

Ghid metodologic

pentru practicienii din domeniul educației și profesioniștii în domeniul artelor creative

Proiectul CHIMES 2021-2023

Competence, Citizenship, and Inclusion
Through Music & Movement Solutions



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

Cuprins

1. Introducere

<i>Cui se adresează acest ghid?</i>	3
<i>Care sunt scopurile și obiectivele manualului?</i>	3

2. Istoricul cauzei4

3. Proiectul CHIMES

<i>Scopuri și obiective</i>	5
<i>Grupul-țintă</i>	5
<i>Metode de lucru</i>	6

4. Consorțiul

<i>Fundació Privada Gentis (Spania)</i>	8
<i>European Partnerships Promoting Social Inclusion (Irlanda)</i>	8
<i>Associação Para A Educação De Segunda Oportunidade (Portugalia)</i>	8
<i>Ariadne Cultural Foundation (Ungaria)</i>	8
<i>CESIE (Italia)</i>	9
<i>Kleinon (România)</i>	9
<i>Phoenix Social Enterprise (Marea Britanie)</i>	9

5. Învățarea informală ca metodă de reangajare10

6. Studii de caz

<i>Studiul de caz 1: Ateliere</i>	11
<i>Studiul de caz 2: Festivaluri locale și expoziții comunitare</i>	19
<i>Studiul de caz 3 LTTA</i>	24

1. Introducere

Cui se adresează acest manual?

Manualul metodologic CHIMES cuprinde 3 de grupuri-țintă:

- i) practicienii din domeniul educației (profesori, tutori, formatori, consilieri, mentori) care lucrează în domeniul educației alternative, al educației de tip „a doua șansă” și al altor măsuri preventive sau curative care sunt concepute pentru a combate excluziunea socială și a promova reangajarea în educație, formare și încadrarea în muncă a tinerilor defavorizați.
- ii) Factorii de decizie din sectoarele de educație, formare și de tineret care sunt responsabili de punerea în aplicare a măsurilor preventive sau curative de combatere a excluziunii sociale și de promovare a reangajării în educație, formare și ocuparea forței de muncă în rândul tinerilor defavorizați
- iii) Profesioniștii care lucrează în industriile artistice creative și care caută alte căi pentru talentele și competențele lor, nu doar în divertisment, ci și în educație, aducând artele creative celor care, în mod tradițional sau istoric, nu se implică în artele creative, în calitate de observatori sau participanți.

Care sunt scopurile și obiectivele manualului?

- Manualul își propune să reunească toate practicile și metodologia pedagogică în învățarea informală care au fost utilizate timp de 2 ani în cadrul proiectului CHIMES pentru a sprijini alți profesioniști din domeniul educației și profesioniștii din domeniul creației să răspundă nevoilor altor grupuri-țintă defavorizate.
- Prin schimbul de bune practici în domeniul educației și al artelor creative, practicienii din domeniul educației și profesioniștii din domeniul artelor creative vor învăța unii de la alții. De exemplu, profesioniștii din domeniul artei creative pot învăța modul în care participarea la ateliere creative nu numai că stimulează talentele, ci sprijină, de asemenea, dezvoltarea competențelor transferabile care sunt necesare pe parcursul călătoriei către tinerii defavorizați din punct de vedere social și economic.
- Metodele și activitățile sunt concepute astfel încât să fie transferabile către alte contexte din sectorul educației și formării (de exemplu, lucrătorii de tineret), către alte industrii creative (de exemplu, imaginea vizuală și în mișcare) și către alte grupuri-țintă defavorizate (de exemplu, șomerii, femeii, grupuri etnice minoritare).
- Manualul oferă studii de caz, care ilustrează modul în care au fost puse în aplicare activitățile proiectului și include sfaturi și sugestii pe care alți profesioniști și practicieni le pot utiliza.

2. Istoricul Cauzei

Pandemia globală a avut un impact asupra economiei statelor membre ale UE, obligând multe întreprinderi să se închidă, unele dintre ele permanent. Impactul economic asupra industriilor culturale și creative a fost că întregul sector părea să se prăbușească, deoarece toate festivalurile, târgurile și concertele au fost anulate, cluburile și teatrele au fost închise.

OCDE a recunoscut că sectoarele creative sunt importante în sine în ceea ce privește amprenta lor economică și ocuparea forței de muncă (locuri de muncă expuse riscului variind între 0,8 % și 5,5 % din ocuparea forței de muncă în regiunile OCDE). Închiderea industriilor culturale și creative a creat un deșert cultural. OCDE a prevăzut că „Reducerea sectoarelor culturale și creative va avea un impact negativ asupra orașelor și regiunilor în ceea ce privește locurile de muncă și veniturile, nivelurile de inovare, bunăstarea cetățenilor și dinamismul și diversitatea comunităților” (octombrie 2020). OCDE a susținut că interacțiunile dintre sectoarele culturii și educației ar putea impulsiona inovarea, atât educația, cât și sectoarele culturale și creative, devenind complementare din punct de vedere strategic.

Cercetările au arătat că tinerii adulți vulnerabili care sunt expuși riscului de excluziune socială și economică sunt, de asemenea, expuși riscului de probleme de sănătate mintală, care s-au accelerat ca urmare a izolării în timpul pandemiei de coronavirus. Măsurile de izolare și cele de distanțare socială au evidențiat importanța artelor și a culturii pentru bunăstarea mintală a oamenilor. OCDE a recunoscut că cultura și arta pot avea un impact social pozitiv și pot contribui la alte canale, cum ar fi bunăstarea și sănătatea, educația și incluziunea, „orașele și regiunile pot considera sectoarele culturale și creative, precum și participarea culturală ca motor al impactului social” (OCDE octombrie 2020).

Valurile pandemiei de COVID-19 au fost resimțite în toate industriile creative, artele spectacolului (-90 % între 2019 și 2020) și muzica (-76 %) fiind cele mai afectate. Veniturile din artele vizuale, arhitectură, publicitate, cărți și presă au scăzut cu 2040 % față de 2019. Gravitatea crizei este ilustrată de scăderea cu aproximativ 35 % a redevențelor pentru autori și artiști interpreți sau executanți, ale căror venituri au fost reduse drastic în 2021 și 2022. Criza a lovit cel mai puternic Europa Centrală și de Est (de la -36 % în Lituania la -44 % în Bulgaria și Estonia). În unele țări din UE au existat două măsuri de limitare a mișcării persoanelor în 2020 și un sprijin guvernamental limitat, uneori inexistent, pentru persoanele care lucrează în industriile creative, care adesea desfășoară activități independente.

Ca o consecință a impactului preconizat asupra industriilor creative, Comisia Europeană a trimis un apel de parteneriate de colaborare în octombrie 2020, pentru a sprijini și a regenera industriile creative care au fost grav afectate de restricțiile naționale de deplasare a persoanelor în întreaga Uniune Europeană.

3. Proiectul CHIMES

Scopuri și obiective

Scopul proiectului CHIMES a fost de a sprijini tinerii defavorizați în călătoria lor de la excluziunea socială la incluziunea socială, permițându-le să devină membri cu drepturi depline ai societății, prin dezvoltarea unui sentiment de apartenență și prin înzestrarea lor cu aptitudinile și competențele necesare pentru viață și muncă.

Obiectivele au fost:

- Consolidarea experienței de învățare și promovarea cetățeniei prin activități la nivel de comunitate
- Sprijinirea integrării și incluziunii sociale și economice a tinerilor defavorizați din societatea tradițională
- Dezvoltarea unor aptitudini și competențe-cheie mai ample în rândul tinerilor defavorizați prin intermediul artelor creative
- Oferirea de oportunități de învățare de înaltă calitate

Grupul țintă

Grupul-țintă de tineri adulți defavorizați este exclus din punct de vedere social și se confruntă cu obstacole multiple atât în calea incluziunii sociale, cât și a celei economice; șomajul de lungă durată, educația incompletă, nivelul scăzut sau lipsa calificărilor, diferențele culturale, fracturarea vieții de familie, probleme de sănătate fizică sau mentală. Acest lucru duce la un nivel scăzut de respect de sine și la o lipsă de încredere în sine.

Excluziunea socială și excluziunea economică nu se exclud reciproc, deoarece ambele au un impact asupra capacității de inserție profesională a tinerilor. Fără calificări educaționale sau formare profesională, aceștia nu au avut nicio posibilitate de a-și dezvolta competențele. Fără locuri de muncă, ei nu au avut nicio oportunitate de a practica și de a-și îmbunătăți competențele.

Toate grupurile-țintă au fost din școli de tip „a doua șansă” sau din inițiative similare de educație și formare care utilizează metodologii alternative de combatere a excluziunii sociale și le implică sau le reimplică în educație, formare și ocuparea forței de muncă.

La **Fundația Gentis**, participanții aveau vârste cuprinse între 16 și 29 de ani, erau expuși riscului de excluziune socială sau au fost expulzați din sistemul de învățământ obișnuit și urmează în prezent o serie de cursuri de formare profesională.

Fundația Ariadne a colaborat cu tineri cu vârste cuprinse între 14 și 20 de ani, în special cu cursanți care au obținut o a doua șansă și care au fost eliminați de sistem sau care au părăsit sistemul de învățământ și au reintrat într-o instituție aleasă de ei, unde are loc educația non-formală. În a doua jumătate a proiectului, structura de gen s-a schimbat, iar proporția fetelor a fost de 60 %. Grupul-țintă a fost caracterizat de deschiderea tinerilor către interactivitate. Ei au fost interesați să își exprime sentimentele prin teatru și terapie prin artă.

Grupul-țintă implicat de **CESIE** în activitățile proiectului a variat în funcție de activitățile oferite. Vârstele lor variază între 16 și 28 de ani, iar marea majoritate a acestora erau tineri proveniți din

familii de migranți. În total, CESIE a implicat 11 de tineri participanți la ateliere (alți tineri au participat la ateliere, însă, întrucât nu au putut finaliza până la sfârșitul atelierelor din motive personale sau de altă natură, aceștia nu au fost luați în considerare în numărul total de participanți).

În cadrul **PSE**, grupul-țintă a fost format în principal din tineri cu vârste cuprinse între 12 și 24 de ani, care s-au confruntat cu două sau mai multe obstacole în calea obținerii unor note bune la școală și a accesului la locuri de muncă. Printre aceste obstacole s-au numărat lipsa locului de muncă sau a educației, încadrarea în asistență socială, de a fi dezavantajat din punct de vedere economic, de a avea responsabilități de îngrijire, de a aparține unei minorități etnice care se confruntă cu disparități multiple pe piața forței de muncă.

Grupul-țintă al **AE20** a fost format din tinerii care au frecventat școala „a doua șansă” din Matosinhos: tinerii care au părăsit școala fără să fi obținut calificările minime necesare pentru a avea acces la un loc de muncă sau la noi parcursuri de formare și fără a avea competențele sociale de bază care să le permită o integrare socială și profesională adecvată.

Metode de lucru

Cum au fost selectați participanții?

În cazul Fundației Gentis, cei care au arătat un interes direct pentru proiect, nu au fost întotdeauna aleși. La selecția participanților s-a luat în considerare potențialul acestora de a se dezvolta odată cu proiectul. Partenerii au ales tinerii despre care cred că ar beneficia cel mai mult de pe urma proiectului. Astfel, au fost selectați o combinație de tineri interesați, dispuși și angajați de a participa la proiect, alături de cei care, inițial, au manifestat mai puțin interes, dar au fost încurajați să participe.

La AE20, tinerii selectați la începutul proiectului făceau parte din tinerii care mergeau deja la școală de un an și, prin urmare, AE20 avea deja o idee clară cu privire la profilul lor. Unii participanți au fost cei care au intrat la școală la începutul proiectului.

Fundația Ariadne a identificat tineri care locuiesc într-o zonă rezidențială din spațiul comunitar HIVE. Aceștia au fost întrebați la ce programe ar dori să participe. Tinerii care au fost selectați sunt cei care s-au putut identifica cu obiectivele principale ale CHIMES și pentru care activitățile i-ar putea ajuta să dobândească un spirit mai intens al comunității.

La CESIE, participanții au fost identificați prin intermediul rețelelor locale și au implicat activități de diseminare specifice. Ei au fost motivați să participe prin dorința de a-și dezvolta sau perfecționa competențele, utile atât în viața lor personală, cât și în cea profesională, dar au fost încurajați și de ideea de a întâlni alți tineri, de a stabili noi prietenii și de a-și împărtăși experiențele, în special într-un scenariu post-COVID, pentru a se redresa de pe urma unei experiențe sociale izolate. CESIE consideră că participarea la aceste ateliere a încurajat tinerii să ia în considerare parcursuri profesionale legate de domeniul industriilor creative și culturale, inspirate de exemplele oferite de formatorii implicați și sprijinite de experiențele practice foarte pozitive pe care le-au realizat.

Rolul participanților

Coeziunea socială se bazează, în principiu, pe un sentiment de apartenență și de a aduce plus-valoare în comunitate. CHIMES a promovat capacitatea tinerilor defavorizați prin următoarele metodologii:

- utilizarea învățării informale în contexte „sigure”
- implicarea tinerilor în procesul decizional
- implicarea tinerilor în organizare și management
- încurajarea autorefecției

- Activitățile proiectului au implicat stabilirea de legături cu artiști creativi, grupuri comunitare și organizații precum teatre, expoziții și centre de evenimente. Această abordare a încurajat dezvoltarea capacităților de angajare a participanților, prin competențe cum ar fi comunicarea, lucrul în echipă, soluționarea problemelor, gestionarea timpului. Participarea la ateliere creative, cu profesioniști din domeniul artelor creative, a sporit încrederea în sine, în timp ce planificarea evenimentelor și a expozițiilor a sprijinit dezvoltarea competențelor organizaționale, a competențelor de gestionare a timpului, de soluționare a problemelor, de antreprenariat și de luare a deciziilor.
- Activitățile proiectului au început prin a chestiona beneficiarii cu privire la așteptările lor, la aptitudinile și competențele pe care doreau să le dezvolte sau să le îmbunătățească prin participarea la proiect. Aceste competențe au fost rezumate și colectate într-un format care le-a permis tinerilor să selecteze competențele pe care doreau să se concentreze și apoi să reflecteze asupra realizărilor lor pe măsură ce au progresat în activitățile proiectului. Această abordare a promovat asumarea proiectului CHIMES în rândul participanților, deoarece interesele și motivațiile acestora au fost luate în considerare cu fermitate.

4. Consorțiul

Fundația Gentis oferă o gamă largă de servicii de formare și orientare; vizarea adulților, a tinerilor adulți în domeniul orientării profesionale, al educației formale și al formării profesionale. Fundația Gentis apreciază cu tărie dezvoltarea activităților artistice și muzicale ca element transversal esențial în procesul de formare a adulților tineri și defavorizați și încurajează activitățile care promovează schimbul de diversitate culturală între elevii săi, menținând contactul cu actorii relevanți din domeniul muzicii și artelor, astfel încât oportunitățile artistice și muzicale să fie legate de activitățile desfășurate în cadrul organizației. Personalul Fundației Gentis are calificări specifice în domeniul artelor plastice și al gestionării muzicale și culturale, precum și în dezvoltarea de proiecte comunitare.

Persoană de contact: Irene Koptez idea@plataformaeducativa.org

Site web: www.gentis.org

European Partnerships Promoting Social Inclusion (Irlanda)

EPPSI își desfășoară activitatea în domeniul educației și formării, pentru a promova incluziunea socială prin parteneriate strategice europene, reunind organizații, profesioniști și cursanți din domeniul educației și formării pentru adulți, tineret și formare profesională, pentru a coopera, a face schimb de bune practici, a inova și a se dezvolta. EPPSI dispune de expertiză și experiență în domeniul cetățeniei, al capacității de inserție profesională, al învățării celei de-a doua limbi străine, al competențelor de-a lungul vieții, al competențelor sociale, al dezvoltării de cursuri de formare pentru cadrele didactice și tinerii profesioniști și practicieni, al dezvoltării resurselor și instrumentelor de învățare și al utilizării metodologiilor de învățare formală, non-formală și informală.

Persoană de contact: Barbara Brodigan barbara.brodigan@eppi.org

Site web: www.eppi.org

Associação Para A Educaç De Segunda Oportunidade (Portugalia)

AE2O – Asociația pentru educație la a doua șansă este o instituție privată fără scop lucrativ al cărei obiectiv este de a promova educația de tip „a doua șansă”, care lucrează în special cu tineri vulnerabili, cu calificări educaționale și profesionale scăzute și cu risc de excluziune socială. Școala a doua șansă din Matosinhos le oferă acestor tineri o nouă oportunitate de formare, care le încurajează învățarea și investește în dezvoltarea potențialului lor.

Proiectul face parte dintr-un domeniu mai larg de acțiuni, articulat cu diferitele măsuri politice, educaționale și sociale disponibile. AE2O dezvoltă, de asemenea, un set de alte activități de formare, de schimb și de diseminare a experienței și este o entitate de formare acreditată de DGERT.

Persoană de contact: Luís Mesquita geral@segundaoportunidade.com

Site web: www.segundaoportunidade.com

Fundația culturală Ariadne (Ungaria)

Fundația Ariadne a fost înființată în 1993, pentru a aduce soluții în problemele educaționale ale romilor și ale altor copii aflați în pericol social.

După 1998, fundația a început să se concentreze asupra unor noi metodologii, cum ar fi terapia artistică și socio-terapia, pentru a-i pregăti pe oameni pentru o viață lipsită de etichetare, unde pot ajunge la împlinirea personală și unde diversitatea culturală individuală și comunală este

respectată în cadrul societății. În plus, scopul socioterapiei este de a suprascrie modelele vechi de „incapacitate de învățare” și de a dezvolta autoidentitatea și competența personală. În ultimii ani, fundația a construit o rețea foarte largă cu comunitatea romă, colaborând, de asemenea, cu părinții și studenții.

Persoană de contact: Antonia Haga hagaantonia@gmail.com

CESIE (Italia)

CESIE este o organizație neguvernamentală, înființată în 2001, inspirată de lucrările și teoriile sociologului italian Danilo Dolci (1924-1997). CESIE contribuie la participarea activă a cetățenilor, a societăților civile și a instituțiilor prin punerea în aplicare a unor proiecte în diferite domenii tematice, în vederea promovării creșterii și dezvoltării, valorificând întotdeauna diversitatea în ceea ce privește etica și dezvoltarea umană. CESIE are o mare experiență în promovarea incluziunii migranților, a refugiaților și a solicitanților de azil prin punerea în aplicare a diferitelor activități educaționale și recreative. CESIE promovează utilizarea artei și a schimburilor interculturale ca mijloc de promovare a incluziunii sociale a grupurilor defavorizate. Metodologiile non-formale sunt utilizate în majoritatea activităților, deoarece acestea se dovedesc a fi cele mai adecvate pentru a răspunde nevoilor grupului-țintă al proiectului.

Persoană de contact: Alice Schirosa alice.schirosa@cesie.org

Site web: <https://cesie.org/en/>

Kleinon (România)

Kleinon este o firmă românească de servicii suport pentru învățământ dezvoltată în 2008. Kleinon este, practic, o microîntreprindere ce se concentrează pe inovație și sustenabilitate, creând un liant între sferele de educație și business.

Aceasta colaborează cu furnizori de educație, precum școli și ONG-uri de educație non-formală, diverși actori sociali și angajatori, pentru a crea soluții de dezvoltare strategică, platforme de e-learning și activități de predare-învățare, design-ul și implementarea instrumentelor de digitalizare și, nu în cele din urmă, activități de proiect management, fiind renumiți pentru expertiza în proiectele europene Erasmus+.

Kleinon este membră a CCI Neamț și se mândrește cu certificarea ISO 9001, iar din 2017, ocupă an de an locul întâi în Topul Firmelor Nemțene, categoria microîntreprinderi – activități de servicii suport pentru învățământ.

Persoană de contact: Gheorge Micu george.micu@ymail.com

Site web: kleinon.eu

Phoenix Social Enterprise (Marea Britanie)

Phoenix Social Enterprise este o organizație caritabilă și o societate limitată prin garanții și a fost înființată la începutul anilor 1990 pentru a capacita grupurile etnice minoritare și alte grupuri dezavantajate prin dezvoltarea competențelor, a capacității și a capacității acestora. Această activitate a răspuns nevoii lor de mobilizare în societate, deoarece aceste grupuri nu cunoșteau fondurile disponibile și nu dispuneau de formare. PSE continuă să combată excluziunea socială prin proiecte și activități care aduc beneficii deosebite grupurilor defavorizate și comunităților etnice minoritare, cu accent pe educație, formare și ocuparea forței de muncă. Proiectele actuale se axează pe serviciile de educație, mobilitatea tinerilor, consolidarea capacităților organizațiilor și drepturile cetățenești, precum și pe furnizarea de cursuri și formare accesibile pentru comunitățile mai largi. De asemenea, acționăm ca un centru comunitar, oferind un spațiu valoros pentru activități, grupuri și întreprinderi locale.

Persoană de contact: Babs Williams director@psebristol.com

5. Învățarea informală ca metodă de reangajare

Învățarea informală reprezintă tipologia de învățare nestructurată și se desfășoară departe de mediile de învățare formale tradiționale, cum ar fi o sală de clasă. Acesta nu are scopuri clare sau obiective stabilite, deoarece este adesea neplanificată, ci, mai degrabă, autodirijată de către cursant.

Cum arată învățarea informală?

Există câteva semne distinctive ale învățării informale care o diferențiază de stilurile de învățare mai formale. Cel mai important este că nu este un mod de învățare planificat. În general, acest lucru se întâmplă în mod natural.

Dacă ne gândim în profunzime, este modul în care învățăm de cele mai multe ori. Spre exemplu, citești o carte și apare un cuvânt pe care nu-l înțelegi. Dacă îl cauți pe Google și îi descoperi semnificația, ai învățat ceva, dar a fost neplanificat. Un alt exemplu ar fi atunci când te joci cu un prieten și acesta îți oferă sfaturi despre cum să devii un jucător mai bun. Din nou, ai învățat ceva, chiar dacă a fost neintenționat.

Nu există un program specific de urmat, nu sunt alocate teste sau subiecte. Acest lucru se întâmplă spontan sau asincron și, chiar dacă este posibil ca cursantul să nu fie conștient de acest lucru, acesta încă învață.

„Învățarea informală este ca mersul pe bicicletă: ciclistul alege destinația, viteza și traseul.” (Jay Cross, *Informal Learning: Redescoperirea căilor naturale care inspiră inovația*).

De ce să folosim învățarea informală pentru reangajare?

Uniunea Europeană și-a stabilit obiectivul de a transforma învățarea pe tot parcursul vieții într-o realitate pentru mai multe persoane prin crearea unor căi flexibile de îmbunătățire a accesului la niveluri superioare de educație și de ocupare a forței de muncă. Validarea învățării non-formale și informale este menită să facă vizibilă învățarea din viața de zi cu zi și reprezintă un mijloc important pentru atingerea acestui obiectiv.

Învățarea informală poate reangaja cursanții în următoarele moduri:

- Creează un sentiment de apartenență și de realizare.
- Este mai degrabă activă decât pasivă.
- Poate crea învățare într-un spațiu sigur.
- Poate crea o nouă curiozitate în procesul de învățare.
- Deschide căi către competențe nedescoperite anterior.
- Elevii își pot exercita, de exemplu, competențele non-tehnice: comunicare, muncă în echipă, leadership, soluționare a problemelor, responsabilitate.

„Un accent mai mare pe dezvoltarea personală îi sprijină pe tineri să își redezvolte relația cu învățarea, cu lumea muncii și cu societatea.”

(Reducerea părăsirii timpurii a școlii: Raportul final al Grupului de lucru tematic privind părăsirea timpurie a școlii. Noiembrie 2013)

6. Studii de caz

Atelierele creative au fost organizate pe o perioadă mai lungă și au fost concepute pentru a avea ca rezultat dezvoltarea de festivaluri locale de creativitate. Următoarele activități au contribuit la dezvoltarea și punerea în aplicare a atelierelor:

- * Cercetări – identificarea intereselor tinerilor în artele creative, a stilurilor și formatelor atelierelor
- * Informare și popularizare – crearea de legături cu grupuri locale și organizații din sectorul artelor creative
- * Colaborare – crearea de ateliere care să îndeplinească nevoile participanților
- * Participare – implicarea în ateliere pentru dezvoltarea competențelor tehnice
- * Adaptare, personalizare – dezvoltarea de abilități și competențe transferabile prin intermediul artelor creative, adaptate la nevoile participanților

Studiul de caz 1: Ateliere

Fundația Gentis a oferit 7 ateliere organizate în jurul abilităților de circ, culminând cu un Festival de Circ (Cirk). Scopul atelierelor a fost de a lucra la competențe-cheie pentru a îmbunătăți capacitatea de inserție profesională într-un cadru atractiv, ludic și creativ. Fiecare atelier a identificat competențele-cheie la care se va lucra. Participanții au avut un rol important în identificarea și alegerea activităților de dezvoltare în cadrul atelierelor și festivalului final.

Atelierul 1: Circul Fluturelui

Principalele obiective ale acestui atelier sunt de a identifica emoțiile și stările de spirit, gestionarea acestora, precum și înțelegerea aspectelor non-verbale ale comunicării.

Materiale necesare

- o Filmul „Scurtmetraj”

<https://www.youtube.com/watch?v=ku-VQrdgvsM>

<https://www.youtube.com/watch?v=od2lg1ZC20s>

Activități: (Explicația completă a atelierului, vezi anexa 1)

- o Introducere și pregătire înainte de vizionarea filmului
- o Vizionarea filmului
- o Dezbateri pe tema filmului
- o Kahoot și activități despre film
- o Activitate ciorchine
- o Jocuri de jonglerie

Atelierul 2: Ruleta emoțiilor

Principalele obiective ale acestui atelier sunt de a identifica emoțiile și stările de spirit, precum și modul de gestionare a acestora și de a îmbunătăți competențele transversale prin intermediul limbajului verbal, non-verbal și interpretativ.



Activități (Explicația completă a atelierului, vezi anexa 2)

- Crearea planșei „Roata emoțiilor”
- Jocuri bazate pe diferitele emoții ce reies din învârtirea roții



Atelierul 3: Acrosport

Obiectiv: exerciții fizice realizate într-un context amuzant și social pentru dezvoltare aptitudinilor.



Activități (Explicația completă a atelierului, vezi anexa 3)

- Încălzire pentru activitățile sportive
- Practicarea Acrosport în aer liber

Atelierul 4: Jonglerie

Obiectivele acestui atelier includ participarea la practica sportivă și exerciții fizice într-un context distractiv și social, îmbunătățirea abilităților transversale prin limbaj verbal, non-verbal și interpretativ și descoperirea lumii artistice și creative printr-o dinamică de grup distractivă și relaxată.



Activități (Explicația completă a atelierului, vezi anexa 4)

- Umplerea baloanelor cu orez
- Învățarea jonglării folosind baloanele, mai întâi două, apoi trei baloane
- Efectuarea de figuri acrobatice și de echilibru (acrosport)

Atelierul 5: Identificarea personajelor și a rolurilor

Obiectivele acestui atelier sunt de a identifica personajele care vor fi reprezentate în spectacolul festivalului, de a dezvolta diferite scenarii pentru diferitele spectacole și de a spori creativitatea tinerilor în dezvoltarea personajelor, scenariului, costumelor și machiajului, setului de performance/scenă, logisticii.

Activități (Explicația completă a atelierului, vezi anexa 5)

- Repetiții: jonglerie, acrosport
- Participanții identifică zonele în care au cele mai multe abilități sau cunoștințe
- Participanții își aleg un personaj pe care să îl joace în cadrul festivalului și competențele pe care doresc să le îndeplinească.

Atelierul 6: Caracterizare

Obiectivele atelierului sunt de a realiza toate materialele necesare pentru a reprezenta fiecare personaj.

Activități (Explicația completă a atelierului, vezi anexa 6)

- Fiecare elev își creează scenariul în funcție de personajul ales
- Stilizarea și caracterizarea personajului fiecărui participant
- Fabricarea și crearea accesoriilor necesare pentru personaje
- Caracterizare cu sprijinul unor tehnicieni specializați (machieaj, costume etc.)

Elaborarea scenariului individual

Atelierele 7-8: Repetiții și pregătirea Festivalului de Creație

Aceste ateliere au scopul de a ajuta participanții să simtă că fac parte dintr-un proiect comun, în calitate de membru al echipei, să aibă responsabilitatea pentru sarcini specifice care contribuie la performanța finală și să se pregătească pentru festival.

Activități partea 1 (Explicația completă a atelierului, vezi anexa 7)

- Brainstorming: cum să pregătim scena și decorurile pentru spectacol
- Cumpărarea materialelor necesare
- Pregătirea scenei



Activități partea 2

- Repetiții și pregătiri (în colaborare cu Teatrul și Circus D'Equilibristes)
- Verificarea finală a costumelor, a scenariului și a programului



Phoenix Social Enterprise a livrat 10 ateliere, care au fost alese pe baza unui sondaj de opinie realizat de participanții la proiectul CHIMES, care:

- A informat formatorii despre așteptările participanților
- A evidențiat abilitățile și background-ul participanților
- A fost axat pe nevoile și preferințele lor

Sondajul a fost apoi transmis practicienilor din domeniul artelor creative, subliniind care dintre nevoile selectate de tineri ar putea să le faciliteze prin formare. Rezultatele sondajului au contribuit la realizarea de schimbări și îmbunătățiri care au maximizat rezultatele pentru participanți și practicieni și au contribuit la creșterea eficacității atelierelor. Abordarea a devenit o parte indispensabilă a desfășurării cu succes a atelierelor de formare.

Atelierele s-au axat pe muzică și arte, colaborând cu ACE Academy. Participanții au scris versuri și au interpretat muzică Rap. Scopul atelierelor a fost acela de a dezvolta competențe la locul de muncă și de a spori nivelul de educație prin dans, muzică și sport, ca parcursuri

informale de învățare. Învățarea informală a fost autodirecționată și flexibilă și a fost realizată în mod deschis printr-o varietate de forme. Obiectivele atelierelor au fost de a oferi oportunități de a participa la activități de team building, de a dezvolta competențe pentru viața profesională și socială și de a utiliza artele creative pentru a dezvolta competențe la locul de muncă și pentru a îmbunătăți nivelul de instruire.

Activități

- Dezvoltarea competențelor tehnice de a produce muzică, utilizând echipamente și software pentru studiouri
- Experimentarea practicilor inovatoare și tehnologiilor emergente – inclusiv inteligența artificială (AI); prin colaborare și muncă de proiect, tinerii au dezvoltat competențe transferabile care pot fi aplicate în parcursul lor profesional
- Activități de observare (job shadowing)
- Vizionarea de materiale video educaționale
- Dezvoltarea de podcasturi

Atelierul 1-2: Scrierea versurilor

Atelierele de scriere a versurilor au oferit participanților posibilitatea de a scrie text pentru propriile cântece. Coordonatorii atelierelor (specialiști în arte creative din cadrul ACE Studio) au colaborat cu participanții, ajutându-i să își creeze propriile cântece, pe teme și stiluri specifice.

Atelierul 3-4: Compoziție

Acest atelier le-a oferit participanților posibilitatea de a-și crea propria muzică, adaptată nevoilor persoanelor și bazată pe teme precum imaginea de sine pozitivă, mediul înconjurător, alimentația sănătoasă, povești de viață sau pentru a se potrivi unui subiect de interes sau unui anumit stil de muzică, cum ar fi pop, rap, hip-hop sau clasică. Unii participanți s-au axat pe coloana sonoră dintr-un joc video, o piesă, un film mut sau o reclamă.

Atelierul 5-6: Lecții de muzică

Lecțiile au fost facilitate de programul pentru calculator Logic (Mac) pentru crearea secvențelor muzicale și înregistrarea pieselor. Acesta a fost un atelier practic, o sesiune de o jumătate de zi, în care participanții au explorat o vastă colecție de ritmuri, bucle și instrumente și și-au folosit propriile instrumente pentru a crea piste sonore pentru cântecele lor.



Atelierul 7: Înțelegerea mixării audio pentru compoziție digitală

Compoziție muzicală folosind programul Logic. Următorul pas a fost organizarea și controlarea liniilor muzicale și a sunetelor prin mixaj. Predarea elementelor de bază pentru ca participanții

să înțeleagă și ce anume să aibă în vedere atunci când modelează sunete și niveluri și să înțeleagă modul în care acestea se afectează reciproc.

Atelierul 8-9: Înregistrări

Această sesiune a prezentat o imagine de ansamblu a software-ului disponibil în prezent pentru creația și producția muzicală, incluzând notația, secvențierea, editarea și mixajul audio.

Atelierul 10: Competențele producătorilor de muzică

Aceste ateliere au acoperit toate sesiunile anterioare și le-au reunit pentru a încheia instruirea generală, pornind de la competențele pe care un producător de muzică trebuie să le aibă și sfaturi pentru a porni în această carieră, aflând pașii către succes.

CESIE a organizat 3 ateliere (Ilustrație, Dansuri 1, Dansuri 2), având în vedere: a) nevoile tinerilor care trăiesc în Palermo; b) răspunsurile colectate prin chestionarul inițial și c) oportunitățile creative oferite de contextul local.

Fiecare atelier a promovat utilizarea învățării informale și a artelor creative ca mijloc de implicare a tinerilor defavorizați în educație, formare și ocuparea forței de muncă. Cele trei ateliere au avut o durată obișnuită (6 sesiuni de câte 90 minute fiecare) și au fost desfășurate în momente diferite, la care au participat diferite grupuri de tineri, care au completat atât chestionarele de autoevaluare inițială, cât și chestionarul final de autoevaluare.

Deși aceste ateliere s-au axat pe scopuri specifice, datorită particularităților fiecărei activități și ideilor și obiectivelor diferitelor formatori care au facilitat atelierele (a se vedea descrierile de mai jos), toate au vizat dezvoltarea aceluiași competențe necesare pentru promovarea incluziunii sociale și economice în rândul tinerilor participanți: conștientizarea de sine, inițiativa/autonomia, adaptabilitatea, disponibilitatea față de învățare, organizarea, gestionarea emoțiilor și comunicarea.

Atelierele **Dansuri** (Explicația completă a atelierului, vezi anexa 8)

Atelierele de dans au fost facilitate de un formator și de un terapeut de dans ce au o vastă experiență în a livra astfel de sesiuni. Nevoia urgentă de a organiza ateliere de dans a provenit din recunoașterea necesității de a descoperi noi orizonturi de socializare, adoptând principiile educației prin mișcare prin care să se interpreteze tema incluziunii sociale și să se dea glas identității tinerilor.

Ideea a fost de a invita tinerii, care au fost grav privați de spații sociale în timpul pandemiei de COVID-19, să creeze, într-un mod colaborativ, o narațiune artistică a experienței lor emoționale, exploatând potențialul limbajului corporal ca mijloc de exprimare și de comunicare între colegi.

Într-adevăr, dansul, la fel ca orice formă artistică, are în sine o componentă educațională importantă care consolidează toate competențele care sunt adesea considerate de la sine înțelese și care contribuie, în schimb, la transformarea noastră în persoane independente și cetățeni activi, eliminând, în același timp, diferențele și învățând importanța respectării sinelui și a celor din jur. În plus, arta mișcării încurajează oamenii să dobândească o cunoaștere aprofundată a corpului lor și învață cum să comunice prin mijloace non-verbale de comunicare.

În cele din urmă, li s-a cerut să se „simtă” pe ei înșiși și mediul din jurul lor și să scape de sentimentul de nesiguranță și de anxietatea de a se simți „în control” asupra evenimentelor, deoarece scopul a fost acela de a comunica prin intermediul corpurilor lor gânduri spontane și de a le reuni într-o coreografie colectivă condusă de o improvizație „antrenată”.

Aceste ateliere au ajutat participanții (cu medii culturale diferite) să:

- Dezvolte competențele esențiale vizate de proiect
- Să înțeleagă că arta nu este doar o formă de divertisment, ci și un puternic instrument de învățare
- Înlesnească comunicarea între părțile implicate prin oferirea unui context informal în care tinerii să se poată întâlni, să încerce lucruri noi, să facă schimb de experiențe și să construiască o performanță extraordinară inspirată de emoțiile pe care le-au resimțit și de dinamica pozitivă a grupului.

În ceea ce privește atelierul de dans, cel mai important lucru nu a fost „produsul final”, ci întregul proces de învățare, ale cărui rezultate sunt doar dovada parcursurilor lor de învățare.

Atelierul **Ilustrație** (Explicația completă a atelierului, vezi anexa 9)

Primul atelier a fost conceput ca o oportunitate creativă și de învățare ca răspuns la pandemia de COVID-19 și la sentimentul conex de izolare socială care a afectat profund tinerii și perspectivele lor de viitor. Acesta s-a axat pe conceptul de incluziune socială și de asumare a contextului local, care era „nou” pentru toți participanții, deoarece aceștia proveneau din mai multe țări diferite.

Arta ilustrației i-a ajutat să creeze noi legături cu orașul și cu locuitorii acestuia (ceilalți participanți), oferindu-le un context informal în care să își poată spune poveștile, să își împărtășească gândurile și proiectele viitoare și să creeze împreună ceva frumos și puternic, sub îndrumarea unui ilustrator talentat.

În fiecare sesiune, arta nu a fost doar obiectivul final, ci și un mijloc de a povesti, permițând crearea de produse artistice realizate manual prin utilizarea materialelor reciclabile. Producțiile tinerilor participanți au fost reunite într-o „călătorie în etape”, prezentată în timpul festivalului.

Etapele procesului de creativitate:

- „Primele amintiri”: fiecare participant a împărtășit prima experiență în Palermo, ceea ce au văzut, cum au simțit, ce senzații asociază cu aceste amintiri îndepărtate etc.
- „Gestionarea spațiului în care locuiți împreună cu alte persoane”: oamenii trăiesc împreună într-o „casă”, toți împreună, la fel ca în viață, dar fiecare are propriul spațiu, pe care îl amenajează după bunul plac.
- „Eu” în trecut și în prezent: o comparație între ceea ce au dorit în trecut și în prezent, între cine sunt în prezent și cine erau ieri.
- „Palermo prin ochii mei”: cum îl văd și cum ar dori să îl vadă: ce le place, ce nu le place, ce văd și cum doresc să îl reprezinte.
- „Culorile lui Ballarò”: vitalitatea și multietnicitatea pieței antice le-au oferit tinerilor participanți posibilitatea de a fi împreună. Această activitate simplă a „evocat” funcția socială istorică a pieței: cunoașterea și schimbul de idei, pentru a-i cunoaște mai bine ceilalți și pe ei înșiși.

Fundația Ariadne a facilitat 3 ateliere diferite:

Ateliere foto

Obiectivele au fost:

- Scoaterea tinerilor din izolare după pandemie, pentru a-și procesa emoțiile și traumele provocate de pandemie
- Promovarea „Centrului comunitar Hive”
- Să reintroducă grupul-țintă în programele comunitare.

Au fost organizate 14 ateliere pentru un număr de 12 de participanți (10 băieți și 2 fete).

Atelierele au fost conduse de un fotograf din district care a promovat programul în ziarul local și pe site-ul Hive. Atelierul a învățat tinerii cum să își folosească telefoanele mobile pentru fotografie. Ei au învățat cum să compună imagini și să utilizeze unele efecte speciale.

Atelier intergenerațional

Au fost organizate 14 ateliere pentru 8 participanți, accentul căzând pe înregistrarea dialogului pe suport video.

Obiectivele principale au fost:

- să scoată tinerii din zona lor de confort
- să își mobilizeze creativitatea
- să ia contact cu generațiile mai în vârstă
- să ia inițiativă și să învețe să își exprime emoțiile.

Obiectivul secundar al atelierelor a fost de a spori participarea „Centrului comunitar Hive”, care a scăzut în timpul pandemiei, fiind dificil să atragă publicul către programele lor.

Dialogul dintre aceste generații a vizat diferențe și legături.

Ateliere de producție de film

Atelierele au fost conduse de un regizor și de un profesor de imagine, aceștia prezentând punctele focale pe care tinerii le formulară anterior împreună. Tinerii s-au bucurat de dialogul generat și au învățat despre tehnicile de creație cinematografică. Programul de producție de filme este încă în desfășurare, primii pași fiind făcuți în cadrul proiectului CHIMES, însă acum tinerii creează în mod independent, din proprie inițiativă.

Studiul de caz 2: Festivaluri locale și expoziții comunitare

Festivaluri locale

METODĂ

- Grupul-țintă s-a aflat în centrul festivalurilor locale – în dezvoltarea și implementarea lor.
- Festivalurile de creativitate nu doar că au fost implementate pentru tinerii defavorizați, ci au fost planificate, organizate și puse în aplicare direct de către aceștia
- Profesorii și formatorii au fost ghizi, mentori și facilitatori.

Kleinon



- Festivalul creativ a fost punctul culminant al transferului de cunoștințe pentru o activitate tradițională de la generația mai în vârstă la cea mai tânără.
- Un grup de persoane cu vârste peste 70 de ani a organizat ateliere demonstrative pentru tineri, cu scopul de a păstra meșteșugurile și meseriile tradiționale din sfera de creație.
- Activitățile atelierului au fost integrate în festivalul comunitar existent – Festivalul Măștilor – care a avut loc în satul Oglinzi, județul Neamț, România.
- „Capra” și „Ursul” sunt tradiții românești încă prezente în comunitățile rurale, reprezentând trecerea de la vechiul la noul an, printr-o formă tradițională de teatru folcloric, care permite oamenilor să se desfășoare în public în diverse moduri, dar din spatele unei măști.
- Aproximativ 45 de persoane au fost implicate în festival, având vârste cuprinse între 15 și 40 de ani, reunind tinerii defavorizați și generația în vârstă

AE20 *"Arta are capacitatea de a oferi momente de unitate și împărtășire"* – declarația unui elev al AE20, după festival.



Festivalul local a avut loc în curtea școlii, având tema Carnaval.

- Au participat toți tinerii implicați în ateliere.
- Printre participanți s-au numărat 30 de tineri, 15 profesioniști din învățământul de tip „a doua șansă” și 40 de invitați
- Aceștia au fost implicați în activitățile externe pe care tinerii le-au organizat și la care au participat pe perioada atelierelor performative.
- Evenimentul a avut loc după-amiaza, având o durată de peste 4 de ore, cu prezentări publice ale celor 4 ateliere, un curs comun de dans și unul de improvizație muzicală, facilitate de un grup local de profesioniști în arte creative. De asemenea, pentru facilitarea dinamicii de grup, participanții au fost împărțiți în 4 grupuri mai mici, coordonate de tineri.
- În același timp, participanții din comunitate au putut vedea o expoziție publică a produselor de artă vizuală, având aproximativ 40 de piese, realizate în cadrul atelierelor. Tinerii au folosit măștile create în cadrul acestui atelier.
- La sfârșitul evenimentului, a fost organizat un spectacol de modă pentru a prezenta măștile și costumele purtate de fiecare dintre tinerii participanți.



Phoenix Social Enterprise



Festivalul local a avut loc în Parcul Eastville din Bristol, situat la doi kilometri de sediul Phoenix, integrând într-un festival comunitar existent activități precum prezentări, cântece, dans, gimnastică. Au fost implicați șapte tineri participanți de la PSE, care au cântat, unii prezentându-și propriile creații



Gentis Foundation

- Festivalul local a avut loc în sala de conferințe a Centre de Segonda Oportunitat al Fundației Gentis, la care a participat un număr de 15 de elevi.
- Au participat 50 de persoane, inclusiv studenți care nu sunt direct implicați în proiect, profesioniști și directori, membri ai comunității (vecini, membri ai asociațiilor la nivel cultural și social).
- Activitățile festivalului au inclus prezentări, cântece, acrosport și jonglerie.
- Festivalul a fost promovat prin intermediul unor postere care au fost afișate într-o mare varietate de localuri cheie din zonă (asociații, biblioteci, magazine etc.).



Expoziții comunitare

METODĂ

- Pregătirea, organizarea și implementarea expozițiilor a fost realizată de tineri, sub sprijinul și îndrumarea profesorilor, formatorilor și mentorilor lor, precum și a profesioniștilor care lucrează în domeniul artelor creative.
- Expozițiile au avut loc la nivel local, s-au desfășurat în comunitate și au durat 1-5 zile, în funcție de contextele locale.
- Formatul a fost flexibil, permițând organizarea unor expoziții în paralel cu festivalul comunitar
- Expozițiile comunitare au avut scopuri multiple (a) recunoașterea, promovarea și sărbătorirea rezultatelor (b) schimbul de bune-practici (c) sensibilizarea opiniei publice cu privire la problemele și obstacolele din calea incluziunii sociale cu care se confruntă grupul-țintă d) diseminarea proiectului CHIMES.
- Expozițiile au fost multi-senzoriale: imagini audio, video și statice, precum și spectacole live.

CESIE Expoziția: „Artele vizuale și arta în mișcare: experiențe creative și oportunități de creștere”



- Atât tinerii, cât și reprezentanții industriilor creative și culturale au contribuit la organizarea expoziției.
- Împreună, aceștia au decis să găzduiască evenimentul într-o școală situată într-un cartier defavorizat din Palermo, unde a fost facilitat ultimul atelier de dans
- Scopul este de a informa personalul

didactic și membrii comunității locale cu privire la obiectivele atinse de proiectul CHIMES și de a permite tinerilor participanți să își împărtășească experiențele cu alte grupuri de tineri.

- Materialele video ale activităților atelierelor au fost proiectate și apoi comentate, cu scopul de a demonstra procesul lor de creștere și competențele pe care le-au dezvoltat
- Program: 15.30-17.30
- Prezentarea PPT a introdus publicul în proiectul CHIMES, urmată de vizionarea Jurnalului Audio-Video al participanților
- A avut loc o discuție pe următoarele teme:
 - Importanța artei în parcursul educațional al tinerilor
 - Rolul profesioniștilor din domeniul artei, perceput nu numai ca artiști, ci ca educatori în domeniul învățării informale/formale
 - Mișcarea ca mijloc de comunicare
 - Ce competențe pot fi dobândite din industriile culturale și creative și cum pot fi acestea considerate „transferabile”
- Prezentarea materialului video realizat de către participanții italieni la atelierul de artă vizuală din cadrul LTTA din Porto.
- Participanții la ateliere și la LTTA și-au împărtășit propriile experiențe și au facilitat unele activități practice, în cadrul cărora publicul a fost invitat să ia parte la desfășurarea



Fundația Ariadne

Ziua Lipot a avut loc pe 18 noiembrie 2022, la Liceul Belvárosi Tanoda, școală alternativă orientată către tinerii care, din diverse motive (de la dificultăți de învățare până la dificultăți personale sau familiale), nu au avut succes în sistemul școlar public.

De Ziua Lipot, elevii au prezentat produsele atelierelor lor, care au variat de la arte vizuale, cum ar fi desene sau picturi, până la prezentări, experimente științifice, jocuri de masă etc. În timpul atelierelor, elevii s-au axat pe explorarea anumitor subiecte pe cont propriu sau în grupuri, cu scopul distinct de a produce ceva tangibil pentru ziua proiectului, pentru a-și demonstra abilitățile deprinse și dezvoltarea. Profesorii care au participat la aceste lecții nu au făcut decât să îi ghideze pe elevi în propriul parcurs de învățare și descoperire. Elevii au oferit feedback pozitiv cu privire la măsura în care s-au bucurat de libertatea și descoperirea de care au beneficiat în cadrul atelierelor și al proiectului.



Studiul de caz 3: LTTA

Activitatea de învățare, predare și formare (LTTA) a avut loc în Porto, Portugalia, pe o perioadă de 5 de zile. Tineri din Portugalia, Spania, Ungaria și Italia s-au reunit într-o serie de ateliere creative pentru a dobândi noi competențe, care au culminat cu un spectacol în fața publicului.

Activități

Cele 3 ateliere au fost livrate pe o perioadă de 3 de zile. Atelierele au fost:

- „Body percussion” - Percuție corporală (Explicația completă a atelierului, vezi anexa 10)
- Stop motion (metodă de compoziție video)
- „Movement” - Mișcare (Explicația completă a atelierului, vezi anexa 11)

Fiecare atelier a implicat un grup mixt de naționalități, cu lideri din Spania, Italia sau Portugalia. Fiecare atelier a fost facilitat în limba engleză, cu sprijin lingvistic oferit de însoțitorii de grup.

Calendarul activităților

Ziua 1

Ice-breakere și orientare locală:

- Prânz/cină festivă
- Prezentarea fiecărei țări participante și a tradițiilor locale
- Activități de teambuilding



Ziua 2-3

Activitățile au inclus:

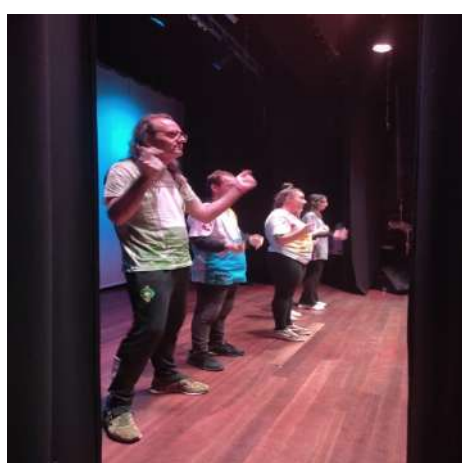
- Sesiuni de exerciții de încălzire și de relaxare, organizate de coordonatori
- 3 ateliere
- Vizitarea orașului Porto



Ziua 4

Activitățile au inclus:

- Repetiții și pregătirea pentru spectacol
- Spectacolul final, în fața publicului
- Sesiune de feedback



Spectacolul final

Acesta a avut loc într-un teatru, cu un public invitat. Grupurile de atelier au fost prezentate de către liderii de echipă, urmate de o prezentare a rezultatelor învățării printr-o evoluție cu o durată de până la 5 minute.



Ziua 5

Ziua 5 a fost dedicată evaluării experienței de mobilitate și a premierii participanților, acestora fiindu-le oferite certificatele de mobilitate.



„La început, îmi era teamă să întâlnesc oameni necunoscuți ce vorbesc limbi diferite pe care nu le înțeleg. Am ajuns să vă cunosc ceva mai bine și am interacționat cu brio. A fost o experiență excelentă.”

„A fost incredibil. M-am distrat foarte mult în cadrul atelierelor și vreau să repet experiența”.