

Exploratorii de Meserii

Ghid de activități pentru
elevii din ciclul gimnazial

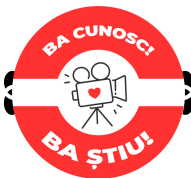


Proiect derulat de


Asociația EDUROD

Proiect finanțat de

BearingPoint®



Start-up-ul Elevilor

Într-o dimineață, în curtea Școlii „Inovație și Solidaritate”, elevii din gimnaziu erau nerăbdători. Doamna directoare urma să anunțe o provocare specială pentru întreaga școală. În scurt timp, vocea ei fermă, dar caldă, s-a auzit prin difuzoare:

— Dragi elevi, anul acesta vrem să facem mai mult decât să învățăm. Vrem să fim o forță a schimbării! Școala noastră va susține trei mari cauze, dar pentru asta avem nevoie de creativitatea și inițiativa voastră!

- ◆ Sprijin pentru copiii din familii vulnerabile – Vrem să le oferim ghiozdane echipate cu rechizite, astfel încât să aibă șanse egale la educație.

- ◆ Ecologizarea orașului – Vom planta copaci și vom crea un program de reciclare în cartierul nostru.

- ◆ Acces la tehnologie – Ne propunem să donăm laptopuri și tablete unor elevi care nu au acces la tehnologie pentru a putea învăța mai ușor.

— Voi sunteți cheia acestui proiect! Vă invităm să găsim împreună soluții creative pentru a ajuta aceste cauze. Ce echipă va reuși să creeze cel mai eficient proiect?

Clopoțelul a sunat, iar pe coridor, Alexia și Vlad, doi dintre cei mai activi elevi ai școlii, discutau aprins.

— Cum să alegem doar o cauză? Toate sunt importante... – a spus Alexia, încruntându-se.

— Exact. Dar să găsim o soluție pentru toate... asta e o adevărată provocare. – a adăugat Vlad.



Start-up-ul Elevilor

În acel moment, Eric a trecut pe lângă ei, auzindu-le conversația.

— Hei, de ce păreți așa de preocupați?

— Ne gândim la anunțul directoarei. Cum putem strânge bani pentru toate cele trei cauze? – i-a explicat Vlad.

Eric s-a gândit puțin și a zis:

— Trebuie să ne organizăm! Haideți să chemăm și alți colegi și să gândim un plan!

În pauză, Alexia și Vlad au creat un afiș digital, pe care l-au trimis pe grupurile școlii, cu mesajul:

 „GIMNAZIU, E TIMPUL SĂ ACȚIONĂM! HAI SĂ GĂSIM SOLUȚIA IDEALĂ PENTRU A FACE O SCHIMBARE!”

Miercuri, la ora 14:30, în sala 305, a avut loc prima întâlnire. La masa rotundă s-au adunat:

- ✓ Alexia – liderul echipei, pasionată de comunicare și promovare;
- ✓ Vlad – organizatorul și strategul;
- ✓ Eric – expertul în tehnologie și soluții digitale;
- ✓ Sara – creatoarea de conținut și designer grafic;
- ✓ Matei – pasionat de antreprenariat și cifre, calculând fiecare strategie financiară.



Start-up-ul Elevilor

Încă de la început, toți erau plini de idei:

- Am putea vinde tricouri personalizate! – a propus Sara.
- Sau să organizăm un eveniment sportiv unde fiecare participant plătește o taxă mică! – a adăugat Vlad.
- Putem crea un site unde lumea să doneze bani direct! – a sugerat Eric.

Dar niciuna dintre soluții nu părea să fie suficient de accesibilă, rapidă și eficientă.

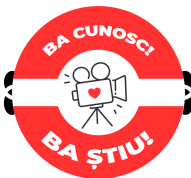
Până când, ochii lor s-au îndreptat către Sara, care, în timp ce discutau, lucra la o serie de stickere grafice pentru rețelele sociale.

- Sara, ce faci acolo? – a întrebat Alexia.
- Mă gândeam la niște stickere pe care le putem vinde pentru susținerea cauzelor.

Un moment de tăcere s-a așternut. Apoi, Vlad a sărit în picioare:

- Gata! Asta e soluția noastră! Vom crea și vinde stickere digitale și fizice pentru fiecare cauză!
- Da! – a spus Eric. – Putem face stickere digitale pe care oamenii să le cumpere online și să le folosească în conversațiile lor, iar pe cele fizice să le lipim pe caiete, laptopuri și telefoane!
- Și putem avea un sticker diferit pentru fiecare cauză, astfel încât oamenii să aleagă ce vor să susțină! – a adăugat Sara.
- Eu mă ocup de costuri și prețuri! – a spus Matei, deschizând rapid un Excel.

Planul lor prindea viață!



Brățările Binelui - Povestea Echipei din Școala „Comunitatea Sprijinului”

-  Sara a creat modelele de stickere.
-  Eric a construit rapid un mic magazin online, unde oamenii puteau cumpăra stickerele digitale.
-  Alexia și Vlad au promovat ideea pe rețelele sociale și în școală.
-  Matei a calculat costurile și a stabilit un sistem simplu de plată.

În doar două săptămâni, primul lot de stickere fizice s-a vândut în școală și în comunitate. În același timp, mulți oameni au cumpărat stickere digitale, iar ideea a început să se răspândească online.

Curând, echipa a strâns suficienți bani pentru toate cele trei cauze. Au cumpărat ghiozdane și rechizite pentru copiii din familii vulnerabile, au organizat acțiuni de ecologizare și au donat tablete unor elevi care aveau nevoie de ele.

Trei luni mai târziu, directoarea școlii i-a chemat în fața întregii școli:

— Acești elevi au demonstrat că ideile bune, munca în echipă și tehnologia pot face o schimbare reală!

Întreaga echipă a fost aplaudată, iar ei și-au dat seama de un lucru important:

☀️ Nu trebuie să fii adult pentru a schimba lumea. Trebuie doar să ai o idee bună, curaj și o echipă unită! ☀️





Fă cunoștință cu personajele noastre



● **Alexia** (13 ani) – Vocea echipei (Marketing & Promovare)

📢 Abilități: Comunicare, persuasiune, carismă, storytelling.

📖 Cum își dezvoltă abilitățile:

- Creează postări pe rețele sociale și analizează ce atrage atenția oamenilor;
- Participă la dezbateri și la clubul de teatru pentru a învăța să vorbească în fața unui public;
- Citește despre branding și cum marile companii își promovează produsele.

🎵 Cum ajută echipa:

Alexia este responsabilă de promovarea proiectului. Ea creează postările pentru Instagram și TikTok, scrie textele publicitare și discută cu oamenii pentru a-i convinge să susțină inițiativa.



● **Vlad** (12 ani) – Strategul echipei (Coordonare & Planificare)

📊 Abilități: Organizare, luare de decizii, gândire strategică.

📖 Cum își dezvoltă abilitățile:

- Face liste și planifică evenimente pentru școală și familie;
- Se implică în proiecte unde trebuie să coordoneze activități și să împartă sarcinile;
- Studiază metode eficiente de gestionare a timpului și de organizare a unei echipe.

📝 Cum ajută echipa:

Vlad se asigură că totul merge conform planului. Creează un program clar pentru fiecare membru al echipei, stabilește termene limită și se ocupă de organizarea logistică a vânzării stickerelor.



Fă cunoștință cu personajele noastre



● **Eric** (14 ani) – Expertul digital (Tehnologie & Inovație)

💻 Abilități: Programare, design web, gândire logică.

📖 Cum își dezvoltă abilitățile:

- Își petrece timpul explorând platforme de creare de site-uri și aplicații;
- Învăță bazele codării și dezvoltării web din cursuri online și tutoriale;
- Îi ajută pe colegii săi să înțeleagă cum funcționează tehnologia în lumea reală.

🌐 Cum ajută echipa:

Eric construiește magazinul online unde se vând stickerule și optimizează site-ul pentru a atrage mai mulți cumpărători. Se ocupă și de plățile online, asigurându-se că procesul este simplu și eficient.



● **Sara** (12 ani) – Designerul creativ (Grafică & Estetică)

🎨 Abilități: Ilustrație, design, creativitate.

📖 Cum își dezvoltă abilitățile:

- Își exersează desenul digital pe tabletă și creează conținut vizual pentru școală și prieteni;
- Studiază cum funcționează designul vizual în reclame și branding;
- Urmărește tutoriale despre cum să creeze animații și efecte vizuale.

🎨 Cum ajută echipa:

Sara creează designurile stickerelor. Ea le dă culoare și un stil atractiv, astfel încât să fie dorite de cât mai mulți cumpărători. De asemenea, realizează afișe și bannere digitale pentru promovare.



Fă cunoștință cu personajele noastre

● **Matei** (11 ani) – Omul cifrelor (Finanțe & Strategie de vânzare)

✓ Abilități: Matematică aplicată, gestionarea banilor, analiză de date.



📖 Cum își dezvoltă abilitățile:

- Analizează prețurile și strategiile de vânzare ale diferitelor produse;
- Urmărește cum funcționează economia în viața reală și citește despre antreprenoriat;
- Își gestionează banii de buzunar eficient și face planuri financiare pentru obiectivele sale.

💰 Cum ajută echipa:

Matei calculează costurile de producție, stabilește prețurile și gestionează încasările. Se asigură că proiectul este sustenabil și că echipa nu cheltuiește mai mult decât câștigă.



Întrebări pentru discuție și reflecție

1. Despre colaborare și importanța muncii în echipă

- ◆ Cum crezi că ar fi fost diferit rezultatul dacă fiecare elev ar fi încercat să rezolve problema singur, fără o echipă?
- ◆ Ce roluri au avut membrii echipei și cum s-au completat reciproc?
- ◆ Dacă ai fi fost parte din această echipă, ce rol crezi că ți s-ar fi potrivit cel mai bine și de ce?

2. Despre creativitate și găsirea soluțiilor

- ◆ De ce crezi că stickerele au fost o idee mai potrivită decât celelalte propuneri (tricouri, eveniment sportiv, site de donații)?
- ◆ Ce alte idei ar fi putut avea echipa pentru a strânge bani într-un mod eficient și inovator?
- ◆ Ai avut vreodată o idee creativă care să rezolve o problemă? Cum ai pus-o în aplicare?

3. Despre provocări și cum să le depășești

- ◆ Ce dificultăți au întâmpinat copiii în poveste și cum le-au depășit?
- ◆ Dacă te-ai fi confruntat cu refuzuri sau lipsă de interes din partea colegilor, ce ai fi făcut ca să-i convingi să participe?
- ◆ Cum ai reacționa dacă ideea ta nu ar fi fost acceptată de echipă? Ce ai face pentru a contribui în continuare?



Întrebări pentru discuție și reflecție

4. Despre impactul asupra comunității

- ◆ Care dintre cele trei cauze sprijinite ți s-a părut cea mai importantă și de ce?
- ◆ Cum crezi că s-au simțit copiii care au primit ghiozdane, cei care au primit tablete sau oamenii care au văzut orașul mai curat?
- ◆ Crezi că idei similare pot schimba realitatea din școala ta sau din orașul tău? Dacă da, cum ai începe un astfel de proiect?

5. Despre antreprenoriat și organizare

- ◆ Ce lecții de antreprenoriat ai învățat din poveste?
- ◆ Cum au reușit elevii să stabilească un preț corect pentru stickere? Crezi că a fost o decizie ușoară?
- ◆ Dacă ai începe o afacere sau un proiect caritabil, care ar fi primii trei pași pe care i-ai face?

6. Despre utilizarea tehnologiei în mod inteligent

- ◆ Cum a ajutat tehnologia (magazinul online, rețelele sociale) la succesul acestui proiect?
- ◆ Crezi că este important să învățăm să folosim tehnologia pentru a ajuta comunitatea? Cum ai putea face acest lucru?
- ◆ Care sunt avantajele și dezavantajele promovării unui proiect în mediul online?



Întrebări pentru discuție și reflecție

7. Reflecție personală

- ◆ Ce te-a inspirat cel mai mult la această poveste?
- ◆ Dacă ai putea implementa un proiect asemănător în școala ta, ce ai face diferit?
- ◆ Ce ai învățat despre tine din această poveste? Ți-ar plăcea să lucrezi într-o echipă care schimbă lumea?

Ce alte întrebări am mai putea pune?





Să înțelegem!

Ce este o companie?

O companie este un grup de oameni care lucrează împreună pentru a face un lucru important: să ofere produse sau servicii altor oameni.

Cum funcționează o companie?

Gândește-te la o **brutărie**. Brutarii fac **pâine, prăjituri și alte bunătăți**. Ei le vând oamenilor care au nevoie de hrană gustoasă. Asta este o companie: cineva face ceva util și alți oameni plătesc pentru acel lucru.

Gândește-te la un **magazin de haine**. Designerii și croitorii creează **haine** frumoase, pe care apoi le vând oamenilor care au nevoie de ele pentru a se îmbrăca.

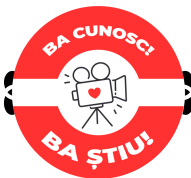
Gândește-te la o **fermă**. Fermierii cresc **legume, fructe sau animale**, iar apoi vând produsele lor pentru ca oamenii să aibă hrană proaspătă.

Gândește-te la o **librărie**. Autorii scriu **cărți** interesante, iar librăriile le vând celor care adoră să citească.

Ce înseamnă să oferi servicii?

Unele companii nu vând lucruri, ci ajută oamenii prin ceea ce fac. De exemplu:

- Un salon de frizerie oferă servicii de tundere și aranjare a părului pentru clienți.
- Un taxi ajută oamenii să ajungă unde au nevoie.
- O firmă de curățenie ajută la menținerea caselor și birourilor curate.



Focus pe diferite meserii

Meserii de zi cu zi

- **Cofetar** – prepară dulciuri și prăjituri tradiționale.
- **Profesor** – predă lecții și educă elevii în diverse materii, contribuind la dezvoltarea cunoștințelor și abilităților acestora.
- **Medic** – diagnostichează și tratează pacienții, prevenind și combatând diferite boli.
- **Șofer** – conduce autovehicule pentru transportul persoanelor sau mărfurilor, respectând regulile de circulație.
- **Farmacist** – prepară și eliberează medicamente, oferind consiliere pacienților despre tratamente.
- **Bucătar** – gătește preparate culinare în restaurante, cantine sau hoteluri, respectând rețete și tehnici specifice.
- **Curier - Livrator** – transportă și livrează colete, documente sau produse la domiciliul clienților.
- **Muncitor în construcții** – execută lucrări de zidărie, betonare și finisaje pentru clădiri și infrastructură.
- **Politișt** – menține ordinea publică, aplică legea și protejează cetățenii împotriva infracțiunilor.
- **Casier** – operează case de marcat și încasează plăți în magazine, restaurante sau bănci.
- **Frizer-Coafor stilist** – tunde, aranjează și vopsește părul, oferind servicii de înfrumusețare.
- **Electrician** – instalează, repară și întreține instalații electrice în clădiri și spații industriale.
- **Mecanic** – repară și întreține vehicule sau utilaje, asigurând buna lor funcționare.
- **Machior (engleză make-up artist)** - folosește produse cosmetice și tehnici avansate pentru machiaj profesional, inclusiv pentru evenimente, televiziune și efecte speciale.
- **Psiholog** – studiază comportamentul uman și oferă suport emoțional și terapii pentru sănătatea mintală.





Focus pe diferite meserii Meserii „noi”

- **Consultant de Business** – analizează și oferă soluții pentru îmbunătățirea performanței unei companii.
- **Dezvoltator software** – creează, testează și întreține programe și aplicații pentru diverse domenii.
- **Specialist în securitate cibernetică** – protejează sistemele informatice împotriva atacurilor cibernetice și a breșelor de securitate.
- **Dezvoltator de aplicații mobile** – creează și optimizează aplicații pentru telefoane și tablete, adaptate platformelor iOS și Android.
- **Dezvoltator de jocuri** – creează, programează și testează jocuri video pentru diverse platforme, asigurând o experiență captivantă pentru jucători.
- **Specialist în inteligență artificială** – dezvoltă sisteme care pot învăța și lua decizii similare cu cele ale oamenilor.
- **Analist de date** – colectează și interpretează date pentru a ajuta companiile să ia decizii bazate pe informații concrete.
- **Social media manager** – gestionează conturile de rețele sociale ale brandurilor, creând conținut și strategii de promovare.
- **Specialist în marketing digital** – dezvoltă și implementează strategii de promovare online pentru atragerea clienților.
- **Designer UX/UI** – proiectează interfețe atractive și intuitive pentru site-uri și aplicații, optimizând experiența utilizatorilor.
- **Tehnician drone** – operează și întreține drone utilizate în agricultură, supraveghere, cartografiere și livrare.
- **Specialist în energie regenerabilă** – proiectează și implementează soluții sustenabile pentru producerea energiei din surse regenerabile.
- **Tehnician nail art** – manichiurist specializat în modele complexe și personalizate cu tehnologie modernă.
- **Nutriționist** – oferă sfaturi pentru o alimentație sănătoasă.
- **Kinetoterapeut** – ajută pacienții să își recâștige mobilitatea după accidentări sau boli.
- **Influencer** – creează și promovează conținut pe rețelele sociale pentru a influența opiniile și comportamentele publicului.



- [illegible]





Focus pe diferite meserii

Meserii tradiționale

- **Fierar** – prelucrează metale pentru a face unelte, potcoave, porți etc.
- **Dulgher** – meșter specializat în lucrul cu lemnul, folosit la construcții și mobilier.
- **Dogar** – confecționează butoaie, ciubere și alte obiecte din lemn.
- **Cojocar** – prelucrează pielea pentru a face cojoace, curele și alte obiecte de îmbrăcăminte.
- **Țesător** – creează țesături tradiționale pe războiul de țesut.
- **Broder manual** – face broderii manuale pe costume populare sau alte textile.
- **Iconar** – pictează icoane religioase, adesea pe lemn, în stil tradițional.
- **Cioplitor în lemn** – sculptează obiecte din lemn, de la linguri la porți maramureșene.
- **Morar** – macină cerealele în făină folosind o moară tradițională.
- **Apicultor** – crește albine pentru a produce miere și alte produse apicole.
- **Cioban** – crește oi și produce brânzeturi tradiționale.
- **Cizmar** – repară și creează încălțăminte.
- **Croitor** – coase haine, inclusiv costume populare.
- **Pielar** – prelucrează pielea pentru îmbrăcăminte și accesorii.
- **Tâmplar** – confecționează și repară obiecte din lemn, cum ar fi mobilierul sau ușile.
- **Zidar** – construiește case din piatră, cărămidă sau lut.
- **Cărămidar** – produce cărămizi din lut ars.
- **Jurnalist** – investighează, redactează și publică știri în ziare, reviste, radio, TV sau online, informând publicul despre evenimente importante.
- **Brutar** – face pâine și produse de panificație.
- **Măcelar** – tranșează carne și pregătește produse tradiționale, precum cârnați și slănină.
- **Sudor** – sudează și îmbină metale pentru structuri și echipamente industriale.



-



Aplicații

Meseria de Consultant

Un consultant este o persoană care analizează o situație și oferă soluții pentru a îmbunătăți un aspect dintr-o firmă sau dintr-o comunitate. Firmele angajează consultanți pentru a găsi cele mai bune metode de a face mai mulți bani, de a avea clienți mulțumiți sau de a economisi resurse.

✦ Cum explicăm printr-un exemplu real?

„Imaginați-vă că un restaurant are puțini clienți și vrea să afle de ce. Un consultant vine, analizează meniul, decorul, prețurile și concurența, apoi dă sfaturi despre cum să îmbunătățească afacerea. Poate descoperă că mâncarea este prea scumpă sau că oamenii nu știu de restaurant pentru că nu este promovat suficient.”

Exerciții:

Consultanți pentru școală – Elevii trebuie să identifice o problemă reală din școală (de exemplu, pauzele prea scurte, diversitatea hranei pe care o găsesc în școală, lipsa unui club de activități) și să propună soluții reale pentru a o rezolva.

Consultant de afaceri – Împărțiți clasa în echipe. O echipă joacă rolul unei firme care vinde un produs (de exemplu, un nou tip de brățară), iar cealaltă echipă sunt consultanții. Consultantul trebuie să vină cu 3 idei de îmbunătățire pentru ca produsul să fie mai atractiv.

Ce învață elevii din aceste exerciții?

- ✓ Cum să analizeze o situație și să caute soluții;
- ✓ Cum să argumenteze ideile și să convingă pe alții;
- ✓ Cum să lucreze în echipă și să ia decizii bune;
- ✓ Cum se pot folosi creativitatea și gândirea logică pentru a rezolva probleme.



Aplicații

Meseria de Dezvoltator Software

Un Dezvoltator Software este cineva care scrie cod pentru a crea programe, jocuri, aplicații și site-uri web. El traduce ideile în informații pe care computerul le poate înțelege și executa.

Cum explicăm printr-un exemplu real?

„Gândiți-vă la Instagram sau TikTok. Dezvoltatorii software sunt cei care au scris codul care face ca aplicațiile să funcționeze. Fără ei, nu ai putea să încarci poze, să vezi videoclipuri sau să trimiți mesaje prietenilor.”

Exerciții:

Desenează o aplicație – Folosiți Anexa 1 sau 2 și invitați elevii să deseneze o aplicație. Aplicația are mai multe interfețe, au la dispoziție 4 ecrane pentru a explica cum funcționează aceasta.

Desenează un personaj – Invitați elevii să creeze un personaj sau un robot și să își imagineze ce ar putea face în cadrul unei aplicații.

Creează un algoritm pentru un coleg! – Un elev trebuie să-i explice unui coleg în pași simpli cum se face un sandwich sau cum se joacă un joc, imitând procesul unui programator care dă instrucțiuni unui computer.

Puteți complica activitatea în funcție de elevii la care predați.

Ce învață elevii din aceste exerciții?

-  **Cum gândesc programatorii și cum creează aplicații;**
-  **Importanța instrucțiunilor clare și precise;**
-  **Cum să rezolve probleme logic și creativ;**
-  **O introducere în programare și algoritmi.**



Aplicații Meseria de Dezvoltator Software





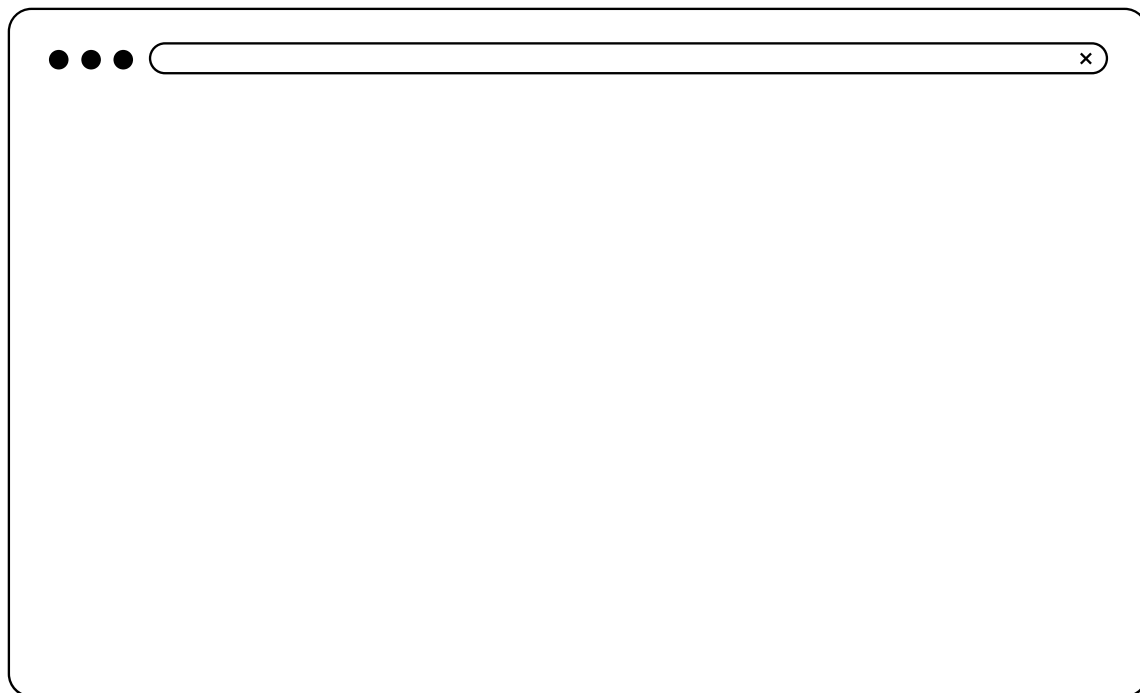
Aplicații Meseria de Dezvoltator Software





Aplicații

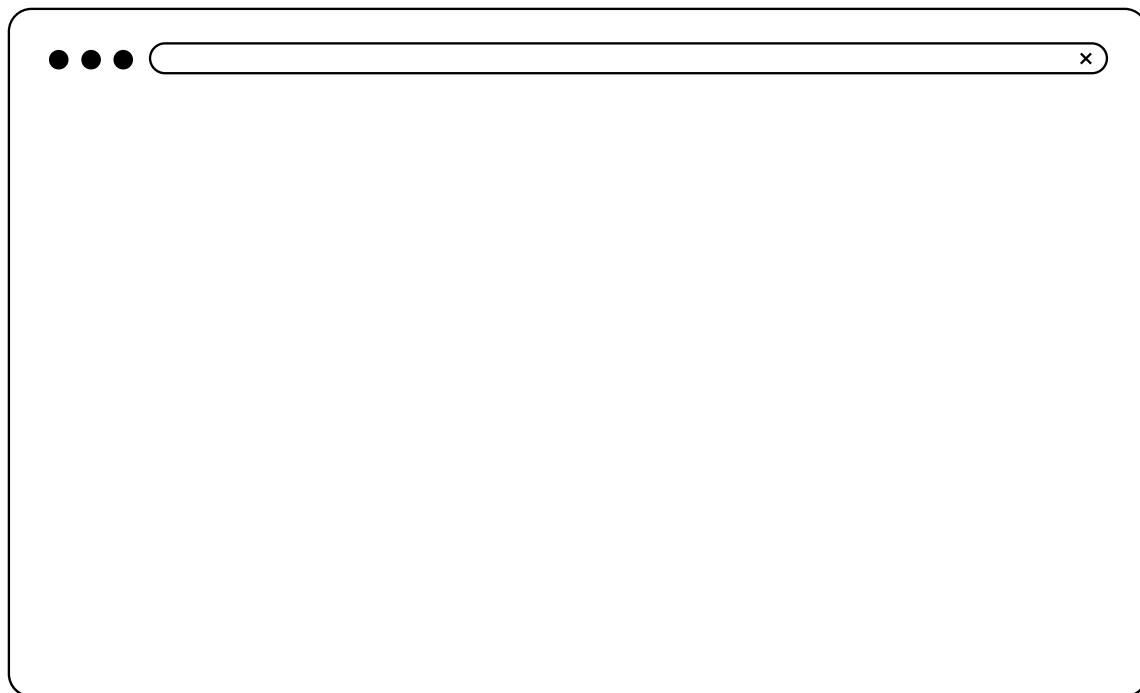
Meseria de Dezvoltator Software





Aplicații

Meseria de Dezvoltator Software





Aplicații

„Descoperă și prezintă o meserie”

◆ Cum se desfășoară?

Elevii se împart în **echipe de 2-3 persoane**.

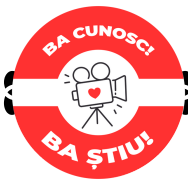
Fiecare echipă trebuie să aleagă o meserie dintr-o listă oferită de profesor. Lista va include **meserii tradiționale, meserii noi și meserii de zi cu zi**.

Echipele au **o zi/săptămână** pentru a căuta informații despre meseria aleasă. Ei trebuie să răspundă la întrebările:

- Ce face o persoană cu această meserie?
- Ce abilități și cunoștințe sunt necesare?
- Unde poate lucra această persoană?
- Cum arată o zi obișnuită de muncă?
- De ce este această meserie importantă?

Fiecare echipă își prezintă meseria într-un mod creativ:

- Sub formă de prezentare PowerPoint;
- Printr-un afiș sau poster desenat sau creat digital;
- Ca un interviu jucat (rol-play), unde un elev joacă rolul angajatului și ceilalți îl intervieveză;
- Sub forma unei mici scenete în care prezintă cum se desfășoară o zi de lucru.



Aplicații

Vizionează meseriile documentate prin Ba Cunosco! Ba Știu!

Găsește episoadele filmate de echipa asociației pe platforma:

<https://bacunosc.ro/meserii/>

sau găsește pe YouTube un interviu simplu și adaptat vârstei elevilor, cu un profesionist (ex: medic veterinar, fierar, livrator).

Elevii urmăresc videoclipul și răspund la întrebări precum:

- **Ce face această persoană la locul de muncă?**
- **Ce echipamente folosește?**
- **Ți-ar plăcea să ai această meserie? De ce?**

Discută împreună despre meseria respectivă și despre ce alte meserii ar dori să afle mai multe informații.

 Ce învață elevii?

- ✓ Expunere la profesii reale prin video;
- ✓ Dezvoltarea abilității de ascultare activă;
- ✓ Explorarea pasiunilor și a intereselor.

