



**unesco**

Comisia Națională  
a României pentru UNESCO

# KIT EDUCAȚIONAL EDUCAȚIE PRIN CULTURĂ ȘI ARTE

Repere, idei și exemple de activități pentru școli, organizații  
neguvernamentale și comunități locale

**„Cultura și artele nu sunt doar obiecte ale învățării. Ele  
sunt modalități prin care învățăm să trăim împreună.”**



**Cadrul UNESCO pentru  
educație culturală și artistică**

Ghid de implementare

**2026**

## Despre acest ghid

---

Acest ghid oferă o traducere practică a orientărilor formulate în UNESCO Framework for Culture and Arts Education (2024) și în Implementation guidance for the UNESCO Framework for Culture and Arts Education (2025), adaptată contextului românesc. El se adresează școlilor, organizațiilor neguvernamentale și partenerilor lor și propune repere accesibile, exemple și idei pentru dezvoltarea unor activități de educație prin cultură și arte.

Editor: Comisia Națională a României pentru UNESCO

Concept grafic și machetare: Francesca Maria Dicu

Structură:

Partea I – Cadrul conceptual și reperele UNESCO

Partea a II-a – Zece activități practice

Anul publicării: 2026

© 2026 Comisia Națională a României pentru UNESCO. Material elaborat în scop educativ și informativ, destinat utilizării de către școli, ONG-uri și parteneri culturali. Poate fi reprodus și adaptat în scop necomercial, cu menționarea sursei.

# CUPRINS

---

Cuvânt înainte	3
----------------	---

## **Partea I**

I Scopul ghidului și destinatarii săi	5
II Cultura și artele ca parte a învățării	7
III Reperetele esențiale ale cadrului UNESCO	10
IV Actori principali și parteneri	13
V Ce face ca o activitate să fie aliniată principiilor UNESCO?	16

## **Partea a II-a**

VI Harta culturală a comunității	20
VII Trasee educative în comunitate	23
VIII Memorie și patrimoniu viu intergenerațional	26
IX Atelier de patrimoniu viu și meșteșuguri locale	29
X Storytelling multimedia și podcast comunitar	32
XI Atelier de exprimare artistică și patrimoniu	36
XII Teatru civic și dialog comunitar	40
XIII Educație media și narațiuni creative	44
XIV Povești din comunitate: istorie orală, identități și experiențe de viață	48
XV Atelier de creare de jocuri pe teme culturale	52

## Cuvânt înainte

Educația culturală și artistică ocupă un loc tot mai important în reflecțiile internaționale privind viitorul educației, coeziunea socială și dezvoltarea comunităților. Într-un context marcat de transformări tehnologice accelerate, polarizare socială, schimbări culturale și multiple forme de vulnerabilitate, UNESCO reafirmă rolul esențial al culturii și artelor în dezvoltarea creativității, gândirii critice, participării democratice și dialogului între oameni și comunități.

Adoptat în 2024, Cadrul UNESCO pentru educație culturală și artistică propune o viziune amplă și transformatoare asupra relației dintre cultură, arte și educație. Documentul pleacă de la ideea că educația prin și pentru cultură și arte nu trebuie privită ca o activitate complementară sau ocazională, rezervată unor momente festive ori extracurriculare, ci ca o dimensiune importantă a învățării de-a lungul întregii vieți, capabilă să contribuie la formarea unor societăți mai incluzive, reziliente, creative și democratice.

În același timp, cadrul UNESCO subliniază că nu există un model unic de aplicare. Fiecare comunitate, fiecare școală și fiecare organizație poate valorifica, în mod contextual, propriile resurse culturale, patrimoniul local, diversitatea socială, expresiile artistice și experiențele comunitare pentru a crea contexte de învățare relevante și semnificative.

În România, numeroase școli, organizații neguvernamentale, instituții culturale, autorități locale și practicieni culturali dezvoltă deja inițiative valoroase în acest domeniu. Totuși, actorii locali au nevoie adesea de instrumente practice care să faciliteze traducerea principiilor generale în activități concrete, accesibile și adaptabile diferitelor contexte educaționale și comunitare.

Acest ghid, elaborat de Comisia Națională a României pentru UNESCO, își propune să ofere un astfel de instrument. El urmărește să sprijine școlile, organizațiile neguvernamentale și partenerii lor în dezvoltarea unor activități educative și culturale inspirate de valorile și orientările UNESCO, fără a propune soluții uniforme sau modele rigide.

Educația prin și pentru cultură și arte nu înseamnă doar acces la cunoaștere sau consum cultural. Acesta înseamnă, în egală măsură participare, expresie, dialog, reflecție critică, înțelegerea patrimoniului, valorizarea diversității și consolidarea legăturilor dintre oameni și comunități. *În acest sens*, cultura și artele pot deveni nu doar obiecte ale învățării, ci și modalități prin care învățăm să trăim împreună.

**Ligia Deca**

Secretar General CNR UNESCO

## Partea I

---

# CADRUL CONCEPTUAL ȘI REPERELE UNESCO

---

Scopul ghidului, rolul culturii și artelor în învățare, principiile și direcțiile strategice ale cadrului UNESCO și actorii implicați.

## Capitolul 1. Scopul ghidului și destinatarii săi

---

### Scopul ghidului și destinatarii săi

În ultimii ani, relația dintre cultură, arte și educație a devenit un subiect de interes tot mai mare la nivel internațional. UNESCO, instituțiile europene și numeroase sisteme educaționale au început să acorde o atenție sporită rolului culturii și artelor în dezvoltarea creativității, gândirii critice, incluziunii sociale, participării civice și coeziunii comunitare.

În România există numeroase exemple de bune practici dezvoltate de școli, organizații neguvernamentale, biblioteci, muzee, universități, artiști și instituții culturale. Proiectele dedicate patrimoniului local, educației muzeale, teatrului participativ, meșteșugurilor tradiționale, artei comunitare sau memoriei locale demonstrează că educația prin cultură și arte poate avea un impact real asupra modului în care copiii, tinerii și adulții învață, participă și se raportează la comunitățile lor.

Cu toate acestea, multe inițiative rămân punctuale sau dependente de resurse limitate, iar actorii implicați se confruntă adesea cu dificultăți legate de metodologie, parteneriate, sustenabilitate sau integrarea activităților în procese educaționale mai ample. De multe ori, există idei și motivație, dar lipsesc rețeaua simplă de organizare și aplicare.

În acest context, prezentul ghid urmărește să ofere o traducere practică a orientărilor formulate în UNESCO Framework for Culture and Arts Education (2024) și în Implementation guidance for the UNESCO Framework for Culture and Arts Education (2025), adaptată contextului românesc. El nu propune modele rigide sau soluții standardizate, ci un set de rețeaua accesibile, exemple și idei care pot sprijini actorii locali în dezvoltarea unor activități relevante și sustenabile.

Necesitatea unui astfel de ghid derivă și din faptul că educația prin cultură și arte nu trebuie înțeleasă exclusiv ca participare la evenimente culturale sau activități extracurriculare ocazionale. Ea poate deveni parte a învățării cotidiene, a relației dintre școală și comunitate și a modului în care patrimoniul, memoria, creativitatea și diversitatea culturală sunt integrate în experiențele de învățare.

Mai mult, contextul românesc oferă oportunități importante pentru dezvoltarea acestui tip de abordare: patrimoniul cultural bogat, diversitatea etnică și lingvistică, rețelele culturale existente, instituțiile educaționale și culturale locale, precum și experiența acumulată în jurul inițiativelor asociate UNESCO.

În acest sens, ghidul își propune să funcționeze ca un instrument practic care poate sprijini inițiative mici și mari deopotrivă, în comunități urbane și rurale, în contexte formale și non-formale, pornind de la ideea că orice comunitate dispune de resurse culturale care pot deveni resurse educative.

## Publicul țintă

Prezentul ghid se adresează în primul rând școlilor și organizațiilor neguvernamentale interesate să dezvolte activități de educație prin cultură și arte.

Școlile reprezintă spații esențiale de învățare formală și non-formală și pot integra cultura și artele atât în activități curriculare și extracurriculare, cât și în relația cu patrimoniul local, viața comunității și parteneriatele culturale. În egală măsură, organizațiile neguvernamentale pot contribui prin flexibilitate, inovare metodologică, experiență comunitară și capacitatea de a construi proiecte participative și interdisciplinare.

Totodată, ghidul poate fi util unei game mai largi de actori implicați în educație, cultură și dezvoltare comunitară, precum:

- muzee, biblioteci, arhive și alte instituții culturale;
- universități și instituții de formare;
- Catedre UNESCO și rețele academice;
- autorități locale și instituții publice;
- artiști, meșteșugari, restauratori și practicieni culturali;
- organizații de tineret și grupuri comunitare;
- centre culturale, spații creative și inițiative independente;
- profesori, educatori, bibliotecari și mediatori culturali.

În spiritul cadrului UNESCO, educația prin și pentru cultură și arte presupune colaborare între multiple categorii de actori și depășirea separării tradiționale dintre educație, cultură și viața comunitară.

Ghidul poate fi utilizat atât de persoane cu experiență în domeniu, cât și de instituții sau grupuri care doresc să înceapă inițiative simple și adaptate resurselor disponibile.



## Capitolul 2. Cultura și artele ca parte a învățării

---

În multe contexte, cultura și artele sunt asociate în principal cu activități ocazionale: spectacole, vizite, concursuri, festivaluri tematice sau evenimente comemorative. Deși astfel de inițiative pot avea un rol important, educația prin cultură și arte nu se reduce la momente festive sau la consum cultural punctual.

Abordarea promovată de UNESCO pornește de la o perspectivă mai amplă: cultura și artele pot deveni parte integrantă a proceselor de învățare și a dezvoltării personale și comunitare.

Aceasta presupune integrarea dimensiunii culturale în viața educațională de zi cu zi: folosirea patrimoniului local ca resursă educativă, explorarea poveștilor și memoriei comunitare, valorificarea expresiilor artistice contemporane, dialogul dintre generații, reflecția asupra diversității culturale sau utilizarea creativității ca instrument de înțelegere și participare.

Educația prin cultură și arte poate avea loc atât în școală, cât și în afara ei: în muzee, biblioteci, centre culturale, spații publice, cartiere, sate, locuri de memorie sau chiar în mediul digital. În acest sens, comunitatea însăși poate deveni un spațiu de învățare.

Mai mult, această abordare nu presupune existența unor resurse excepționale sau a unor infrastructuri culturale dezvoltate. Chiar și în comunități mici sau cu acces limitat la ofertă culturală există resurse importante: oameni care dețin cunoștințe locale, povești, tradiții, meșteșuguri, experiențe de viață sau spații încărcate de semnificație.

Ceea ce transformă aceste resurse în experiențe educative este modul în care ele sunt puse în dialog cu învățarea, participarea și creativitatea.



CREATIVITATE



PARTICIPARE



DIVERSITATE



PATRIMONIU

---

## A învăța despre cultură și arte, cu ele și prin ele

UNESCO propune o înțelegere extinsă a educației prin cultură și arte, care depășește ideea tradițională conform căreia cultura și artele reprezintă doar discipline separate sau domenii specializate.

Această abordare poate fi înțeleasă prin trei dimensiuni complementare.

**A învăța despre cultură și arte** presupune dobândirea de cunoștințe privind patrimoniul cultural, istoria artelor, tradițiile, expresiile culturale, practicile artistice și diversitatea culturală. Elevii sau participanții descoperă forme culturale și artistice, înțeleg contexte istorice și dezvoltă capacitatea de apreciere culturală.

**A învăța cu ajutorul culturii și artelor** înseamnă folosirea expresiilor culturale și artistice ca instrumente pedagogice. De exemplu, teatrul poate sprijini învățarea unor teme civice, patrimoniul local poate deveni suport pentru istorie sau geografie, iar muzica sau artele vizuale pot facilita exprimarea și reflecția.

**A învăța prin cultură și arte** presupune implicare activă, experimentare și creație. Participanții nu sunt doar spectatori sau receptori de informație, ci devin creatori, documentariști, interpreți, cercetători sau parteneri în procesul de învățare. Accentul cade pe participare, co-creare și dezvoltarea unor competențe precum creativitatea, colaborarea, empatia și gândirea critică.

Cele trei dimensiuni nu trebuie separate rigid. În practică, multe activități relevante le combină și creează experiențe de învățare mai bogate și mai semnificative.



---

## Orice comunitate are resurse culturale educative

O idee importantă a prezentului ghid este aceea că educația prin cultură și arte nu depinde exclusiv de existența unor instituții culturale mari, a unor resurse financiare importante sau a unor desemnări UNESCO.

Fiecare comunitate dispune de resurse culturale care pot deveni resurse educative. Acestea pot include patrimoniu construit, monumente, peisaje culturale, tradiții, meșteșuguri, gastronomie locală, memorie comunitară, arhive personale, povești de familie, muzică locală, expresii lingvistice, ritualuri cotidiene, diversitate etnică sau religioasă, experiențe de migrație, transformări urbane sau relația comunității cu mediul natural.

Uneori, cea mai apropiată resursă educativă nu este un muzeu sau o instituție culturală, ci un meșteșugar local, un loc uitat al comunității, un martor al istoriei recente sau o poveste transmisă între generații.

Din această perspectivă, rolul școlilor, ONG-urilor și partenerilor locali este acela de a identifica, documenta, interpreta și valorifica aceste resurse în mod participativ și incluziv, transformând comunitatea într-un spațiu viu de învățare.



## Capitolul 3. Reperetele esențiale ale cadrului UNESCO

---

### Reperetele esențiale ale cadrului UNESCO

#### Principiile directoare

UNESCO Framework for Culture and Arts Education (2024) este construit în jurul a șapte principii directoare care oferă o orientare generală pentru dezvoltarea activităților și politicilor de educație prin cultură și arte. Aceste principii nu trebuie privite ca reguli rigide, ci ca repere care pot ajuta școlile, organizațiile neguvernamentale și partenerii lor să construiască activități mai incluzive, relevante și sustenabile.

#### Cultura și educația ca bun comun

UNESCO pornește de la ideea că accesul la cultură și educație trebuie privit ca un bun comun, de interes public, care contribuie la dezvoltarea indivizilor și comunităților. În practică, aceasta înseamnă crearea unor oportunități cât mai largi de participare culturală și educativă, inclusiv pentru persoane sau grupuri care întâmpină bariere economice, geografice sau sociale.

#### Drepturile și libertățile fundamentale

Educația prin cultură și arte trebuie să respecte și să promoveze drepturile fundamentale, inclusiv libertatea de expresie, participarea culturală, accesul echitabil la învățare și respectul pentru demnitatea fiecărei persoane.

În activitățile concrete, acest principiu presupune existența unor spații sigure de exprimare și participare, în care opiniile, experiențele și identitățile participanților sunt respectate.

#### Egalitatea și nediscriminarea

Educația prin cultură și arte trebuie să reducă barierele de participare și să combată stereotipurile, prejudecățile și formele de excludere.

Aceasta presupune atenție față de diversitatea participanților și adaptarea activităților astfel încât ele să fie accesibile și relevante pentru copii, tineri și adulți provenind din contexte sociale, culturale sau geografice diferite, inclusiv pentru persoane vulnerabile sau aflate în risc de excludere.

#### Diversitatea culturală

UNESCO acordă o importanță centrală diversității culturale, considerată o resursă pentru învățare, dialog și coeziune socială.

Educația prin cultură și arte poate contribui la înțelegerea și valorizarea diferențelor culturale, lingvistice, religioase sau identitare și la dezvoltarea respectului față de alte experiențe și perspective.

În contextul românesc, acest principiu poate include valorizarea patrimoniului multicultural, a tradițiilor locale, a diversității etnice și lingvistice sau a diferitelor forme de expresie artistică contemporană.

---

## **Reperete esențiale ale cadrului UNESCO**

### **Co-crearea și participarea**

Participanții nu trebuie priviți exclusiv ca beneficiari pasivi ai unor activități culturale sau educative, ci ca parteneri activi în procesul de învățare.

Acest principiu încurajează metode participative, lucrul colaborativ și implicarea elevilor, tinerilor, profesorilor, artiștilor, comunităților locale și altor actori în definirea și realizarea activităților.

### **Învățarea pe tot parcursul vieții**

Educația prin cultură și arte nu se limitează la perioada școlii și nici la spațiile formale de învățare. UNESCO promovează ideea că învățarea are loc în multiple contexte – școală, familie, comunitate, instituții culturale, spațiu digital – și poate continua pe tot parcursul vieții. În acest sens, activitățile culturale și artistice pot crea punți între generații și între diferite medii de învățare.

În ansamblu, aceste principii sugerează că educația prin și pentru cultură și arte nu urmărește doar acumularea de cunoștințe culturale, ci dezvoltarea unor forme mai profunde de participare, creativitate, reflecție critică și apartenență comunitară.

### **Obiectivele și direcțiile strategice**

Pe baza acestor principii, UNESCO propune cinci direcții strategice care pot orienta dezvoltarea activităților și proiectelor de educație prin cultură și arte.

### **Acces, incluziune și echitate**

Prima direcție urmărește creșterea accesului la activități culturale și artistice pentru toate categoriile de participanți, fără discriminare.

În practică, aceasta înseamnă dezvoltarea unor activități accesibile și incluzive, reducerea barierelor geografice sau sociale și crearea unor oportunități reale de participare pentru grupuri insuficient reprezentate sau vulnerabile.

### **Învățare contextuală și de calitate**

UNESCO încurajează activități care pornesc de la contextul local și de la experiențele reale ale participanților.

Patrimoniul comunității, memoria locală, diversitatea culturală, relația cu mediul natural sau transformările sociale pot deveni puncte de plecare pentru experiențe de învățare relevante și semnificative.

În același timp, calitatea educației prin cultură și arte presupune utilizarea unor metode participative, creative și adaptate nevoilor participanților.

---

## **Reperete esențiale ale cadrului UNESCO**

### **Diversitate culturală și gândire critică**

Educația prin cultură și arte poate contribui la dezvoltarea înțelegerii reciproce și la combaterea stereotipurilor și prejudecăților.

Totodată, UNESCO subliniază rolul culturii și artelor în dezvoltarea gândirii critice, a capacității de reflecție și a unei raportări nuanțate la informație, identitate, memorie și diferență culturală.

### **Competențe pentru viitoruri durabile**

Cultura și artele pot sprijini dezvoltarea unor competențe importante pentru lumea contemporană: creativitate, colaborare, empatie, comunicare, rezolvare de probleme, adaptabilitate și participare civică.

În această perspectivă, educația prin cultură și arte nu privește doar trecutul și patrimoniul, ci și capacitatea comunităților de a imagina și construi viitoruri mai incluzive și sustenabile.

### **Instituționalizare și valorizare**

Ultima direcție strategică subliniază importanța continuității și sustenabilității. Activitățile de educație prin cultură și arte au un impact mai mare atunci când sunt asumate instituțional, dezvoltate în parteneriat și integrate în programe sau strategii pe termen mai lung, nu doar organizate punctual.

Acest lucru nu presupune proiecte complexe sau costisitoare, ci asumarea unor forme stabile de colaborare și dezvoltarea treptată a unor practici care pot fi continuate și adaptate în timp.

### **De ce aceste repere sunt utile pentru școli și ONG-uri**

La prima vedere, principiile și direcțiile formulate de UNESCO pot părea abstracte sau îndepărtate de realitatea cotidiană a școlilor și organizațiilor neguvernamentale. În practică însă, ele pot funcționa ca instrumente simple de orientare pentru dezvoltarea unor activități mai coerente și mai relevante.

Aceste repere pot ajuta actorii locali să formuleze obiective mai clare, să construiască parteneriate mai bine articulate, să integreze dimensiunea participativă și incluzivă în activități și să valorifice mai eficient resursele culturale locale.

Ele pot oferi, de asemenea, un limbaj comun între școli, ONG-uri, instituții culturale și autorități locale și pot sprijini dezvoltarea unor proiecte care depășesc logica evenimentului punctual și generează experiențe educative cu impact mai durabil.

Nu este necesar ca fiecare activitate să răspundă tuturor principiilor sau obiectivelor UNESCO în mod simultan. Important este ca ele să funcționeze ca repere de reflecție și să contribuie, gradual, la dezvoltarea unor practici mai participative, mai creative și mai bine ancorate în comunitate

## Capitolul 4. Actori principali și parteneri

---

Educația prin cultură și arte presupune colaborare. În majoritatea situațiilor, școlile, organizațiile neguvernamentale sau instituțiile culturale nu pot produce singure experiențe de învățare consistente și sustenabile. Cadrul UNESCO insistă asupra construirii unor ecosisteme educative locale, în care diferiți actori contribuie cu expertiză, spații, resurse și experiențe complementare.

În practică, acest lucru înseamnă că activitățile cele mai relevante sunt adesea cele dezvoltate în parteneriat.

### Rolul școlilor

Școala reprezintă unul dintre principalii actori ai educației prin cultură și arte, deoarece oferă cadrul stabil al învățării și accesul constant la copii și tineri. Rolul școlii nu se limitează însă la organizarea unor activități extracurriculare punctuale. În spiritul orientărilor UNESCO, școala poate deveni un spațiu care conectează curriculumul, patrimoniul, expresia artistică și viața comunității.

#### Școlile pot contribui prin:

- integrarea culturii și artelor în activități curriculare și extracurriculare;
- valorificarea patrimoniului local și a resurselor comunitare în procesul educativ;
- dezvoltarea de parteneriate cu muzee, biblioteci, ONG-uri, artiști sau practicieni culturali;
- stimularea participării active și a creativității elevilor;
- susținerea dialogului intercultural și a incluziunii.

De multe ori, școala poate funcționa și ca spațiu de întâlnire între generații, profesii și experiențe culturale diferite.

În acest sens, rolul profesorilor este esențial. Ei nu trebuie priviți exclusiv ca transmițători de informație, ci și ca facilitatori ai experiențelor de învățare, mediatori culturali și creatori de contexte participative.

#### Ce poate face concret o școală?

O școală poate începe cu pași mici:

- invitarea unor practicieni culturali în clasă;
- utilizarea patrimoniului local în proiecte tematice;
- organizarea unor activități interdisciplinare;
- dezvoltarea unui club de patrimoniu sau memorie locală;
- colaborarea cu biblioteci, muzee sau organizații comunitare;
- includerea elevilor în documentarea și interpretarea culturii locale.

Nu este necesară existența unor resurse extinse. Continuitatea și relevanța sunt mai importante decât amploarea.

---

## Rolul organizațiilor neguvernamentale

Organizațiile neguvernamentale au un rol important în dezvoltarea educației prin cultură și arte datorită flexibilității lor organizaționale și capacității de a testa metode noi de lucru.

ONG-urile pot facilita accesul la activități culturale și artistice în comunități insuficient deservite, pot dezvolta metodologii participative și pot crea punți între educație, cultură și comunitate.

În multe situații, ele au capacitatea de a ajunge la grupuri vulnerabile sau insuficient reprezentate și de a construi intervenții adaptate unor contexte locale specifice.

### Organizațiile neguvernamentale pot contribui prin:

- dezvoltarea unor proiecte culturale și educative inovatoare;
- facilitarea participării grupurilor vulnerabile;
- organizarea de activități comunitare și intergeneraționale;
- dezvoltarea de ateliere participative și experiențe de învățare non-formală;
- crearea de contexte de dialog intercultural;
- susținerea școlilor în implementarea unor activități noi;
- atragerea de resurse și expertiză externă.

Un avantaj important al ONG-urilor este capacitatea lor de a experimenta și adapta metode în funcție de nevoile comunității.

### Ce poate face concret un ONG?

Un ONG poate:

- organiza ateliere culturale itinerante;
  - facilita proiecte de memorie locală;
  - crea spații de dialog între generații;
  - dezvolta intervenții artistice participative;
  - lucra cu școli pentru dezvoltarea unor activități pilot;
- sprijini documentarea și promovarea patrimoniului viu



## Rolul actorilor culturali și comunitari

Educația prin cultură și arte devine mai relevantă atunci când implică și alți actori ai comunității. Muzeele, bibliotecile, arhivele, centrele culturale, universitățile, Catedrele UNESCO, artiștii, meșteșugarii, practicienii patrimoniului imaterial, autoritățile locale sau grupurile comunitare pot contribui la extinderea experiențelor de învățare dincolo de spațiul clasei.

### Muzeele, bibliotecile și alte instituții culturale pot oferi:

- acces la patrimoniu și resurse documentare;
- spații de învățare experiențială;
- ateliere și activități educative;
- expertiză tematică;
- contexte de reflecție și interpretare culturală.

### Artiștii și practicienii culturali

Artiștii, actorii, muzicienii, restauratorii, meșteșugarii sau creatorii contemporani pot aduce în activități experiența directă a creației și pot facilita procese participative și expresive. În spiritul UNESCO, ei nu trebuie priviți exclusiv ca invitați ocazionali, ci ca parteneri în procesul educativ.

### Comunitatea locală

Părinții, seniorii, martorii unor evenimente istorice, liderii comunitari, membrii minorităților etnice sau religioase și alte persoane-resursă pot contribui la documentarea și transmiterea unor experiențe culturale și sociale valoroase. În multe comunități, cele mai importante resurse educative nu sunt întotdeauna instituțiile, ci oamenii.



## Capitolul 5. Ce face ca o activitate să fie aliniată principiilor UNESCO?

---

Nu orice activitate culturală sau artistică este automat o activitate de educație prin cultură și arte în sensul propus de UNESCO.

Organizarea unui eveniment punctual, a unei vizite la muzeu sau a unei activități recreative poate fi valoroasă, dar impactul educativ devine mai consistent atunci când activitatea este construită în mod participativ, relevant și conectat la experiența participanților.

Prezentul capitol propune o grilă simplă de reflecție care poate ajuta școlile, ONG-urile și partenerii lor să proiecteze activități mai apropiate de principiile UNESCO.

Nu este necesar ca fiecare activitate să răspundă tuturor criteriilor. Ele trebuie privite ca repere orientative și întrebări utile de reflecție.

### **Participare activă și co-creare**

Participanții sunt implicați activ sau doar asistă pasiv?  
Activitățile alinate orientărilor UNESCO favorizează implicarea directă: documentare, creație, dezbateri, interpretare, experimentare, colaborare sau producție culturală.

#### **Exemplu:**

În locul unei simple vizite la muzeu, elevii realizează propriul traseu tematic sau un material audio-video despre exponatele care li s-au părut relevante.

### **Relevanță pentru contextul local**

Activitatea pornește de la realitatea comunității?  
Educația prin cultură și arte este mai eficientă atunci când valorifică patrimoniul local, poveștile comunității, memoria locului, diversitatea culturală sau provocările contemporane.

#### **Exemplu:**

Un proiect despre patrimoniu poate include și elementele de istorie locală, memoria comunității, nu doar monumente istorice consacrate.

### **Incluziune și diversitate**

Cine participă și cine rămâne în afara activității?  
O activitate incluzivă încearcă să reducă barierele de participare și să reflecte diversitatea culturală, socială și lingvistică a comunității.

#### **Exemplu:**

Ateliere adaptate pentru copii cu nevoi speciale sau includerea experiențelor unor grupuri minoritare locale.

---

## **Creativitate și reflecție critică**

Activitatea creează spațiu pentru întrebări, interpretări și exprimare? UNESCO pune accent pe dezvoltarea gândirii critice și a creativității, nu doar pe transmiterea de informații.

### **Exemplu:**

Participanții discută despre stereotipuri culturale și răspund creativ prin fotografie, teatru sau podcast.

## **Parteneriate și deschidere comunitară**

Activitatea implică și alți actori?

Proiectele sustenabile sunt adesea cele dezvoltate în colaborare cu instituții culturale, artiști, comunități locale sau organizații specializate.

## **Documentare și evaluare minimă**

Ce rămâne după activitate?

Documentarea poate include fotografiile, produse creative, jurnale, interviuri, reflecții sau feedback.

Evaluarea nu trebuie să fie complicată. Uneori este suficient să răspundem la câteva întrebări simple:

- Ce au învățat participanții?
- Ce a funcționat?
- Ce ar putea fi îmbunătățit?
- Cum poate continua inițiativa?

## **Continuitate și potențial de dezvoltare**

Activitatea poate fi continuată, adaptată sau extinsă?

UNESCO încurajează construirea unor experiențe care generează continuitate și dezvoltă relații între școală, cultură și comunitate.

Chiar și activitățile mici pot deveni puncte de plecare pentru proiecte mai ample atunci când sunt asumate și dezvoltate în timp.

---

## O listă simplă de verificare

Înainte de implementare, poate fi util să ne întrebăm:

- Activitatea implică participare activă?
- Are legătură cu comunitatea sau experiența participanților?
- Include perspective și participanți diverși?
- Stimulează creativitatea și reflecția?
- Implică parteneri relevanți?
- Produce o experiență sau un rezultat concret?
- Există o minimă documentare și evaluare?
- Poate fi continuată sau adaptată?



## Partea a II-a

---

# ZECE ACTIVITĂȚI PRACTICE

---

Fișe de activitate gata de utilizat – fiecare cu scop, durată, parteneri, resurse, pași de implementare, legătura cu principiile UNESCO, un exemplu practic și idei de evaluare și continuitate.

## Activitatea 1. Harta culturală a comunității

---

### Scop

Activitatea propune explorarea și documentarea participativă a patrimoniului cultural, memoriei locale și resurselor comunității prin realizarea unei „hărți culturale”. Participanții identifică locuri, povești, practici, oameni și spații relevante pentru identitatea comunității și reflectează asupra modului în care acestea contribuie la viața locală.

Harta culturală nu trebuie înțeleasă exclusiv ca un produs cartografic. Ea poate lua forma unei hărți ilustrate, a unui traseu tematic, a unei arhive digitale, a unei expoziții sau a unei colecții de povești și imagini. Activitatea urmărește dezvoltarea capacității de observare, documentare, reflecție critică și participare comunitară.

Participanții sunt încurajați să privească dincolo de patrimoniul consacrat și să descopere atât patrimoniul material, cât și patrimoniul viu: locuri de memorie, spații cotidiene, povești locale, tradiții, expresii culturale sau forme de diversitate comunitară.

### Durată recomandată

Flexibilă, în funcție de context:

- activitate punctuală: 1–2 ore;
- mini-proiect: 2–4 săptămâni;
- program extins: un semestru.



Se recomandă desfășurarea în mai multe etape pentru a permite explorarea, documentarea și reflecția.

### Parteneri utili

Biblioteci, muzee locale, autorități locale, organizații culturale, arhitecți, urbanisti, istorici locali, artiști, seniori și alte persoane-resursă din comunitate.

### Resurse minime necesare

**Minime:** hartă simplă sau schiță a comunității, telefon mobil pentru fotografii, materiale de notițe și acces la informații locale.

**Opțional:** platforme digitale de cartografiere, aplicații interactive, materiale pentru expoziții sau imprimare vizuală.

---

## Pași de implementare

### 1. Definirea temei și a ideii de „resursă culturală”

Participanții discută ce consideră relevant pentru identitatea comunității. Pot fi incluse clădiri istorice, locuri de memorie, piețe, practici culturale, gastronomie, povești locale, spații naturale, comunități etnice sau religioase, expresii lingvistice ori locuri importante pentru diferite generații.

Este utilă formularea unei întrebări orientative, de exemplu: Ce locuri, oameni și povești definesc comunitatea noastră?

### 2. Explorarea și documentarea comunității

Individual sau în grupuri, participanții explorează comunitatea și documentează locurile selectate prin fotografii, notițe, schițe, interviuri sau conversații cu locuitori.

Întrebări utile:

- Ce locuri considerăm importante și de ce?
- Ce povești sunt mai puțin cunoscute?
- Ce forme de diversitate observăm?
- Cum s-a schimbat comunitatea în timp?



### 3. Organizarea materialelor

Participanții selectează informațiile și decid împreună cum organizează conținutul: patrimoniu și memorie, diversitate culturală, spații de întâlnire, patrimoniu viu, povești locale sau peisaj cultural. Accentul trebuie pus pe interpretare și participare, nu pe exhaustivitate.

### 4. Realizarea hărții culturale

Rezultatul final poate lua forme diferite: hartă ilustrată, hartă digitală, traseu tematic, expoziție vizuală, ghid alternativ al comunității, arhivă multimedia sau website colaborativ.

### 5. Reflecție și prezentare publică

Participanții discută ce au descoperit, ce i-a surprins și ce aspecte ale comunității sunt mai puțin vizibile. Rezultatele pot fi prezentate în școală, bibliotecă, muzeu sau în cadrul unui eveniment comunitar.

---

## Cum reflectă principiile UNESCO?

Activitatea promovează învățarea contextuală, participarea comunitară, co-crearea și valorizarea diversității culturale. Prin explorarea directă a comunității, participanții dezvoltă o relație mai activă și mai reflexivă cu patrimoniul și spațiul în care trăiesc.

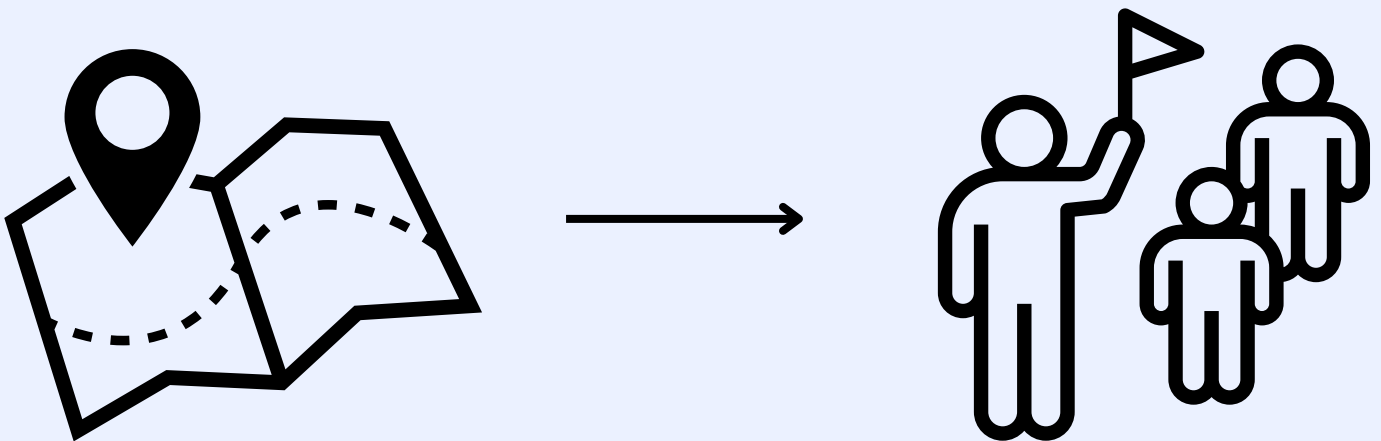
### Exemplu practic

Participanții realizează o hartă culturală a cartierului sau localității, documentând locuri importante pentru diferite generații și comunități locale. Harta include fotografii, povești, fragmente de interviuri și recomandări formulate chiar de participanți.

### Idei de evaluare și continuitate

**Evaluare:** reflecții individuale, discuții de grup, prezentare publică, feedback din partea comunității.

**Continuitate:** actualizarea periodică a hărții, extinderea către alte teme sau integrarea în trasee educative și proiecte culturale locale.



## Activitatea 2. Trasee educative în comunitate

---

### Scop

Activitatea propune utilizarea comunității ca spațiu de învățare prin organizarea unor trasee tematice în afara clasei. Participanții explorează cartierul, satul sau orașul pentru a descoperi locuri, povești, transformări și practici culturale relevante pentru identitatea locală.

Spre deosebire de „Harta culturală a comunității”, care urmărește documentarea și cartografierea participativă, traseul educativ pune accent pe experiența directă, observare și interpretare. Participanții învață „pe teren”, discutând despre patrimoniu, memorie, diversitate culturală, schimbări sociale sau relația dintre comunitate și natură.

Activitatea urmărește dezvoltarea spiritului de observație, a reflecției critice, lucrului în echipă și participării comunitare.

### Durată recomandată

Flexibilă:

- traseu punctual: 1–3 ore;
- mini-proiect: 2–3 întâlniri;
- program extins: serie de trasee tematice pe durata unui semestru.



### Parteneri utili

Muzee locale, biblioteci, istorici locali, ghizi, organizații culturale, arhitecți, urbaniști, practicieni ai patrimoniului, seniori și alte persoane-resursă din comunitate.

### Resurse minime necesare

**Minime:** telefon mobil pentru fotografii, hartă simplă sau schiță, caiet de observație și materiale pentru notițe.

**Opțional:** aplicații de cartografiere, materiale audio-video, ghidaje tematice, fișe de lucru sau materiale vizuale.

---

## Pași de implementare

### 1. Alegerea unei teme clare

Traseul este mai eficient atunci când pornește de la o întrebare sau temă relevantă.

Exemple:

- Cum s-a schimbat comunitatea în timp?
- Ce locuri definesc identitatea locală?
- Ce povești ascunde cartierul nostru?
- Cum coexistă diferite tradiții culturale?

Tema poate aborda patrimoniul, memoria locală, diversitatea culturală, schimbările urbane, istoria socială sau mediul.

### 2. Stabilirea traseului și a punctelor de interes

Participanții aleg împreună locurile care vor fi explorate: clădiri istorice, piețe, spații culturale, locuri de memorie, foste zone industriale, spații religioase, locuri asociate unor comunități minoritare sau peisaje culturale.

Se recomandă includerea unor locuri mai puțin vizibile sau ignorate în memoria oficială.

### 3. Explorarea și documentarea

În timpul traseului, participanții observă, discută și documentează prin fotografii, notițe, schițe, conversații sau interviuri scurte.

Întrebări utile:

- Ce ne spune acest loc despre comunitate?
- Ce s-a schimbat?
- Cine folosește acest spațiu și cum?
- Ce povești sau tensiuni sunt asociate acestui loc?

Accentul trebuie pus pe interpretare și reflecție, nu doar pe transmiterea de informații.

### 4. Reflectarea asupra experienței

După traseu, participanții organizează observațiile și discută concluziile. Rezultatele pot lua forme diferite: jurnal colectiv, album foto, hartă comentată, mini-documentar, podcast sau ghid alternativ al comunității.

### 5. Împărtășirea rezultatelor

Participanții pot prezenta experiența în școală, bibliotecă, muzeu sau comunitate și pot deveni ghizi pentru alți elevi sau membri ai comunității.

---

## Cum reflectă principiile UNESCO?

Activitatea promovează învățarea contextuală, participarea activă, dialogul între generații și valorizarea diversității culturale. Comunitatea devine spațiu educativ, iar participanții dezvoltă o înțelegere mai critică și mai nuanțată a locului în care trăiesc.

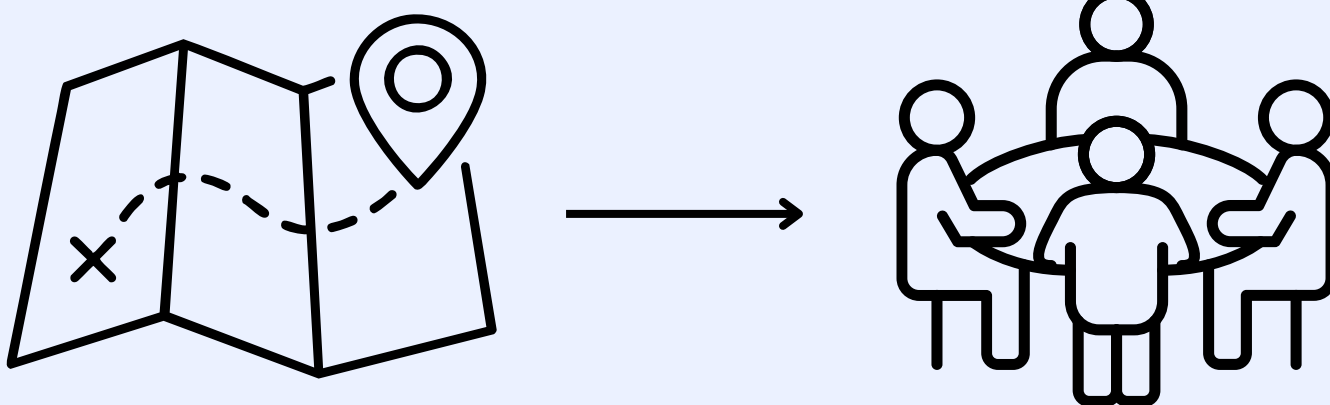
### Exemplu practic

Participanții organizează traseul „Memoria cartierului”, documentând clădiri istorice, foste fabrici, spații culturale și locuri importante pentru diferite generații. La final, realizează un ghid alternativ ilustrat cu fotografii și povești locale.

### Idei de evaluare și continuitate

**Evaluare:** jurnal reflexiv, discuții de grup, prezentare publică sau portofoliu foto.

**Continuitate:** dezvoltarea unei serii de trasee tematice, integrarea activității în proiecte școlare recurente sau colaborări cu muzee și instituții culturale locale.



## Activitatea 3. Memorie și patrimoniu viu intergenerațional

---

### Scop

Activitatea propune crearea unui spațiu de dialog între generații, în care tinerii și persoanele vârstnice documentează și împărtășesc experiențe, povești de viață, practici culturale, meșteșuguri și forme de patrimoniu viu specifice comunității.

Participanții lucrează împreună pentru a descoperi cum s-a schimbat comunitatea în timp, ce tradiții, practici și experiențe merită păstrate și ce pot învăța generațiile unele de la altele. Activitatea transformă memoria locală într-o resursă educativă și contribuie la dezvoltarea dialogului, empatiei și apartenenței comunitare.

Programul poate aborda teme precum copilăria în comunitate, profesii și meșteșuguri locale, gastronomie, sărbători, migrație, schimbări sociale sau conviețuire interculturală.

### Durăta recomandată

Flexibilă:

- format scurt: 2–4 întâlniri;
- mini-proiect: 1–2 luni;
- program extins: activitate desfășurată pe durata unui semestru.



Se recomandă întâlniri regulate pentru consolidarea relațiilor dintre participanți.

### Parteneri utili

Biblioteci, muzee locale, centre pentru seniori, ONG-uri comunitare, arhive locale, autorități locale, practicieni culturali și facilitatori educaționali.

Resurse minime necesare

**Minime:** spațiu de întâlnire, telefon mobil sau reportofon, materiale de notițe, fotografii sau obiecte personale aduse de participanți.

**Opțional:** echipamente audio-video, platforme digitale de arhivare, materiale pentru expoziții sau produse creative.

---

## Pași de implementare

### 1. Alegerea unei teme comune

Programul funcționează mai bine atunci când pornește de la o temă clară și apropiată de experiențele participanților.

Exemple:

- copilăria în comunitate;
- profesii și meșteșuguri locale;
- rețete și gastronomie;
- povești despre școală;
- schimbările comunității;
- migrație și transformări familiale;
- sărbători și ritualuri locale.

Tema poate fi stabilită împreună cu participanții.

### 2. Construirea unui spațiu de dialog și încredere

Primele întâlniri urmăresc cunoașterea reciprocă și crearea unui climat de respect și ascultare.

Pot fi utilizate conversații ghidate, fotografiile de familie, obiecte cu valoare personală, povești scurte sau exerciții de cunoaștere.

Accentul trebuie pus pe colaborare și schimb reciproc de experiență.

### 3. Documentarea experiențelor și patrimoniului viu

Participanții lucrează în perechi sau grupuri pentru a documenta povești, practici și cunoștințe locale prin conversații, interviuri, demonstrații practice, fotografii sau înregistrări audio-video.

Pot fi explorate povești de viață, tehnici tradiționale, rețete, expresii locale, cântece sau amintiri despre locuri și evenimente importante.

Accentul trebuie pus pe dialog și învățare reciprocă, nu doar pe colectarea de informații.

### 4. Realizarea unui produs comun

Pentru a valorifica experiența, participanții pot realiza împreună o broșură, un podcast, un album foto, o arhivă digitală, o colecție de povești sau un eveniment comunitar.

Valoarea principală a activității rămâne procesul de întâlnire și colaborare, nu complexitatea produsului final.

### 5. Reflecție și împărtășirea experienței

Participanții discută despre ce au descoperit, ce i-a surprins și ce au învățat unii de la alții. Rezultatele pot fi prezentate comunității sau integrate în activități educative viitoare.

---

## Cum reflectă principiile UNESCO?

Activitatea promovează patrimoniul viu, învățarea pe tot parcursul vieții, dialogul între generații și participarea comunitară. Prin întâlnirea dintre experiențe diferite, participanții dezvoltă respect pentru diversitate culturală și o relație mai activă cu memoria comunității.

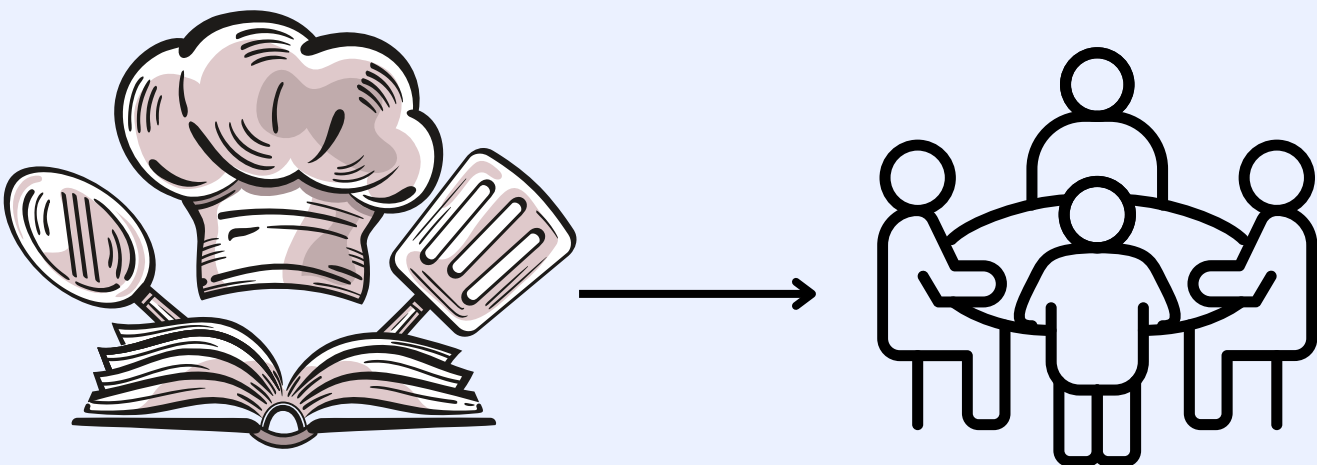
### Exemplu practic

Elevi și seniori documentează împreună tema „Poveștile bucătăriei locale”, discutând despre rețete, obiceiuri și amintiri asociate alimentației și sărbătorilor. Materialele sunt transformate într-un podcast și o broșură ilustrată realizată colaborativ.

### Idei de evaluare și continuitate

**Evaluare:** reflecții individuale, discuții de grup, feedback între participanți și observații privind implicarea.

**Continuitate:** organizarea periodică a întâlnirilor, extinderea către alte teme sau dezvoltarea unei arhive comunitare de memorie.



## Activitatea 4. Atelier de patrimoniu viu și meșteșuguri locale

---

### Scop

Activitatea propune explorarea și experimentarea directă a unor practici de patrimoniu viu existente în comunitate, precum meșteșuguri, gastronomie locală, muzică, dans, tradiții, tehnici agricole sau alte forme de cunoaștere transmise între generații.

Participanții intră în contact direct cu practicieni locali – meșteșugari, artiști populari, membri ai comunității sau persoane-resursă – pentru a înțelege nu doar cum se realizează o practică culturală, ci și ce rol are aceasta în viața comunității.

Activitatea urmărește transformarea patrimoniului dintr-un subiect abstract într-o experiență practică de învățare, dialog și participare. Accentul cade pe experimentare, reflecție și transmiterea cunoștințelor culturale.

### Durată recomandată

Flexibilă:

- atelier punctual: 2–4 ore;
- serie de ateliere: 1–2 luni;
- program extins: activitate periodică pe durata unui semestru.



Se recomandă organizarea în mai multe sesiuni atunci când este posibil.

### Parteneri utili

Meșteșugari locali, artiști populari, practicieni culturali, muzee etnografice sau locale, biblioteci, ONG-uri culturale, școli de arte și meserii, comunități etnice sau religioase și persoane-resursă din comunitate.

### Resurse minime necesare

**Minime:** spațiu de lucru, materiale simple specifice activității și acces la practicieni locali.

**Opțional:** echipamente foto-video, materiale pentru expoziții sau platforme digitale de documentare.

---

## Pași de implementare

### 1. Alegerea unei practici culturale relevante

Activitatea începe prin identificarea unei practici culturale existente în comunitate sau relevante pentru patrimoniul local.

Exemple:

- țesut, cusături sau broderie;
- ceramică sau sculptură în lemn;
- gastronomie locală;
- muzică și dans tradițional;
- povești și oralitate;
- plante medicinale și practici locale;
- tehnici tradiționale de construcție;
- ritualuri și obiceiuri comunitare.

Este recomandat ca tema să fie conectată la resursele și specificul local.

### 2. Întâlnirea cu practicienii și explorarea contextului cultural

Participanții discută cu persoane care practică sau cunosc aceste tradiții și află despre semnificația lor, transformările în timp și rolul lor în comunitate.

Întrebări utile:

- Cum s-a transmis această practică?
- Ce s-a schimbat în timp?
- Ce rol mai are astăzi?
- Ce merită păstrat și transmis mai departe?

### 3. Experimentarea practică

Participanții sunt implicați direct în activitate prin demonstrații, exerciții practice și documentare foto-video.

Accentul trebuie pus pe experiență și participare, nu pe realizarea unui produs perfect.

### 4. Reflecție și interpretare

După activitate, participanții discută despre ce au descoperit, ce i-a surprins și cum înțeleg acum patrimoniul viu și relevanța acestuia în contemporaneitate.

Această etapă este importantă pentru dezvoltarea unei relații mai active și mai reflexive cu patrimoniul cultural.

### 5. Valorificarea rezultatelor

Participanții pot organiza o mini-expoziție, un jurnal de atelier, o galerie foto, un scurt material video sau o demonstrație pentru alți membri ai comunității.

---

## Cum reflectă principiile UNESCO?

Activitatea promovează patrimoniul viu, transmiterea intergenerațională a cunoștințelor, diversitatea culturală și participarea comunitară. Prin contact direct cu practicienii locali, participanții înțeleg patrimoniul ca practică vie, aflată într-o continuă transformare.

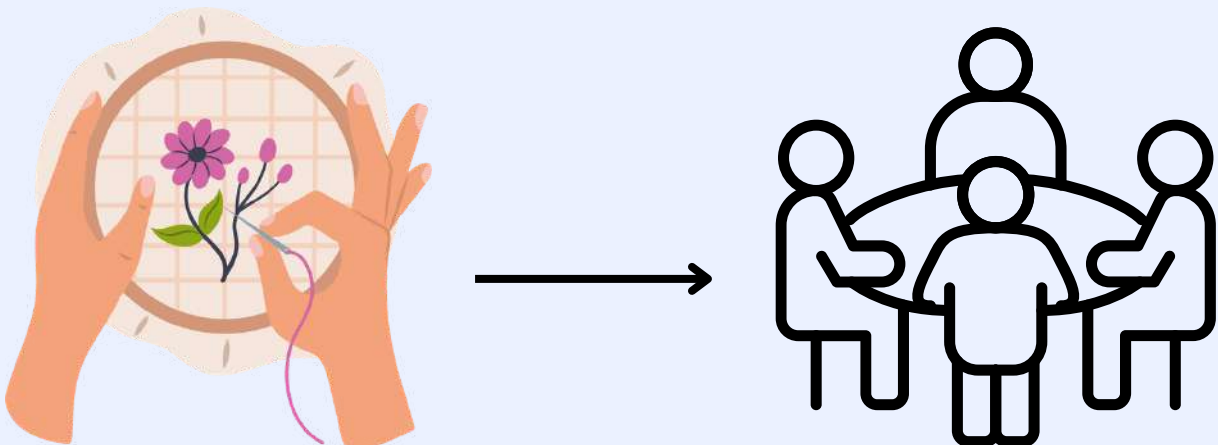
### Exemplu practic

Participanții lucrează timp de mai multe întâlniri cu un meșteșugar local care practică țesutul tradițional. Atelierul include demonstrații practice, discuții despre simbolurile textile și documentarea experienței prin fotografii și interviuri. Rezultatele sunt prezentate într-o expoziție realizată împreună.

### Idei de evaluare și continuitate

**Evaluare:** reflecții individuale, jurnal de atelier, feedback din partea participanților și practicienilor.

**Continuitate:** organizarea unor serii de ateliere tematice, includerea altor practici culturale locale sau dezvoltarea unei arhive comunitare de patrimoniu viu.



## Activitatea 5. Storytelling multimedia și podcast comunitar

---

### Scop

Activitatea propune explorarea comunității, patrimoniului și experiențelor locale prin realizarea unor produse multimedia create de participanți: podcasturi, mini-documentare, fotoreportaje, povești digitale, galerii multimedia sau materiale audio-video.

Participanții documentează povești, locuri, experiențe și perspective diferite din comunitate și le transformă în produse creative care pot fi împărtășite în școală, bibliotecă sau comunitate. Activitatea urmărește dezvoltarea creativității, a exprimării personale, a gândirii critice și a utilizării responsabile a tehnologiei.

Spre deosebire de activitățile de patrimoniu sau trasee educative, accentul cade aici pe **crearea unei narațiuni multimedia** și pe transformarea participanților din consumatori de conținut în creatori activi.

### Durată recomandată

Flexibilă:

- atelier introductiv: 2–4 ore;
- mini-proiect: 2–6 săptămâni;
- program extins: activitate desfășurată pe durata unui semestru.



Se recomandă organizarea în mai multe etape: documentare, producție și reflecție.

### Parteneri utili

Biblioteci, muzee locale, jurnaliști, podcasteri, fotografi, artiști vizuali, ONG-uri culturale și educaționale, profesori de limba română, istorie, arte sau media și creatori digitali locali.

### Resurse minime necesare

**Minime:** telefon mobil sau dispozitiv de înregistrare, aplicații gratuite de editare audio-video și spațiu pentru lucru și discuții.

**Opțional:** microfoane, laptopuri, software simplu de editare, platforme online de distribuție și materiale vizuale pentru prezentare.

Nu este necesar echipament profesional; accentul cade pe conținut și participare.

---

## Pași de implementare

### 1. Alegerea unei teme relevante

Participanții aleg împreună o temă apropiată de experiențele lor sau de comunitate.

Exemple:

- locuri importante din comunitate;
- patrimoniu uitat;
- povești de familie;
- identitatea cartierului sau satului;
- diversitate culturală;
- transformări sociale sau urbane;
- meșteșuguri și practici locale;
- experiențe de migrație sau apartenență.

Este utilă formularea unei întrebări orientative, de exemplu: Ce povești despre comunitatea noastră merită cunoscute?

### 2. Documentarea și colectarea materialelor

Participanții explorează tema prin observație, interviuri, fotografie, înregistrări audio-video și discuții cu membri ai comunității.

Întrebări utile:

- Ce povești sunt rareori auzite?
- Ce perspective lipsesc?
- Ce vrem să înțelegă publicul?
- Cum putem reprezenta comunitatea într-un mod respectuos și relevant?

Se recomandă discutarea consimțământului și utilizării etice a imaginilor și înregistrărilor.

### 3. Alegerea formatului creativ

Participanții decid ce tip de produs realizează: podcast, fotoreportaj, mini-documentar, galerie digitală, colaj multimedia, poveste vizuală sau jurnal multimedia.

Accentul trebuie pus pe sens și exprimare, nu pe complexitate tehnică.

---

## Pași de implementare

### 4. Realizarea și editarea produselor

Participanții selectează materiale, organizează povestea și construiesc produsul final individual sau în echipă.

Este utilă reflecția asupra mesajului transmis, reprezentării comunității și evitării stereotipurilor sau simplificărilor.

### 5. Prezentare și reflecție

Produsele pot fi prezentate în școală, bibliotecă, muzeu, online sau în cadrul unui eveniment comunitar.

Participanții discută apoi:

- Ce au descoperit?
- Ce i-a surprins?
- Cum s-a schimbat perspectiva lor asupra comunității?
- Ce ar face diferit data viitoare?



---

## Cum reflectă principiile UNESCO?

Activitatea promovează participarea culturală, co-crearea, diversitatea perspectivelor și utilizarea responsabilă a tehnologiei. Participanții devin creatori activi de conținut și interpreți ai propriei comunități.

### Exemplu practic

Participanții realizează seria multimedia „**Vocile comunității**”, documentând povești despre locuri importante, experiențe de viață și transformări locale. Materialele sunt transformate într-un podcast și o galerie digitală prezentată publicului.

### Idei de evaluare și continuitate

**Evaluare:** jurnal reflexiv, feedback între participanți, prezentarea produselor și discuții de grup.

**Continuitate:** dezvoltarea unui podcast sau arhive multimedia locale, organizarea periodică a atelierelor sau integrarea activității în proiecte interdisciplinare.



## Activitatea 6. Atelier de exprimare artistică și patrimoniu

---

### Scop

Activitatea propune explorarea patrimoniului cultural – material sau imaterial – prin mijloace de expresie artistică și creativă. Participanții descoperă locuri, povești, tradiții sau experiențe comunitare și le reinterpretează prin desen, fotografie, colaj, teatru, poezie, muzică, creație digitală sau alte forme artistice.

În locul unei abordări bazate exclusiv pe transmiterea de informații despre patrimoniu, activitatea încurajează relația personală și creativă cu acesta. Participanții sunt invitați nu doar să înțeleagă patrimoniul, ci și să îl interpreteze, să îl reimagineze și să îl transforme într-o formă proprie de expresie.

Scopul activității este dezvoltarea creativității, reflecției critice și participării culturale, precum și construirea unei relații mai active cu patrimoniul și identitatea locală.

### Durată recomandată

Flexibilă:

- atelier punctual: 2–4 ore;
- mini-proiect: 2–6 săptămâni;
- program extins: activitate periodică pe durata unui semestru.



Se recomandă desfășurarea în mai multe etape: explorare, creație și reflecție.

### Parteneri utili

Artiști vizuali, actori, muzicieni, meșteșugari, muzee și galerii, biblioteci, ONG-uri culturale, profesori de arte, limba română, istorie sau educație civică și practicieni ai patrimoniului cultural.

Resurse minime necesare

**Minime:** materiale creative de bază, spațiu de lucru și acces la resurse culturale sau materiale de documentare.

**Opțional:** materiale multimedia, echipamente audio-video, spații expoziționale sau platforme digitale de prezentare.

Nu este necesară experiență artistică anterioară; accentul cade pe participare și exprimare.

---

## Pași de implementare

### 1. Alegerea unei teme de patrimoniu

Activitatea începe prin alegerea unei teme relevante pentru comunitate sau participanți.

Exemple:

- un loc de memorie sau o clădire importantă;
- patrimoniu industrial sau patrimoniu uitat;
- tradiții și ritualuri locale;
- gastronomie și practici culturale;
- povești de familie;
- patrimoniu multicultural;
- relația dintre comunitate și natură.

Este utilă formularea unei întrebări orientative, de exemplu: Cum putem reinterpretă patrimoniul comunității noastre prin artă?

### 2. Explorarea și documentarea

Participanții descoperă tema prin vizite, conversații, fotografie, observație directă, documentare locală sau interviuri.

Întrebări utile:

- Ce ne spune acest patrimoniu despre comunitate?
- Ce emoții sau întrebări generează?
- Ce povești sunt mai puțin vizibile?
- Cum poate fi reinterpretat astăzi?

Accentul trebuie pus pe reflecție și relație personală cu patrimoniul.

### 3. Alegerea formei de exprimare artistică

Participanții decid modul în care doresc să exprime ceea ce au descoperit: desen, pictură, fotografie artistică, poezie, colaj, bandă desenată, teatru scurt, muzică, storytelling vizual sau creație digitală.

Nu există un format „corect”; diversitatea expresiei este încurajată.

---

## Pași de implementare

### 4. Procesul creativ

Participanții creează individual sau în grup și reflectează asupra simbolurilor, emoțiilor, identității și reprezentării patrimoniului.

Accentul trebuie pus pe procesul creativ și sensul produsului artistic, nu pe performanță sau perfecțiune tehnică.

### 5. Prezentare și dialog

Produsele realizate pot fi prezentate într-o expoziție, într-un spațiu cultural, în școală, bibliotecă sau online.

Participanții discută:

- Ce au dorit să exprime?
- Ce au descoperit despre patrimoniu?
- Cum s-a schimbat perspectiva lor?



---

## Cum reflectă principiile UNESCO?

Activitatea promovează participarea culturală, creativitatea, co-crearea și diversitatea expresiilor culturale. Patrimoniul este abordat ca sursă vie de inspirație și reflecție, conectată la experiențele participanților și la comunitate.

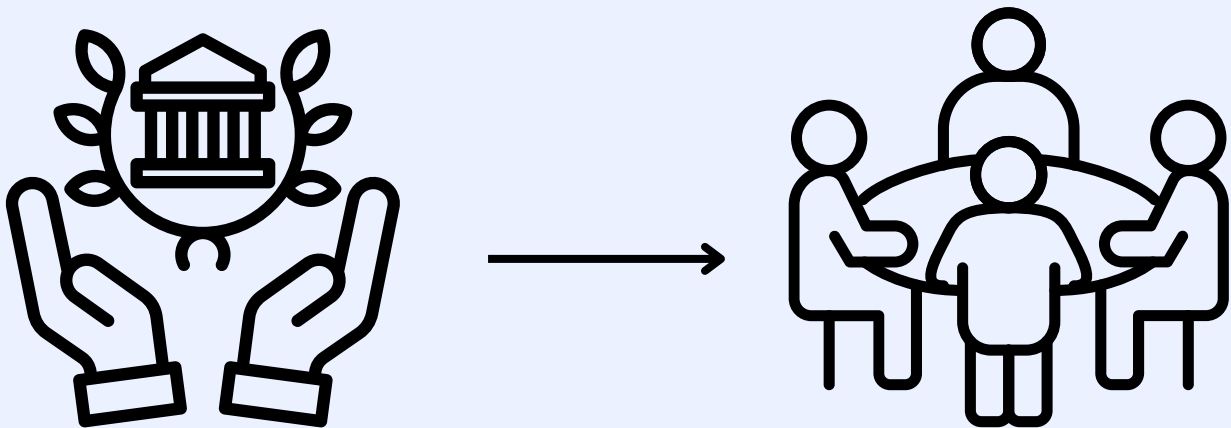
### Exemplu practic

Participanții aleg tema „Patrimoniul invizibil al comunității” și creează lucrări inspirate de povești locale, spații uitate sau experiențe familiale. Produsele – fotografie, colaj, poezie sau instalații – sunt prezentate într-o expoziție comunitară.

### Idei de evaluare și continuitate

**Evaluare:** reflecții individuale, prezentarea procesului creativ, feedback între participanți și discuții de grup.

**Continuitate:** organizarea unor ateliere tematice recurente, colaborări cu artiști și instituții culturale sau integrarea produselor într-o arhivă culturală locală.



## Activitatea 7. Teatru civic și dialog comunitar

---

### Scop

Activitatea propune utilizarea teatrului participativ pentru explorarea unor teme relevante pentru viața comunității și experiențele participanților, precum stereotipurile, discriminarea, bullyingul, excluderea socială, diversitatea culturală, migrația, conflictul sau relațiile dintre generații.

Participanții lucrează împreună pentru a transforma situații reale sau imaginate în scene scurte, jocuri de rol sau exerciții de improvizație, care sunt apoi discutate și reinterpretate colectiv.

Scopul activității nu este performanța artistică în sens clasic, ci dezvoltarea empatiei, gândirii critice, capacității de dialog și reflecției asupra modului în care oamenii conviețuiesc și gestionează diferențele sau tensiunile sociale.

### Durată recomandată

Flexibilă:



- atelier punctual: 2–4 ore;
- mini-proiect: 2–6 săptămâni;
- program extins: activitate periodică pe durata unui semestru.

Se recomandă organizarea în mai multe sesiuni atunci când sunt abordate teme sensibile sau complexe.

### Parteneri utili

Actori și facilitatori teatrali, organizații culturale și educaționale, biblioteci, centre culturale, profesori de limba română, educație civică, istorie sau arte, psihologi școlari și consilieri.

### Resurse minime necesare

**Minime:** spațiu care permite lucru în grup și mișcare, materiale simple pentru improvizație și notițe.

**Opțional:** obiecte simbolice, costume simple, materiale audio-video sau spații pentru prezentări publice.

Nu este necesară experiență teatrală anterioară.

---

## Pași de implementare

### 1. Alegerea unei teme relevante

Tema trebuie să fie apropiată de experiențele participanților și adaptată contextului comunitar.

Exemple:

- stereotipuri și prejudecăți;
- bullying și excluziune;
- discriminare;
- diversitate culturală;
- migrație și apartenență;
- conflict și dialog;
- polarizare și discurs ostil;
- relații între generații.

Este recomandat ca participanții să contribuie la alegerea temei.

### 2. Crearea unui spațiu sigur și de încredere

Înainte de activitatea propriu-zisă, grupul stabilește reguli simple de lucru: respect reciproc, dreptul de a nu participa la anumite exerciții, evitarea ridiculizării și ascultare activă.

Se recomandă exerciții introductive pentru construire de încredere și lucru în echipă.

### 3. Explorarea situațiilor și experiențelor

Participanții discută și transformă experiențe reale sau ipotetice în scenarii scurte, improvizații sau jocuri de rol.

Întrebări utile:

- Ce se întâmplă în această situație?
- Cine este afectat și cum?
- Ce emoții apar?
- Ce alternative există?
- Cum poate fi schimbată situația?

Accentul trebuie pus pe înțelegere și reflecție, nu pe performanță scenică.

---

## Pași de implementare

### 4. Construirea și reinterpretarea scenelor

Participanții dezvoltă scene scurte care pot fi discutate, reinterpretate sau modificate colectiv. Grupul poate propune alte perspective, reacții sau finaluri posibile.

Această etapă stimulează dialogul și gândirea critică.

### 5. Reflecție și împărtășirea experienței

La final, participanții discută ce au observat, ce emoții au apărut și ce au înțeles mai bine despre tema abordată.

Rezultatele pot fi prezentate într-un cadru educativ sau comunitar, fără presiunea unui spectacol formal.



---

## Cum reflectă principiile UNESCO?

Activitatea promovează incluziunea, participarea activă, dialogul intercultural și reflecția critică asupra relațiilor sociale. Prin explorarea unor perspective diferite, participanții dezvoltă empatie, respect și capacitatea de a gestiona constructiv diferențele și conflictele.

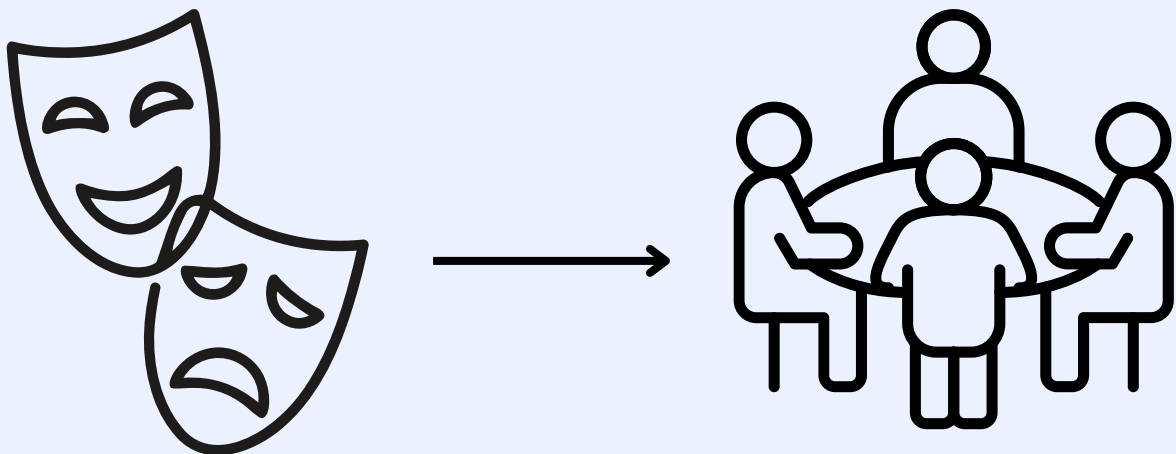
### Exemplu practic

Participanții dezvoltă un atelier de teatru-forum despre stereotipuri și excludere în mediul școlar. Pornind de la situații inspirate din experiențe reale, grupul creează scene scurte care sunt discutate și reinterpretate colectiv pentru a explora soluții și alternative.

### Idei de evaluare și continuitate

**Evaluare:** reflecții individuale, discuții de grup, feedback privind experiența de învățare și jurnal de atelier.

**Continuitate:** dezvoltarea unor ateliere tematice recurente, integrarea teatrului participativ în activități educative sau colaborări cu facilitatori culturali și instituții artistice.



## Activitatea 8. Educație media și narațiuni creative

---

### Scop

Activitatea propune dezvoltarea gândirii critice prin analiza imaginilor, mesajelor și reprezentărilor culturale din media și spațiul digital și prin crearea unor răspunsuri creative la stereotipuri, prejudecăți sau forme de dezinformare.

Participanții analizează cum sunt reprezentate comunități, identități sau teme culturale în media, discută despre impactul mesajelor și creează propriile materiale – afișe, colaje, videoclipuri, podcasturi, campanii vizuale sau storytelling digital – care propun perspective alternative și mai incluzive.

Scopul activității este dezvoltarea unei relații mai reflexive și responsabile cu mediul media și digital, precum și stimularea exprimării creative ca formă de participare culturală și civică.

### Durată recomandată

Flexibilă:



- atelier punctual: 2–4 ore;
- mini-proiect: 2–6 săptămâni;
- program extins: activitate periodică pe durata unui semestru.

Se recomandă organizarea în etape: analiză, reflecție și creație.

### Parteneri utili

Biblioteci, jurnaliști, specialiști media, artiști vizuali, ONG-uri educaționale și culturale, profesori de limba română, educație civică, istorie sau arte și creatori multimedia.

Resurse minime necesare

**Minime:** acces la exemple media (imagini, postări, videoclipuri, reclame sau articole), telefon mobil sau materiale creative simple și spațiu pentru lucru și discuții.

**Opțional:** laptopuri, software simplu de editare, echipamente audio-video și platforme digitale de publicare.

Nu sunt necesare competențe tehnice avansate; accentul cade pe reflecție și exprimare.

---

## Pași de implementare

### 1. Alegerea unei teme relevante

Activitatea pornește de la teme apropiate de experiențele participanților sau relevante pentru comunitate.

Exemple:

- stereotipuri culturale;
- reprezentarea minorităților;
- bullying și discurs ostil online;
- dezinformare și manipulare vizuală;
- imaginea comunității în media;
- migrație și diversitate culturală;
- patrimoniu și identitate locală.

Este utilă formularea unei întrebări orientative, de exemplu: Cum influențează media felul în care înțelegem oamenii și comunitățile?

### 2. Analiza critică a materialelor media

Participanții analizează imagini, videoclipuri, reclame, articole sau postări online și discută despre modul în care sunt construite mesajele.

Întrebări utile:

- Cine produce mesajul și cu ce scop?
- Cine este reprezentat și cum?
- Ce stereotipuri sau prejudecăți apar?
- Ce perspective lipsesc?
- Cum ar putea fi prezentată tema diferit?

Accentul trebuie pus pe dialog și reflecție, nu pe identificarea unor răspunsuri „corecte”.

### 3. Discuție și reflecție

Participanții discută efectele mesajelor analizate și impactul lor asupra percepțiilor și relațiilor sociale.

Se recomandă explorarea modului în care imaginile și discursurile pot contribui atât la excluziune și stereotipuri, cât și la dialog și înțelegere.

---

## Pași de implementare

### 4. Crearea unor contra-narațiuni creative

Participanții dezvoltă propriile materiale culturale și media care propun perspective alternative sau mai nuanțate.

Exemple:

- afișe sau campanii vizuale;
- fotografie sau colaj;
- video scurt;
- podcast;
- storytelling digital;
- mini-campanii de conștientizare.

Accentul trebuie pus pe exprimare și responsabilitate în comunicare.

### 5. Prezentare și dialog

Produsele pot fi prezentate în școală, bibliotecă, spații culturale sau online și pot genera discuții despre reprezentare, diversitate și responsabilitate media.

Participanții reflectează apoi:

- Ce au învățat?
- Ce i-a surprins?
- Cum și-au schimbat perspectiva?
- Ce mesaj au dorit să transmită?

---

## Cum reflectă principiile UNESCO?

Activitatea promovează gândirea critică, participarea culturală, diversitatea perspectivelor și utilizarea responsabilă a tehnologiei. Participanții dezvoltă capacitatea de a analiza critic media și de a contribui activ la spațiul cultural și civic prin creație proprie.

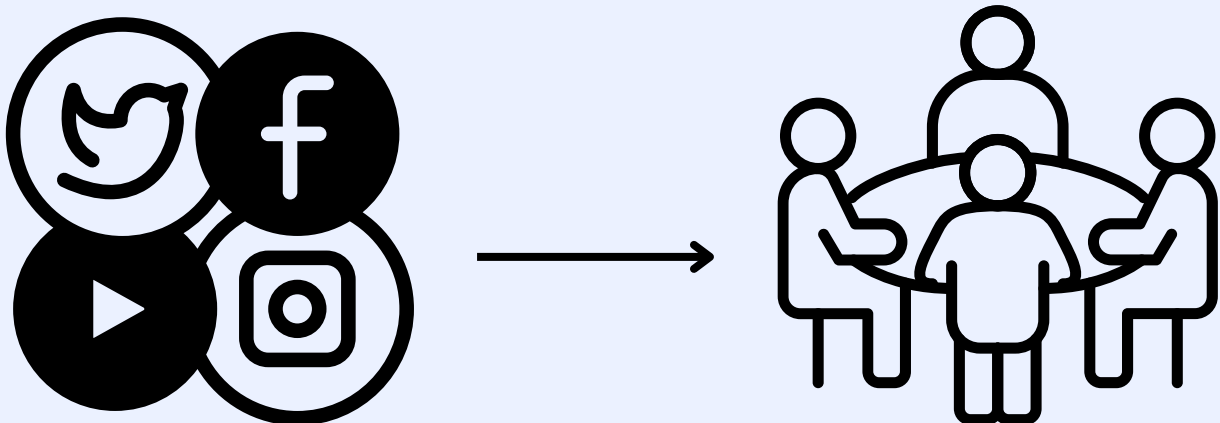
### Exemplu practic

Participanții analizează modul în care comunitatea lor este reprezentată în social media și presa locală și realizează o serie de afișe și materiale multimedia care propun perspective alternative asupra identității locale și diversității culturale.

### Idei de evaluare și continuitate

**Evaluare:** reflecții individuale, discuții de grup, feedback între participanți și prezentarea produselor creative.

**Continuitate:** dezvoltarea unor campanii tematice, organizarea periodică a atelierelor sau integrarea activității în proiecte de educație media și culturală.



## Activitatea 9. Povești din comunitate: istorie orală identității și experiențe de viață

---

### Scop

Activitatea propune explorarea comunității prin documentarea și împărtășirea unor povești de viață care reflectă experiențe, identități și perspective diferite. Participanții realizează interviuri, conversații sau exerciții de storytelling pentru a înțelege mai bine diversitatea experiențelor umane și modul în care acestea contribuie la viața comunității.

Spre deosebire de activitățile dedicate patrimoniului sau producției multimedia, accentul cade aici pe **ascultare activă, empatie și înțelegerea experiențelor personale**. Activitatea urmărește dezvoltarea dialogului, reducerea stereotipurilor și consolidarea sentimentului de apartenență comunitară.

Temele pot include experiențe de migrație, schimbări sociale, profesii, tradiții familiale, apartenență culturală, discriminare, relații între generații sau sensul ideii de „acasă”.

### Durată recomandată

Flexibilă:

- atelier punctual: 2–4 ore;
- mini-proiect: 2–6 săptămâni;
- program extins: activitate desfășurată pe durata unui semestru.



Se recomandă organizarea în mai multe etape pentru documentare, reflecție și prezentare.

### Parteneri utili

Biblioteci, muzee locale, organizații comunitare, ONG-uri culturale și educaționale, jurnaliști, specialiști în storytelling, profesori de limba română, istorie sau educație civică și persoane-resursă din comunitate.

### Resurse minime necesare

**Minime:** spațiu pentru conversații și lucru în grup, telefon mobil sau reportofon și materiale pentru notițe.

**Opțional:** echipamente audio-video, platforme digitale sau materiale pentru expoziții și publicații.

Nu este necesar echipament profesional; accentul cade pe dialog și procesul de documentare.

---

## Pași de implementare

### 1. Alegerea unei teme și stabilirea cadrului de lucru

Participanții aleg împreună o temă relevantă și stabilesc reguli de respect și confidențialitate.

Exemple:

- povești despre familie și apartenență;
- experiențe de migrație sau schimbare;
- profesii și experiențe de muncă;
- relația cu tradițiile și comunitatea;
- ce înseamnă „acasă”;
- experiențe de discriminare sau incluziune.

Este important ca participanții să știe că pot decide ce doresc sau nu să împărtășească.

### 2. Documentarea poveștilor și experiențelor

Participanții realizează interviuri, conversații ghidate sau exerciții de storytelling și pot utiliza fotografii, obiecte personale sau jurnal reflexiv pentru a susține dialogul.

Întrebări utile:

- Ce experiențe ne definesc?
- Ce povești sunt rareori auzite?
- Ce ne apropie și ce ne diferențiază?
- Cum influențează comunitatea experiențele personale?

Accentul trebuie pus pe ascultare activă și înțelegere, nu pe evaluare sau dezbateri.

### 3. Alegerea modului de valorificare

Participanții decid împreună cum doresc să împărtășească experiențele colectate.

Exemple:

- colecție de povești scrise;
- podcast sau interviuri audio;
- expoziție foto-narativă;
- jurnal colectiv;
- storytelling digital;
- lectură performativă.

Participanții trebuie să păstreze controlul asupra modului în care poveștile sunt utilizate și prezentate.

---

## Pași de implementare

### 4. Reflecție și dialog

Participanții discută despre experiențele descoperite și reflectează asupra modului în care acestea au influențat percepțiile despre comunitate și despre ceilalți.

Întrebări utile:

- Ce perspective ne-au surprins?
- Ce stereotipuri au fost puse sub semnul întrebării?
- Ce am înțeles mai bine despre comunitate?



### 5. Împărtășirea rezultatelor

Produsele finale pot fi prezentate în școală, bibliotecă, muzeu, comunitate sau online, cu respectarea acordului participanților privind utilizarea poveștilor și materialelor personale.



---

## Cum reflectă principiile UNESCO?

Activitatea promovează incluziunea, dialogul intercultural, diversitatea experiențelor și învățarea prin empatie și ascultare activă. Prin contact direct cu povești de viață diferite, participanții dezvoltă o înțelegere mai nuanțată a comunității și a pluralității identităților.

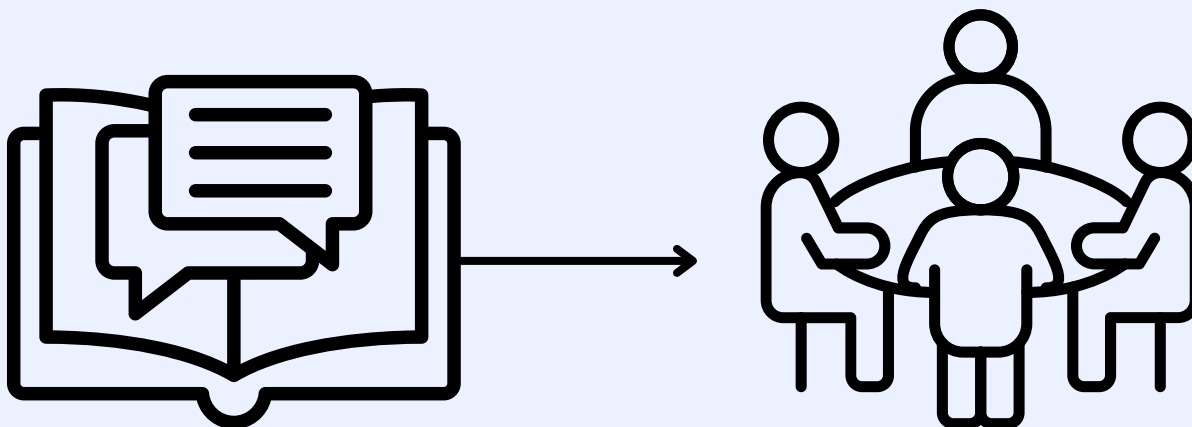
### Exemplu practic

Participanții realizează proiectul „**Povești despre acasă**”, documentând experiențe legate de familie, migrație, profesii și apartenență culturală. Materialele sunt transformate într-o colecție narativă și un podcast prezentat comunității.

### Idei de evaluare și continuitate

**Evaluare:** reflecții individuale, discuții de grup, feedback privind experiența de documentare și jurnal de proces.

**Continuitate:** dezvoltarea unei arhive comunitare de povești, organizarea unor ediții tematice sau integrarea activității în proiecte educative și culturale recurente.



## Activitatea 10. Atelier de creare de jocuri pe teme culturale

---

### Scop

Activitatea propune explorarea patrimoniului cultural, memoriei locale, diversității culturale sau a unor teme relevante pentru comunitate prin crearea de jocuri și experiențe ludice realizate chiar de participanți.

Participanții lucrează individual sau în echipă pentru a transforma teme culturale în jocuri de societate, quiz-uri, trasee cu misiuni, escape room-uri culturale, jocuri narative sau experiențe digitale simple. Activitatea urmărește dezvoltarea creativității, colaborării, rezolvării de probleme și înțelegerii active a patrimoniului și culturii.

În loc ca patrimoniul să fie prezentat exclusiv prin informații sau lecții, participanții îl explorează într-un mod participativ și interactiv, devenind creatori de conținut cultural.

### Durată recomandată

Flexibilă:



- atelier punctual: 2–4 ore;
- mini-proiect: 2–6 săptămâni;
- program extins: activitate desfășurată pe durata unui semestru.

Se recomandă organizarea în etape: explorare, design, testare și reflecție.

### Parteneri utili

Biblioteci, muzee, organizații culturale, profesori de istorie, arte, educație civică sau tehnologie, designeri de jocuri, dezvoltatori digitali, artiști și practicieni culturali.

Resurse minime necesare

**Minime:** hârtie, materiale creative simple, acces la informații despre comunitate sau patrimoniu și spațiu pentru lucru în echipă.

**Opțional:** laptopuri, aplicații gratuite pentru jocuri interactive, materiale de prototipare, imprimare sau platforme digitale.

Nu sunt necesare competențe tehnice avansate; accentul cade pe idee și participare.

---

## Pași de implementare

### 1. Alegerea unei teme culturale

Participanții aleg o temă relevantă pentru comunitate sau patrimoniul local.

Exemple:


- patrimoniul local și monumentele comunității;
  - povești și legende locale;
  - diversitate culturală;
  - gastronomie și tradiții;
  - personaje istorice locale;
  - schimbările comunității în timp;
  - patrimoniu natural și cultural;
  - memorie și identitate locală.
- 

Este utilă formularea unei întrebări orientative, de exemplu: Cum putem transforma patrimoniul într-o experiență interactivă și atractivă?

### 2. Explorarea și documentarea temei

Participanții cercetează informații relevante prin vizite, conversații, fotografii, povești locale, documentare sau resurse culturale.

Întrebări utile:

- Ce este important sau interesant în această temă?
  - Ce povești merită descoperite?
  - Ce provocări sau mistere putem transforma în joc?
  - Cum poate jocul încuraja învățarea și colaborarea?
- 

### 3. Alegerea formatului de joc

Participanții decid tipul de joc pe care îl creează.

Exemple:

- joc de societate;
- quiz interactiv;
- joc narativ;
- traseu cu misiuni;
- escape room cultural;
- joc de rol;
- experiență digitală simplificată.

Accentul trebuie pus pe accesibilitate, colaborare și învățare.

---

## Pași de implementare

### 4. Crearea și testarea jocului

Participanții dezvoltă regulile, materialele și scenariul jocului și îl testează împreună sau cu alți participanți.

Se recomandă reflecția asupra:

- clarității regulilor;
- relevanței culturale;
- experienței participanților;
- modului în care jocul stimulează explorarea și învățarea.



### 5. Prezentare și reflecție

Jocurile pot fi prezentate și testate în școală, bibliotecă, muzeu sau în cadrul unui eveniment comunitar.

Participanții discută apoi:

- Ce au învățat?
- Ce a funcționat bine?
- Ce ar schimba?
- Cum poate jocul fi utilizat și de alți participanți?



---

## Cum reflectă principiile UNESCO?

Activitatea promovează creativitatea, participarea culturală, co-crearea și învățarea contextuală. Prin transformarea patrimoniului și culturii în experiențe interactive, participanții dezvoltă o relație mai activă și mai relevantă cu comunitatea și patrimoniul local.

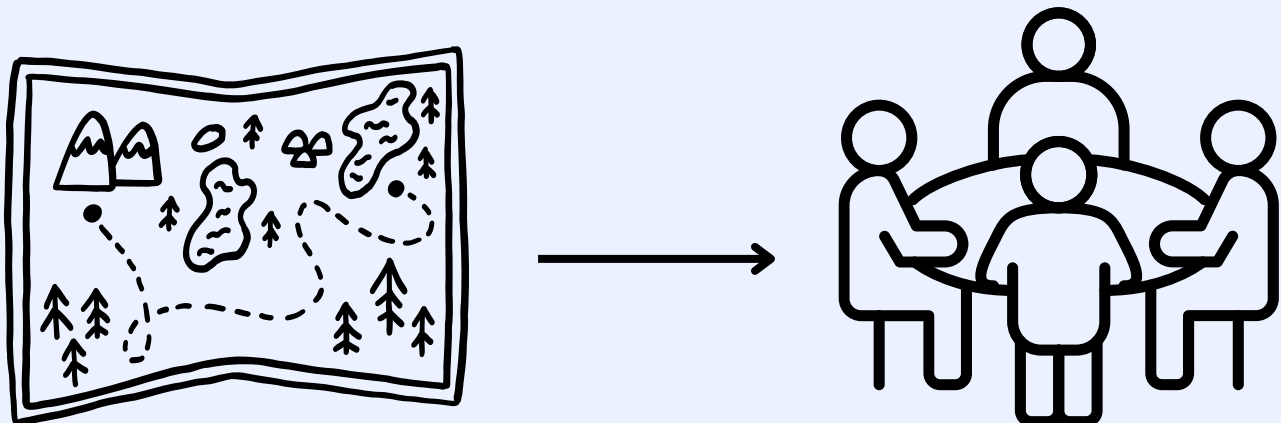
### Exemplu practic

Participanții creează jocul „**Misterele orașului nostru**”, un traseu cu indicii și provocări inspirate de patrimoniul local, povești istorice și locuri importante ale comunității. Jocul este testat împreună cu alți elevi și prezentat în cadrul unei zile culturale locale.

Idei de evaluare și continuitate

**Evaluare:** reflecții individuale, testarea jocurilor, feedback între participanți și observații privind colaborarea.

**Continuitate:** dezvoltarea unei colecții de jocuri tematice, integrarea activității în proiecte interdisciplinare sau colaborări cu muzee și instituții culturale.





**unesco**

Comisia Națională  
a României pentru UNESCO

---

# COMISIA NAȚIONALĂ A ROMÂNIEI PENTRU UNESCO

---

Educație prin și pentru cultură și arte · 2026