

EDUCATION FOR  
ROMANIA

# Civic Labs

2020-2021

## **OBIECTIVUL 2:**

ABILITĂȚI PENTRU VIAȚA REALĂ



Code for  
Romania

# Bine ai venit în Civic Labs, locul în care tratăm România cu inovație.

România are multe probleme, toate importante și pe care nu le putem rezolva de pe o zi pe alta. În loc să ne oprim și să nu mai încercăm, în Civic Labs ne propunem să încercăm mai bine. Îndrăznim să numim inovație lucruri care nu par explicit legate de tehnologie, precum cercetarea și validarea problemelor, dar care încă sunt prea rar întâlnite și fără de care nu se mai poate continua. Ai în față un program care privește într-un mod nou nevoile reale ale societății și care va atrage cu sine un mod mai bun de a pune tehnologia la dispoziția instituțiilor publice și a societății civile, dar și un mod mai bun de a face CSR.

## Un program al



Code for  
Romania

## Suținut de



## Sponsor de domeniu - Education



Fundația  
Vodafone  
România

# CUPRINS

## **2 DESPRE**

Detalii despre metodologia Civic Labs și aria cercetată

## **13 DOMENII EDUCAȚIONALE**

Opt arii principale de intervenție

## **31 SOLUȚII**

Descrierea soluțiilor identificate

## **116 EDUCATION FOR ROMANIA**

Digitalizăm România Împreună

## **120 ECHIPA**

Echipa care rezolvă problemele României prin puterea tehnologiei

# CIVIC LABS: GENERATORUL DE TEHNOLOGIE CIVICĂ

Tehnologia este, credem noi, unul dintre motoarele de schimbare socială. Pentru a putea activa forța acestuia am creat Civic Labs, instrumentul esențial pentru a produce această schimbare, strategic și cu rezultate pe termen lung, în cinci arii cheie pentru România.



**Participation for  
Romania**



**Education for  
Romania**



**Health for  
Romania**



**Environment for  
Romania**



**Care for  
Romania**

## DE CE ESTE NEVOIE DE CIVIC LABS?

- Pentru că majoritatea ONG-urilor și a instituțiilor statului nu au capacitatea de a face cercetare și nici know-how-ul pentru a defini o soluție tehnică optimă într-un timp scurt.
- Pentru că succesul soluțiilor digitale este strict condiționat de modul în care acestea sunt proiectate și, din păcate, niciunul dintre cei doi actori din sectorul public nu are specialiștii necesari să o facă.
- Pentru că România se confruntă cu lipsa capacității de evaluare a nevoilor de digitalizare, de înțelegere a cauzelor acestor nevoi și de concepere și proiectare de soluții funcționale.
- Pentru că sunt prea multe momente în care se spune că nu știm de unde să ne apucăm să schimbăm ceva sau că suntem prea mici sau că sunt prea multe probleme ca să poți să produci o schimbare reală, strategică.

## DE CE SĂ AM ÎNCREDERE ÎN CIVIC LABS?

**Civic Labs funcționează** pentru că este bazat pe colaborare. Încă de la primele sale etape - de research și de identificare a problemelor unui domeniu - aduce împreună toți stakeholderii implicați - experți, instituții, companii, societate civilă - pentru a-i face parte din proces și a-i cointeresa să contribuie și pentru a nu duplica eforturi.

**Civic Labs funcționează** pentru că oferă soluții la cheie:

- Când o soluție este publicată pe platforma Civic Labs ea este rezultatul unor luni de cercetare calitativă și cantitativă făcută de oameni de research în zeci de interviuri în profunzime, cu seturi de date analizate și măcinate în detaliu, cu prototipuri testate și validate cu beneficiari și utilizatori reali.
- Când un finanțator decide să adopte o soluție din Civic Labs, știe clar care va fi rezultatul, cum trebuie să arate, cum trebuie să se comporte și cum trebuie să producă un impact pozitiv.
- Când implementarea unei soluții generate în Civic Labs este preluată de un ONG sau de o instituție, aceștia din urmă au susținerea, documentarea și suportul tehnic oferit de Code for Romania.

**Civic Labs funcționează** pentru că aduce inovație și în standardul de lucru, nu doar un vocabular la modă:

- Ajutăm societatea civilă și instituțiile publice să implementeze proiecte digitale corecte, care să soluționeze probleme reale, care vin însoțite de un ghid de implementare și de sprijin specializat pe parcursul proiectului.
- Ajutăm finanțatorii să investească în aceste proiecte digitale având siguranța unei soluții bine gândite, cu indicatori de succes măsurabili, cu sprijin în monitorizare și evaluare. În același timp îi ajutăm pe finanțatori să evite posibilitatea de a plăti cât nu face sau de a se trezi că, la anul, îi costă mai mult să repare sau să reconstruiască.

# CE GĂSEȘTI ÎN **CIVIC LABS:** SOLUȚII LA CHEIE



**PROBLEME  
VALIDATE**



**PROTOTIPURI  
HIGH FIDELITY  
TESTATE CU  
UTILIZATORII**



**USER FLOWS &  
USER STORIES**



**SPECIFICAȚII  
TEHNICE**



**BUGET DE  
DEVELOPMENT  
TEHNIC**

# CE URMEAZĂ DUPĂ CIVIC LABS

## FIECARE SOLUȚIE ARE NEVOIE DE

**Una sau mai multe  
organizații  
non-profit sau  
instituții care să  
administreze  
produsul**

**Unul sau mai mulți  
finanțatori care să  
acopere efortul de  
dezvoltare tehnică și  
punere în funcțiune a  
soluției**



Code for Romania dezvoltă pro-bono, cu sprijinul comunității sale de voluntari, o parte dintre soluții, în limita a șase produse dezvoltate concomitent.



Adopția oricărei soluții din Civic Labs vine cu câteva obligații menite să asigure calitatea și sustenabilitatea produselor:

- un set clar de standarde de livrare a codului, a căror respectare va fi verificată de echipa Code for Romania,
- livrarea codului în format open source în repositoryul public Civic Labs în scopul reutilizării,
- supravegherea dezvoltării tehnice de către echipa Code for Romania.

# FUNȚIONAL

Ce înseamnă un adult funcțional? Cum arată tânărul complet echipat pentru a se descurca în viață și cum poate școala, alături de părinți, să se asigure că îi pune la dispoziție toate informațiile, cunoștințele și că îi antrenează toate abilitățile necesare ca el să facă față cu brio provocărilor care îl așteaptă?

Am adresat în acest raport atipic opt arii majore de intervenție despre care statisticile ne spun că sunt problematice în România pentru că nu le acordăm suficientă atenție și care nu sunt deservite de tehnologie pe cât de bine ar putea să fie. Am încercat să vedem nevoia de pregătire pentru viitor prin ochii unui copil de vârsta școlii primare, dar și ai unui licean, ai unui student sau ai unui adult care are nevoie de sprijin pentru a-și consolida cunoștințe esențiale pentru viața de zi cu zi și am venit cu soluțiile digitale care să îi ajute, adecvat comportamentelor de învățare ale fiecăruia, să se descurce mai bine.

Fie că vorbim despre educația financiară, cea pentru sănătate, mediu sau pentru a forma cetățeni activi, în toate domeniile avem nevoie de o abordare nouă, demnă de secolul în care ne aflăm, urmând modelele care s-au dovedit a fi de succes și cu ajutorul cărora noile generații pot să aibă șanse cât mai bune de reușită.

Olivia Vereha  
Program Lead & UX Architect





**920**  
**ore de cercetare**



**8**  
**domenii de intervenție**



**380**  
**ore de incubare**



**42**  
**soluții depistate**



**540**  
**ore de prototipare**

# ABILITĂȚI PENTRU VIAȚA REALĂ

Problema cea mai mare a sistemului educațional de azi este faptul că acesta funcționează mai mult sau mai puțin după aceleași principii de la începuturile ei. Umanitatea a trecut prin două din cele trei cele mai mari revoluții sociale (agriculturală, industrială și informațională) începând cu anii 1800, dar cu toate acestea metodele prin care oamenii dobândesc cunoaștere și construiesc sens au rămas aceleași de la conceperea sistemului.

Preceptul de bază de la care pornește un sistem educațional obligatoriu este instruirea cetățenilor pentru a putea duce o viață sănătoasă, fericită și împlinită și a fi cetățeni buni ai statului. Însă, dacă acum 70 de ani această viață putea fi obținută de un individ cu cunoștințe formale relativ puține, în zilele noastre un trai bun presupune un amalgam tot mai complex și nuanțat de cunoștințe și abilități pe care individul trebuie să și le însușească pentru a putea avea o viață echilibrată.

În ziua de azi pe lângă a ști să scrii și să citești ai nevoie să știi să operezi un calculator să cauți informație independent și să poți să determini dacă sursele sunt de încredere, să ai abilitatea de a sintetiza și înțelege volume mari de date, informații și concepte financiare precum dobândă sau card de credit, plus abilități care sunt foarte importante, dar nu se predau formal, precum obiceiuri pentru sănătatea mintală, emoțională și sexuală a individului, aptitudini de dezbateră, asertivitate, rezistență la stres și muncă în echipă.

În România problema este și mai complexă de atât, având în vedere că în 30 de ani au existat nu mai puțin de 23 de miniștri ai educației și mai multe tentative de reformare, dar cu toate acestea țara noastră se clasează pe ultimele locuri când vine vorba despre multe dintre aptitudinile necesare pentru o viață împlinită. Majoritatea românilor își

ating maturitatea fără a avea deprinderi de bază pentru a fi adulți funcționali în societate.

Pe parcursul timpului școala și-a conservat rolul, cel de a produce muncitori bine adaptați pieței muncii, dar schimbările tehnologice din ultimii 30 de ani au restructurat (și continuă să o facă din ce în ce mai puternic) acest concept, pentru că au dus la apariția unor industrii complet noi și a unor meserii care până acum nu existau de exemplu. Au dus de asemenea și la apariția unor medii noi, pentru care tinerii au nevoie să fie pregătiți.

Suntem astăzi într-un punct foarte vulnerabil. Pe de o parte sistemul educațional nu îți mai asigură necesarul de cunoștințe practice pentru a putea trăi o viață împlinită după terminarea studiilor, pe de altă parte părinții nu pot suplini de unii singuri toate nevoile de formare pe care programa nu le poate livra copiilor lor și au nevoie de sprijin în egală măsură cu nevoia de sprijinire a cadrelor didactice.

# ABILITĂȚI PENTRU VIAȚA REALĂ



## EDUCAȚIE PENTRU SĂNĂTATE

- Educație fizică
- Alfabetizare în sănătate
- Educație sexuală
- Alfabetizare nutrițională
- Sănătate mintală și emoțională



## EDUCAȚIE PENTRU MEDIU

- Educație pentru pregătire în caz de dezastru
- Educație ecologică



## EDUCAȚIE FINANCIARĂ



## EDUCAȚIE CIVICĂ

- Educație juridică
- Educație pentru cetățenie activă



## EDUCAȚIE DIGITALĂ

- Alfabetizare informatică
- Alfabetizare digitală
- Alfabetizare web



## ABILITĂȚI DE VIAȚĂ

- Empatie și educație emoțională
- Rezolvare de probleme și procese de luare de decizii
- Gândire critică, gândire laterală
- Abilități sociale
- Asertivitate și calm
- Rezistență și gestionarea stresului



## EDUCAȚIE MEDIA ȘI INFORMAȚIONALĂ

- Alfabetizare informațională
- Educație media
- Educație pentru înțelegerea datelor și a statisticilor
- Alfabetizare vizuală



## ORIENTARE ȘI CONSILIERE ÎN CARIERĂ





**DOMENII  
EDUCAȚIONALE**



## A. EDUCAȚIE PENTRU SĂNĂTATE

### A1. Educație Fizică

Educația fizică are ca scop dezvoltarea de competențe fizice și asimilarea de cunoștințe despre efectele benefice ale mișcării și cum pot fi derulate activități de acest tip în condiții de siguranță, dar și construirea de obiceiuri specifice unui stil de viață sănătos. Comportamentele dezvoltate în copilărie în ceea ce privește activitatea sportivă sunt cele care, pe termen lung, vor transforma tinerii în adulți preocupați de sănătate și de dezvoltarea armonioasă a corpului lor.

Participarea constantă în activități fizice contribuie la îmbunătățirea condiției fizice și la menținerea echilibrului psihic. Organizația Mondială a Sănătății atrage atenția în mod constant asupra faptului că sedentarismul este o problemă globală de sănătate publică și încurajează creșterea relevanței educației fizice în școli, recomandând profesorilor să îmbunătățească experiența elevilor la ore prin diversificarea tipurilor de activități și prin o mai bună comunicare cu aceștia despre importanța activității fizice în creșterea calității vieții pentru ei și pentru comunitatea din care fac parte.

În România, potrivit studiilor disponibile, 1 din 4 copiii suferă de obezitate. În anul 2019, datele Organizației Mondiale a Sănătății indicau, de exemplu, în cazul României, la copiii de opt ani o prevalență a obezității de 11,6% și a supraponderabilității de 26,75%.

### A2. Alfabetizare în sănătate

Educația pentru sănătate este capacitatea de a obține, citi, înțelege și folosi informație medicală în vederea luării deciziilor cele mai benefice pentru sănătate și capacitatea de a urmări indicații și instrucțiuni legate de tratamente și medicație. Kristine Sørensen, președinte al International Health Literacy Association și fondator al Global Health



Literacy Academy, grupează abilitățile necesare unei persoane alfabetizate în sănătate în trei zone:

- (a) În raport cu sistemul de sănătate:
  - (i) Abilitatea de a accesa informație medicală sau clinică;
  - (ii) Abilitatea de a înțelege informația medicală și de a o asimila;
  - (iii) Abilitatea de a interpreta și evalua informația medicală;
  - (iv) Abilitatea de a lua decizii informate despre probleme medicale.
- (b) În raport cu prevenția bolilor:
  - (i) Abilitatea de a accesa informație despre factorii de risc;
  - (ii) Abilitatea de a înțelege informații cu privire la factorii de risc și de a o asimila;
  - (iii) Abilitatea de a interpreta și evalua informația despre factorii de risc;
  - (iv) Abilitatea de a lua decizii informate despre probleme medicale.
- (c) În raport cu promovarea sănătății:
  - (i) Abilitatea de a te menține informat cu privire la factorii determinanți din spațiul social și fizic;
  - (ii) Abilitatea de a înțelege informațiile despre impactul factorilor determinanți asupra sănătății și de a le asimila;
  - (iii) Abilitatea de a interpreta și evalua informațiile despre factorii determinanți;
  - (iv) Abilitatea de a lua decizii informate asupra factorilor determinanți din mediul social și fizic.

Pacienții din România sunt printre cei mai slab alfabetizați din Europa, țara noastră aflându-se pe locul 30 în clasamentul țărilor europene. Nivelul scăzut de cunoștințe în domeniu pune presiune suplimentară pe sistemul sanitar ca urmare a faptului că pacienții nu își controlează și administrează corespunzător starea de sănătate, nu accesează serviciile medicale în mod corect și nu comunică eficient cu cadrele medicale.

### **A3. Educație sexuală**

Educația sexuală este transmiterea informațiilor cu privire la aspecte din spectrul sexualității umane, incluzând relațiile emoționale și responsabilitățile, anatomie sexuală umană, activitate sexuală, reproducere sexuală, vârsta consimțământului, sănătate reproductivă, drepturi reproductive, sex protejat, anticoncepționale și abținerea sexuală. În multe țări, educația sexuală include și subiecte care adresează contextul mai larg al sexualității, în care sunt cuprinse subiecte precum violența domestică sau consumul de media. Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică (OECD), în rapoartele sale dedicate subiectului, atrage atenția asupra faptului că în ultimii ani programele de educație sexuală s-au diversificat și au crescut ca număr la nivel global, dar nu suficient și sfătuiește ca educația sexuală să pună accentul pe informațiile care fac referire la natura relațiilor dintre oameni, la subiecte precum siguranța individului și siguranța publică la fel de mult ca pe aspectele biologice.

În România, unul din trei adolescenți români nu au folosit nici prezervativ nici pastile contraceptive la ultimul act sexual (comparativ cu unul din patru, media europeană), iar țara noastră are cel mai mare număr de mame adolescente din Uniunea Europeană Europeană (23% din totalul mamelor adolescente din UE trăiesc în România) potrivit organizației Salvați Copiii. Alături de Bulgaria, Croația, Cipru, Polonia și Italia suntem una dintre cele șase țări care nu au educația sexuală ca materie obligatorie în școală.

### **A4. Alfabetizare nutrițională**

Înțelegerea impactului alegerilor alimentare asupra sănătății și mediului trebuie să fie asimilate încă din copilărie, momentul oportun pentru dezvoltarea de comportamente adecvate în ceea ce privește alimentația sănătoasă. Astfel că, programele de alfabetizare nutrițională ar trebui să cuprindă informații despre bazele alimentației și prevenirea printr-un program nutrițional corect al afecțiunilor grave. La fel ca orice alt domeniu

și alimentația are un limbaj specific pe care cei tineri ar trebui să îl stăpânească, alături de o bună cunoaștere a ce presupune un regim alimentar sănătos și variat la diferite etape ale vieții.

## **A5. Sănătate mintală și emoțională**

Alfabetizarea cu privire la probleme de sănătate mintală are trei componente majore: recunoaștere, cunoaștere și atitudine. Prima dintre ele, recunoașterea, face referire la capacitatea de a identifica anumite boli psihice. Cunoașterea, cea de a doua, se referă la abilitatea de a căuta informații, cunoașterea factorilor de risc, a cauzelor bolilor mintale, cunoașterea despre auto-tratament și despre ajutorul profesional disponibil. Atitudinile fac referire la dezvoltarea de comportamente potrivite de a cere și oferi ajutor.

Sănătatea mintală, la fel ca în cazul stării de sănătate în general, nu se definește doar prin absența bolii, ci și prin menținerea unei stări generale bune pe tot parcursul vieții în ceea ce privește psihicul, precum și din perspectiva integrării în sânul familiei, în societate și la locul de muncă. Potrivit datelor publicate de Institutul Național de Sănătate Publică, la nivelul anului 2018, în România, ponderea pacienților cu tulburări mintale sau de comportament a fost de 2445 cazuri la 100.000 de locuitori.

Conform unui raport publicat de biroul european al Organizației Mondiale a Sănătății, ca urmare a unui studiu derulat în rândul copiilor de 11, 13 și 15 ani din 45 de state, calitatea stării psihice a adolescenților a scăzut considerabil în multe țări în intervalul 2014-2018, un număr mare dintre ei declarând că se simt nervoși, iritați și în general nu într-o stare bună.

## **B. EDUCAȚIE PENTRU MEDIU**

### **B1. Educație pentru pregătirea în caz de dezastru**

Educația pentru situații de urgență sau în caz de dezastru este capacitatea unui individ de a citi, de a înțelege și de a utiliza informații pentru a lua decizii corecte și rapide cu scopul de a rămâne în siguranță și de a-i putea proteja pe ceilalți. De asemenea, pregătirea pentru situații de urgență implică și asimilarea de cunoștințe în ceea ce privește prevenirea și atenuarea acestora, dar și concepte utile pentru recuperare și restabilire a ritmului normal al vieții după confruntarea cu o calamitate.

Nu există în acest moment date complete cu privire la gradul de pregătire al copiilor și adolescenților din România pentru dezastre majore, iar programele derulate în școli sunt cel mai adesea rezultatul unor eforturi ale organizațiilor neguvernamentale care nu pot acoperi întregul sistem și nu pot adresa toți elevii aflați acum pe băncile școlii.

### **B2. Educația ecologică**

Prin creșterea gradului de alfabetizare ecologică înțelegem dezvoltarea capacității de a înțelege pericolele de distrugere a mediului, de a identifica mijloacele prin care putem apăra mediul înconjurător la nivel individual și ca societate, de a ne consolida comportamente prietenoase cu mediul și de a promova un stil de viață care contribuie la protejarea acestuia. Educația pentru mediu urmărește dezvoltarea conștiinței ecologice, a obiceiurilor responsabile și a capacității de a lua decizii informate cu privire la subiect.

În România, educația ecologică nu este o materie obligatorie deși dezbaterile din spațiul public pe subiect s-au amplificat considerabil în ultimii ani. În luna martie 2021 a fost depusă o inițiativă legislativă care prevede introducerea educației de mediu la nivelul primar și cel

gimnazial, inițiativă aflată în parcursul de aprobare primind până la momentul publicării acestui raport (aprilie 2021) exclusiv avize favorabile din partea comisiilor de specialitate.

## C. EDUCAȚIE FINANCIARĂ

Educația financiară se definește ca deținerea unui set de abilități și de cunoștințe suficiente care permit unei persoane să ia decizii informate și eficiente cu privire la resursele sale financiare și să participe la deciziile financiare relevante ale comunității, cum ar fi în procesele de consultare pe marginea bugetelor locale.

Înțelegerea conceptelor financiare de bază este esențială pentru a ne asigura un parcurs stabil în viață. Potrivit studiilor, există patru zone de intervenție prioritare în ceea ce privește alfabetizarea financiară a populației:

- (1) Capacitatea oamenilor de a planifica în avans;
- (2) Identificarea riscurilor financiare pe care și le ia fiecare persoană;
- (3) Managementul datoriilor financiare în mod eficient;
- (4) Sprijinirea populațiilor vulnerabile (minorități, migranți, oameni afectați de sărăcie și tinerii) care sunt mai puțini capabile din punct de vedere financiar decât populația medie.

Potrivit unui studiu publicat în 2018 de către KPMG, în România, numai 1 adult din 5 are o înțelegere a produselor financiare de bază, comparativ cu 1 din 3 în întreaga lume. România ocupă ultimul loc în Uniunea Europeană cu o rată a populației educate din punct de vedere financiar de numai 21%, comparativ cu 52% în medie la nivelul UE și cu peste 65% în mai multe țări din nordul Europei.

Comparând educația financiară a elevilor cu scorurile lor PISA (care măsoară gradul de competențe școlare) a reieșit că elevii români au cele

mai mici scoruri de educație financiară dintre toate țările măsurate și scoruri printre cele mai mici (depășind doar țări precum Mexic, Argentina, Uruguay, Cipru sau Emiratele Arabe Unite) când vine vorba despre competențele matematice.

România se clasează de asemenea pe ultimul loc din Uniunea Europeană când vine vorba de conturile deschise la o instituție financiară. Gradul de bancarizare al României este cel mai mic din Uniunea Europeană, cu jumătate din populația României neavând acces la servicii bancare de bază.

## D. EDUCAȚIE CIVICĂ

### D1. Educație juridică

O persoană alfabetizată din punct de vedere juridic poate să identifice și înțeleagă un drept sau o responsabilitate legală care i se adresează pentru a-l putea exercita sau asuma, poate să facă diferența între situații specifice și să identifice când una dintre ele este de natură juridică și are nevoie de o soluție legală, să știe să ia măsurile necesare pentru a evita problemele și acolo unde este cazul să găsească informația juridică de care are nevoie, să solicite asistența juridică adecvată unor situații specifice și să acționeze în consecință.

Conceptele de educație juridică nu sunt simplu de înțeles, însă cunoașterea legii este obligatorie pentru orice cetățean, de aceea este important ca, din copilărie, cei mici să își consolideze o bază de cunoștințe care să îi ajute să interpreteze informația juridică mai târziu în mod corect și eficient.

Educația juridică nu este materie obligatorie în România, singurele proiecte și programe în acest sens fiind derulate de organizații neguvernamentale din sector, numărul acestora și distribuția lor geografică fiind foarte restrânse și cu capacitate redusă de intervenție.

## D2. Educație pentru cetățenie activă

Scopul educației pentru cetățenie activă este de a-i învăța pe elevi să lucreze împreună și să ia măsuri practice, folosind cunoștințele și înțelegerea lor despre cetățenie pentru a contribui la o societate mai bună. Un program concentrat pe obiectivul de a dezvolta cetățeni implicați ar trebui să pună accent pe aducerea elevului în situații de evaluare și luare de decizii individuale și de grup cu impact asupra colectivității din care face parte, cum ar fi alegerea unui reprezentant al clasei sau al școlii, decizii cu privire la amenajarea spațiilor de recreație sau alte situații reale sau teoretice care să îl ajute să înțeleagă procese cu care se va întâlni ca adult. Aceste tipuri de activități contribuie la dezvoltarea unor abilități precum argumentarea, capacitatea de dezbateră, analiză, negociere, participare civică și socializare.

## E. EDUCAȚIE DIGITALĂ

### E1. Alfabetizare informatică

Alfabetizarea informatică se referă la abilitatea de a utiliza dispozitive electronice precum calculatoarele, laptopurile, tabletele și telefoanele inteligente în mod eficient pentru a îndeplini sarcini de bază sau mai avansate. În esență, a deține aceste abilități înseamnă că utilizatorul are un nivel de confort satisfăcător când vine vorba de a interacționa cu calculatorul și cu programe informatice de bază care să îl ajute în activitatea sa.

### E2. Alfabetizare digitală

Alfabetizarea digitală face referire la abilitatea de a utiliza tehnologia pentru a gestiona și interacționa cu informațiile digitalizate, pentru a-și administra prezența online și pentru a crea produse digitale ( sub formă de text, imagini, sunet sau alte creații digitale folosind tehnologia).

România se află pe antepenultimul ultimul loc în clasamentul Indexului De Economie Digitală și Socială (DESI 2020), depășind doar țări precum Grecia și Bulgaria. În același timp, România se clasează pe ultimul loc din Europa în ceea ce privește rata de utilizare a serviciilor digitale și pe penultimul în privința pregătirii resurselor umane capabile să se descurce într-o societate digitalizată. Statisticile ne arată că doar 35% dintre români au abilități software de bază (penultimul loc după Bulgaria cu 31%) în comparație cu media europeană de 61%. România, Cipru și Grecia au ratele cele mai mici de participare a populației în vânzările online, sub 5%, în comparație cu media europeană de 23%.

### **E3. Alfabetizare web**

Alfabetizarea web este abilitatea de a înțelege cum funcționează mediul online, de a naviga pe internet, de a interacționa eficient online, de a-ți gestiona prezența în rețelele sociale sau pe canalele digitale proprii, de a înțelege concepte de siguranță online, de a administra riscurile aferente și de a interacționa cu aplicații și produse informatice specifice.

Mozilla Foundation segmentează abilitățile de care are nevoie orice persoană în utilizarea eficientă și corectă a mediului online în trei categorii distincte:

#### **(1) Navigarea pe web**

Navigarea pe web presupune înțelegerea ecosistemului online, capacitatea de utilizare a instrumentelor cu care poți naviga pe internet, capacitatea de a găsi informații, oameni și resurse online, abilitatea de a evalua informațiile pe care le identifice și de a te menține în siguranță online.

#### **(2) Construcția de produse pentru web**

În ceea ce privește crearea de conținut pentru web ca abilități de bază este necesar ca o persoană să cunoască instrumentele de creație pe care le are la dispoziție pentru a construi conținut original, a îmbunătăți conținut deja existent (exemplu: Wikipedia) și de a colabora online în aceste activități.



## (2) Comunicarea pe web

A comunica eficient online presupune deținerea unui set de cunoștințe suficient pentru a înțelege ce înseamnă distribuția de conținut online, modul de funcționare al rețelelor sociale, capacitatea de a utiliza mijloace de comunicare individuale (e-mail) sau în masă (servicii de newsletter , de exemplu) și să aibă cunoștințe despre riscurile la care se supun când se expun online precum și despre drepturile și obligațiile pe care le au ca persoane pe internet.

La nivelul anului 2020, potrivit unui studiu al Institutului Național de Statistică, rata de acces la internet la domiciliu a crescut la 78.2% în România, iar principalele activități derulate online sunt comunicarea pe rețelele de socializare (82,7%), pentru efectuarea de apeluri video sau vocale (71,1%, în special ca urmare a situației cauzate de pandemia Covid-19), pentru utilizarea mesageriei (58,6%), pentru a căuta informații despre bunuri și servicii (58,4%) și pentru alte motive cum ar fi căutarea de informații media, pentru a asculta muzică etc. Potrivit aceluiași studiu, doar puțin peste jumătate din persoanele care au accesat internetul în anul 2020 au luat măsuri cu privire la siguranța datelor lor personale, acestea fiind în special persoanele cu vârsta cuprinsă între 16 și 34 de ani.

## F. ABILITĂȚI PENTRU VIAȚĂ

### F1. Empatie și educație emoțională

Primul pas către dezvoltarea empatiei este alfabetizarea emoțională sau abilitatea de a citi sau de a recunoaște propriile emoții și emoțiile altora, astfel încât să poți înțelege ce simți sau cum se simt alte persoane în anumite contexte și situații și să evaluezi cum poți reacționa în consecință.

Înțelegerea emoțiilor se compune din „*abilitatea de a-ți înțelege emoțiile, abilitatea de a-i asculta pe ceilalți și de a empatiza cu emoțiile lor și abilitatea de a-ți exprima emoțiile în mod productiv*”. A fi alfabetizat din punct de

vedere emoțional înseamnă a fi capabil să îți gestionezi emoțiile într-un mod care îți permite să te dezvolti ca persoană și contribuie la îmbunătățirea calității vieții tale și a celor din jurul tău. Alfabetizarea emoțională îmbunătățește relațiile, contribuie la consolidarea comunităților și ajută în procesele de lucru colaborativ.

Claude Steiner, psihoterapeut de renume, împarte alfabetizarea emoțională în cinci zone: cunoașterea sentimentelor proprii, capacitatea de a empatiza, capacitatea de a ne gestiona emoțiile, capacitatea de a ne adresa și rezolva situațiile dificile emoțional și gestionarea interacțiunilor din punct de vedere emoțional (a putea citi emoțiile celui alt).

Uniunea Europeană recomandă introducerea educației sociale și emoționale în programele școlare și pregătirea cadrelor didactice în acest sens.

## **F2. Rezolvare de probleme și procese de luare de decizii**

Un set de abilități foarte importante care se formează de la vârste fragede este cel de care avem nevoie pentru a rezolva problemele eficient și pentru a lua decizii corecte. Diferența între rezolvarea problemelor și luarea de decizii constă în modul de abordare distinct: a rezolva probleme implică un proces investigativ prin care se identifică toate soluțiile posibile pentru o situație specifică, iar luarea unei decizii se referă la analizarea și alegerea celei mai bune soluții dintre cele identificate pe baza datelor existente.

Pentru a putea rezolva probleme eficient este important ca orice tânăr să știe că problemele sunt deviații de la situații standard, să poată să le identifice, conștientizeze și să le descrie coerent, să cunoască modurile prin care poate identifica în mod corect cauzele unei probleme și cum să formuleze și valideze sau invalideze presupuneri. Pentru a învăța cum anume se desfășoară un proces corect de luare de decizii este important ca orice persoană să știe și să exerseze pași precum stabilirea de obiective, clasificarea lor, analizarea alternativelor disponibile, evaluarea consecințelor și a riscurilor și managementul situațiilor de criză când deciziile trebuie să fie luate rapid.

### F3. Gândire critică, gândire laterală

Gândirea critică presupune analizarea faptelor clare pentru a putea emite o opinie. Există multiple definiții ale conceptului de gândire critică, dar toate se concentrează în jurul proceselor de analiză obiectivă, rațională, bazată pe dovezi asupra unei situații specifice. Practicile care ajută persoanele să facă uz de gândirea critică în evaluarea informațiilor de care au nevoie în viața de zi cu zi se antrenează și consolidează încă din copilărie și de la școală.

Gândirea laterală se referă la o modalitate de a rezolva probleme prin abordări creative, indirecte, atipice. Acest tip de exerciții pot fi foarte utile pentru a dezvolta creativitatea copiilor și pentru a le crea comportamente prin care, în situații complexe sau dificil de soluționat să poată să își schimbe unghiul de perspectivă pentru a ieși cu bine din ele.

### F4. Abilități sociale

Abilitățile sociale sunt acele competențe care facilitează interacțiunea și comunicarea cu ceilalți ținând cont de specificul social, cultural și comunitar în care au loc aceste interacțiuni. Dezvoltarea de abilități sociale în rândul copiilor este esențială pentru funcționarea lor în societate și pentru a-i pregăti pentru viața de adult. Printre cele mai importante abilități sociale se numără capacitatea de coordonare (adică ajustarea comportamentului în raport cu acțiunile celorlalți), mentoratul (capacitatea de a-i ajuta pe alții să dobândească anumite abilități), negocierea (capacitatea de a ajunge la un rezultat agreabil între două sau mai multe părți), persuasiunea (capacitatea de a convinge pe alții sau de a fi conștient când cineva încearcă să îți schimbe o convingere), percepția socială (a fi conștient de cei din jur și de specificul situației sociale în care te afli și de modurile adecvate în care te poți comporta în ele) etc.

## F5. Asertivitate și calm

Dorland's Medical Dictionary definește asertivitatea ca: *„o formă de comportament caracterizată printr-o declarație sau o afirmare încrezătoare a unei declarații fără a avea nevoie de dovezi; aceasta afirmă drepturile sau punctul de vedere al persoanei fără a amenința în mod agresiv drepturile altuia (asumarea unei poziții de dominare) sau permițând altuia să ignore sau să nege drepturile sau punctul său de vedere.”*

Asertivitatea este considerată o abilitate critică și importantă a fi asimilată de copii și adolescenți prin exercițiu frecvent și prin discuții deschise, feedback și practică în situații cât mai diverse.

Denumit *“calm”* în lipsa unui termen potrivit în limba română pentru conceptul de *equanimity*, acest lucru se referă la capacitatea unui individ de a-și păstra calmul în situații de criză sau în contexte conflictuale. Abilitatea de a reacționa și de a administra o situație de acest tip gestionând emoțiile puternice și concentrându-se pe date, dovezi, informații disponibile și opțiuni viabile poate fi exersată pornind de la vârste mici cu sprijinul profesorilor și al părinților, educând astfel viitoare generații capabile să facă față și celor mai dificile momente posibile.

## F6. Rezistența și gestionarea stresului

Rezistența la stres (denumită și reziliență) este capacitatea unei persoane de a face față unor situații dificile, de criză, din punct de vedere psihic și de a reveni la o stare de normalitate identică cu cea anterioară momentului critic. Identificarea mecanismelor care ajută fiecare individ în astfel de situații și modul sănătos de a face uz de ele sunt practici care ar trebui să aibă loc cât mai devreme în formarea tinerilor adulți pentru a-i ajuta să rezolve mult mai ușor și să gestioneze perioade dificile din viață în momentul în care devin independenți.

## G. EDUCAȚIE MEDIA ȘI INFORMAȚIONALĂ

### G1. Alfabetizare informațională

Capacitatea de a identifica momentele în care ai nevoie de informații, de a localiza, evalua și folosi acele informații se dezvoltă de la primele momente în care un copil învață să comunice. În identificarea informațiilor este relevant ca o persoană să aibă capacitatea de a distinge și între tipurile de informații de care are nevoie într-o situație dată. Dacă o persoană se află, de exemplu, într-o situație în care a fost martorul unei infracțiuni să aibă reflexul de a căuta informații de natură juridică astfel încât să înțeleagă ce anume înseamnă să fii martor, sau să caute informații despre specialiștii care îl pot consilia. Un alt exemplu este situația mult mai frecventă în care un student are o temă și trebuie să identifice care sunt cele mai bune surse de informare pentru el, în procesul de documentare, online sau offline.

### G2. Educație media

Alfabetizarea media este o înțelegere informată și critică a mass-media. Un adult echipat cu abilitățile necesare pentru a consuma informație media în mod conștient are capacitatea de a accesa surse de informare și de a evalua gradul de veridicitate al unei știri, respectiv de credibilitate al instituției media emitente și este conștient de modurile în care sunt produse conținuturile media și strategiile de diseminare ale acestora. De asemenea, este important ca orice persoană să fie conștientă de mecanismele pe care le are la dispoziție pentru a contribui la eforturile de combatere a promovării de știri false sau utilizate în scop manipulator.

Educația media este parte din învățământul obligatoriu în Statele Unite și figurează în programa școlară în multiple state din Europa. În România Centrul pentru Jurnalism Independent derulează programul "*Predau educație media!*" care are ca scop creșterea competențelor în domeniul

informării și consumului critic de produse mass-media ale absolvenților de învățământ preuniversitar, prin pregătirea cadrelor didactice și echiparea lor cu cunoștințele și instrumentele necesare ca aceștia să integreze concepte de educație media în materiile pe care le predau.

### **G3. Educație pentru înțelegerea datelor și a statisticilor**

Alfabetizarea în materie de date este capacitatea de a lucra cu date, adică de a citi, înțelege, crea și comunica date ca informații, în timp ce alfabetizarea statistică se referă strict la *„capacitatea de a citi și de a interpreta statistici rezumative în mass-media de zi cu zi”*, cum ar fi grafice, tabele, enunțuri, sondaje și studii. În contextul anului 2021, în care colectarea și deschiderea de volume mari de date sunt uzuale este important ca orice persoană să aibă capacitatea de dezvoltare competențe în materie de date.

În fiecare zi, oamenii sunt expuși către informații statistice din reclame (*„4 din 5 doctori recomandă”*), sondaje (*„sondajul de opinie arată că titularul conduce cu patru puncte”*), materiale de presă (*„40% dintre cetățeni spun că...”*), declarații făcute de experți sau de persoane publice etc. Alfabetizarea statistică este o competență necesară pentru a ajuta pe fiecare dintre noi să evalueze corectitudinea informației primite și pentru a nu cădea pradă încercărilor de manipulare a opiniei publice.

Orice persoană ar trebui să poată urmări, identifica și evalua utilizarea necorespunzătoare a statisticilor: Există numeroase tipuri de utilizare necorespunzătoare a datelor cum ar fi eliminarea observațiilor nefavorabile, ignorarea unor caracteristici importante, suprageneralizarea, falsa cauzalitate, manipularea datelor etc.

De exemplu, rezultatele sondajelor de opinie sunt adesea citate de organizațiile de știri, dar calitatea acestor sondaje variază considerabil. Este necesară o anumită înțelegere a tehnicii statistice de eșantionare

pentru a putea interpreta corect rezultatele sondajului. Dimensiunile probelor pot fi prea mici pentru a trage concluzii semnificative, iar probele pot fi părtinitoare. Formularea unei întrebări de sondaj poate introduce o părtinire și, prin urmare, poate fi utilizată în mod intenționat pentru a produce un rezultat părtinitor. Sondajele bune folosesc tehnici imparțiale, cu mult timp și efort cheltuit în proiectarea întrebărilor și a strategiei de sondare. Alfabetizarea statistică este necesară pentru a înțelege ceea ce face un sondaj de încredere și pentru a cântări în mod corespunzător valoarea rezultatelor și concluziilor sondajului.

Din aceste motive, și altele, multe programe din întreaga lume au fost create pentru a promova sau îmbunătăți alfabetizarea statistică. De exemplu, multe agenții oficiale precum Statistics Canada sau Biroul Australian de Statistică au programe de educare a elevilor din școli despre date, lucrul cu date și despre statistică.

Institutul Internațional de Statistică derulează un program care se concentrează pe promovarea programelor naționale și pe creșterea nivelului de cunoștințe statistice ale tuturor membrilor societății. Numeroase resurse și activități, precum și un corp de experți internaționali contribuie la menținerea unei campanii de succes pe toate continentele.

## **G4. Alfabetizare vizuală**

Alfabetizarea vizuală este capacitatea de a analiza, interpreta și distinge informațiile prezentate sub forma unei imagini sau unui construct grafic. De asemenea, în definirea acestui tip de alfabetizare intră și capacitatea de a crea mesaje vizuale și de a transmite informații în formă grafică utilizând elemente de comunicare vizuală în mod eficient.

În școală sau acasă exercițiile care ajută la creșterea capacității de analiză a creațiilor vizuale sunt, de exemplu, cele în care profesorul sau părintele încurajează elevii fie să identifice elementele care compun o fotografie,

cum se compun ele și ce mesaj transmit, fie să comunice cu ajutorul unor elemente vizuale pe care le creează ei înșiși (colaje, fotografii, picturi etc).

## **H. ORIENTARE ȘI CONSILIERE ÎN CARIERĂ**

Consilierea în carieră este un tip de consiliere și sprijin de care elevii au nevoie pentru a identifica cele mai bune opțiuni profesionale pentru ei înșiși, pentru a-și seta obiective profesionale, obiective de învățare necesare pentru a le atinge pe primele și pentru a gestiona parcursul emoțional până acolo. Încă din copilărie este important ca anumite concepte, precum cel de carieră, misiune sau obiective să prindă contur, astfel ca atunci când vine momentul luării unei decizii cu privire la specializarea aleasă la liceu sau momentul alegerii universității potrivite, deciziile să poată fi cât mai corecte și aliniate cu dorințele și abilitățile fiecărui elev.



The image features a solid yellow background. Two thick, vertical black bars are positioned on the left and right sides, extending from the top to the bottom of the frame. In the center, the word "SOLUȚII" is written in a bold, black, sans-serif font. The letter 'Ț' is a Romanian character with a comma above it.

**SOLUȚII**



# 18 ani de-acasă

Ghid interactiv de asistență educațională  
pentru părinți



## DOMENIU:

Abilități pentru viața reală (preșcolari, școlari, liceeni)

## DESPRE SOLUȚIE

Educația unui copil începe de la primele sale momente petrecute alături de părinți până când acesta devine independent. Pentru tinerii părinți și nu numai poate fi destul de dificil să navigheze prin nevoile educaționale distincte ale copilului lor în varii etape de dezvoltare. 18 ani de-acasă este o aplicație care ajută părinții să identifice și să își învețe copilul o serie de abilități care îl pregătesc pentru viața reală la momentele potrivite pentru acesta. Aplicația va fi compusă din numeroase secțiuni cu resurse utile pentru părinți pentru fiecare tip de informații specifice, adaptate vârstei copilului. De exemplu, cu ajutorul aplicației, părintele va putea identifica jocuri potrivite pentru a explica noțiuni de educație financiară sau educație emoțională piciului de 5 sau 6 ani, adecvate pentru acesta.

## SCHIMBĂRI

- Oferirea de sprijin părinților în a susține dezvoltarea abilităților copiilor lor;
- Centralizarea și curatorierea de resurse potrivite pentru copii și părinți.



# Micii Cetățeni

Povești despre cum putem construi o societate  
mai bună pentru toți



**DOMENIU:**

Abilități pentru viața reală, educație civică (preșcolari)

**DESPRE SOLUȚIE**

Copiii învață prea târziu sau prea puțin în școală despre locul lor în societate, despre felul în care aceasta funcționează sau despre beneficiile pe care implicarea fiecăruia le poate aduce în viața tuturor. Pentru că felul în care cei mici învață cel mai bine este prin povești, am proiectat un portal care conține cărți de povești pentru grupele de vârstă preșcolare, din care să poată deprinde noțiuni care țin de civism și formarea unor cetățeni buni și implicați.

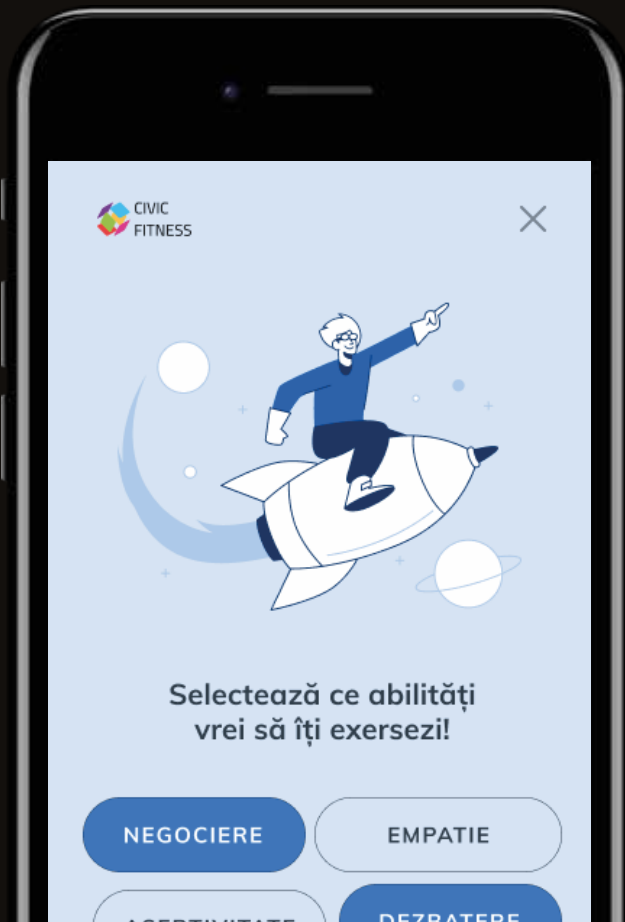
**SCHIMBĂRI**

- Oferirea unui instrument de învățare și formare de obiceiuri, adaptat pentru preșcolari;
- Construirea de comportamente civice active de la cele mai fragede vârste.



# Civic Fitness

Exerciții scurte pentru dezvoltarea de abilități civice  
și socio-emoționale



**DOMENIU:**

Abilități pentru viața reală (tineri adulți, adulți)

**DESPRE SOLUȚIE**

Educația pe tot parcursul vieții este puțin răspândită și, în general, concentrată pe noțiuni ce țin de dezvoltarea punctuală a unor abilități socio-emoționale. Civic Fitness este o aplicație mobilă care oferă adulților cu un ritm de viață alert posibilitatea de a dobândi, prin lecții sau exerciții scurte, abilități utile în dezvoltarea lor continuă. Pe lângă abilități socio-emoționale utile în diverse contexte, aplicația oferă informații, cunoștințe și valori care să responsabilizeze utilizatorii și să îi pregătească pentru implicarea democratică informată în problemele societății.

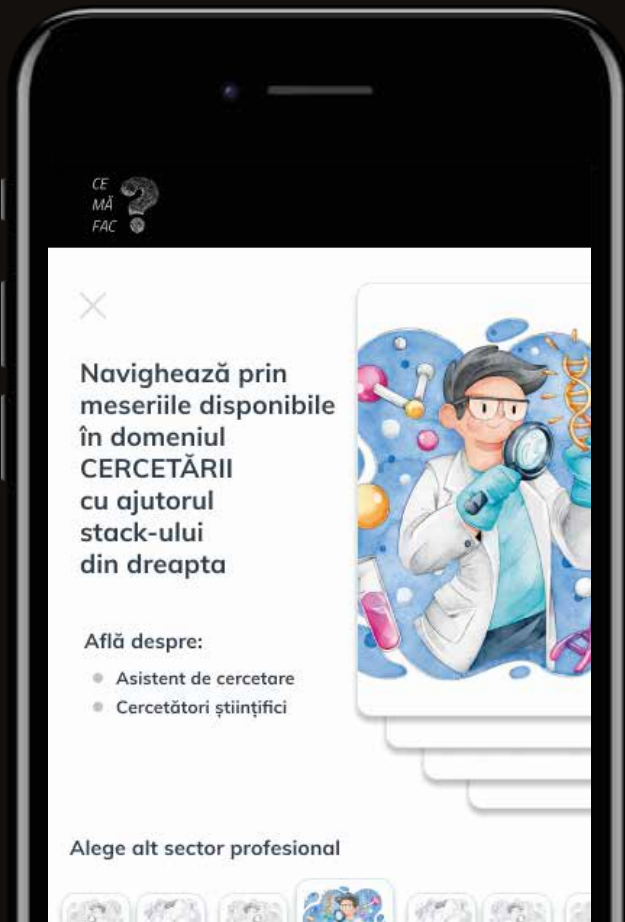
**SCHIMBĂRI**

- Construirea unui asistent de micro-learning pentru adulți pentru consolidarea unor abilități socio-emoționale;
- Oferirea unui instrument adaptat ritmului de viață al adulților pentru consolidarea unor comportamente benefice.



# Ce mă fac

O mână de ajutor în planificarea viitoarei cariere pentru elevi





## DOMENIU:

Orientare și consiliere în carieră (școlari, liceeni)

## DESPRE SOLUȚIE

Pregătirea pentru cariera profesională de după terminarea studiilor trebuie să înceapă din timpul anilor de școală. Fiecare elev are abilități diferite, dar descoperirea și valorificarea acestora poate fi un proces dificil în condițiile în care serviciile de consiliere pentru carieră nu sunt accesibile tuturor. Ce mă fac este o platformă prin care elevii vor putea înțelege ce presupune fiecare opțiune de carieră. Detaliile care țin de responsabilități și previziuni financiare sunt însoțite de prezentarea beneficiilor și dezavantajelor posibile din fiecare tip de carieră propusă. Toate informațiile sunt prezentate prin tehnici de storytelling atrăgător categoriilor de vârstă cărora li se adresează această soluție.

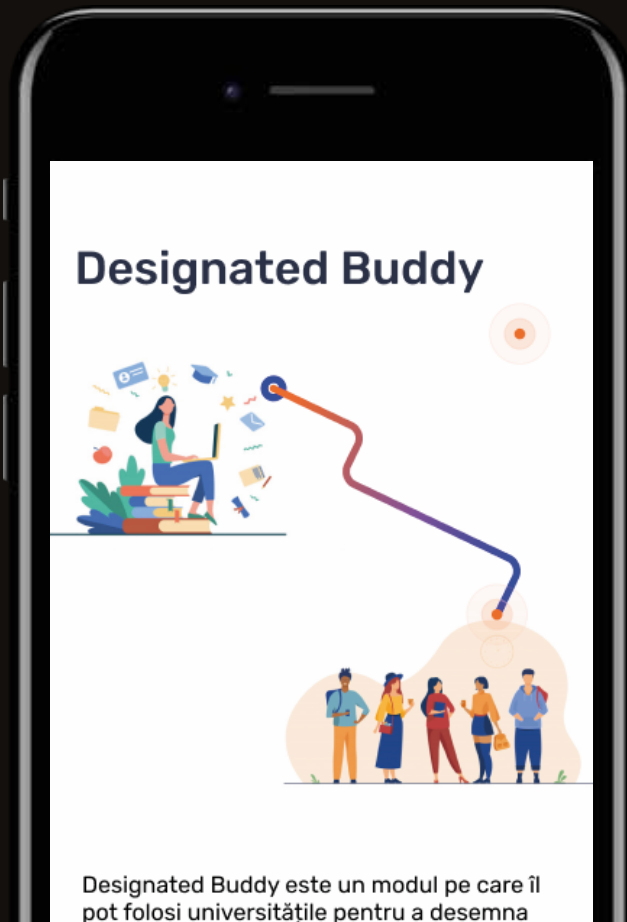
## SCHIMBĂRI

- Crearea unui portal care adresează nevoia de informare corectă a elevilor cu privire la meseriile de actualitate și nu numai;
- Profesorii și consilierii vor avea la îndemână un instrument util pe care îl pot folosi la clasă pentru a sprijini elevii în parcurgerea pașilor necesari pentru dezvoltarea lor profesională viitoare.



# Designated Buddy

Matching cu un student-mentor  
în primul an de facultate



Designated Buddy este un modul pe care îl  
pot folosi universitățile pentru a desemna

**DOMENIU:**

Abilități pentru viața reală (studenți)

**DESPRE SOLUȚIE**

Pentru majoritatea studenților, primul an de facultate poate fi foarte dificil, în special pentru cei care părăsesc orașul natal și se mută într-un centru universitar. De la navigarea prin birocrăția necesară în raport cu facultatea până la adaptarea la noul oraș, la construirea unui set de bune practici de învățare și pregătire pentru examene etc, acești tineri au nevoie de ajutor de la persoane cu care se pot simți confortabil. Designated Buddy este un modul pe care îl pot folosi universitățile pentru a desemna un număr de studenți din ani superiori care să asigure un sistem de sprijin pentru noii veniți. Un student în primul an poate intra pe site-ul facultății să solicite sprijin și un "Buddy" îi va fi alocat pentru a-l ajuta să se descurce.

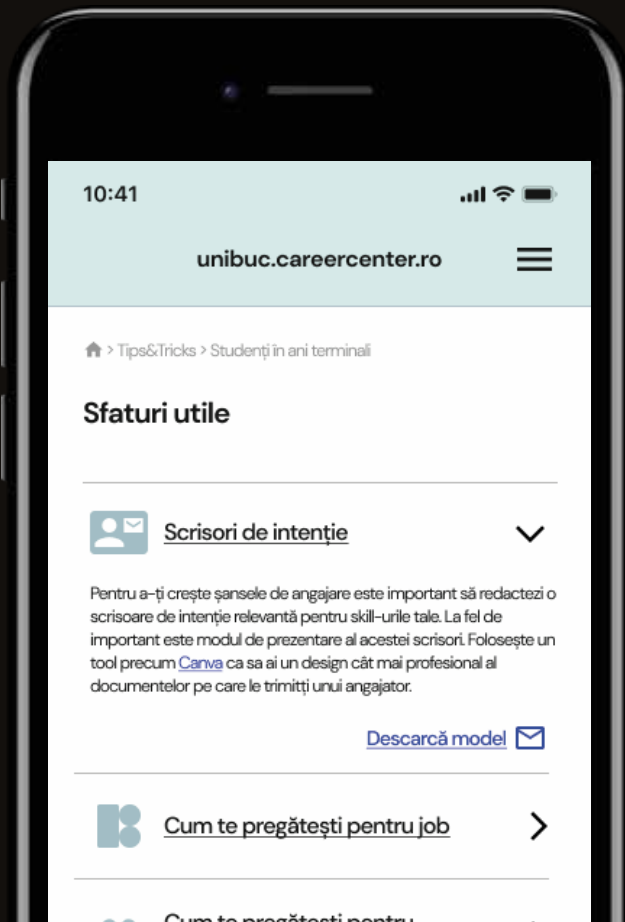
**SCHIMBĂRI**

- Crearea unui mecanism de suport pentru studenții aflați în primul an de facultate;
- Diversificarea metodelor de sprijin pe care universitățile le pun la dispoziție pentru noii studenți.



# Career Center

Platformă integrată pentru managementul  
carierii pentru studenți



## DOMENIU:

Abilități pentru viața reală (studenți)

## DESPRE SOLUȚIE

Urmând modelul aplicat de universitățile de renume din alte state, propunem crearea unui modul de pregătire pentru cariera profesională pe care orice universitate din România și-l poate construi și conecta la propriul website. Career Center este o platformă prepopulată cu informații utile pentru pregătirea tinerilor care urmează să intre pe piața muncii. Fiecare universitate își poate crea propriul micro-site (de exemplu: unibuc.careercenter.ro) care să conțină, pe lângă informația de bază și alte date specifice profilului său, cum ar fi anunțuri de joburi din domeniu, oportunități de internship și alte materiale utile.

## SCHIMBĂRI

- Studenții din ani terminali vor avea la dispoziție un punct de informare cu materiale complete, la zi, adaptate realității din piața muncii;
- Universitățile au la dispoziție un modul pe care îl pot pune la dispoziția studenților cu informații specifice domeniului pentru care îi pregătesc;
- Companiile au acces la resursa umană potențială și la un spațiu în care își pot promova anunțurile de recrutare țintit direct către acele facultăți relevante pentru ei.



# Descurcă.tech

Srijin pentru cei care fac primii pași  
în utilizarea tehnologiei



## DOMENIU:

Abilități pentru viața reală (adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

O mare parte din populație, fie din cauza vârstei sau a condiției sociale, nu are noțiuni de bază de utilizare a tehnologiei. Pentru a beneficia de avantajele aduse de progresul tehnologic, mulți dintre ei au nevoie de sprijinul celor apropiați. Descurcă-tech este o platformă care oferă resurse celor care se oferă să îi învețe pe aceia care încă nu au astfel de abilități cum să folosească mai bine tehnologia în folosul lor. De exemplu, cei care vor să își învețe bunicii cum să folosească un smartphone pot primi aici resursele necesare, în diferite formate, inclusiv printabile, pentru a fi ușor înțelese și asimilate. În plus, platforma va pune la dispoziția celor care învață cum să utilizeze tehnologia un helpline prin care aceștia vor putea obține consiliere și sprijin rapid.

## SCHIMBĂRI

- Persoanele care au nevoie de asistență pentru a deprinde abilități de bază în lucrul cu dispozitive electronice vor avea acces la o platformă simplă și la o linie telefonică de suport;
- Rudele persoanelor cu grad redus de alfabetizare digitală vor avea la dispoziție ghiduri simple pe care le pot folosi în a-i ajuta pe aceștia să se descurce cu tehnologia.



# Evaluează.tech

Evaluarea competențelor digitale de bază





**DOMENIU:**

Abilități pentru viața reală (adulți)

**DESPRE SOLUȚIE**

Pentru a putea construi și dezvolta abilități digitale, avem nevoie de o evaluare corectă a celor deja existente. Evaluatează-tech este o platformă care oferă posibilitatea evaluării competențelor digitale de bază adresată în primul rând celor care lucrează în instituții publice, fiind însă deschisă tuturor. Pe lângă abilitățile de bază, platforma va evalua inclusiv optimizarea fluxurilor și eficientizarea lucrului cu instrumente digitale.

**SCHIMBĂRI**

- Instituțiile și școlile vor avea la dispoziție un sistem de testare actualizat, adaptat normelor din zilele noastre pentru a evalua competențe digitale;
- Customizarea testării în funcție de specificul profesional și de nivelul minim necesar de alfabetizare digitală.



# Învăță.tech

Platforma care dezvoltă competențe digitale



## DOMENIU:

Abilități pentru viața reală (toate grupele de vârstă)

## DESPRE SOLUȚIE

Abilitățile digitale au devenit o cerință fundamentală pentru orice persoană care vrea să își desfășoare în bune condiții activitatea școlară, profesională sau personală. Învăță-tech este o platformă cuprinzătoare care va ajuta utilizatorii să își dezvolte competențele digitale. Învățarea se va desfășura pe baza programului internațional dezvoltat de Mozilla Foundation (Mozilla Foundation Web Literacy), cuprinzând componente ce țin de creativitate, colaborare, rezolvare de probleme, comunicare și siguranță pe internet. Pe lângă componenta de învățare, platforma va oferi accesibilizarea unor unelte digitale existente, oferind interfețe în limba română pentru acestea.

## SCHIMBĂRI

- Construirea unui centru unic de învățare pentru educația digitală cu informații actualizate și o programă completă dedicată achiziției de skill-uri digitale;
- Centralizarea și curatorierea de resurse, organizate într-un parcurs logic de învățare pentru orice persoană care are nevoie de asistență în procesul de alfabetizare digitală.



# Școala pentru Mediu

Program de educație pentru mediu  
în toate școlile din România



## DOMENIU:

Educație pentru mediu (școlari, liceeni)

## DESPRE SOLUȚIE

Pentru a putea să educăm generații de viitori adulți responsabili cu mediul înconjurător și implicați în acțiuni pentru binele planetei, ca să producem o schimbare imediată relevantă și sustenabilă pe termen lung și să sprijinim toți actorii relevanți în lupta cu efectele grave ale poluării și să creștem capacitatea lor de intervenție propunem transformarea școlilor în hub-uri de educație pentru mediu.

Un prim pas în acest sens este crearea unei platforme pentru școli în care să listăm toate acțiunile dedicate protecției mediului derulate de organizații și instituții deopotrivă pentru a facilita participarea elevilor la acestea. În al doilea rând platforma va fi conectată cu sistemul Colectăm.Reutilizăm în care organizațiile își pot gestiona managementul proceselor de colectare, iar școlile în care se colectează donații în haine, obiecte sau electronice pot notifica ONG-urile să vină să le ridice.

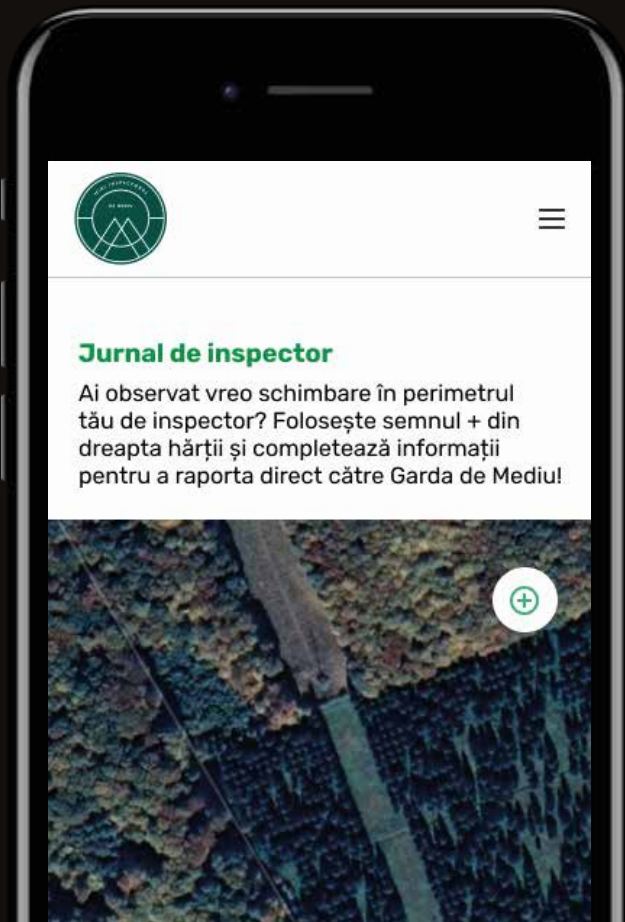
## SCHIMBĂRI

- Conectarea elevilor cu acțiuni de protecție a mediului și creșterea nivelului de engagement în rândul acestora;
- Creșterea implicării școlilor în acțiuni de mediu și conectarea lor cu actori din mediul neguvernamental local;
- Creșterea cooperării dintre mediul școlar și organizațiile non-profit din sectorul protecției mediului.



# Mini Inspectorul de Mediu

Aplicație de educație pentru mediu



## DOMENIU:

Educație pentru mediu (școlari, liceeni)

## DESPRE SOLUȚIE

Mini Inspectorul de Mediu este o aplicație mobilă organizată sub forma unui joc prin care copiii învață despre protecția mediului și sunt angrenați în acțiuni prin care ei să poată contribui real la salvarea planetei. Jocul este compus din multiple task-uri și nivele de interacțiune. De exemplu, fiecare copil va primi în grijă un areal din harta satelitară a orașului sau împrejurimilor sale de care este responsabil. Acesta va trebui să țină un jurnal zilnic sau săptămânal al modificărilor pe care le observă pe această hartă. Dacă școala la care învață elevul are senzori de măsurare a calității aerului deja montați sau dacă elevul are acasă un astfel de senzor, acesta poate urmări și completa informații pe care le observă din măsurarea indicatorilor.

De asemenea alte taskuri sunt corelate cu acțiuni de reutilizare, reciclare sau de participare la evenimente, cursuri interactive sau alte module online de învățare. Ne propunem ca prin provocările pe care le lansăm celor mici să existe și acțiuni care presupun engagementul părinților pentru a putea să transferăm comportamente benefice la nivelul întregii familii și să creștem gradul de conștientizare și implicare al acestora.

## SCHIMBĂRI

- Oferirea unui instrument de implicare directă și de contribuție la acțiunile de protecție a mediului pentru cei mici;
- Formarea și consolidarea de comportamente sănătoase pentru mediu în timp prin joc și învățare interactivă;
- Creșterea gradului de implicare al întregii familii prin acțiuni dedicate mediului inițiate de copiii.



# Gătește Smart

Comunitate de pasionați de gătit  
prietenoși cu mediul





## DOMENIU:

Educație pentru mediu (studenți, adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

Datele disponibile ne arată că o foarte mare parte a risipei alimentare se petrece în casă ca urmare a gătitului ineficient și al unor comportamente de cumpărare defectuoase. De cele mai multe ori achiziționăm mai multe ingrediente decât ne trebuie și nu suntem atenți la pierderile din procesul de gătit la fel de mult cum, poate, suntem atunci când realizăm că trebuie să aruncăm din mâncarea gătită pe care nu am consumat-o. Un comportament conștient în bucătărie are nevoie de timp și de know-how pentru a deveni eficient în lupta cu risipa.

Ne propunem să țintim o comunitate deja formată de pasionați de gătit care pot ulterior să devină ambasadori în combaterea risipei alimentare. Gătește Smart poate să fie o aplicație mobilă dedicată, de exemplu, unei comunități de urmăritori ai unui chef, sau al unui video blogger precum Jamila, în care să integrăm, pe lângă toate rețetele disponibile și o serie de informații despre cum pot să le pregătească folosind cât mai eficient ingredientele, cum pot să păstreze alimentele mai mult timp și cum pot contribui la reducerea amprentei lor prin achiziția de produse locale. Aplicația are ca rol construirea de comportamente sănătoase pentru combaterea risipei alimentare cu minim de efort.

## SCHIMBĂRI

- Consolidarea unor comportamente benefice în lupta cu risipa alimentară;
- Încurajarea cetățenilor să consume produse locale;
- Diseminarea de informații către un public cât mai numeros prin intermediul unor canale la îndemână;
- Promovarea gătitului eficient și reducerea risipei la nivel individual sau la nivelul întregii familii, după caz.



# Amprenta Mea

Învață despre mediu cu fiecare vizită la magazin



## DOMENIU:

Educație pentru mediu (studenți, adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

În ultimii ani, mulți oameni își doresc să-și adapteze comportamentul de consum în așa fel încât să reducă amprenta de carbon reprezentată de totalul emisiilor de gaze cu efect de seră realizate pentru a produce bunurile consumate. Reducerea, compensarea sau neutralizarea amprentei de carbon (CO<sub>2</sub>) reprezintă acțiuni de schimbare a atitudinii față de societate și de creștere a responsabilității sociale. Amprenta Mea este o aplicație mobilă prin care orice consumator va putea, scanând codul de bare de pe un produs, să afle amprenta de carbon a produsului respectiv. În felul acesta, fiecare va putea să aleagă să consume produse mai puțin dăunătoare pentru mediu.

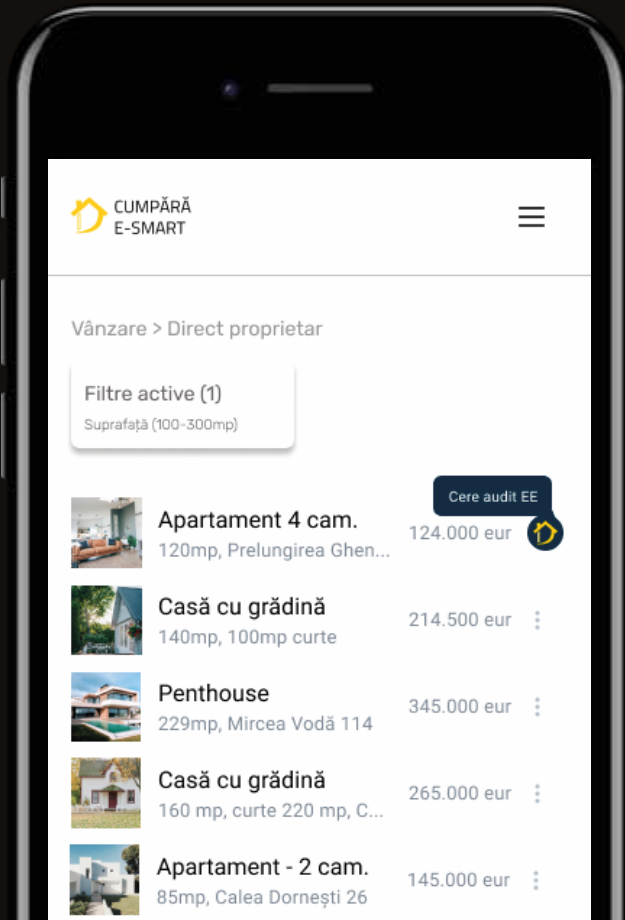
## SCHIMBĂRI

- Reducerea amprentei de carbon prin eforturi individuale depuse de fiecare dintre noi;
- Creșterea gradului de conștientizare asupra impactului cumpărăturilor noastre asupra mediului;
- Colectarea de date despre impactul asupra mediului în România direct de la magazine și consumatori.



# Cumpără E-Smart

Echipăm consumatorii cu informații  
despre eficiența energetică



## DOMENIU:

Educație pentru mediu (adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

Eficiența Energetică este un subiect dificil de adus pe agenda zilnică și de multe ori nici nu este necesar să o facem atât de frecvent pentru un cetățean obișnuit. Unul dintre momentele în care un cetățean are mare nevoie de informații clare, suficiente și explicate pe înțelesul său pe acest subiect este la momentul achiziționării unei case sau al unui apartament. Cumpără E-Smart este un modul care poate fi integrat cu platformele de imobiliare prin care sunt transferate informații legate de aspectele care trebuie luate în calcul la achiziția unei locuințe din perspectiva eficienței energetice. De asemenea, modulul poate fi integrat cu website-ul Inspectorul de Energie care permite solicitarea unui auditor independent pentru a măsura gradul de eficiență al unei locuințe, înainte de achiziție.

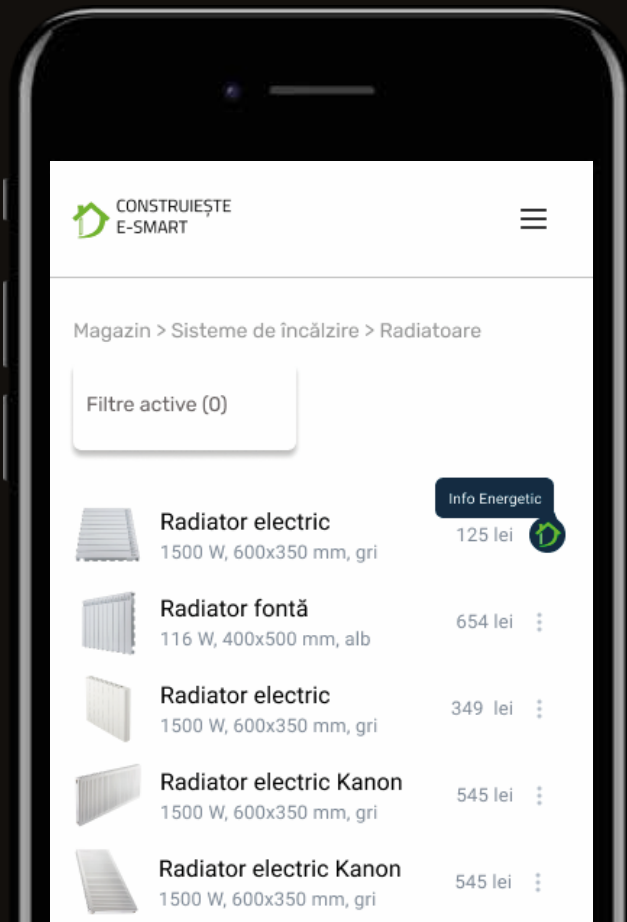
## SCHIMBĂRI

- Creșterea nivelului de conștientizare cu privire la eficiența energetică în rândul populației;
- Informarea eficientă a cumpărătorilor la momentul potrivit;
- Transferul de informații către un număr mare de oameni prin integrarea acestora în platforme cu trafic considerabil de persoane.



# Construiește E-Smart

Echipăm consumatorii cu informații  
despre eficiența energetică



## DOMENIU:

Educație pentru mediu (adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

La momentul achiziției de materiale de construcție sau de reparație, publicul larg nu are ca prioritate eficiența energetică. De altfel, așa cum am prezentat în cadrul raportului dedicat reducerii poluării, subiectul nu este unul accesibil sau suficient de prezent pe agenda de nevoi a fiecărei persoane. Dar, momentele cele mai potrivite pentru a transmite informații legate de eficiența energetică sunt acelea în care un cetățean trebuie să își rezolve o problemă direct legată de locuința sa, cum ar fi renovările, reparațiile sau momentul construcției acesteia. Propunem construirea unui modul dedicat platformelor care vând materiale de construcție, obiecte sanitare și orice alte resurse de bricolaj prin care, la momentul achiziției unor produse, cumpărătorul să poată vedea și informații legate de bune practici la nivel individual pentru a crește gradul de eficiență energetică al locuinței sale.

## SCHIMBĂRI

- Transferul de informații către cetățeni pe canalele cele mai potrivite la timpul potrivit ca ele să nu fie ignorate;
- Creșterea gradului de conștientizare la nivel individual cu privire la relevanța subiectului eficienței energetice pentru comunitate.



# Rețeaua anti-poluare: aer

Construcție de senzori  
și ABC-ul măsurării poluării





## DOMENIU:

Educație pentru mediu (școlari, liceeni)

## DESPRE SOLUȚIE

Pentru a putea lua decizii bune pentru diminuarea poluării aerului, avem nevoie de date corecte și consistente. Rețeaua anti-poluare: aer este complementară tuturor eforturilor curente de măsurare a gradului de poluare a aerului. Deși în ultimii ani au apărut numeroase inițiative de monitorizare a poluării aerului, ele se adresează doar anumitor localități și utilizează un număr redus de senzori. Astfel că, venim în sprijinul acestor eforturi cu o soluție de extindere și completare a acestor sisteme printr-o rețea de senzori low-cost, open source, după modelul Sensor.Community/Luftdaten, care vor putea oferi mai multe date din mai multe zone geografice, astfel încât să avem o imagine clară asupra poluării aerului pe care îl respirăm.

Prin integrarea cu soluțiile Școala pentru Mediu și Mini Inspectorul de Mediu, Rețeaua anti-poluare: aer își propune să fie o experiență de învățare pentru elevii din școli care vor putea să monteze la ore acești senzori împreună cu profesorii lor și îi pot monta fie la școală, fie acasă. Rețeaua este o inițiativă comunitară și va contribui și la consolidarea și extinderea grupurilor de pasionați de domeniu prin workshop-uri în care participanții pot învăța să construiască și să monteze acești senzori.

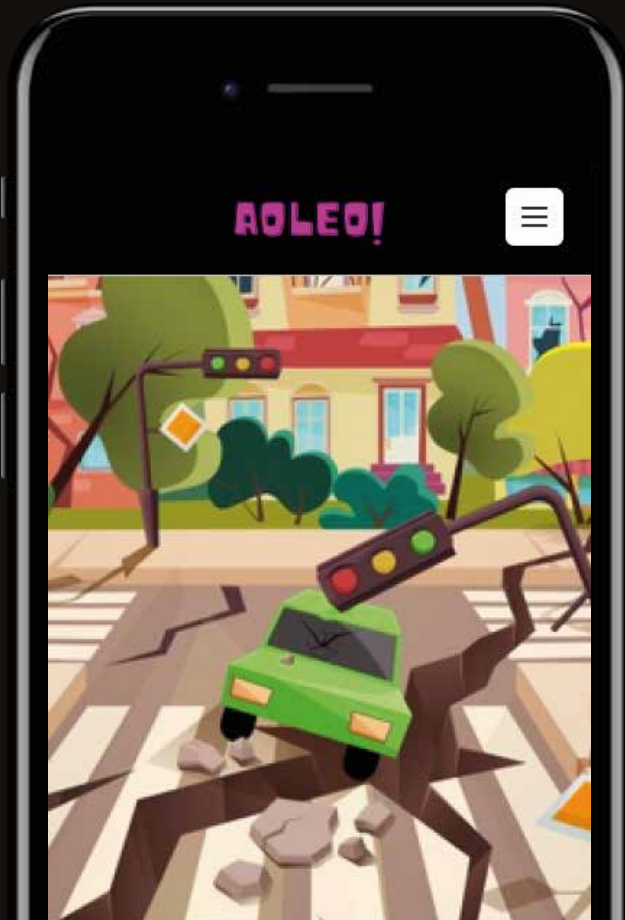
## SCHIMBĂRI

- Creșterea numărului de senzori de măsurare a calității aerului;
- Accesibilizarea senzorilor pentru un număr cât mai mare de utilizatori;
- Asigurarea distribuției geografice a rețelelor de senzori de măsurare a calității aerului;
- Contribuie la educația pentru mediu prin crearea de oportunități de învățare atât pentru elevi cât și pentru pasionați prin workshop-uri de construcție de senzori;
- Numărul ridicat de senzori contribuie la identificarea mai rapidă a surselor de poluare.



# Aleo.ro

Platformă-joc de pregătire  
pentru dezastre pentru cei mici



## DOMENIU:

Educație pentru mediu (preșcolari, școlari)

## DESPRE SOLUȚIE

Aoleo.ro este o soluție digitală care contribuie la asimilarea de informații despre dezastrele naturale. Construit ca un joc compus din multiple simulări, această aplicație va ajuta copiii să conștientizeze pericolele naturale, să evalueze probabilitatea ca ele să se producă în regiunea în care se află ei și cum ar trebui să reacționeze în caz că ele au loc. Jocul prevede acumularea de puncte pe fiecare nivel de dificultate, iar quest-urile pe care le au de făcut, simulările, expiră la anumite intervale și îi face pe aceștia să le joace în mod repetat pentru a putea consolida informațiile la intervale regulate de timp ca să rămână pregătiți. Aplicația poate fi folosită și de către profesori și părinți.

## SCHIMBĂRI

- Pregătirea copiilor pentru situații de urgență de la vârste fragede;
- Oferirea unui instrument adaptat tiparelor de învățare pentru copiii de vârstă preșcolară și de școală primară pentru a-i pregăti să reacționeze corect în caz de dezastru.



# Pregătiți.ro

Aplicație de pregătire pentru situații de urgență



**DOMENIU:**

Educație pentru mediu (școlari, liceeni)

**DESPRE SOLUȚIE**

Pregățiți.ro este o aplicație dedicată elevilor care poate fi utilizată la școală pentru a derula activități de pregătire a acestora pentru situații de urgență. Fie că vorbim despre cutremur, incendiu sau alte pericole, aplicația are două roluri (1) de a pune la dispoziție într-un limbaj adecvat informații despre pregătirea pentru dezastre și (2) de a simula o serie de situații de urgență și de a testa cunoștințele elevilor cu privire la măsurile pe care trebuie să le ia pentru a rămâne în siguranță.

**SCHIMBĂRI**

- Testarea recurentă a cunoștințelor școlarilor cu privire la răspunsul potrivit în situații de urgență;
- Pregătirea copiilor pentru situații de urgență cu toate informațiile necesare;
- Oferirea unui instrument de învățare profesorilor pentru a-i ajuta în pregătirea elevilor pentru dezastre.



# Legea pe bune

Dicționar simplu de legislație  
pentru toți cetățenii



## DOMENIU:

Educație juridică (toate grupele de vârstă)

## DESPRE SOLUȚIE

Legea pe bune este un website în care orice cetățean poate căuta explicații traduse pe înțelesul tuturor pentru termeni comuni legislativi. Baza de date a aplicației pleacă de la un set deja construit de termeni explicați de un grup de voluntari specializați, iar platforma permite publicului să contribuie la rândul lui cu definiții care apoi sunt validate de experți și adăugate în platformă.

Cu ajutorul eforturilor de crowdsourcing și a contribuției voluntare a comunităților de specialiști în legislație, acest website va putea să se îmbogățească în timp și va veni în sprijinul tuturor celor care se confruntă cu nevoia de a înțelege expresii complexe din legislația curentă.

Participarea experților este esențială pentru a ne asigura că termenii sunt *"traduși"* corect și accesibilizați pentru publicul larg, ca aceștia să poată să navigheze cu ușurință prin problemele de zi cu zi.

## SCHIMBĂRI

- Creștem gradul de înțelegere al termenilor legislativi;
- Construim astfel o platformă care se auto-susține prin contribuția cetățenilor;
- Creștem gradul de implicare civică printre grupurile de experți.



# Ce zice legea

Ajutor rapid pentru cetățeni  
pentru situațiile uzuale în raport cu legea





## DOMENIU:

Educație juridică (liceeni, studenți, adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

Jargonul de specialitate din domeniul legislativ este dificil de înțeles pentru publicul larg. Cetățenii nu sunt conștienți de impactul legislației asupra vieții lor de zi cu zi. România se confruntă cu un nivel ridicat al analfabetismului juridic. Platforma Legal Help vine în sprijinul cetățenilor cu un instrument simplu de tip decision-tree prin care aceștia pot afla răspunsuri la problemele uzuale cu care se confruntă. De la întrebări legate de amenzi, proceduri standard, legislația privind drepturile omului și multe alte situații cu care s-ar putea întâlni un cetățean și are nevoie de un sfat legal sau câteva indicații pe care altfel ar trebui să le obțină de la un specialist, toate informațiile acestea vor fi disponibile într-o platformă simplă și intuitivă.

## SCHIMBĂRI

- Oamenii vor avea acces facil la ajutor legal pentru situații din viața de zi cu zi;
- Cetățenii vor avea parte de un sprijin de specialitate, tradus pe înțelesul lor pentru a-i ajuta să respecte legea și pentru a naviga prin situații uzuale mult mai ușor.



# Edulex

Educație juridică și ajutor legal  
pentru adolescenți



**DOMENIU:**

Educație juridică (școlari, liceeni)

**DESPRE SOLUȚIE**

Majoritatea tinerilor au o bază de cunoștințe juridice insuficientă pentru soluționarea diferitelor situații cu care s-ar putea confrunța (e.g. nedreptățirea de către profesori, răspunderea penală a minorilor, violența în familie, fenomenul de bullying etc.), motiv pentru care nu cunosc mijloacele legale de apărare pe care legea le pune la dispoziție. Prin EduLex, fiecare elev, care are acces la un smartphone cu internet, va avea un prieten digital, care să-l informeze corect și să-l îndrume atunci când are o problemă de natură juridică. Indiferent că se confruntă cu o dilemă la școală, în familie, cu prietenii săi ori în societate, aplicația îi va oferi răspunsurile necesare ca să aibă un comportament onest, să respecte legile și să procedeze într-un mod cinstit față de cei din jurul său. În același timp, proiectul urmărește să construiască o bază de cunoștințe solidă pentru acești tineri, cu ajutorul unor activități interactive (inclusiv jocuri cu tematică juridică) și materiale de comunicare adaptate lor, pentru a-i familiariza într-o manieră atractivă cu concepte de drept și justiție.

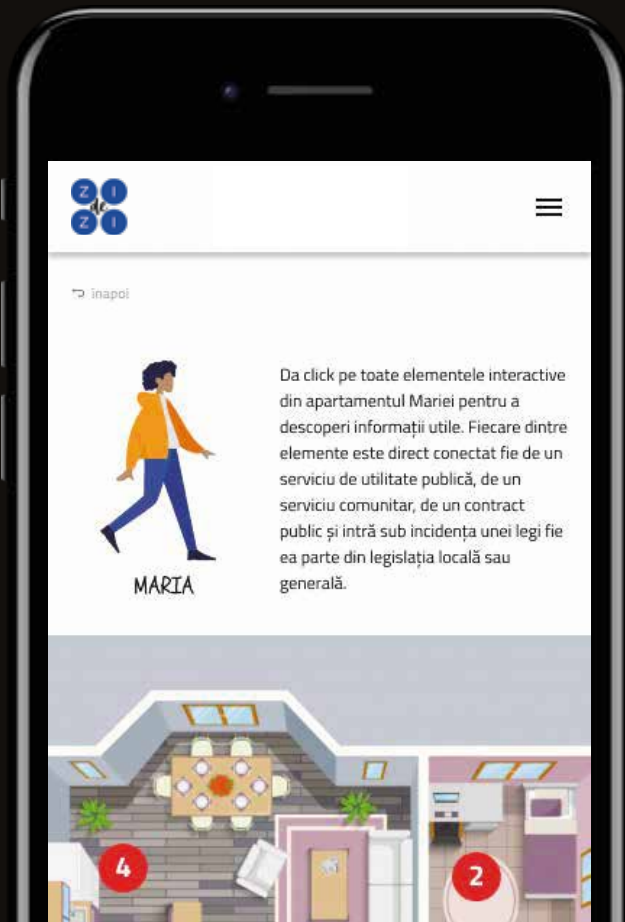
**SCHIMBĂRI**

- Copiii vor avea parte de un app care îi ajută să fie mai bine pregătiți pentru situațiile cu care s-ar putea confrunța;
- O mai bună cunoaștere a legii de către tineri;
- Sprijin și încurajare pentru situațiile dificile în care nu știu cum să procedeze din punct de vedere legal.



# Zi de Zi

Platformă de storytelling  
pentru implicare civică



## DOMENIU:

Educație civică (liceeni, studenți, adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

O problemă pe care am depistat-o în rândul populației largi este lipsa de implicare în viața comunității și lipsa de reacție la legislația în dezbatere sau în vigoare. Acest lucru se datorează în special faptului că oamenii nu cunosc modul în care legile, administrația publică și instituțiile diverse ale statului au un impact direct asupra fiecărui aspect al vieții lor. Ca urmare a limbajului greoi și a informației disparate, nu realizăm cât de mult din deciziile legislative sau din activitatea administrației publice ne afectează în mod direct. ZideZi își propune să traducă pe înțelesul cetățenilor care este legislația care guvernează relația oricărei persoane cu furnizorii de servicii și utilități publice. De asemenea, proiectul oferă o vizualizare interactivă a momentelor zilnice de intersecție cu serviciile și utilitățile publice. Construită ca o poveste în care fiecare utilizator își alege personajul cel mai similar cu sine însuși, aplicația web îi explică oricărei persoane care sunt drepturile și obligațiile sale în raport cu furnizorii de servicii și utilități publice, care este corpul legislativ responsabil de reglementarea contextului în care el beneficiază de aceste servicii și utilități, care sunt legile care îl influențează în mod direct și care este tipul acestora.

## SCHIMBĂRI

- Prin Zi de Zi putem crește gradul de conștientizare al impactului legislației asupra vieților noastre;
- Accesibilizăm informațiile de interes public din raport cu administrația pentru cetățeni;
- Creștem gradul de implicare în dezbateră legislativă și în participarea publică.



# Ochii pe Vot

Un instrument pentru alegătorii  
care vor să raporteze nereguli în procesul de vot



## DOMENIU:

Educație civică (liceeni, studenți, adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

Cetățenii din România nu au un grad ridicat de implicare în procesul de votare, cei mai mulți fiind interesați și atenți doar în jurul campaniei electorale fără a depune un efort real de informare cu privire la opțiunile pe care le au la dispoziție. Ochii pe vot este o platformă dedicată cetățenilor români din țară și din diaspora prin care pot să raporteze nereguli cu privire la orice runda de alegeri atât în ziua votului, cât și în campania electorală. Utilizatorii vor primi informații complete și corecte, având posibilitatea de a face ușor sesizări. Scopul platformei este de a crește gradul de educație și implicare al cetățenilor în procesul de votare și de atragere a unui număr cât mai mare de observatori pentru alegeri, extinzând monitorizarea corectitudinii întregului proces pe durata campaniei electorale.

## SCHIMBĂRI

- Familiarizarea tinerilor cu procesul de observare a alegerilor;
- Dezvoltarea unui comportament civic proactiv în raport cu dreptul la vot.



# Practice for Good

Oportunități de practică în sectorul ONG





## DOMENIU:

Educație civică (studenți)

## DESPRE SOLUȚIE

Deși organizațiile neguvernamentale sunt poate cel mai dinamic loc de muncă în care un student sau un proaspăt absolvent ar putea activa pentru a câștiga experiență, mediul ONG nu este o destinație obișnuită pentru acesta. Propunem construirea unei platforme web dedicate publicării de anunțuri de practică și internship în ONG-uri care, cu ajutorul mediului universitar poate ajunge la îndemâna studenților care caută oportunități de învățare și de efectuare a stagiilor obligatorii de practică.

Website-ul este construit similar unei platforme de joburi, care permite organizațiilor să publice anunțuri și să atragă cât mai mulți candidați, dar este echipat și cu o zonă de conținut care ajută la explicarea și promovarea meseriilor specifice sectorului ONG.

## SCHIMBĂRI

- Consolidarea relației dintre mediul ONG și cel academic;
- Atragerea de resurse umane către sectorul ONG și creșterea apetitului acestora pentru o carieră în domeniu;
- Promovarea organizațiilor din societatea civilă către publicul tânăr.



# Școala de cetățeni

Platformă de educație civică  
pentru toate școlile



## DOMENIU:

Educație civică (școlari, liceeni)

## DESPRE SOLUȚIE

Pentru a putea să educăm generații de viitori adulți implicați civic este important să le formăm obiceiuri civice încă din timpul școlii. Un prim pas pe care îl putem face în acest sens este crearea unei platforme pentru școli în care să listăm toate acțiunile organizate de ONG-uri și instituții pentru copiii prin care ei să poată lua parte la activități civice pentru a facilita participarea elevilor la acestea. Profesorii pot la rândul lor să identifice organizațiile cu care ar putea colabora pentru a derula proiecte speciale și organiza evenimente de educație civică.

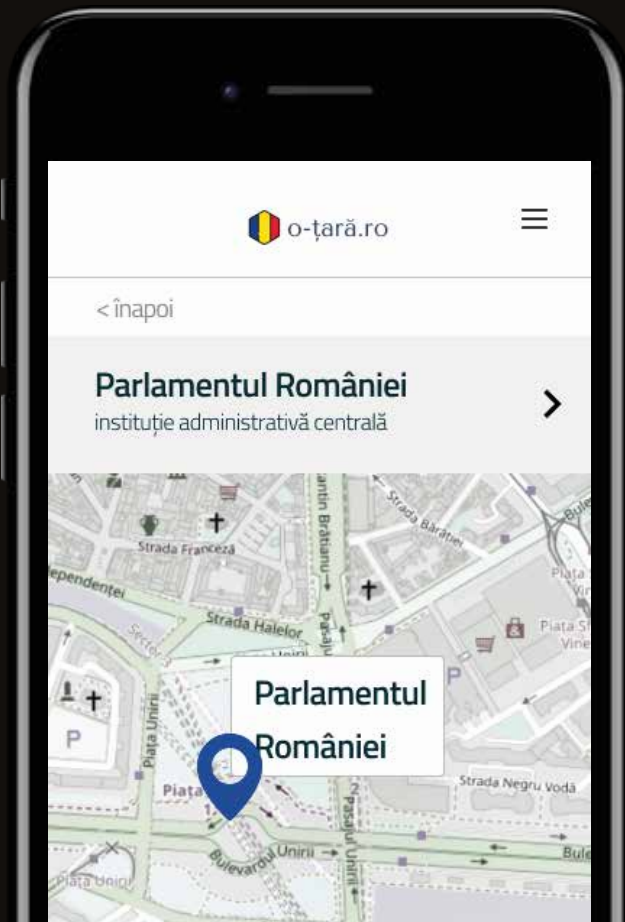
## SCHIMBĂRI

- Conectarea elevilor cu acțiuni civice și creșterea nivelului de engagement în rândul acestora;
- Creșterea implicării școlilor în acțiuni de educație civică și conectarea lor cu actori din mediul neguvernamental local;
- Creșterea cooperării dintre mediul școlar și organizațiile non-profit din sectorul educației pentru cetățenie activă.



# O-Țară.ro

Hartă interactivă educațională pentru cei mici



## DOMENIU:

Educație civică (școlari)

## DESPRE SOLUȚIE

Aplicația web o-țară.ro este un instrument de învățare pentru școlari (școala primară și gimnaziu) care poate fi utilizată fie de către profesori, părinți sau direct de elevi ca aceștia să descopere toate instituțiile din România și care sunt atribuțiile lor. Utilizatorul navighează pe harta Bucureștiului și descoperă clădirile instituțiilor publice una câte una, atribuțiile lor și care sunt acțiunile pe care un cetățean le poate face în raport cu acea autoritate locală sau centrală.

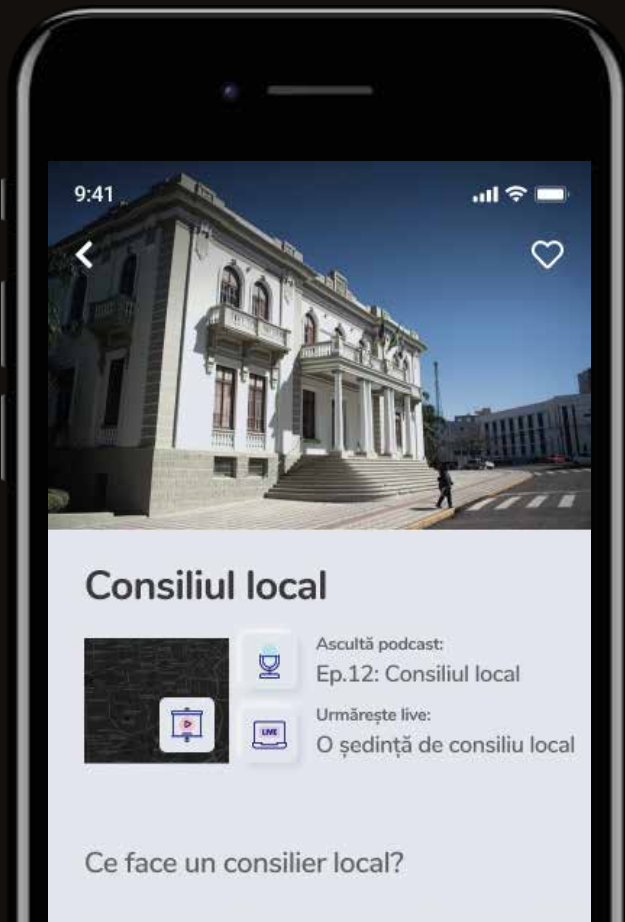
## SCHIMBĂRI

- Crearea unui instrument interactiv cu informație pe înțelesul copiilor care contribuie la creșterea gradului de informare al acestora despre cum funcționează țara în care s-au născut;
- Centralizarea informațiilor despre atribuțiile instituțiilor publice, locale și naționale, într-un singur loc pentru a deservi în multiple lecții pe parcursul anului școlar la materii precum educația civică sau istorie.



# Romania OS

Platformă civică de învățare  
pentru adolescenți și tineri adulți



**DOMENIU:**

Educație civică (liceeni, studenți, adulți)

**DESPRE SOLUȚIE**

RomaniaOS (Romania Operating System) este o platformă de storytelling prin care adolescenții și tinerii adulți pot să descopere cum funcționează din punct de vedere administrativ și juridic țara lor. Construit într-o manieră atractivă pentru obiceiurile lor de consum, făcând uz de tipurile de conținut care le sunt cel mai familiare și cu un limbaj adaptat, RomaniaOS își propune să fie o sursă de învățare care să crească gradul de conștientizare cu privire la raportul tinerilor ca cetățeni cu statul și la rolul și atribuțiile instituțiilor publice, dar și un instrument de creștere a gradului de implicare al acestora.

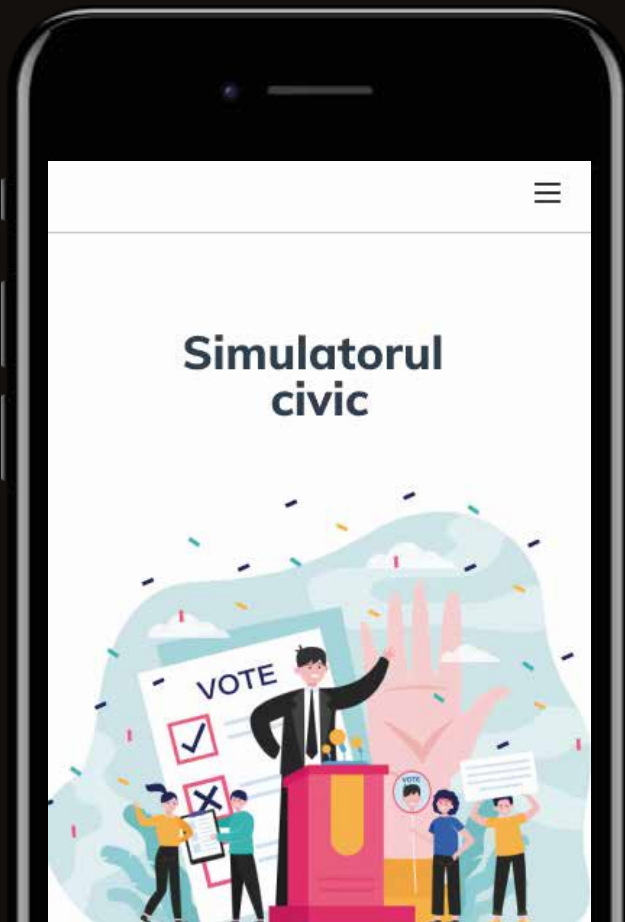
**SCHIMBĂRI**

- Transferul de know-how despre structura administrativă a statului român către tinerii adulți și adolescenți;
- Creșterea gradului de conștientizare cu privire la rolul instituțiilor publice.



# Simulatorul civic

Joc interactiv de simulare pentru educație civică





**DOMENIU:**

Educație civică (liceeni, studenți)

**DESPRE SOLUȚIE**

Pentru a putea crește gradul de interactivitate al activităților de educație civică, propunem construcția unui simulator civic. Platforma este organizată ca un joc cu multiple trepte de dificultate în care elevii pot să intre în echipe online sau să joace la nivel individual. Provocările lansate prin joc sunt menite să îi pună pe elevi să deruleze activități din sfera instituțională, politică sau civică, cum ar fi să organizeze o campanie electorală cu tot ceea ce presupune aceasta, de la alocare de buget, angajare de resurse umane, planificarea de etape de campanie sau să construiască împreună cu alți coechipieri un text de propunere legislativă sau alte acțiuni specifice. Aplicația poate fi accesată individual sau poate fi folosită chiar și la orele de educație civică pentru a servi drept activitate practică.

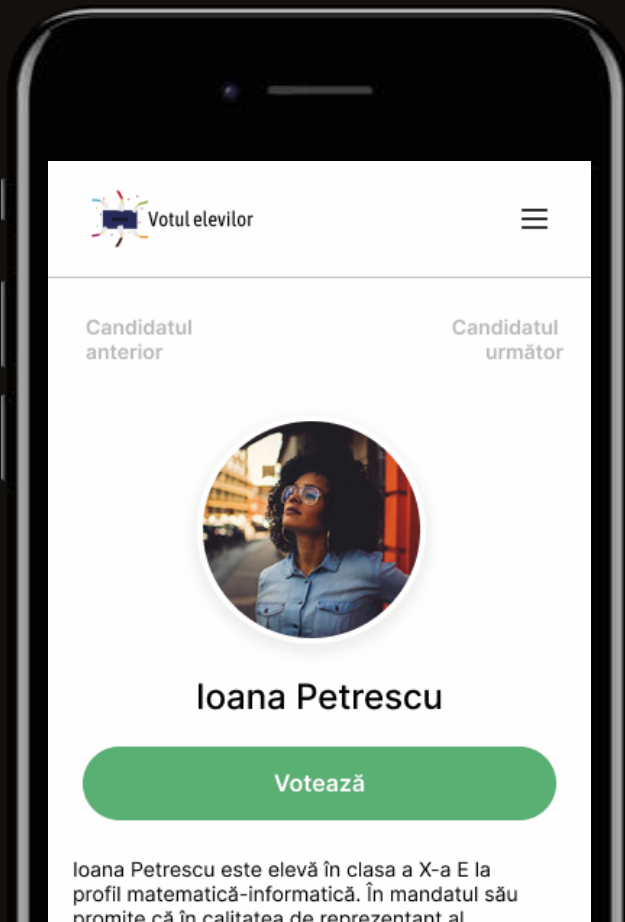
**SCHIMBĂRI**

- Simularea unor situații reale într-o manieră interactivă pentru elevi pentru a-i familiariza cu procese instituționale sau civice;
- Dezvoltarea de abilități de comunicare, negociere, argumentare în situații particulare, prin metode alternative de practică.



# Votul Elevilor

Platformă de vot digital pentru consiliile elevilor



## DOMENIU:

Educație civică (școlari, liceeni)

## DESPRE SOLUȚIE

Replicând modelul **VotONG**, platformă de alegeri online pentru reprezentanții societății civile, propunem crearea unei platforme care să permită elevilor să își organizeze singuri alegeri pentru desemnarea reprezentanților lor în relația cu școala sau alte foruri decizionale în care sunt prezenți. Elevii pot lua astfel contact cu o soluție digitală care le permite să își exprime direct votul, pot urmări campaniile celor care candidează și pot să îi susțină public pe unii dintre aceștia pentru poziția țintită.

## SCHIMBĂRI

- Construirea unui sistem simplu de utilizat de către elevi în care se pot organiza singuri în procesele electorale pe care le au de îndeplinit pentru a-și desemna reprezentanții;
- Familiarizarea elevilor cu noțiuni de tipul alegerilor, a candidaturilor, campaniilor electorale și exersarea dreptului la vot pentru momentul în care vor putea să participe în alegerile pentru președinte, parlament sau cele locale.



# Bani de buzunar

Aplicație de educație financiară  
pentru copii și adolescenți



## DOMENIU:

Educație financiară (școlari, liceeni)

## DESPRE SOLUȚIE

Bani de buzunar este o aplicație dedicată întregii familii prin care cei mici să poată să înțeleagă noțiuni de educație financiară prin mecanisme de recompensare, mesaje adecvate și provocări digitale. În aplicație, copilul va putea să își creeze primul lui cont de economii, va putea primi bonusuri de la părinți pentru îndeplinirea unor task-uri relevante sau de ziua lui de naștere, va putea să își "achiziționeze" un produs pe care și-l dorește, în rate, pentru a putea înțelege cum funcționează un împrumut și va putea învăța cum să investească.

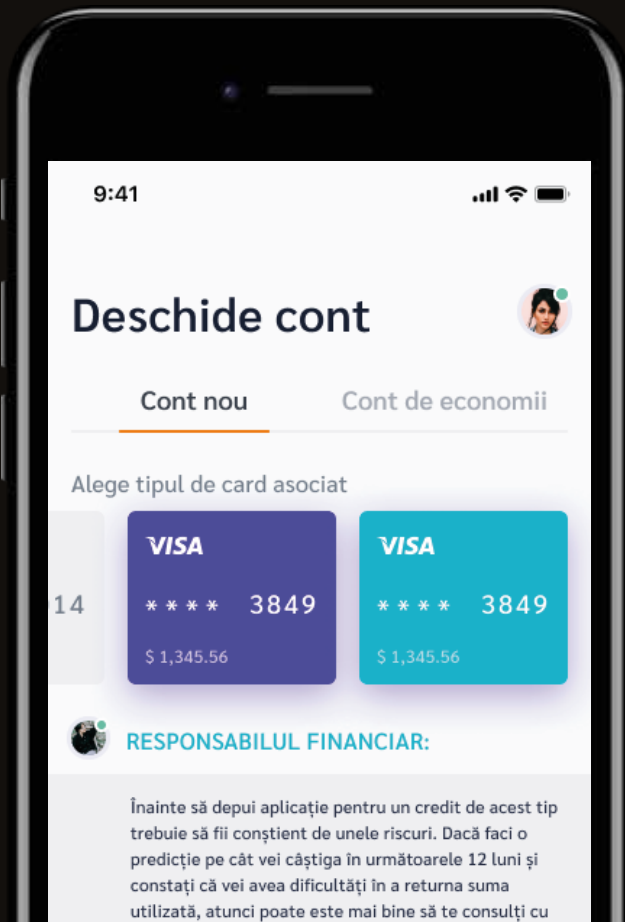
## SCHIMBĂRI

- Prezentarea și consolidarea noțiunilor de educație financiară din copilărie pentru a-i ajuta pe tineri să dezvolte comportamente sănătoase din punct de vedere financiar;
- Formarea unor adulți responsabili financiar;
- Un mod simplu și la îndemână pentru părinți să explice concepte dificile copiilor lor.



# Responsabil financiar

Modul de e-learning  
pentru aplicațiile de banking



## DOMENIU:

Educație financiară (liceeni, studenți, adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

Nu orice persoană care deține un cont bancar și folosește aplicații de internet banking este un adult funcțional din punct de vedere financiar. Educația financiară este un subiect delicat și, odată trecut de 25 de ani, pentru un adult este dificil să recunoască atunci când nu se pricepe și nu înțelege noțiuni de bază despre bani și gestionarea eficientă a resurselor de acest tip. Propunem construirea unui modul universal de educație financiară, cu pastile de micro-learning care pot fi integrate în aplicațiile de internet banking. Fiecare bancă poate să exemplifice informațiile prezentate cu produsele lor bancare, pentru a sprijini clientul lor în a lua cele mai bune decizii.

## SCHIMBĂRI

- Accesibilizarea conceptelor din educația financiară pentru adulți;
- Sprijinirea formării de obiceiuri financiare sănătoase prin micro-learning pentru adulți;
- Transferul eficient de informații de educație financiară prin intermediul unor instrumente deja adoptate de utilizatori.



# Budget Simulator for Schools

Platformă cu exerciții de educație financiară





**DOMENIU:**

Educație financiară (școlari, liceeni)

**DESPRE SOLUȚIE**

Pregătirea tinerilor pentru viața independentă de părinți este un proces de durată. Una dintre cele mai importante componente ale acestui parcurs este obținerea independenței financiare. Acest obiectiv poate fi atins prin adoptarea unor comportamente utile în ceea ce privește gestionarea resurselor financiare. Budget Simulator for Schools este un instrument digital care poate fi folosit la clasă sau individual de elevi acasă pentru a-și construi bugetele personale sau pentru business-urile lor viitoare pentru a înțelege cum anume trebuie să își administreze banii pentru un trai stabil și predictibil sau pentru a-și porni o afacere.

**SCHIMBĂRI**

- Aplicarea conceptelor economice în exerciții practice care îi pot ajuta pe tineri să înțeleagă cum se construiește, administrează și evaluează un buget.



# Public Budget Simulator

Platformă de exerciții pentru copiii,  
despre finanțele publice



**DOMENIU:**

Educație financiară (școlari, liceeni, studenți, adulți)

**DESPRE SOLUȚIE**

Implicarea cetățenilor în deciziile cu privire la administrarea orașului lor este esențială în momentul în care se derulează consultări cu privire la bugetul acestuia. De multe ori, publicul este indiferent la acest proces esențial pentru că este foarte greu pentru el să înțeleagă cum este construit acest buget, care sunt specificațiile de natură legală care guvernează acest buget și cât de mare este gradul în care se poate implica el, individual, în decizia cu privire la cheltuirea banului public. Public Budget Simulator este un instrument digital care poate fi utilizat la școală sau independent de orice persoană pentru a construi, administra și evalua un buget public.

**SCHIMBĂRI**

- Creșterea gradului de implicare al cetățenilor în deciziile cu privire la bugetele publice prin echiparea lor de la vârste mici cu cunoștințele necesare pentru a înțelege sectorul finanțelor publice.



# Nutriție.ro

Platformă oficială cu informații complete  
despre nutriție



**DOMENIU:**

Educație pentru sănătate (școlari, liceeni, studenți, adulți)

**DESPRE SOLUȚIE**

Informațiile corecte despre un stil de viață sănătos sunt foarte importante în construirea unor comportamente benefice de cât mai devreme posibil. Din nefericire, lipsa unei surse oficiale care să servească drept punct central de referință pentru educația nutrițională a favorizat apariția în timp a multor platforme și experți auto-declarați care se folosesc de mediul online pentru a promova diete și practici nu întotdeauna sănătoase pentru fiecare dintre noi.

În plus, în contextul incidenței ridicate a unor anumite tipuri de afecțiuni în România este important ca oamenii să primească informații din surse sigure care să îi ajute să își construiască un regim alimentar adecvat, care să contribuie la prevenirea apariției bolilor sau la tratarea acestora, după caz.

**SCHIMBĂRI**

- Punct oficial de informare despre nutriție și obiceiuri alimentare sănătoase;
- Combaterea informațiilor false și a recomandărilor nutriționale periculoase pentru sănătate din mediul online.



# Nutriție pentru Studenți

Modul de educație nutrițională pentru studenți,  
pe website-ul facultății



## DOMENIU:

Educație pentru sănătate (studenți)

## DESPRE SOLUȚIE

Urmând bunele practici recomandate de unele universități din afara granițelor, propunem dezvoltarea unui modul dedicat unui trai sănătos, cu informații din surse sigure despre dieta potrivită pentru tineri în dezvoltare și care trec prin schimbări majore de mediu, program și obiceiuri, cum sunt studenții proaspăt intrați la facultate.

Modulul poate fi integrat cu orice site al oricărei universități cu ajutorul unor widgeturi simple. Studenții pot accesa aceste informații fără a avea nevoie de niciun cont de utilizator și, în timp, platforma se poate extinde și cu un modul de consultanță online pentru cei care au nevoie de sprijin în menținerea unor obiceiuri alimentare corecte și nu își pot permite un consilier pe probleme de nutriție.

## SCHIMBĂRI

- Accesibilizarea informațiilor despre nutriție sănătoasă pentru studenți;
- Oferirea unui modul informațional universităților din România;
- Promovarea unei diete benefice și formarea de obiceiuri alimentare sănătoase în rândul studenților.



# Doctorii vs. Barza

Platformă de conectare  
între tineri și cabinetele de planificare familială





## DOMENIU:

Educație pentru sănătate (liceeni, studenți, adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

Asociația Sexul vs Barza a cartografiat întreaga rețea de cabinete de planificare familială care astăzi deservește un număr foarte mic de tineri ca urmare a faptului că aceștia nu știu de existența acestor cabinete sau, dacă știu, au o rețineră în a le accesa pentru că nu sunt confortabili cu un contact direct cu un specialist la prima interacțiune. Propunem dezvoltarea unei aplicații web, Doctorii vs BARZA, care conectează rețeaua națională de cabinete de planificare familială cu cei peste 350 000 de urmăritori ai SEXUL vs BARZA care pot solicita consiliere de la medici specializați. Aplicația conține și materiale de învățare - 200+ videoclipuri de educație sexuală și pentru sănătatea reproductivă.

## SCHIMBĂRI

- Eliminăm bariera de accesibilitate geografică și temerile adolescenților, ajutându-i să intre în contact cu medicii, într-un spațiu sigur și privat;
- Asigurăm drepturile pentru tinerii peste 16 ani, indiferent de statutul lor de asigurat, care pot primi consiliere gratuită în aceste cabinete.



# Sănătatemintală.ro

Platformă educațională despre sănătatea psihică



## Bine ai venit

Vino alături de noi să descoperi cele mai importante informații, resurse, date și exerciții care să te ajute în dezvoltarea ta emoțională și în a înțelege lumea din jurul tău. Sănătate Mintală este platforma națională centrală de informații cu privire la sănătatea psihică.

## DOMENIU:

Educație pentru sănătate (școlari, liceeni, studenți, adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

Soluția sănătațemintală.ro își propune să fie un centru de resurse dedicate educației pentru sănătate psihică, accesibilă pentru multiple grupe de vârstă, cu informații relevante despre afecțiunile psihice, cauzele lor, cele mai bune metode de gestionare a acestora, comportamente adecvate pentru cei care interacționează cu persoanele care suferă de aceste afecțiuni, mecanisme de sprijin și suport pentru ei și moduri prin care oamenii se pot implica în acțiuni de susținere a celor vulnerabili din acest punct de vedere. Platforma are și rol de punct de referință cu privire la informațiile despre afecțiunile psihice pentru a contribui la combaterea materialelor nedocumentate sau superficiale prezente online și care pot dăuna persoanelor care au nevoie de sprijin.

## SCHIMBĂRI

- Centralizarea și curatorierea de informații utile pentru profesori și părinți pentru a-i ajuta să explice copiilor noțiuni legate de sănătatea mintală;
- Punct central de informare pe subiectul sănătății mintale pentru toate grupele de vârstă și promovarea unor comportamente empaticе și de suport printre tineri;
- Popularizarea mecanismelor prin care o persoană poate cere sau oferi ajutor.



# Sănătos

Micro-learning pentru sănătate



## DOMENIU:

Educație pentru sănătate (școlari, liceeni, studenți, adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

Orice vizită la medic, indiferent că vorbim de medicii de familie sau de spitale, lasă în urmă o serie de documente reieșite în urma investigațiilor și a recomandărilor din partea doctorilor: radiografii, trimiteri, buletine de analize, rețete etc. Fără o rigurozitate în procesul de clasificare și păstrare a acestor documente în format fizic, pacienții pierd un istoric important cu privire la sănătatea lor.

Sănătos este o aplicație mobilă prin care fiecare pacient își poate ține singur evidența stării de sănătate și a tuturor investigațiilor și rezultatelor reieșite în urma vizitelor la medic, într-un singur loc. Aplicația funcționează de asemenea și ca un reminder pentru o serie de investigații de rutină pe care cu toții trebuie să le repetăm ocazional astfel încât să prevenim posibile afecțiuni de sănătate.

## SCHIMBĂRI

- Schimbarea comportamentului preventiv al cetățenilor prin asistarea lor pe parcursul vieții cu recomandări, alerte și informații utile;
- Creșterea gradului de accesare a serviciilor de medicină de familie pentru controale și menținerea unei vieți sănătoase;
- Prevenirea incidenței unor boli grave în rândul populației prin încurajarea testării preventive și a controalelor recurente în funcție de vârsta și profilul pacientului;
- Menținerea unui istoric medical minimal la îndemână pentru pacient, în format digital.



# Centrul de sănătate

Platforma oficială de informare despre sănătate



## DOMENIU:

Educație pentru sănătate (liceeni, studenți, adulți)

## DESPRE SOLUȚIE

La fel ca în cazul legislației, la nivel internațional există recomandări clare ca informațiile care țin de drepturile și obligațiile persoanelor, la fel ca informațiile care sunt esențiale pentru binele lor trebuie să fie prezentate acestora în asemenea manieră încât să fie accesibile ca limbaj luând ca standard un nivel de înțelegere echivalent cu clasa a opta. De aceea constatăm că foarte multe dintre statele profund preocupate de educația pentru sănătate a tinerilor și adulților au construit platforme centralizate cu informații despre sănătate menite să sprijine cetățenii în relația lor cu sistemul sanitar și să îi educe și îndrume spre ajutorul potrivit. Urmând modelele implementate de Statele Unite sau Canada, propunem construirea unei platforme de conținut care să explice pe înțelesul tuturor noțiuni de baza (simptome, manifestare, tratamente) despre afecțiunile comune și despre cele cu cea mai mare incidență în România, să ofere informații la zi despre unitățile medicale (contact, specializări etc) să pună la dispoziție informație utilă care astăzi este distribuită pe multiple platforme și să devină punct unic de informare și educație pentru sănătate.

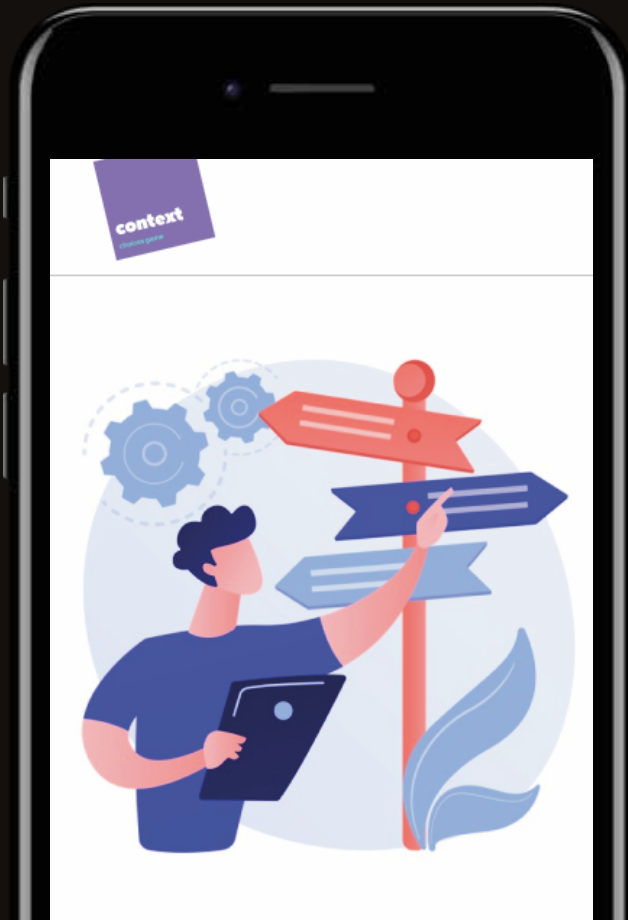
## SCHIMBĂRI

- Un punct unic de informare și învățare, la nivel național, unde orice cetățean poate să descopere informații utile despre relația sa cu sistemul sanitar, fluxuri și proceduri explicate pe înțelesul tuturor;
- Accesibilizarea unei biblioteci exhaustive de informații despre toate afecțiunile, tratamentele uzuale, manifestările lor și modurile în care poți beneficia de asistență;
- Centralizarea informațiilor despre unitățile sanitare pentru a fi la îndemâna pacienților.



# Context

Joc online pentru dezvoltarea abilităților sociale





**DOMENIU:**

Abilități de viață (liceeni, studenți, adulți)

**DESPRE SOLUȚIE**

Construit ca un labirint de opțiuni, jocul Context ajută tinerii să se pună în tot felul de situații uzuale în care să își imagineze cum ar reacționa și să evalueze dacă au avut o manifestare corectă sau nu față de celelalte personaje din joc pentru a-i ajuta pe aceștia să se descurce mai bine în situații sociale specifice. Unele dintre nivelurile de joc implică și recunoașterea unor situații de tip bullying, de discriminare, de violență verbală sau de alte tipuri pentru a oferi posibilitatea jucătorului să aleagă tipul de răspuns pe care îl consideră potrivit în fiecare dintre ele și pentru a vedea dacă a procedat corect sau constructiv, sau dacă putea face mai bine.

**SCHIMBĂRI**

- Formarea unor reacții și pattern-uri de răspuns pozitive în rândul tinerilor în diferite situații și contexte sociale;
- Exersarea abilităților de socializare, comunicare și dezvoltarea de comportamente incluzive pentru tineri.



# Ora de Date

Platformă educațională  
despre date și statistică pentru cei mici



**DOMENIU:**

Educație media și informațională (școlari, liceeni)

**DESPRE SOLUȚIE**

Ora de Date este o platformă de învățare populată cu informații, grafice, seturi de date și alte tipuri de vizualizări de informații statistice cu ajutorul cărora elevii pot învăța noțiuni de bază despre reprezentările statistice, pentru a citi corect datele și pentru a asimila informații despre acest domeniu. Ora de Date poate fi folosită de profesori, părinți și elevi deopotrivă și are ca rol popularizarea cunoștințelor legate de lucrul cu baze de date pentru a putea contribui la gradul general de alfabetizare media al populației.

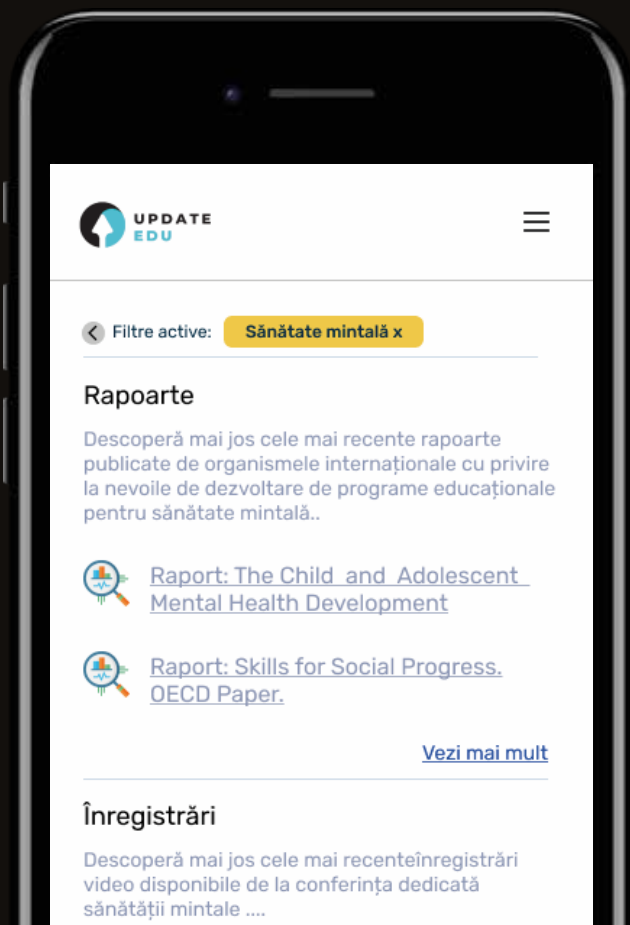
**SCHIMBĂRI**

- Transferul informațiilor legate de prelucrarea, utilizarea și înțelegerea datelor statistice într-un mod interactiv și simplu de parcurs de către elevi.



# Update EDU

Platformă de advocacy  
pentru dezvoltarea sectorului educațional



**DOMENIU:**

Abilități pentru viața reală (liceeni, studenți, adulți)

**DESPRE SOLUȚIE**

Update Edu este un website dedicat tuturor actorilor care derulează activități în scopul introducerii tuturor tipurilor de educație discutate în cadrul acestui raport în școala românească. Structurată pe cele opt domenii abordate în cadrul raportului curent: educație pentru sănătate, educație pentru mediu, educație media, educație financiară, orientare și consiliere în carieră, educație civică, educație digitală și abilități pentru viață, platforma documentează toate resursele utile și informațiile relevante care pot contribui la transformarea acestor materii în realitate în educație.

**SCHIMBĂRI**

- Accesibilizarea unei librării de resurse pentru activiștii din domeniul educației;
- Consolidarea eforturilor derulate de multipli actori pentru promovarea introducerii acestor materii în programa școlară.

## OBIECTIVE PROIECTATE

### OBIECTIV 1: PROFESORI BINE PREGĂTIȚI

#### Scoala Profesorilor

Managementul carierei pentru profesori, simplificat

#### Classroom Demo

Mentorat video pentru profesorii la început de drum

#### EduAcces

Resurse educaționale gratuite pentru profesorii care lucrează cu copiii cu CES

#### e-Sense

Exerciții flexibile, adaptate pentru copiii cu surdocecitate

#### Resurse Profesori

Resurse educaționale gratuite pentru toți profesorii

#### Teacher Workout

Abilități socio-emoționale pentru profesori

#### Profesor în Spital

Acces la educație pentru copiii internați în spitale

### OBIECTIV 2: ABILITĂȚI PENTRU VIAȚA REALĂ

#### 18 ani de-acasă

Ghid interactiv de asistență educațională pentru părinți

#### Civic Fitness

Exerciții scurte pentru dezvoltarea de abilități civice și socio-emoționale

#### Designated Buddy

Matching cu un student-mentor în primul an de facultate

#### Descurcă.tech

Sprijin pentru cei care fac primii pași în utilizarea tehnologiei

#### Micii Cetățeni

Povești despre cum putem construi o societate mai bună pentru toți

#### Ce mă fac

O mână de ajutor în planificarea viitoarei cariere pentru elevi

#### Career Center

Platformă integrată pentru managementul carierei pentru studenți

#### Învață.tech

Platforma care dezvoltă competențe digitale

**Mini Inspectorul de Mediu**

Aplicație de educație pentru mediu

**Școala pentru Mediu**

Program de educație pentru mediu în toate școlile din România

**Amprenta Mea**

Învață despre mediu cu fiecare vizită la magazin

**Construiește E-Smart**

Micro-learning despre eficiența energetică

**Aoleo.ro**

Platformă-joc de pregătire pentru dezastre pentru cei mici

**Legea pe bune**

Dicționar simplu de legislație pentru toți cetățenii

**Edulex**

Educație juridică și ajutor legal pentru adolescenți

**Ochii pe vot**

Un instrument pentru alegătorii care vor să raporteze nereguli în procesul de vot

**Școala de cetățeni**

Platformă de educație civică pentru toate școlile

**Romania OS**

Platformă civică de învățare pentru adolescenți și tineri adulți

**Evaluează.tech**

Evaluarea competențelor digitale de bază

**Gătește Smart**

Micro-learning pentru mediu într-un app de zi cu zi

**Cumpără E-Smart**

Micro-learning despre eficiența energetică

**Rețeaua anti-poluare: aer**

Construcție de senzori și ABC-ul măsurării poluării

**Pregățiți.ro**

Aplicație de pregătire pentru situații de urgență

**Ce zice legea**

Ce să fac în situațiile uzuale în raport cu legea

**Zi de Zi**

Platformă de storytelling pentru implicare civică

**Practice for Good**

Oportunități de practică în sectorul ONG

**O-Tară.ro**

Hartă interactivă educațională pentru cei mici

**Simulatorul civic**

Joc interactiv de simulare pentru educație civică

### **Votul Elevilor**

Platformă de vot digital pentru consiliile elevilor

### **Responsabil financiar**

Modul de e-learning pentru aplicațiile de banking

### **Public Budget Simulator**

Platformă de exerciții pentru copiii, despre finanțele publice

### **Nutriție pentru Studenți**

Modul de educație nutrițională pentru studenți, pe pe website-ul facultății

### **Sănătatemintală.ro**

Platformă educațională despre sănătatea psihică

### **Centrul de sănătate**

Platforma oficială de informare despre sănătate

### **Ora de Date**

Platformă educațională despre date și statistică pentru cei mici

### **Bani de buzunar**

Aplicație de educație financiară pentru copii și adolescenți

### **Budget Simulator for Schools**

Platformă cu exerciții de educație financiară

### **Nutriție.ro**

Platformă oficială cu informații complete despre nutriție

### **Doctorii vs. Barza**

Platformă de conectare între tineri și cabinetele de planificare familială

### **Sănătos**

Micro-learning pentru sănătate

### **Context**

Joc online pentru dezvoltarea abilităților sociale

### **Update EDU**

Platformă de advocacy pentru dezvoltarea sectorului educațional



## OBIECTIVE VIITOARE

### OBIECTIV 3: ACCES LA EDUCAȚIE

*Începe în martie 2021*

Accesul tuturor copiilor la sistemul de educație, deși este prevăzut în documentele și statisticile instituționale, nu este o realitate pentru mulți dintre copiii României. Acest lucru se întâmplă fie pentru că resursa umană este deficitară sau insuficient pregătită, fie pentru că în multe zone defavorizate, infrastructura proastă sau inexistentă e o piedică în calea actului educațional. Pentru foarte mulți copii, accesul la educație și la infrastructura educațională necesară (inclusiv consiliere psihologică sau educațională) este doar formal. Anul 2020 a arătat cu atât mai mult că sistemul educațional nu este pregătit să ofere tuturor elevilor acces la servicii educaționale de calitate.

### OBIECTIV 4: ÎNVĂȚĂMÂNT PREUNIVERSITAR DE CALITATE

*Începe în martie 2022*

Tehnologia poate aduce un suflu nou în felul în care sunt predate în școli și licee materiile din programele școlare. Pentru multe dintre disciplinele studiate, putem găsi metode îmbunătățite, diversificate, interactive și atractive de predare cu ajutorul tehnologiei.

### OBIECTIV 5: ÎNVĂȚĂMÂNT UNIVERSITAR DE CALITATE

*Începe în martie 2023*

Universitățile din România pregătesc generațiile noi de profesioniști care construiesc societatea românească. Tehnologia poate aduce un plus de valoare în procesul de învățare, de cercetare sau în activitățile practice desfășurate în facultate, oferind acces ușor la resurse și crescând calitatea actului formator.

### OBIECTIV 5: ȘCOLI SIGURE ȘI BINE ADMINISTRATE

*Începe în martie 2024*

Mediul în care un elev se formează are o importanță determinantă pentru viitorul lui, nu doar prin ceea ce se întâmplă la ore ci și prin felul în care școala trebuie să reprezinte un loc sigur, adecvat și gândit pentru a sprijini procesul de învățare. Felul în care școlile sunt administrate poate fi îmbunătățit cu ajutorul tehnologiei, pentru a le face să fie spații mai sigure, ferite de amenințări pentru elevi, în care bullying-ul nu este tolerat, iar atmosfera generală încurajează învățarea în spirit colegial.

# ECHIPA



**Olivia Vereha**  
Program Lead &  
UX Architect



**Adelina Nicolov**  
UX/UI Designer



**Radu Sofrone**  
UX/UI Designer



**Bogdan Ivănel**  
Lead Researcher



**Raul Rîtea**  
Researcher



**Dragoș Costache**  
Researcher



**Radu Ștefănescu**  
Software Architect



**Răzvan Pavel**  
Software Architect



**Irina Boroșan**  
Tech Researcher



**Codru Vrabie**  
Consultant



**Oana Despan**  
Program Assistant



**Andreea Popescu**  
Program Assistant

**Un program al**



**Code for  
Romania**

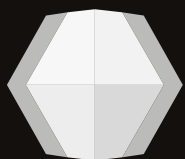
**Suținut de**



**Sponsor de domeniu - Education**



**Fundația  
Vodafone  
România**



**Code for  
Romania**

**Putem** să construim o Românie mai bună împreună

**Civic Labs**