

PROIECT SCOP: Solidaritate in Comunitate=Oameni mai Puternici Atelierul nr. 2 EDUCAȚIE CIVICĂ PE REPEDE ÎNAINTE

Timp necesar: 4 ore

Obiective de învățare:

Să crească nivelul de cunoștințe despre mediul socio-economic în care trăiesc adolescenții

Să dezvolte abilitățile financiare și cunoștințele necesare planificării și administrării bugetului corespunzător nevoilor individuale sau ale familiei

Să dezvolte capacitatea adolescenților de a înțelege deciziile financiare complexe și complicate pe care le presupune viața de adult (inclusiv cu privire la propriile lor familii)

Competențe și abilități dezvoltate:

- Realism sporit și conștientizare crescută cu privire la faptul că și un salariu aparent mare este consumat în cea mai mare parte pentru satisfacerea nevoilor de bază: adăpost, hrană, îngrijire, îmbrăcăminte, educație
- Reflecție critică cu privire la relația dintre bani, stres și fericire, precum și cu privire la sursele non-materiale ale fericirii, ca de exemplu relațiile, implicarea socială etc.
- Competențe matematice
- Responsabilitate socială – reflecție cu privire la modul de abordare a incidentelor de încălcare a legii, în situația în care apar în cadrul jocului și rolul Poliției

Privire de ansamblu asupra gândirii critice – managementul salariului

Gestionarea unui salariu:

- ce nivel ar avea un salariu bun? dar un salariu mic? ce criterii folosim pentru a determina ce este un salariu bun și un salariu mic?
- ce sunt banii? de ce folosim banii? avem nevoie de bani? putem evita în existența noastră să folosim bani? pentru ce sunt banii?
- folosim banii pentru a satisface anumite nevoi și dorințe; sunt nevoile și dorințele aceleași? putem avea nevoie de ceva fără să ne dorim? putem dori ceva fără să avem nevoie? cum putem face distincția între o nevoie și o dorință? ce sunt nevoile? ce sunt dorințele? pot depinde dorințele noastre de ceea ce prețuim?
- toate nevoile generează dorințe, deși în unele cazuri se poate întâmpla ca dorințele să se axeze pe obiecte care nu se potrivesc cu nevoile de bază
- trebuie să stabilim o ierarhie între nevoi și dorințe; mai întâi ar trebui să facem o listă cu nevoile noastre și apoi să stabilim o ierarhie a nevoilor, apoi ar trebui să facem o listă cu dorințele noastre și apoi să stabilim o ierarhie a acestor dorințe
- cum ar trebui să ne alocăm resursele economice? pe baza ierarhiilor stabilite între nevoile și dorințele noastre, ar trebui să începem alocarea resurselor noastre economice? cum mă poate ajuta în viață gestionarea adecvată a salariului?

Linii directoare pentru gândire critică

Reflecție despre natura banilor și valoarea acestora.

Recunoașterea importanței de a cunoaște gestionarea banilor (salariul).

Reflecție și introspecție cu privire la propriile nevoi și dorințe.

Materiale necesare:

- Cartonașe care să indice locațiile: Loc de muncă, Bancă și Supermarket
- Bani din hârtie
- Carduri de carieră
- Punga Destinului cu Carduri-Destin
- Borcan cu fasole uscată
- Pahare de hârtie
- Fișe de punctaj
- Autocolante cu fețe vesele și triste
- Un clopoțel sau o sonerie pentru a anunța sfârșitul zilei
- Caschetă de poliție (opțional)
- Bloc notes-uri și pixuri pentru emitere amenzi
- Bloc notes-uri și pixuri pentru acordarea și urmărirea împrumuturilor bancare
- Tablă/flipchart

Cum pregătim activitatea

- Aranjați sala de clasă ideal în formă de semicerc, astfel încât să fie ușor să colectați boabele de fasole care reprezintă hrana și să distribuiți Cardurile Destinului
- În fața sălii de clasă, asezați în mijloc o masă pentru „Loc de muncă” și două mese pe fiecare parte/ laterală a acesteia: una pentru „Bancă” și una pentru „Supermarket”, cu scaune lângă. Așezați cartonașele care indică locațiile pe fiecare masă.
- Pregătiți Banca cu bani de hârtie organizați pe valori
- Pregătiți Supermarketul așezând borcanul cu boabele de fasole. Pregătiți câte un pahar cu câte 6 boabe de fasole pentru fiecare elev
- Pregătiți „Locul de muncă” expunând cardurile de carieră
- Pregătiți „Punga destinului” cu cardurile destinului
- Înmânați câte o fișă de punctaj fiecărui participant

Descrierea detaliată a activității:

Introducere în joc: Pe repede înainte

Elevilor li se urează bun venit și li se spune care este scopul activității. La început, profesorul facilitator subliniază faptul că această activitate este o experiență practică de „înnaintare rapidă” în viața adultă, unde vor experimenta angajarea în locuri de muncă diverse, gestionarea unor sume de bani și responsabilități. Începeți prin a pune întrebări deschise pentru a afla înțelegerea lor actuală, dar și pentru a construi pe baza cunoștințelor existente. La sfârșitul sesiunii, întrebările vor demonstra dacă experiența practică a avut un impact asupra ipotezelor și ideilor nerealiste pe care le-ar putea avea elevii.

În loc să corecți în mod direct concepțiile greșite, în această etapă, recomandabil este să aveți o atitudine de „OK, hai să vedem...”. De asemenea, puteți încuraja o diversitate de opinii pentru a le stimula gândirea punând întrebări precum „Este altcineva de acord cu ceea ce s-a spus? Are altcineva o altă părere?” Acest lucru va permite elevilor să treacă printr-un proces mai adânc de gândire critică înainte de a trage concluzii și printr-o învățare experiențială, în loc să primească pasiv „răspunsul corect”, care pot să și-l însușească sau nu.

Notați pe tablă răspunsurile, în stilul brainstorming, fără a le corecta, astfel încât, la sfârșitul jocului, să le puteți revizui și să observați dacă au avut loc modificări în înțelegerea lor.

Întrebări de adresat

Când vei fi suficient de mare pentru a primi un salariu, cum îți imaginezi că îl vei cheltui?

Mulți își pot imagina că îl vor cheltui pe lucrurile pe care le doresc - cum ar fi telefoane, televizoare cu ecran plat etc. Continuați cu întrebări de tipul „Pe ce altceva?”. Inițial, este posibil să nu acorde prea multă importanță nevoilor de bază ca hrana, locuința, îmbrăcămintea. Doar notați răspunsurile lor, în stilul brainstorming, fără a le corecta.

Pe ce crezi că vei cheltui cel mai mult în fiecare lună?

În realitate, răspunsul este locuirea, dar este posibil ca ei să nu aibă încă acest nivel de conștientizare. Va deveni mai clar din joc, așa că nu le dați „răspunsul corect”. Obțineți doar opinii diferite. La sfârșitul jocului, ei își pot reevalua opiniile în acest sens.

Ce este un "salariu bun"? Ce fel de locuri de muncă plătesc un astfel de salariu sau chiar mai mult? Chiar dacă răspunsurile lor sunt nerealiste, atunci când vor primi cardurile de carieră, vor obține idei mai realiste despre asta.

Ce trebuie să faci pentru a obține un salariu mare? Răspunsul ar fi că trebuie să investească în educația lor, în pregătirea lor profesională, totuși este interesant de văzut care vor fi concepțiile lor despre asta.

Care lucruri sunt necesare și va trebui să cheltuiți bani ca să le aveți? Care lucruri sunt opționale? Ce lucruri crezi că îți vor aduce cea mai mare fericire, odată ce vei avea controlul asupra modului în care sunt cheltuiți banii?

Distribuiți rolurile-cheie:

Înainte de a permite tuturor să-și aleagă cardurile de carieră, este nevoie să alocați mai întâi anumite roluri cheie pentru ca jocul să funcționeze fără probleme. Puneți deoparte cardurile de carieră pentru 3 roluri-cheie (Casier, Polițist, Bancher), astfel încât să le puteți accesa cu ușurință și să le înmânați voluntarilor pentru aceste roluri. Apoi explicați că în acest joc toată lumea va avea un rol.

Poftă bună!: 1-2 jucători, în funcție de mărimea clasei

(dacă clasa este mare, jocul va merge mai ușor pornind cu două persoane, una din stânga semicercului și una din dreapta)

În joc, fiecare ciclu de „O zi” este reprezentat printr-o sonerie/clopoțel. Demonstrați sunetul pe care îl veți folosi pentru a indica sfârșitul unei zile.

Alegeți persoana/persoanele pentru rolul „Pofta bună”. Acest rol va reprezenta nevoia noastră de bază de a mânca zilnic.

Persoana/persoanele care joacă rolul de ”Pofta bună” trebuie să treacă pe la fiecare participant și să colecteze de la acesta trei boabe de fasole, care reprezintă trei mese. Participanții nu au voie să urmeze o „dietă”, să sară peste mese sau să postească. Nu pot rămâne fără mâncare, nu au voie ”să se înfometeze”. Dacă nu mai au boabe de fasole și nici bani, trebuie să găsească o modalitate de a împrumuta de la un alt participant sau să convingă pe cineva să le doneze boabe de fasole.

Destinul: 1-2 jucători, în funcție de mărimea clasei

Cel care deține rolul Destinului va circula, de asemenea, prin clasă în fiecare ciclu de „O zi”, iar fiecare participant trebuie să tragă o carte din Punga Destinului, în mod aleatoriu. Arătați punga, scoateți câteva dintre carduri și citiți-le grupului pentru a le oferi drept exemple. Fiecare card-destin are pe ea fețe vesele sau triste, iar unele precizează și o sumă de bani. Fețele fericite reprezintă acțiuni care oferă un anumit grad de satisfacție și pot costa sau nu bani. Fețele triste reprezintă lucruri care generează stres.

De exemplu, o plimbare în parc cu prietenii nu costă nimic, dar oferă fericire. Pe de altă parte, un copil bolnav care a avut nevoie de îngrijire toată noaptea, de asemenea, nu costă nimic, dar generează stres și oboseală.

Jucătorul Destin are autocolante cu fețe vesele sau triste, pe care le oferă participanților pentru a le lipi pe fișele lor de punctaj.

Unele lucruri, cum ar fi cumpărarea unor bunuri sau mersul la un restaurant, vor costa bani. În alte cazuri, primirea unui cadou sau primirea unui bonus înseamnă că vor primi bani în plus. În funcție de situație, persoana trebuie să dea sau să primească suma specificată de la Banca, lăsând cardul-destin la bancă. Dacă un card-destin determină pe cineva să cheltuiască mai mulți bani decât are de fapt, trebuie să ia un împrumut de la bancă sau de la un prieten. Bancherul va nota numele persoanei și suma pe care a împrumutat-o. Când vine următorul salariu, datoria se reține direct din salariu. Dacă datoriile sunt mari, acestea pot fi împărțite în 2 -3 rate, după cum se negociază cu banca.

Casieri supermarket: 1-2 jucători, în funcție de mărimea clasei

Rolul casierilor este de a vinde boabe de fasole celorlalți jucători. Explicați că pentru acest rol sunt necesare câteva calități: să fie suficient de bun la matematica pentru a oferi în mod adecvat rest clienților, să fie onest și demni de încredere. Întrebați dacă există candidați, apoi, dacă este necesar, puteți face „interviuri”, întrebând și restul clasei dacă persoana este potrivită pentru acest rol. Ei pot aranja deja boabele în grupuri, astfel încât să nu fie nevoiți să piardă timp numărând boabele individual pentru participanți. Înmânați tuturor jucătorilor, inclusiv casierilor, un pahar cu șase boabe de fasole, pentru începutul jocului. Casierii trebuie să aibă grijă ca nu cumva să părăsească magazinul și să îl lase nesupravegheat (atunci când pleacă și merg la bancă să își încaseze salariul sau să plătească o datorie, de exemplu). Dacă există vreo problemă cu furtul din magazin, ei trebuie să alerteze Poliția pentru a se ocupa de această situație. Supermarketul trebuie să se închidă la sfârșitul fiecărei „zile” și cei care mai sunt încă la coadă trebuie să se întoarcă la locul lor.

Polițiști: 1-2 jucători, în funcție de mărimea clasei

Dacă aveți elemente de recuzită de tipul caschetei de polițist, e bine să le arătați atunci când solicitați voluntari. Acest lucru reușește să încânte participanții și să-i atragă să devină „solicitanți”, totodată, îi determină să-și amintească mai ușor cine este ”Poliția”. Dacă nu aveți o caschetă, creați un alt tip de indiciu vizual ușor de identificat pentru poliție, cum ar fi o insignă. Acum descrieți rolul și responsabilitățile lor. Rolul poliției este de a se asigura că nu există nicio înșelăciune sau furt. De asemenea, trebuie să păzească banca și supermarketul atunci când angajații trebuie să plece. Dacă prind pe cineva care încalcă o regulă sau fură, trebuie să-i sancționeze cu o amendă, pe care o dau băncii, care va încasa banii în baza amenzii. Dacă persoana amendată plătește imediat amenda, în aceeași zi, aceasta plătește doar suma notată. Dacă nu au bani să plătească amenda sau refuză să o facă, persoanele amendate trebuie să plătească dublu, direct din salariul următor. Întrebați jucătorii ce fel de calități ar trebui să aibă poliția (cum ar fi corectitudinea, onestitatea) și apoi selectați dintre candidați, apelând la consensul general din grup - dacă sunt de acord că persoana respectivă are aceste calități.

Bancheri: 1-2 jucători, în funcție de mărimea clasei

Acești jucători vor fi responsabili de gestionarea banilor din joc. Este important să aveți suficienți bani tipăriți, astfel încât toți participanții să aibă salarii și să existe rezerve în bancă pentru a le oferi pentru cardurile-destin etc. Bancherii au separat un pahar pentru boabele lor de fasole, salariul etc. Banca se închide la sfârșitul fiecărei „zile” și oricine stă la coadă după anunțarea sfârșitului zilei, trebuie să se întoarcă la locul său. Când începe jocul, bancherii oferă fiecărui jucător suma indicată pe cardul de carieră sub denumirea de „Cont Economii”. În „Zilele de plată”, bancherii vor oferi fiecărui participant suma corespunzătoare salariului menționat pe cardul de carieră. Când vine „Ziua facturilor scadente” sau ”Ziua chiriei”, bancherii trebuie să primească de la participanți suma indicată pe card la utilități/întreținere și chirie. În plus, bancherii primesc sau dau bani deținătorilor cardurilor destin, conform celor specificate pe card. Cardurile nu pot fi folosite de două ori, bancherii trebuie să păstreze cardurile odată ce au dat sau au primit banii specificați pe el. Bancherii pot acorda și împrumuturi, dacă cineva are cheltuieli mai mari decât salariul său. Ei trebuie să urmărească cu exactitate împrumuturile. Pentru acest rol, onestitatea și abilitățile de matematică sunt esențiale, dar obțineți aceste informații despre calitățile bancherilor apelând la grup, așa cum s-a procedat anterior pentru celelalte roluri. Candidații la post ar trebui să aibă încrederea grupului că vor face o treabă bună.

Ziua Carierei - Jucătorii aleg locurile de muncă

Acum invitați-i pe restul jucătorilor să vină la „Piața locurilor de muncă” unde își pot alege un card de carieră. Subliniați că dacă aleg locuri de muncă care necesită studii superioare, nu vor avea imediat salariu pentru că încă „învață”. Astfel că, pentru munca aleasă care nu necesită o investiție în învățământul superior vor primi salariile imediat și la început au mai mulți bani ca ceilalți. Însă cei care investesc pentru moment în educația lor, vor avea până la urmă salarii mai mari. Odată ce toată lumea a luat câte un card-carieră, asigurați-vă că toți participanții au și paharul lor de boabe de fasole și o fișă de scor. Pe măsură ce elevii își primesc cardul-carieră, ei pot merge la Bancă pentru a primi suma din contul de economii specificată pe card. Acum sunteți gata să începeți.

Fluxul jocului:

Clopoțelul/soneria va suna pentru a anunța începutul jocului și prima zi. Rolul profesorului este de a monitoriza fluxul jocului, asigurându-se că toți jucătorii au parcurs "Poftă bună" și "Destin" înainte de a încheia „O zi”. Este posibil ca unii elevi să mai aștepte la coadă la Bancă sau Supermarket când se anunță încheierea unei „zile”. În acest caz, jucătorii trebuie să se întoarcă în ziua următoare.

Ziua 1:

Dacă cineva nu și-a obținut economiile, poate merge acum la Bancă pentru a le primi. Jucătorii "Poftă bună!" merg la fiecare jucător și primesc trei boabe de fasole. Jucătorii "Destin" permit fiecărui jucător să tragă un card-destin și aceștia vor proceda mai departe în funcție de specificațiile de pe card. Acest lucru se va întâmpla în fiecare „Zi” a jocului.

Ziua 2: Facturi scadente

Jucătorii trebuie să plătească la Bancă utilitățile/întreținerea specificate pe cardul lor. Acest lucru îi va lăsa cel mai probabil cu foarte puțini bani. Amintiți-le jucătorilor că ar putea să cumpere alimente de la supermarket, astfel încât să nu rămână fără (boabe de fasole). Jocurile "Destin" și "Poftă bună!" continuă.

Ziua 3: Ziua plății

Jucătorii își primesc salariile. Cei care își continuă studiile superioare nu primesc încă un salariu. Jocurile "Destin" și "Poftă bună!" continuă.

Ziua 4: Chiria

Jucătorii trebuie să plătească chiria.
Jocurile "Destin" și "Poftă bună!" continuă.

Ziua 5:

Doar jocurile "Destin" și "Poftă bună!" continuă.

Ziua 6: Facturi scadente

Ziua 7: Ziua plății

Ziua 8: Chiria

Ziua 9:

Doar jocurile "Destin" și "Poftă bună!" continuă.

Ziua 10: Facturi scadente

În funcție de disponibilitatea de timp, se pot intercala „zile” în care doar "Destin" și "Poftă bună!" se joacă. În funcție de durata celor două jocuri, "Destin" și "Poftă bună!", cu care se reușește implicarea tuturor jucătorilor, se poate adapta fluxul de joc adăugând sau reducând astfel de runde. Este important să se treacă prin cel puțin două cicluri de „Ziua plății”, astfel încât toți să-și fi primit salariul cel puțin o dată și să fi experimentat plata tuturor cheltuielilor cu chiria și facturile.

Asigurați-vă că lăsați cel puțin 20 de minute pentru debriefing-ul jocului (evaluare/reflecții), deoarece aici va fi consolidată învățarea din joc.

Dacă totuși nu există timp suficient pentru a face două cicluri de „Ziua plății”, atunci regula despre învățământul superior poate fi eliminată. Asta înseamnă că toată lumea își va primi salariul în primul ciclu (în Ziua 3), continuând până la completarea ciclului (plata chiriei datorate și a facturilor) și poate încă câteva "zile" (eventual de "Destin" & "Poftă bună!"), cât mai permite timpul.

La sfârșitul jocului, elevii trebuie să numere boabele de fasole și banii pe care îi au și să le scrie pe fișa de punctaj.

Final:

Faceți un tabel pe tablă, pe care toată lumea să-l poată vedea cu următoarele coloane: Nume, Loc de muncă, Salariu, Nr. boabe fasole, Numerar final, Puncte de fericire, Puncte de stres.

Asigurați-vă că toți participanții sunt trecuți în tabel și completați tabelul.

Organizați la final sesiunea de evaluare și reflecții.

Puncte-cheie pentru facilitatori

Activitatea de reflecții (sesiunea de întrebări, reflecții, evaluări)

Acesta este cel mai important pas, în care veți folosi experiențele din joc pentru a facilita reflecția elevilor și învățarea unor lecții importante de viață. Acest joc nu va fi niciodată la fel, el diferă în funcție de dinamica grupului. Cu toate acestea, chiar și acțiunile care pot părea foarte perturbatoare, cum ar fi înșelăciunea flagrantă sau corupția poliției etc. pot oferi discuții foarte interesante, deoarece acestea sunt lucruri care se întâmplă în lumea reală.

Feedback general:

În primul rând, întrebați-i ce le-a plăcut cel mai mult. Ce i-a surprins? Ce nu le-a plăcut? Ce a fost cel mai greu? Determinați-i să se gândească dacă acele lucruri pe care le menționează reflectă sau se leagă de experiențe din viața reală.

Procesarea rezultatelor jocului așa cum se reflectă în tabel:

Uneori, cineva cu un salariu mare, ajunge la final cu foarte puțini bani. Întrebați de ce? Ce s-a întâmplat exact? Alteori, cineva cu un salariu mic are cele mai multe puncte de fericire. Întrebați cum l-a făcut să se simtă? Cred ei că se întâmplă așa în viața reală? Întrebați-i cum s-au simțit cu privire la punctele de fericire și stres? Ce tip de carduri au fost cel mai bucură să primească (de obicei cele care nu i-au costat nimic, cele care le-au oferit puncte de fericire)? Întrebați-i cum cred ei că se reflectă aceasta în viața reală. Ceea ce au primit pe carduri reflectă lucrurile pe care le-ar plăcea să le facă și care le-ar oferi fericire fără a costa bani?

Procesați orice semne evidente de înșelăciune:

De exemplu, dacă cineva care lucrează la bancă are o sumă uriașă de bani și asta nu este proporțional cu salariul lui, întrebați-i pe toți cum cred ei că s-a întâmplat acest lucru. Întrebați-i ce cred ei că ar trebui să se întâmple? Ce se întâmplă în viața reală? Obiectivul jocului a fost acela de a obține cei mai mulți bani cu orice preț? În calitate de facilitator al jocului, puteți anunța că o anchetă antifraudă a fost lansată împotriva bancherului și că a primit o amendă mare și o pedeapsă cu închisoarea, apoi pur și simplu i-a fost confiscată suma de bani necuvenită.

Înșelăciunea, deși pare a avea un beneficiu pe termen scurt, nu ar trebui recompensată și este bine să transmitem mesajul că, dacă ești prins făcând așa ceva, practic vei plăti mai mult. Poliția sau Supermarketul pot fi, de asemenea, implicate în forme de corupție sau înșelăciune (de ex. un grup creativ de participanți a făcut o schemă pentru a cumpăra toate boabele de fasole și apoi a crea inflație și dependență). Orice s-ar întâmpla, permiteți să se întâmple în timpul jocului și apoi folosiți situația în mod constructiv pentru a facilita o discuție despre asta cu tot grupul. Întrebați restul grupului ce a simțit despre situația de înșelăciune sau de abuz de putere? Care ar fi consecințele pentru aceste situații în viața reală? Întrebați-i dacă au auzit de exemple în acest sens etc.

Alte întrebări importante de adresat care încurajează reflecția: Care a fost corelația între fericire și bani?

Întrebați-i cum a fost pentru cei care au ales job-uri care necesită studii superioare să aștepte să primescă bani, întrucât nu au primit în primul ciclu de zile. Au fost frustrați să vadă că aveau atât de puțini bani la începutul jocului? A fost greu de așteptat? Cum s-au simțit când au primit primul salariu, a fost salariul îndeajuns de mare? Întrebați-i cât mai trebuie să rămână studenți și să nu câștige bani? De ce merită totuși să facă asta?

Această experiență îi ajută să ia în considerare valoarea investiției într-o carieră care necesită studii superioare, mai degrabă decât să opteze pentru gratificarea aparent imediată începând munca devreme, într-un domeniu în care e posibil să fii necalificat sau să fie nevoie calificare minimă, și, astfel, să ai șanse mici să avansezi sau să promovezi.

Surse de informare suplimentare

Microsocietate: <https://www.microsociety.org/>

Acesta este un joc de simulare a societății mai complex și aplicabil pe termen lung, care poate dura un întreg semestru sau un an școlar. Jocul „Pe repede înainte” prezentat aici oferă simplificat gustul unor experiențe de viață într-o singură sesiune. Elevii au mai puțin control asupra alegerilor lor în acest joc; aici evenimentele se întâmplă mai degrabă prin cărțile „Destin”, în timp ce într-un joc de tip Microsocietate au mai multe oportunități de a face alegeri reale și de a experimenta consecințe reale.

Este important să actualizați informațiile de pe cardurile de carieră pentru a reflecta cu acuratețe nivelurile actuale de salariu, chirie și facturi pentru ca experiența să fie cât mai relevantă și realistă posibil. Dacă există cariere despre care știți că sunt atractive pentru elevii din comunitatea voastră și care nu sunt prezente în setul de carduri furnizat, este bine să le adăugați.

Extensii opționale ale activității

Temă pentru acasă sau cercetare colectivă în clasă:

Găsiți online oferte de muncă pentru cariera care vă interesează. Ce salarii sunt oferite de fapt? De ce calități, calificări sau experiență au nevoie cei care oferă joburile vizate?

Cât cheltuiește familia ta în fiecare lună pentru locuință și facturi? (acestea sunt informații personale și sunt relevante mai mult ca să discute cu părinții lor, nu să le raporteze la clasă, astfel evitându-se orice sentiment de disconfort în cazul elevilor care provin din familii cu resurse foarte limitate)

Cât ar costa studiile universitare în domeniul de care îi interesează? Ce fel de note ar trebui să aibă sau ce alte criterii ar trebui să îndeplinească pentru a fi acceptați la universitatea pe care o doresc?

Informații despre programe de finanțare precum „REF” (Fondul pentru Educația Romilor) sau alte oportunități financiare pentru persoane dezavantajate/vulnerabile ar putea fi prezentate elevilor.

Proiect derulat de Fundația Centrul Parteneriat pentru Egalitate-CPE în parteneriat cu Asociația AmurTEL cu sprijinul financiar Active Citizens Fund România, program finanțat de Islanda, Liechtenstein și Norvegia prin Granturile SEE 2014-2021.

Conținutul acestui material nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a Granturilor SEE și Norvegiene 2014-2021; Pentru mai multe informații accesați www.eeagrants.org

Informații despre Active Citizens Fund România sunt disponibile la www.activecitizensfund.ro

Detalii despre proiect pot fi găsite la www.cpe.ro/scop/

Lucrăm împreună pentru o Europă verde, competitivă și incluzivă.