerciții dezvoltă un sentiment de echipă între participanți, promovând empatia. Discuțiile de grup, activitățile de joc de rol și sesiunile de conștientizare îi încurajează pe participanți să înțeleagă și să aprecieze perspectivele diverse, consolidând în cele din urmă abilitățile de colaborare și rezolvare a problemelor.
- **2. Desemnarea Liderilor de Echipă sau a Mentorilor:** Desemnarea liderilor de grup sau a mentorilor reprezintă o abordare proactivă pentru facilitarea unei comunicări eficiente și a rezolvării conflictelor. Ei acționează ca mediatori, asigurându-se că membrii echipei au o platformă pentru a-și exprima preocupările și ideile. Având lideri dedicați promovării dialogului deschis, grupul poate gestiona mai constructiv provocările și poate menține o atmosferă de lucru pozitivă.
- **3. Încurajați Ascultarea Activă:** Promovarea ascultării active creează un mediu în care participanții se simt ascultați și apreciați. Această practică permite tinerilor să își exprime gândurile și sentimentele fără teama de judecată, încurajând înțelegerea reciprocă. Ascultarea activă nu



numai că îmbunătățește comunicarea, ci și contribuie la construirea încrederii și consolidarea relațiilor interpersonale.

- **Crearea unui Spațiu Sigur:** Formarea unui spațiu sigur este fundamentală pentru promovarea comunicării și a exprimării emoționale. Regulile de bază și așteptările clare privind comportamentul oferă un cadru structurat care asigură participanților un mediu sigur. Într-un astfel de spațiu, tinerii pot împărtăși liber ideile și preocupările lor, dezvoltând discuții mai productive și rezolvând colaborativ probleme.





**YOUTH 4
BAUHAUS**