

Material realizat de

Noi  **Orizonturi**
pentru tineri și comunitate

Material realizat în cadrul proiectului
Clubul Meseriilor Rurale, susținut de



Curriculum FĂURITOR DE TRASEE TURISTICE

Program susținut de



MINISTERUL EDUCAȚIEI



DEPARTAMENTUL PENTRU
DEZVOLTARE DURABILĂ



Institutul
Național al
Patrimoniului
Ministerul Culturii

Curriculum

Făuritor de trasee turistice

Tabăra cu tematica "Făuritor de trasee turistice" face parte din proiectul "Clubul meseriilor rurale". Aceasta reprezintă a treia etapă a proiectului și presupune creșterea în dificultate a sarcinilor asumate de adulții și copiii care compun echipele locale interesate să se implice în organizarea unei tabere de vară dedicată chiar copiilor din comunitatea din care provin.

Explorarea potențialului turistic din jurul comunității este o temă suficient de bogată dar în același timp puțin cunoscută de către copii, așadar, vă invităm într-o incursiune cap-coadă: de la drumeții de identificare a potențialelor trasee turistice, la culegerea informațiilor privitoare la acestea, confecționarea de panouri informative și indicatoare de direcție, montarea acestora și organizarea propriu-zisă a unui tur dedicat comunității și ghidat chiar de voi, făuritorii traseului.

Cu ajutorul propunerii noastre oferim un plan bine făcut și gata de implementat. Tot ce îți mai rămâne este să îl îmbogățești cu alte activități și să îl pui în practică într-un mod atractiv, interactiv și amuzant, alături de copii.

Cum folosim curriculumul Făuritor de trasee turistice

Curriculumul conceput pentru organizarea taberei este un instrument ajutător care îți oferă descrierea detaliată a fiecărei activități pe care o vei realiza alături de copii. Prin intermediul acestuia vei vizualiza mai ușor ce anume ai de făcut, oferindu-ți o structură clară și etapizată a programului propus.

Desigur, poți adapta activitățile în funcție de experiența ta în ceea ce privește facilitarea, echipa de voluntari implicați, nivelul de învățământ al copiilor, spațiile disponibile, etc. Important este să îți amintești că la finalul zilei copiii trebuie să plece acasă cu o învățătură extrasă.

În continuare găsești varianta scurtă a planului de activități zilnice de învățare. Pentru a vizualiza versiunea detaliată a acestora descarcă documentul corespunzător fiecărei zile.

PLAN DE ACTIVITĂȚI FĂURITOR DE TRASEE TURISTICE

Ziua 1	Ziua 2	Ziua 3	Ziua 4	Ziua 5
				
Explorator și proiectant	Cunoscător și constructor	Promotor și constructor	Montator și finisor	Organizator și ghid turistic
Copiii vor analiza comunitatea și vor explora potențiale trasee care ar putea fi valorificate. La final, vor alege un traseu pe care îl vor amenaja.	Copiii documentează, validează și finalizează textul trecut pe panourile informative, secționează și vopsesc panourile și indicatoarele de direcție.	Copiii assemblează panourile și săgețile indicatoarelor, scriu/vopsesc textul informativ pe acestea, promovează traseul și evenimentul de la finalul taberei.	Copiii amplasează indicatoarele și panourile informative, amenajează traseul, îl finalizează și îl pregătesc pentru turul din următoarea zi.	Copiii fac un tur al satului prin care anunță parcurgerea traseului. Aceștia invită alături de ei locuitorii și actorii locali ai satului și străbat împreună traseul.

Pentru a te asigura că achiziționezi materialele potrivite, te rugăm să folosești ca sursă Lista materialelor recomandate spre folosire.

Activități suplimentare pentru fiecare zi de tabără

Timp alocat 10:00 - 14:00	Timp alocat 10:00 - 13:00	Timp alocat 10:00 - 13:00	Timp alocat 10:00 - 14:00	Timp alocat 10:00 - 14:00
--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

BINE DE ȘTIUT

DACĂ VA MAI FI CAZUL: Îți recomandăm ca, în prima zi, să începi activitatea prin a explica copiilor care sunt regulile pe care trebuie să le respecte pentru a preveni infectarea cu coronavirus. Din acest motiv, programul primei zile este mai lung cu 1 oră, astfel oferindu-ți răgazul necesar pentru a te face auzit/ă și bine înțeles/ă privitor la setul de reguli și valori comune pe care le veți respecta pe parcursul celor 5 zile de activități.

Este bine să înștiințați în avans autoritățile locale (primărie, Salvamont, ecodestații, reprezentanți pensiuni, etc) referitor la viitorul proiect și la intenția de a amenaja un traseu turistic pentru a nu întâmpina probleme atunci când veți începe demersurile alături de copii. Informați-i că le veți face o prezentare a traseului selectat chiar în timpul desfășurării taberei, după ce copiii vor alege itinerariul pe care doresc să-l valorifice. Spuneți-le că vor fi chiar copiii protagoniștii prezentării și ai amenajării. Cu cât pregătiți mai bine terenul în avans, cu atât veți primi sprijinul autorităților în desfășurarea programului de tabără și vă pot deveni parteneri de nădejde.

Dacă tot ați plănuț să realizați acest proiect și știți deja că aveți nevoie de materialele redade în lista antemenționată, vă rugăm să le achiziționați în avans, dacă doriți ca programul taberei de vară să se desfășoare sub forma a 5 zile consecutive de activități.

Ultima zi a programului este una deosebită și se încheie cu un tur ghidat în aer liber, organizat ca o formă de apreciere și de prezentare a activităților parcurse în cele 4 zile anterioare. Umple-te de energie, lasă copiii să se bucure de această ocazie festivă și să o serbeze în toate formele creative. Oferă-le șansa să își expună talentele oratorice și să pună în practică orice idee care va transforma explorarea traseului într-un adevărat pol de atracție și sărbătoare pentru comunitatea în care trăiți.

Tot ce ne mai rămâne acum este să îți urăm SUCCES și să ai parte de un program de vis, alături de echipa ta.

ZIUA 1 - EXPLORATOR ȘI PROIECTANT

DACĂ VA MAI FI CAZUL: Începe ziua cu informarea participanților cu privire la normele legale actuale impuse de pandemia COVID 19. Mai departe, copiii tăi vor parcurge 2 activități bine definite:

- **Explorator descoperitor**
- **Proiectant cunoscător**

ACTIVITATEA 1

Explorator descoperitor

Durată: 1h

Materiale: pixuri sau creioane

Anexe: Anexa 1

Obiective de învățare

- Identificarea atracțiilor de interes turistic din comunitatea voastră,
- Dezvoltarea abilităților de comunicare și vorbit public.

Descriere activitate

Pas 1: Copii vor forma grupe de câte 4 sau 5 persoane. În grupuri, vor pleca în plimbare prin sat și vor întreba câte 3 persoane/grup, întâlnite aleatoriu în cale: "Care sunt atracțiile turistice din sat sau vecinătatea acestuia care se pot uni prin parcurgerea unui traseu de maxim 3 - 5 km (doar dus)?", De ce ați ales aceste obiective și ce povești cunoașteți despre ele?", respectiv "De unde putem obține informații oficiale despre acestea pentru a valida cele aflate sau pentru a cunoaște mai multe despre acestea?". Copiii își vor nota răspunsurile în Anexa 1 și se vor întoarce în locul inițial de întâlnire.

Pas 2: Odată întorși la locul de întâlnire, în fața întregului colectiv, copiii vor citi pe rând, grupă după grupă, atracțiile și traseele recomandate de către sătenii întrebați și vor fi atenți pentru a identifica suprapunerile care se repetă de la o grupă la alta.

Pas 3: La final, vor alege traseul cel mai atractiv pe care vor merge ulterior pentru a-l cunoaște în detaliu, sub îndrumarea unui sătean cunoscător al traseului și a adulților coordonatori de tabără.

Pas 4: Copiii vor alege o temă și un nume pentru traseu, conectate cu obiectivele întâlnite pe parcursul acestuia, precum și forma de marcat turistic pe care o vor utiliza în timpul amenajării.

De ex: Pe traseu se pot vizita 4 stânci impunătoare, iar de două dintre acestea sunt legate povești de dragoste, locale. Fie numiți itinerariul "Traseul titanilor de stâncă", fie țineți cont de poveștile conexe și îl denumiți "Traseul sentimentelor împietrite". Încercați să alegeți denumiri care să insuflă sentimentul de apartenență a traseului la zona pe care o străbate sau legendele conectate de acesta.

Reflecție activitate

Explorează cu copiii măsura în care ei au realizat până la acest moment că sunt înconjurați la fiecare pas de obiective turistice ce așteaptă să fie valorificate.

- Ce anume i-a surprins mai tare și mai tare din cele aflate anterior?
- Care au fost informațiile nou obținute, necunoscute până în prezent?

ACTIVITATEA 2

Proiectant cunoscător

Durată: 2h

Materiale: pixuri sau creioane

Anexe: Anexa 2

Obiective de învățare

- Identificarea elementelor de interes de pe un traseu turistic
- Dezvoltarea abilităților analitice.

Descriere activitate

Pas 1: Asigură-te că ai în echipă următoarele persoane resursă:

- 1 sătean cunoscător al atracțiilor de pe traseul pe care urmează să îl parcurgeți;
- 1 echipă formată din 3-5 coechipieri care știu cum să marcheze coordonatele GPS ale elementelor de interes de pe traseul ales;
- 1 persoană responsabilă cu fotografierea atracțiilor de interes turistic de pe traseu (poate fi parte din echipa de mai sus).

Pas 2: Întregul grup va merge pe traseul ales pentru a realiza planul acestuia. Înmânează copiilor Anexa 2 pentru a înțelege mai ușor ce au de făcut. Aceștia vor alege locurile unde vor monta panoul de început, indicatoarele de direcție, un alt panou informativ ce va conține informații interesante despre traseu, precum și panoul de final de traseu și vor marca punctele respective prin GPS locations.

IMPORTANT: spune copiilor să noteze și direcția indicată pentru a ști cum vor realiza indicatoarele: dacă vin montate pe stânga sau pe dreapta potecii.

Pentru un traseu de maxim 3 - 5 km, estimăm un necesar de 3 - 5 panouri informative și 9 - 16 indicatoare de direcție: 1 panou la început de itinerar, indicatoare la intersecții de poteci/drumuri sau în locurile mai puțin vizibile (aprox. 1 indicator la 300 m), 1-3 panouri la mijloc de traseu sau pe parcursul acestuia (cu informații atractive și interesante), 1 panou la final de itinerar. Cum traseul s-ar putea străbate din ambele sensuri de deplasare, este recomandat ca acest din urmă panou să conțină aceleași informații ca și primul, dar redat pentru sensul invers de parcurgere a traseului.

Pas 3: Copiii realizează o schiță a traseului pe spațiul destinat acesteia, redat în anexa suport.

!!! Dacă după parcurgerea itinerarului copiii s-au răzgândit în privința denumirii traseului, nu este nici o problemă. Cu siguranță prin experimentarea acestuia l-au "interiorizat" altfel și au ales un nume mai bun. Doar ajută-i amintindu-le să schimbe și marcajul, în cazul în care nu se mai potrivește cu eventuala nouă denumire.

IMPORTANT:

Echipa care va fi responsabilă de marcarea GPS a traseului și a punctelor de interes se va ocupa, în zilele 1, 2 și 3, de activitățile de recunoaștere, promovare și valorificare a traseului ales. Așadar, ține cont de aptitudinile tehnologice și de comunicare ale celor 3-5 coechipieri care o vor compune. Este bine și de ajutor să aibă deja înclinații spre acest domeniu.

!!! Începând de acum, vom numi această echipă: grupa promotorilor.

Ceilalți membri ai echipei extinse se vor axa, mai departe, pe activități mai practice, care presupun mai multă îndemânare și control.

Reflecție activitate

- Ce părere au despre planificarea și organizarea amenajării traseului?
- Este importantă sau nu planificarea? De ce da? De ce nu?
- Când folosesc ei planificarea în viața de zi cu zi?
- În ce alte situații ar mai putea planifica și cum le-ar fi de folos să includă planificarea în respectivele situații?

ZIUA 2 - CUNOSCĂTOR ȘI CONSTRUCTOR

Este o nouă zi și ai foarte multă treabă de făcut alături de copiii tăi. Acum că au ales un traseu, încep pregătirile pentru amenajarea și promovarea acestuia. Vor putea face acest lucru parcurgând următoarele 2 ateliere:

- Detectiv de povești
- Meșter făuritor

ATENȚIE: Activitatea 1 corespunde echipei promotorilor, iar activitatea 2 este dedicată celorlalți membri ai echipei extinse.

ACTIVITATEA 1

Detectiv de povești

Durată: 3h

Materiale: pixuri sau creioane

Anexe: [Anexa 3](#)

Obiective de învățare

- Dezvoltarea scrierii și construirii de enunțuri atractive,
- Dobândirea de competențe informatice.

Descriere activitate

Pas 1: Grupa promotorilor va porni spre locațiile sau persoanele care dețin informații valide despre traseu și obiectivele întâlnite pe acesta, ținând cont de indicațiile obținute la activitatea "Explorator descoperitor", din ziua 1. De asemenea, tot această grupă va culege povești/legende locale interesante privitoare la traseu și obiectivele de interes de pe parcursul acestuia.

Pas 2: Odată ajunși la sursele de informare (atât oficiale, cât și cele legate de legende), copiii vor lua notițe cu informațiile despre traseu și obiective. Sursele de informare pot fi persoane fizice, cărți, internet, muzeografi, etc.

Pas 3: Copiii vor selecta informația de interes și atractivă și vor compune enunțurile pentru panourile informative și obiectivele turistice de pe traseu. Este important ca în panourile de început și final să includă următoarele detalii: denumire traseu tematic, marcaj utilizat, lungimea doar dus, grad de dificultate, obiective de interes, surse de apă/izvor (dacă este cazul), timp estimativ pentru parcurgerea traseului, sens de deplasare în funcție de săgețile indicatoare de marcaj: de la început spre final, de la final spre început.

Pas 4: Copiii pregătesc o prezentare a traseului: vor selecta fotografiile obiectivelor turistice și vor utiliza Google Maps, Outdoor Active sau o altă aplicație, pentru a reda ruta GPS a traseului, dar și schița stilizată a acestuia. Veți avea nevoie de această prezentare pentru punctul 5.

Pas 5: Recontactează autoritățile și actorii locali (primăria, ecodestinația, serviciul Salvamont, reprezentanți pensiuni, CNIPT, etc) pentru a-i înștiința privitor la traseul pe care l-au ales copiii pentru amenajare. Stabilește o întâlnire cu aceștia, cel târziu în ziua următoare, pentru a le prezenta propunerea voastră de traseu tematic.

Pas 6: Roagă reprezentanții autorităților contactate să ia în evidență traseul pe care îl vei amenaja cu copiii și să îl promoveze, după ce acesta va fi gata. Poate, cu această ocazie, vei câștiga ca parteneri chiar autoritățile, deci ține aproape de ei.

Reflecție activitate

- Până acum s-au gândit cât de importantă este promovarea pentru a scoate din umbră zonele rurale din România?
- Ce alte activități de promovare ar mai putea realiza pentru a face mai cunoscut satul lor și traseul pe care îl vor amenaja?

ACTIVITATEA 2

Constructor amator

Durată: 3h

Materiale: redate în lista de materiale necesare

Anexe: Anexa 4

Obiective de învățare

- Aplicarea cunoștințelor matematice;
- Exersarea abilităților practice de îndemânare și control.

Descriere activitate

Pas 1: Prezintă copiilor normele de protecție a muncii ținând cont de următoarele:

- nu lucrați fără mănuși,
- atenție la degete,
- atenție la colegi,
- solicitați ajutorul adulților (atunci când este cazul).

Pas 2: Oferă copiilor instrucțiunile (Anexa 4). Odată parcurse și discutate, dă-le șansa să decidă ce rol vor să joace în "banda rulantă de producție" pe care o vor face.

Pas 3: Fiecare copil va contribui la construirea indicatoarelor de direcție, a panourilor sau la vopsirea stâlpilor de susținere. Realizarea acestora implică următorii pași, pe care îi vor lucra sub forma unei linii de producție, repartizând rolurile în funcție de dificultatea proceselor executate și a abilităților copiilor:

Panou informativ și stâlpi de susținere:

Dacă nu sunt șlefuite deja panourile de informare, atunci rugați-i să o facă în avans, după care:

- O parte dintre copii se ocupă de vopsirea panourilor;
- O parte dintre copii se ocupă de vopsirea stâlpilor de susținere.

Indicator de direcție:

2 copii măsoară panoul pentru săgețile de direcție și îl marchează pentru realizarea săgeților, 2 copii taie în funcție de marcaje, 3 copii șlefuiesc, 2 copii aplică stratul de bază de vopsea.

IMPORTANT: Vopselele recomandate sunt cele pe bază de apă pentru a asigura o uscare rapidă și a putea lucra cu acestea de la o zi la alta.

Reflecție activitate

- Ați mai lucrat până acum în directă dependență de alți coechipieri?
- Dacă da, cum v-ați simțit?

ZIUA 3 - PROMOTOR ȘI CONSTRUCTOR

Și în această zi echipa promotorilor va avea sarcini diferite în raport cu coechipierii lor. Activitatea 1 revine echipei promotorilor, activitatea 2 celorlalți membri ai echipei. Acestea sunt:

- Prezentator în arena leilor
- Pictor asambelor

ACTIVITATEA 1

Prezentator în arena leilor

Durată: 3 h

Materiale: laptop, proiector

Anexe: nu este cazul

Obiective de învățare

- Capacitarea abilității de vorbit în public,
- Dezvoltarea competențelor de promovare.

Descriere activitate

Pas 1: Acum că ai stabilit o întâlnire cu actorii locali, este timpul ca echipa ta să prindă curaj și să prezinte în fața acestora propunerea de traseu tematic. Începe prin a încuraja copiii pentru a-i umple de încredere și entuziasm, apoi pornește cu ei spre punctul de întâlnire.

Pas 2: După ce au sosit toți invitații, lasă copiii să realizeze o prezentare impresionantă prin care să-i convingă să vă sprijine demersul și să preia traseul în materialele de promovare privitoare la zona în care locuiți. Este posibil să atrageți chiar acum sponsori pentru traseu, așa că ar fi bine ca tinerii prezentatori să expună și resursele de care aveți nevoie. Poate le veți primi sub formă de sponsorizare.

Pas 3: Ați arătat lumii de bază din comunitate cât de frumoasă este propunerea voastră, așadar, acum a venit vremea să vă îndreptați atenția spre realizarea traseului. Întoarce copiii la colegii lor și roagă-i să expună informația structurată în ziua anterioară: textul pentru panouri și tot ce veți scrie pe acestea.

Pas 4: Încurajează copiii să solicite feedback echipei extinse și să aducă ultimele retușuri, în funcție de părerile celorlalți.

Pas 5: Îndrumă copiii să creeze o pagină de FB a traseului, un eveniment online pentru ultima zi din program și să caute alte platforme pe care îl pot promova: Outdoor Active, Munții noștri, etc. Amintește-le să dea tag Fundației Noi Orizonturi în postările lor.

Pas 6: Încurajează copiii să centralizeze o bază de date cu contactele presei locale. Arată-le cum să compună un comunicat de presă prin care să înștiințeze mass media despre inițiativa voastră și să le lanseze invitația de a participa la turul ghidat pe care îl veți organiza în ultima zi de tabără.

Reflecție activitate

- Cum se simt în urma prezentării traseului? De ce?
- Ce alte activități ar mai putea face în comunitatea lor, care să îi facă să se simtă mândri sau încrezători?
- Cum poate o "mână" de oameni să schimbe comunitatea?

ACTIVITATEA 2

Pictor asamblor

Durată: 3 h

Materiale: redat în lista de materiale necesare

Anexe: Anexa 5

Obiective de învățare

- Exersarea competențelor practice,
- Dezvoltarea spiritului artistic.

Descriere activitate

Pas 1: Panourile, stâlpii de susținere și săgețile indicatoare cel mai probabil că s-au uscat până acum. De aici încolo ne mai rămâne să ne ocupăm de asamblarea lor, dar mai ales de conținutul redat pe acestea.

Pas 2: Oferă-le copiilor Anexa 5 și îndrumă-i să unească săgețile și panourile cu stâlpii de susținere, ținând cont de instrucțiunile din aceasta.

(ATENȚIE: acest pas se va executa înainte de montarea în traseu a panoului/săgeților doar dacă puteți asigura transportul materialelor deja asamblate până la locul sau în vecinătatea spațiului unde le veți monta. Dacă va trebui să mergeți pe jos până la locul de amplasare, este indicat să le transportați separat, pentru a fi mai ușor să le cărați și să le asamblați acolo, chiar înainte de amplasarea lor în pământ).

Pas 3: Echipa promotorilor v-a oferit textul care trebuie trecut pe panourile de la început, de pe parcursul și de la finalul traseului. Alegeți cum să îl redați pe panou astfel încât să vă încapă și informațiile privitoare la caracteristicile traseului: lungime, marcaj obiective, etc. Folosiți din nou Anexa 5 pentru a schița poziționarea informației pe panou. Vă recomandăm să lăsați și un loc gol, în care să pictați un element reprezentativ traseului.

Pas 4: Copiii vor scrie textul informativ pe panouri, dar și numele traseului pe săgețile indicatoare de direcție.

Pas 5: O parte dintre coechipieri (cei cu abilități mai bune în ceea ce privește pictura) vor realiza picturile de pe panourile informative și semnul marcajului pe săgețile de direcție.

Pas 6: Elementele vopsite vor fi lăsate la uscat până în ziua următoare.

Pas 7: Asigură-te că puteți transporta săgețile și panourile până la locațiile stabilite, dacă este posibil cu un automobil. Dacă nu, cere ajutorul sătenilor la cărarea și montarea acestora.

Reflecție activitate

- Este mai ușor sau mai greu să lucrezi pe sistemul "linie de producție"? Argumentează.
- În ce alte contexte ați mai putea lucra astfel pentru a fi înfrumuseța comunitatea voastră?

ZIUA 4 - MONTATOR ȘI FINISOR

În această zi, vă uniți forțele și lucrați împreună. A sosit clipa să amenajați traseul, să amplasați săgețile indicatoare de direcție și panourile. Așadar, azi aveți 1 singur atelier de realizat, pentru care vă veți împărți în 3 echipe:

- Săpătorii
- Montatorii
- Finisorii

ACTIVITATEA 1

Montator și finisor

Durată: 4 h

Materiale: redate în lista de materiale necesare

Anexe: nu este cazul

Obiective de învățare

- Capacitarea abilităților de amenajare a unui traseu turistic,
- Dezvoltarea abilităților de muncă în echipă.

Descriere activitate

Pas 1: De data aceasta, veți lucra ținând cont de cele 3 echipe. După ce vă împărțiți, mergeți în punctul de pornire al traseului și lucrați conform indicațiilor de mai jos.

Pas 2: Echipa 1 este cea responsabilă de săparea gropilor în care vor fi introduși stâlpii de susținere a panourilor informative și a săgeților. Aceasta va săpa prima dată groapa pentru panoul de la începutul traseului și va continua, sub îndrumarea uneia dintre persoanele care a marcat coordonatele GPS, să sape gropile pentru stâlpii aferenți tuturor săgeților și panourilor de pe traseu.

Pas 3: Echipa 2 va include elementele antemenționate în gropi, le vor consolida prin adăugarea de pietre în gropi, de jur împrejurul stâlpilor și umplerea cu pământ a golurilor rămase.

!!! Dacă există adulți care vă ajută în această etapă, puteți lua în calcul să puneți și ciment în gropile săpate, pentru a asigura rezistența pe termen mai lung a elementelor amplasate.

Pas 4: Echipa 3 va trece cea din urmă pe traseu. Aceasta va curăța întregul itinerar. Va strânge eventualele rebuturi rămase în urma echipelor anterioare, va tăia crenguțele care sunt ieșite prea mult în traseu și ar putea răni un vizitator, respectiv va curăța de pietre și va grebla de frunze întreaga potecă.

Pas 5: Faceți fotografii pe parcursul întregului proces de amenajare și folosiți-le pentru a posta pe pagina de FB a traseului, respectiv a trimite comunicate sau înștiințări către actorii locali, ca o reamintire a evenimentului care va avea loc în ultima zi a programului de tabără.

Pas 6: Ați terminat! Perfect. Schimbați perspectiva, mutați-vă în papucii vizitatorului și parcurgeți traseul în sensul opus. Imaginați-vă că sunteți un turist în propriul vostru sat. Vă place ce ați făcut?

Pas 7: Încheiați ziua prin a clarifica aspecte organizatorice și a distribui sarcinile corespunzătoare derulării evenimentului final, precum: cu ce se vor îmbrăca copiii în următoarea zi? Cine compune un motto al traseului? Cine face prezentarea acestuia în fața publicului extins (minimum 5 copii ar trebui să știe cum să prezinte traseul), alte elemente organizatorice care mai trebuie clarificate.

Reflecție activitate

Este din nou momentul să discuți cu echipa ta mai tinerică. Azi au lucrat din greu și cu siguranță dorești să descoperi cum se simt. Îți recomandăm să îi întrebi:

- * Cum se simt acum, știind că au finalizat partea practică a programului?
- * Ce senzație au avut când au parcurs traseul ca un turist?
- * Ce alte aspecte legate de comunitatea lor ar dori să mai schimbe/îmbunătățească în viitor?

ZIUA 5 - ORGANIZATOR ȘI GHID TURISTIC

Astăzi vei încheia programul propus de noi printr-o activitate culminantă: turul ghidat organizat chiar de copii. Pentru a-l duce la bun sfârșit, îți recomandăm următoarele 3 activități:

- Animator comunitar
- Ghid turistic
- Reflectare și serbare

ACTIVITATEA 1

Animator comunitar

Durată: 1 h

Materiale: redate în lista de materiale necesare

Anexe: Nu este cazul

Obiective de învățare

- Promovarea eficientă a traseului,
- Animarea și desfășurarea unui eveniment.

Descriere activitate

Îți recomandăm ca evenimentul propriu-zis de promovare și expunere a traseului către comunitate să fie organizat în a doua parte a zilei. Veți avea nevoie să îl poziționați după amiază pentru a vă oferi răgaz să faceți înainte următorii pași:

1. Îmbrăcați-vă în haine cât mai colorate și reprezentative satului vostru sau tematicii traseului, haine care atrag atenția în mod plăcut.
2. Repetați de câteva ori motto-ul traseului pentru a vă fi cât mai familiar atunci când îl veți striga.
3. Alegeți un itinerar prin sat, pe care să-l parcurgeți în timp ce scandați motto-ul traseului și atrageți atenția comunității să vii se alăture la parcurgerea și cunoașterea acestuia. Itinerariul ales trebuie să se finalizeze în punctul de start al traseului.
4. Mergeți în punctul de pornire al itinerariului ales și începeți să suflați în vuvuzelă, dansați, scandați motto-ul traseului și chemați comunitatea pentru a vă însoți.
5. Când ajungeți la punctul de start al traseului, pregătiți-vă să faceți pașii următori, din activitatea 2.

IMPORTANT: Acest eveniment trebuie să fie unul plăcut, așadar asigurați-vă că îl păstrați în sfera educativă și nu îl transformați într-o mare zarvă sau că devine prea kitschos.

Reflecție activitate

- Crezi că a fost nevoie de o astfel de acțiune de animare în comunitatea ta?
- La ce credeți că a folosit acest eveniment?
- Când ați mai repeta o astfel de acțiune?

ACTIVITATEA 2

Ghid turistic

Durată: 2 h

Materiale: Nu este cazul

Anexe: Nu este cazul

Obiective de învățare

- Încurajarea vorbitului în public;
- Prezentarea persuasivă a traseului,
- Creșterea sentimentului de apartenență comunitară.

Descriere activitate

Ați ajuns cu toții în punctul de pornire al itinerariului tematic pentru care ați muncit pe brânci până în prezent. Felicitări, înseamnă că partea cea mai grea ați depășit-o. Acum ne rămâne să prezentăm comunității și actorilor locali reușitele voastre. Este minunat când te gândești cum o "mână" de oameni, mai mari și mai mici, au reușit să pună reflectorul pe obiective poate chiar uitate din comunitatea voastră.

Ce ai de făcut mai departe este destul de intuitiv.

Pas 1: Dacă încă mai trebuie să ne protejăm de coronavirus, îți recomandăm să împarți participanții în grupe de câte 10 persoane.

Pas 2: Copiii care s-au pregătit de prezentarea traseului intră în rolul de ghid turistic. Fiecare dintre aceștia, acompaniați de cel puțin încă 1 coleg + 1 adult, preia câte un grup de 10 persoane și îl ghidează în descoperirea traseului.

Pas 3: Înainte de a porni pe traseul propriu zis, când încă sunteți la punctul de intrare, în grupele mai mici, roagă copiii să explice: cum ați ajuns să faceți acest proiect? de ce ați ales să denumiți traseul așa? De ce ați ales acel marcaj? Ce planuri de viitor aveți mai departe cu acest traseu?

Pas 4: Porniți la drum și îndrumați grupul de-a lungul traseului. Acolo unde sunt panouri informative sau obiective de interes turistic, faceți un popas în dreptul acestora și relatați povestea lor. Puneți suflet și entuziasm în prezentările voastre. Așa face un ghid cu adevărat pasionat.

Pas 5: Mulțumiți frumos participanților pentru prezența la eveniment. Rugați-i să povestească tuturor despre această experiență și să răspândească vestea amenajării unui nou traseu turistic în satul vostru, folosind toate mijloacele avute la dispoziție.

Știm că sunteți obosiți, însă mai avem doar un pas de făcut și acesta vă este dedicat vouă, oameni harnici cu suflete de aur.

Reflecție activitate

- Cum v-ați simțit în postura de ghid turistic?
- Cum poate turismul să revigoreze comunitatea voastră?
- Ce alte obiective locale ați mai putea valorifica prin alte demersuri asemănătoare?

ACTIVITATEA 3

Reflectare și serbare

Durată: 1 h

Materiale: introspecție și entuziasm

Anexe: Nu este cazul

Obiective de învățare

- Interiorizarea învățării prin experiență.
- Recunoașterea meritelor echipei.
- Serbarea reușitei.

Descriere activitate

Așa cum am menționat și în ghidul organizatorului, este bine să extragi învățarea din orice experiență trăită. Din acest motiv și noi am ales ca, la finalul fiecărei activități, să îți oferim o serie de întrebări care să te ajute în a procesa și a transfera învățarea. Același lucru trebuie să îl faci și tu, cu echipa de voluntari și poate chiar și cu cea de tineri.

Îți relatăm mai jos întrebările pe care ți le recomandăm pentru a extrage învățarea din cele 5 zile de activități. Nu te limita la ele. Dacă crezi că alte întrebări adiacente pot aduce plus valoare introspecției, simte-te liber să le adresezi.

Întrebări de reflecție pentru echipa ta:

- Care a fost pentru tine cel mai important moment trăit?
- Care a fost cel mai important lucru pe care l-ai învățat și îl poți da mai departe?
- Care este cel mai mare succes trăit cu echipa?
- Dar cel mai mare eșec?
- Ce anume, din cele experimentate, poate fi transferat în viața ta, mai departe? Exemplifică.

Atunci când ai ales să realizezi acest program te-ai poziționat din start ca lider al echipei. O parte din sarcinile tale constă și în recunoașterea meritelor echipei și serbarea reușitei. Transmite fiecărui membru al echipei ce puncte forte i-ai remarcat și crează un cadrul de serbare a încheierii cu succes a programului.

Nu uita să promovezi întregul program Clubul Meseriilor Rurale - sezonul de vară și să transmiți spre presa locală un mic comunicat care să înglobeze activitatea desfășurată pe parcursul celor 5 zile.

Îți mulțumim că valorifici și dezvolți patrimoniul local alături de noi.

