Finanțat de
Municipiul Timișoara
prin Centrul de Proiecte



TOOLKIT METODOLOGIC

pentru explorarea, interpretarea și valorizarea participativă a patrimoniului cultural urban

Interpretare culturală · Educație nonformală · Co-creație · Trasee interactive · Accesibilitate · Transfer metodologic

Ana-Simona Bululoi · Robert Ciocotoiu

Institutul Român de Educație a Adulților (IREA)

Timișoara · 2026

Caseta editorială

Element	Date
Titlul publicației	PLAY THE CITY – Cultura în joc. Toolkit metodologic pentru explorarea, interpretarea și valorizarea participativă a patrimoniului cultural urban
Autori	Ana-Simona Bululoi; Robert Ciocotoiu
Coordonare editorială și metodologică	Ana-Simona Bululoi
Coordonator instituțional	Institutul Român de Educație a Adulților (IREA)
Parteneri	Institutul Român pentru Dezvoltarea Tinerilor (IRDT); Fundația de Abilitare „Speranța”; Universitatea de Vest din Timișoara, Departamentul de Științe ale Educației
Finanțator	Municipiul Timișoara, prin Centrul de Proiecte
Locul și anul ediției	Timișoara, 2026

Contribuții

Publicația valorifică observațiile și perspectivele formulate în cadrul formării de inițiere ca mediatori culturali de către studente ale Universității de Vest din Timișoara, Facultatea de Sociologie și Psihologie, Departamentul de Științe ale Educației: Talpeș Corina Brigitte; Dușa Bianca Florentina; Dragotoniu Mădălina; Rozvovan Rebecca; Cloță Larisa; Borsa Denisa; Maier Miriam; Colța Alexandra; Polyanki Brigitta; Lambru Diana; Havram Emanuala; Rotaru Izabela; Găinaru Maria.

Contribuția studentelor constă în participarea la activitățile de formare și de explorare a patrimoniului urban și în feedbackul oferit asupra instrumentelor de lucru. Autoratul textului aparține autorilor menționați în caseta editorială.

Mențiunea finanțatorului

Finanțat de Municipiul Timișoara prin Centrul de Proiecte.

Conținutul publicației reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor și a coordonatorului instituțional și nu reflectă în mod necesar poziția oficială a Municipiului Timișoara sau a Centrului de Proiecte.

Condiții de utilizare

Instrumentele metodologice din acest toolkit pot fi reproduse și adaptate gratuit în scop educațional și necomercial, cu menționarea sursei: *Bululoi, A.-S., & Ciocotoiu, R. (2026). PLAY THE CITY – Cultura în joc. Toolkit metodologic. Timișoara: Institutul Român de Educație a Adulților*. Fotografiile, siglele și identitățile vizuale ale instituțiilor nu fac obiectul acestei permisiuni și nu pot fi reutilizate fără acordul titularilor.

Fotografiile provin din arhiva proiectului. Hărțile din Partea a IV-a sunt scheme conceptuale cu rol educațional: nu sunt la scară, nu înlocuiesc o hartă de orientare și nu certifică accesibilitatea unui parcurs. Metodele descrise nu înlocuiesc evaluarea riscurilor, avizele și autorizările necesare organizării de activități în spațiul public.

Nu explicați ce pot descoperi participanții singuri.

Cuprins

Caseta editorială....2
Cuvânt-înainte....5
Introducere: conceptul PLAY THE CITY....5
Cum se folosește toolkitul....6

Partea I – Fundamente conceptuale....7
1. Patrimoniul cultural urban ca resursă educațională....7
2. Interpretarea participativă a patrimoniului....7
3. Medierea culturală și rolul tinerilor....7
4. Învățarea experiențială și educația bazată pe loc....7
5. Co-creația și participarea comunitară....7
6. Accesibilitatea, incluziunea și designul universal....7
7. Etica documentării, siguranța și responsabilitatea culturală....7

Partea II – Modelul metodologic PLAY THE CITY....20
8. Arhitectura metodologică integrată....20
9. SENSE – observarea, percepția și explorarea patrimoniului....20
10. CREATE – co-crearea experiențelor culturale....20
11. ROUTE – proiectarea traseelor culturale interactive....20
12. THE LIVING CITY GAME – activarea publică a patrimoniului prin joc....20
13. TOOLKIT – sistematizarea, transferul și replicarea metodologiei....20

Partea III – Laboratoare și activități....31
14. Curricula laboratoarelor....31
15. Activități de observare și investigare....31
A01. Atlasul detaliilor urbane....35
A02. Harta sunetelor și ritmurilor....37
A03. Orașul în două coloane....39
16. Activități de storytelling patrimonial....41
A04. Memoria unui obiect obișnuit....41
A05. Povestea în trei perspective....43
A06. Arhiva de fragmente....45
17. Activități de mediere culturală....47
A07. Obiectul care pune o întrebare....47
A08. Mediatorul care întreabă....49
18. Activități de co-design....51
A09. Traseul ca argument....51
19. Activități de gamificare și prototipare....53
A10. Prototip QR accesibil....53
A11. Planul B: orașul în sală....55
20. Activități de testare și validare....57
A12. Testul indiciului orb....57
A13. Auditul traseului incluziv....59
A14. Publicul testează povestea....61
21. Activități de reflecție, evaluare și transfer....63
A15. Replica într-un alt cartier....63
A16. Dovada schimbării....65

Partea IV – Studii de caz teritoriale....67
Cum se citesc studiile de caz....67
22. Cetate – memoria istorică și patrimoniul urban....67

23. Elisabetin – identitate, arhitectură și comunitate....67
24. Iosefin – diversitate culturală și transformări urbane....67
25. Fabric – patrimoniu industrial și multiculturalitate....67

Partea V – Implementare și transfer....78

26. Managementul și facilitarea activităților....78
27. Managementul riscurilor....78
28. Monitorizarea și evaluarea....78
29. Instrumente de feedback....78
30. Metodologia de transfer către alte organizații....78
31. Adaptarea modelului în alte orașe....78
32. Sustenabilitate și recomandări pentru practicieni....78

Elemente finale – Concluzii, glosar, bibliografie și anexe....89

Concluzii metodologice....89
Glosar....89
Bibliografie....89
Anexe operaționale....89
Anexa 1. Acord de participare și de utilizare a imaginii (model)....93
Anexa 2. Registrul de dovezi....93
Anexa 3. Planul sesiunii....94
Anexa 4. Fișa de evaluare a riscurilor....94
Anexa 5. Lista de verificare înaintea ieșirii în teren....94
Anexa 6. Card de indiciu – șablon....95
Anexa 7. Formular de feedback pentru public....95
Anexa 8. Jurnalul facilitatorului....95
Anexa 9. Autoevaluarea participantului (la început și la final)....96
Anexa 10. Planul de transfer....96
Anexa 11. Lista de verificare a activării publice....97
Anexa 12. Corespondența dintre angajamentele proiectului și publicație....97
Anexa 13. Banca de întrebări pentru mediere....97
Anexa 14. Tipuri de provocări – repertoriu....98
Anexa 15. Fișa de documentare a unui reper....98
Anexa 16. Cartonașe de rol pentru echipe....98
Anexa 17. Programul zilei de activare – model....99
Anexa 18. Anunț accesibil pentru public – model....99
Anexa 19. Sinteza feedbackului după activare....99
Lista figurilor și a fotografiilor....100



Cuvânt-înainte

Un oraș se învață greu din cărți și aproape deloc din panouri. Se învață mergând, privind în sus, întrebând și, mai ales, încercând să îl explici altcuiva. Proiectul PLAY THE CITY – Cultura în joc a pornit de la această constatare simplă și de la o întrebare practică: ce se întâmplă dacă tinerii nu mai sunt publicul unui tur ghidat, ci autorii lui?

Răspunsul a luat forma unui parcurs în cinci etape – SENSE, CREATE, ROUTE, THE LIVING CITY GAME și TOOLKIT – în care un grup de tineri, inclusiv tineri cu dizabilități, a observat patru cartiere istorice ale Timișoarei, a transformat observațiile în povești și indicii, le-a legat în trasee interactive și le-a pus la încercare în fața altor oameni. Publicația de față este a cincea etapă: sistematizarea metodei, astfel încât ea să poată fi reluată de alte organizații, în alte cartiere și în alte orașe.

Toolkitul se adresează lucrătorilor de tineret, educatorilor, mediatorilor culturali, cadrelor didactice, muzeografilor și oricărei echipe care dorește să lucreze cu patrimoniul ca resursă de învățare. Nu presupune pregătire de istoric sau de arhitect. Presupune, în schimb, disciplină în trei privințe, asupra cărora textul revine constant: deosebirea dintre ceea ce se vede, ceea ce se știe și ceea ce se presupune; proiectarea accesibilității de la început, nu ca reparație ulterioară; testarea oricărui produs înainte ca el să ajungă la public.

Introducere: conceptul PLAY THE CITY

De la vizitator la autor

Modelul curent de întâlnire cu patrimoniul urban este cel al transmiterii: un specialist explică, un grup ascultă. Modelul are merite evidente – rigoare, economie de timp – și o limită cunoscută: informația primită pasiv se reține puțin și nu creează atașament față de loc. PLAY THE CITY propune un model complementar, al interpretării participative, în care participanții investighează locul, construiesc ei înșiși o lectură a lui și o oferă altora sub forma unui joc urban.

Jocul are aici rol de formă, nu de scop. O provocare bine construită obligă jucătorul să privească un detaliu pe care altfel l-ar fi ocolit, iar autorul ei este obligat, la rândul lui, să verifice ce afirmă, să formuleze clar și să se gândească la un jucător care vede, aude sau se deplasează altfel decât el.

Reperele proiectului

Dimensiune	Angajament asumat prin proiect
Participanți	20 de tineri cu vârste între 14 și 35 de ani, inclusiv minimum 4 tineri cu dizabilități
Laboratoare	Trei laboratoare tematice – SENSE, CREATE, ROUTE – însumând minimum 10 sesiuni facilitate
Produse culturale	3 trasee interactive, co-create și testate
Activare publică	THE LIVING CITY GAME, cu minimum 50 de participanți
Transfer	Toolkit metodologic digital, gratuit, accesibil și replicabil

Explorarea s-a desfășurat în patru cartiere istorice – Cetate, Elisabetin, Iosefin și Fabric –, fiecare cu o misiune proprie. Cele patru cartiere sunt tratate în această publicație ca studii de caz teritoriale. Ele nu se confundă cu indicatorul privind cele trei trasee interactive finale, care desemnează produsele culturale rezultate din procesul de co-creație și testare.

Cum se folosește toolkitul

Publicația are cinci părți, care pot fi citite în ordine sau consultate separat, în funcție de nevoie.

Parte	Ce conține	Când se consultă
I. Fundamente	Conceptele de patrimoniu, interpretare, mediere, învățare experiențială, co-creație, accesibilitate, etică	Înainte de proiectarea unui program; la formarea echipei
II. Modelul	Cele cinci etape, cu obiective, produse și criterii de trecere	La planificarea calendarului și a rezultatelor
III. Activități	16 protocoale complete, fiecare cu fișă de lucru	La pregătirea fiecărei sesiuni
IV. Studii de caz	Cetate, Elisabetin, Iosefin, Fabric: repere, schemă de traseu, provocări	Ca model pentru documentarea unui teritoriu nou
V. Implementare	Facilitare, riscuri, evaluare, feedback, transfer, sustenabilitate	La organizare, raportare și replicare

Fiecare activitate din Partea a III-a este identificată printr-un cod (A01–A16) și prin culoarea etapei din care face parte. Aceleași culori sunt folosite în toate schemele publicației. Fișele de lucru și anexele pot fi fotocopiate și completate de mână; sunt concepute pentru tipărire alb-negru, fără pierdere de informație.

Trei convenții folosite în text

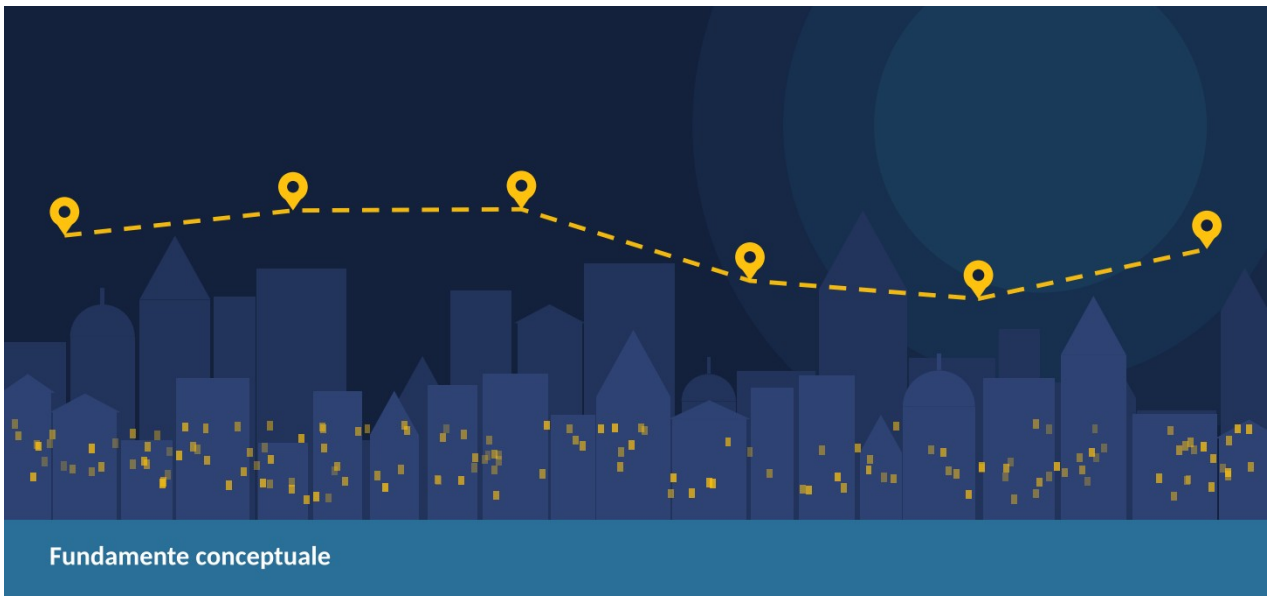
Ținte și rezultate. Cifrele proiectului sunt prezentate ca angajamente; dovada îndeplinirii lor aparține documentelor de raportare, nu acestui ghid.

Recomandare, obligație, alegere. Textul precizează când o indicație decurge dintr-o obligație legală (de exemplu, protecția datelor personale), când este o recomandare a literaturii de specialitate și când este o alegere de design educațional a autorilor.

Exemple din Timișoara. Exemplele locale ilustrează metoda. Orice informație istorică destinată publicului se reverifică în surse înainte de folosire.



Foto 1. *Sesiune de formare cu participanții proiectului; în prim-plan, harta ilustrată folosită ca suport de lucru. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*



PARTEA I

Fundamente conceptuale

Șapte capitole care explică de ce metoda arată așa cum arată: ce se înțelege prin patrimoniu urban, cum se interpretează el împreună cu o comunitate, ce rol au tinerii ca mediatori și ce condiții de accesibilitate și etică trebuie respectate.

ÎN ACEASTĂ PARTE

- 1. Patrimoniul cultural urban ca resursă educațională
- 2. Interpretarea participativă a patrimoniului
- 3. Medierea culturală și rolul tinerilor
- 4. Învățarea experiențială și educația bazată pe loc
- 5. Co-creația și participarea comunitară
- 6. Accesibilitatea, incluziunea și designul universal
- 7. Etica documentării, siguranța și responsabilitatea culturală

1. Patrimoniul cultural urban ca resursă educațională

1.1. De la monument la relație

În înțelegerea clasică, patrimoniul desemnează un set de bunuri – clădiri, ansambluri, obiecte – a căror valoare este stabilită de specialiști și care trebuie protejate. Documentele internaționale din ultimele decenii au lărgit treptat această definiție. Convenția UNESCO din 2003 recunoaște ca patrimoniu practicile, expresiile, cunoștințele și meșteșugurile pe care comunitățile le consideră parte a moștenirii lor. Convenția-cadru a Consiliului Europei privind valoarea patrimoniului cultural pentru societate (Faro, 2005) mută accentul de pe obiect pe oameni: patrimoniul este definit ca ansamblu de resurse moștenite din trecut pe care oamenii le identifică drept reflectare a valorilor, credințelor și tradițiilor lor aflate în continuă evoluție.

Consecința pedagogică a acestei schimbări este directă. Dacă valoarea patrimonială nu este o proprietate fixă a zidului, ci rezultatul unei relații între loc, memorie și comunitate (Smith, 2006), atunci educația pentru patrimoniu nu se poate limita la transmiterea de informații despre zid. Ea trebuie să îi pună pe participanți în situația de a construi ei înșiși această relație, cu instrumente care le permit să o facă responsabil.

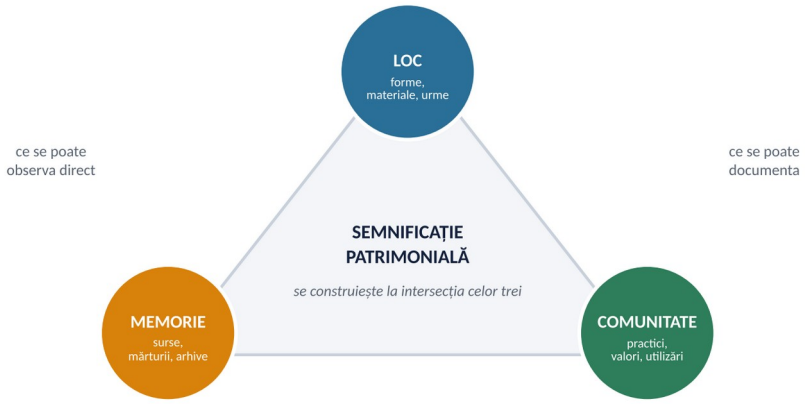


Figura 1. *Cele trei surse ale semnificației patrimoniale. Elaborare proprie, pe baza Convenției de la Faro (Council of Europe, 2005) și a lui Smith (2006).*

1.2. Orașul ca text stratificat

Un cartier istoric păstrează simultan urme din epoci diferite: o tramă stradală din secolul al XVIII-lea, fațade de la 1900, vitrine din anii 1970, graffiti de anul trecut. Kevin Lynch (1960) a arătat că locuitorii își construiesc o imagine mentală a orașului din câteva tipuri de elemente – căi, limite, cartiere, noduri și repere – și că această imagine diferă de la o persoană la alta. Pentru educator, observația are valoare de metodă: înainte de orice explicație, merită aflat ce văd deja participanții și ce le scapă.

Trei proprietăți fac din spațiul urban o resursă educațională greu de egalat. Este **accesibil fără bilet**: strada, piața și malul canalului pot fi explorate fără costuri și fără program. Este **multisenzorial**: forma, materialul, sunetul și ritmul unui loc pot fi percepute pe căi diferite, ceea ce permite participarea unor persoane cu profiluri senzoriale diferite. Este **viu**: locul continuă să fie folosit, iar utilizările actuale fac parte din obiectul de studiu.

1.3. Material și imaterial

Distincția dintre patrimoniul material și cel imaterial este utilă analitic, dar în teren cele două se întâlnesc aproape mereu. O piață de cartier este o formă urbană și, în același timp, locul unor practici: târgul săptămânal, limbile auzite, obiceiul de a te așeza pe o anumită bancă. Laboratoarele PLAY THE CITY cer explicit

observarea ambelor dimensiuni, pentru că experiența arată o tendință a grupurilor de a reduce patrimoniul la fațade.

1.4. Limite și condiții

Abordarea relațională nu relativizează cunoașterea istorică. Faptul că o comunitate atribuie sens unui loc nu face ca orice afirmație despre trecutul lui să fie la fel de întemeiată. Carta ICOMOS pentru interpretarea și prezentarea siturilor de patrimoniu cultural (2008) cere ca interpretarea să se sprijine pe dovezi obținute prin metode științifice recunoscute și pe tradițiile culturale vii, cu identificarea clară a surselor. Metoda descrisă în acest toolkit preia cerința sub forma unui instrument simplu, registrul de dovezi, prezentat în capitolul 7.

1.5. Timișoara ca teren de lucru

Timișoara oferă condiții neobișnuit de bune pentru o asemenea metodă. Cartierele ei istorice s-au format ca așezări distincte, despărțite multă vreme de zona liberă din jurul cetății, și își păstrează până azi piețe, lăcașuri de cult și denumiri proprii. Pe distanțe care se pot parcurge pe jos se întâlnesc arhitectură barocă, fronturi de la 1900, patrimoniu tehnic legat de apă și de transport și urme ale mai multor comunități lingvistice și confesionale. Un grup de tineri poate compara, în aceeași după-amiază, două piețe construite după aceeași logică la un secol distanță.

Aceeași bogăție impune prudență. Multe clădiri au istorii de proprietate complicate, unele sunt în stare precară, iar spațiile publice se află în plină transformare. De aici decurg două reguli ale laboratoarelor: se descrie starea unui loc, nu se judecă oamenii care îl locuiesc; orice traseu se reverifică în teren înaintea fiecărei utilizări.

2. Interpretarea participativă a patrimoniului

2.1. Ce este interpretarea

Freeman Tilden (1957) a definit interpretarea ca activitate educațională care urmărește să dezvăluie semnificații și relații prin contactul direct cu obiectul original și prin experiență nemijlocită, nu prin simpla comunicare de informații factuale. Dintre principiile formulate de el, trei rămân operante pentru lucrul cu tinerii: interpretarea care nu leagă ceea ce este arătat de ceva din experiența vizitatorului rămâne sterilă; informația, ca atare, nu este interpretare; scopul principal nu este instruirea, ci provocarea.

Literatura ulterioară a adăugat cerința unei teme: un mesaj central, formulat ca propoziție, în jurul căruia se organizează tot ce se spune și se face (Ham, 2013). Un traseu fără temă este o listă de opriri. Un traseu cu temă – de pildă, „În Iosefin, apa a hotărât unde se construiește” – îi dă participantului un fir pe care să înșire ceea ce vede.

2.2. De la interpretare la interpretare participativă

În forma ei participativă, interpretarea nu mai este produsă exclusiv de specialist și livrată publicului. Publicul contribuie la alegerea temei, la selecția reperelor și la formularea mesajelor. Interpret Europe (2017) descrie această orientare prin patru calități: oferirea de căi către sensuri mai profunde, transformarea fenomenelor în experiențe, provocarea rezonanței și participării și cultivarea grijii față de patrimoniu. Nina Simon (2010) distinge, în practica instituțiilor culturale, mai multe grade de implicare a publicului: contribuție, colaborare, co-creație și găzduire.

În PLAY THE CITY, nivelul urmărit este co-creația: tinerii definesc întrebările, produc conținutul și iau decizii privind forma finală, iar echipa de facilitare asigură cadrul, sursele și controlul calității.

2.3. Rolul specialistului

Participarea nu elimină expertiza, ci îi schimbă locul. Istoricul, arhitectul sau muzeograful intervine în trei momente: la începutul documentării, pentru a indica surse credibile; la verificarea afirmațiilor care urmează să devină publice; la validarea finală a traseului. Între aceste momente, munca aparține participanților. O formulă utilă pentru echipă este aceea a „prietenului critic”: specialistul nu rescrie textul tinerilor, ci întreabă de unde provine fiecare afirmație.

Aspect	Interpretare transmisivă	Interpretare participativă
Cine alege tema	Specialistul	Participanții, cu sprijinul facilitatorului
Rolul publicului	Receptor	Investigator și autor
Tipul de cunoaștere	Informație verificată	Informație verificată, plus observații și perspective proprii, marcate ca atare
Produs	Discurs, panou, broșură	Indiciu, provocare, poveste, traseu
Controlul calității	Intern, al autorului	Registru de dovezi, testare cu alt public, validare de specialist
Risc principal	Pasivitate, uitare rapidă	Inexactitate, dacă verificarea lipsește

2.4. De la subiect la temă

Diferența dintre un subiect și o temă este cea mai utilă distincție pe care o echipă o poate învăța în prima oră de lucru. Subiectul numește despre ce este vorba; tema afirmă ceva și poate fi, de aceea, discutată, dovedită ori contrazisă la fața locului.

Subiect	Temă slabă	Temă de lucru
Arhitectura din Piața Plevnei	„Clădirile de la 1900 sunt frumoase.”	„În Piața Plevnei, fațadele sunt o grădină pe care proprietarii și-au permis-o în piatră.”
Bastionul	„Bastionul este foarte vechi.”	„Bastionul a supraviețuit pentru că a fost mereu bun la altceva decât la război.”
Apa în Iosefin	„Bega este importantă pentru oraș.”	„În Iosefin, apa a hotărât unde se construiește și ce se muncește.”
Comunitățile din Fabric	„Fabric este un cartier multicultural.”	„În Fabric, fiecare comunitate și-a construit un semn, la câțiva pași de al celorlalți.”

O temă de lucru nu trebuie să fie adevărată în chip absolut; trebuie să poată fi pusă la încercare de fiecare oprire. Dacă o oprire o contrazice, echipa are de ales între a reformula tema și a transforma contradicția într-o provocare.

3. Medierea culturală și rolul tinerilor

3.1. Mediatorul: nici ghid, nici animator

Medierea culturală desemnează ansamblul practicilor prin care se construiește o legătură între un public și un conținut cultural. Spre deosebire de ghid, mediatorul nu livrează un discurs complet; spre deosebire de animator, nu urmărește doar buna dispoziție a grupului. Instrumentul lui de lucru este întrebarea, iar reușita se măsoară prin ceea ce ajunge să observe, să spună și să facă publicul.

Formarea de inițiere ca mediatori culturali, desfășurată în proiect cu studente ale Departamentului de Științe ale Educației al Universității de Vest din Timișoara, a urmărit patru competențe de bază: formularea de întrebări deschise pornind de la un detaliu observabil; gestionarea tăcerii și a răspunsurilor neașteptate; adaptarea limbajului la public; recunoașterea limitelor propriei cunoașteri („nu știu, dar putem afla").

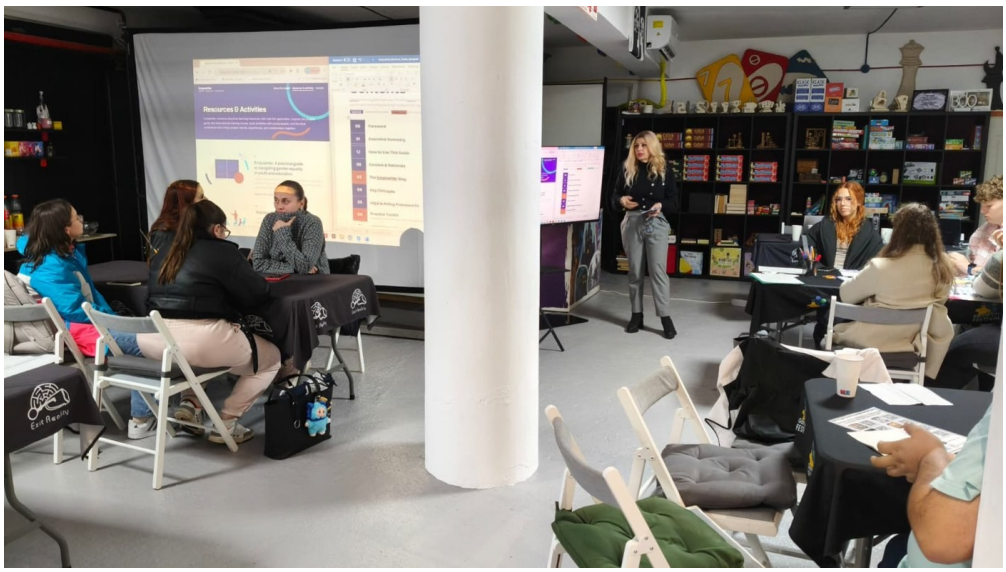


Foto 2. *Moment de prezentare în cadrul formării; grupul lucrează la mese, pe echipe. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

Competență	Cum se vede în practică	Cum se exersează
Întrebarea deschisă	Publicul vorbește mai mult decât mediatorul	Scara întrebărilor (A08); testul mut (A07)
Ascultarea	Mediatorul preia cuvintele publicului în răspunsul său	Interviul în perechi (A04)
Adaptarea limbajului	Același conținut, spus diferit unui copil și unui specialist	Repetiția cu tipuri de public (A08)
Rigoarea	Mediatorul spune de unde știe și recunoaște ce nu știe	Registrul de dovezi (A03, A06)
Atenția la incluziune	Alternativa este oferită înainte de a fi cerută	Auditul traseului (A13)

3.2. De ce tinerii

Implicarea tinerilor ca mediatori are trei justificări. Prima este de ordinul drepturilor: participarea la viața culturală și la deciziile care îi privesc este recunoscută tinerilor de documentele europene privind politicile de tineret. A doua este pedagogică: explicarea unui conținut către alții este una dintre cele mai eficiente forme de învățare, pentru că obligă la organizarea și verificarea propriei înțelegeri. A treia privește patrimoniul însuși: tinerii aduc întrebări pe care specialiștii nu le mai pun și canale de comunicare la care instituțiile ajung greu.

3.3. Participare reală și participare decorativă

Roger Hart (1992), pornind de la analiza lui Arnstein (1969), a descris o scară a participării ale cărei trepte inferioare – manipularea, decorul, prezența simbolică – nu constituie participare propriu-zisă. Laura Lundy (2007) a arătat că simpla exprimare a opiniei nu este suficientă: este nevoie de spațiu, de voce, de audiență și de influență asupra deciziei. Figura 2 prezintă o adaptare a acestor modele la contextul laboratoarelor, cu indicarea pragului sub care un program nu poate fi descris drept co-creație.

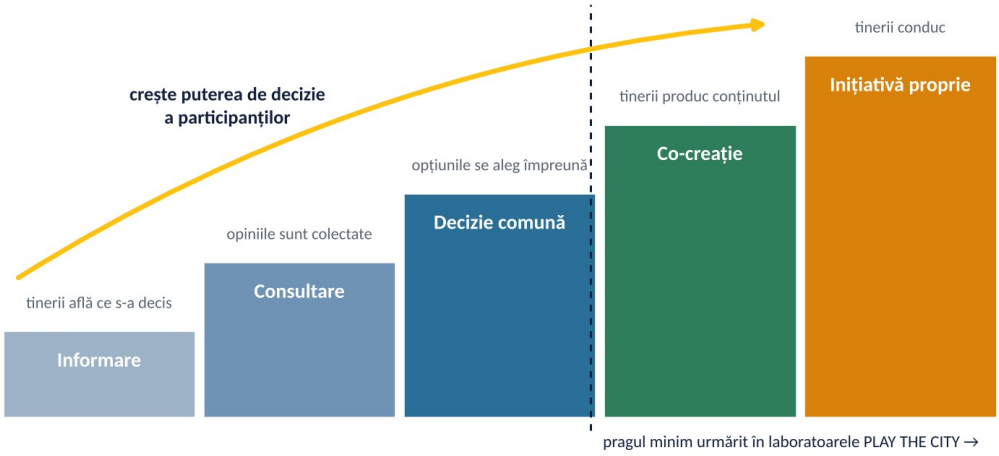


Figura 2. *Trepte ale participării tinerilor în proiecte de patrimoniu. Adaptare proprie după Hart (1992), Arnstein (1969) și Lundy (2007).*

Pentru a ține programul deasupra acestui prag, fiecare etapă a modelului are prevăzută cel puțin o decizie care aparține exclusiv participanților: alegerea locului investigat (SENSE), alegerea temei și a formei poveștii (CREATE), ordinea opririlor (ROUTE), repartizarea rolurilor de mediere (THE LIVING CITY GAME).

3.4. Structură recomandată pentru formarea de inițiere a mediatorilor

Nr.	Modul	Conținut	Activitate-suport
1	A privi	Observația descriptivă; deosebirea dintre a vedea și a presupune	A01, A03
2	A asculta	Interviul scurt; redarea fidelă; lucrul cu mărturia	A04
3	A întreba	Scara întrebărilor; tăcerea; răspunsul neașteptat	A07, A08
4	A include	Tipuri de bariere; sarcina echivalentă; limbajul simplu	A13
5	A găzdui	Primirea publicului; siguranța; lucrul în doi; încheierea	A08, repetiție în teren

Cele cinci module pot fi parcurse în două zile ori în cinci întâlniri de câte două ore. Formarea de inițiere nu produce ghizi; produce gazde ale unei opriri, capabile să conducă un dialog de zece minute despre un loc pe care l-au documentat ele însele.

4. Învățarea experiențială și educația bazată pe loc

4.1. Experiența nu este suficientă

John Dewey (1938) a formulat două criterii pentru a deosebi experiențele cu valoare educativă de cele fără: continuitatea – experiența pregătește experiențe viitoare mai bogate – și interacțiunea dintre condițiile obiective ale situației și dispozițiile celui care învață. O plimbare prin cartier nu este, prin ea însăși, învățare. Devine învățare atunci când este pregătită de o întrebare și urmată de reflecție.

David Kolb (1984) a dat acestei idei forma unui ciclu în patru timpi: experiență concretă, observare reflexivă, conceptualizare abstractă și experimentare activă. Modelul a fost criticat pentru schematism și pentru accentul pus pe individ în dauna contextului social al învățării; rămâne totuși un instrument de proiectare util, cu condiția să nu fie aplicat mecanic. În PLAY THE CITY, el structurează atât succesiunea etapelor, cât și desfășurarea fiecărei sesiuni.

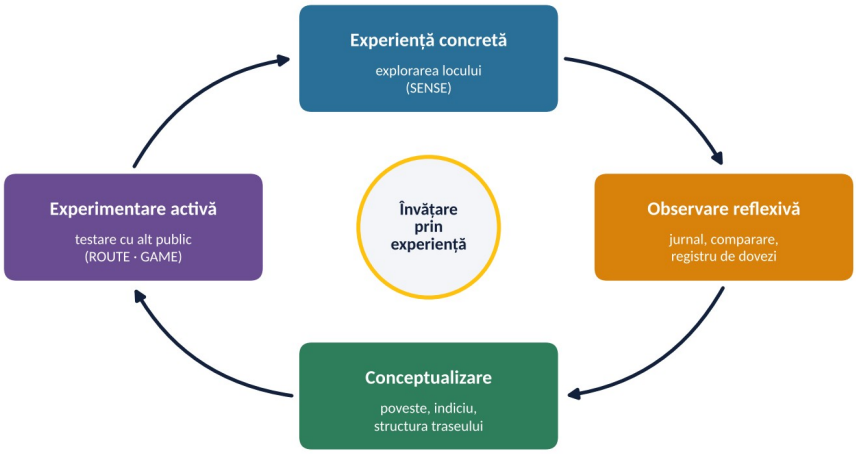


Figura 3. *Ciclul învățării experiențiale și corespondența cu etapele PLAY THE CITY. Adaptare proprie după Kolb (1984).*

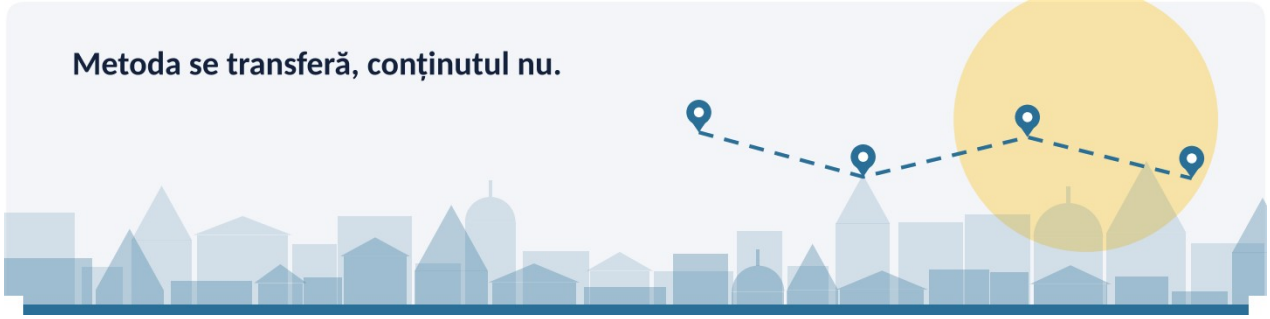
4.2. Locul ca punct de plecare

Educația bazată pe loc folosește comunitatea și mediul local ca punct de plecare pentru învățare (Sobel, 2004). Gruenewald (2003) adaugă o dimensiune critică: a învăța despre un loc înseamnă și a întreba cine l-a modelat, cine a fost exclus din el și ce ar merita schimbat. În cartierele istorice ale Timișoarei, această întrebare este la îndemână: aceleași străzi au purtat, în decurs de un secol, nume în mai multe limbi, iar clădirile și-au schimbat de mai multe ori proprietarii și funcțiile.

4.3. Învățarea ca practică socială

Învățarea în laboratoare este colectivă. Echipele de trei până la cinci persoane funcționează ca mici comunități de practică, în care nou-veniții învață prin participare la o sarcină reală alături de colegi mai experimentați (Lave & Wenger, 1991). De aici decurge o regulă de organizare: echipele se păstrează, pe cât posibil, pe durata unui laborator, iar rolurile din interiorul lor se rotesc.

Principiu	Traducere în proiectarea sesiunilor
Continuitate (Dewey)	Fiecare sesiune folosește un produs al sesiunii anterioare: fișele din SENSE devin materia primă din CREATE
Ciclu complet (Kolb)	Nicio sesiune nu se încheie fără un moment de reflecție și o decizie privind pasul următor
Ancorare în loc (Sobel)	Minimum jumătate din sesiunile unui laborator includ contact direct cu locul sau cu materiale produse în el
Privire critică (Gruenewald)	Fiecare traseu conține cel puțin o întrebare despre o absență: cine sau ce nu se mai vede aici
Practică socială (Lave și Wenger)	Echipe stabile, roluri rotative, produse semnate colectiv



4.4. Reflecția ca moment obligatoriu

Momentul de reflecție de la finalul fiecărei sesiuni este cel care se pierde primul atunci când timpul nu ajunge. Pentru a-l proteja, i se dă o formă fixă, în trei timpi, pe care grupul o învață din prima sesiune și o poate parcurge și în cinci minute.

Timp	Întrebarea	La ce servește
Ce?	Ce am făcut și ce am observat, fără interpretări?	Reconstituie experiența; aduce la același nivel pe cei care au trăit-o diferit
Și ce?	Ce înseamnă asta? Ce m-a surprins? Ce legătură are cu ce știam?	Transformă experiența în înțelegere
Și acum?	Ce folosesc data viitoare? Ce schimb în produsul nostru?	Leagă sesiunea de următoarea și de viața din afara programului

5. Co-creația și participarea comunitară

5.1. Co-creație și co-design

Sanders și Stappers (2008) deosebesc co-creația – orice act de creativitate colectivă – de co-design, adică creativitatea colectivă aplicată pe întreg parcursul unui proces de proiectare. În co-design, persoana care va folosi produsul este tratată ca expert al propriei experiențe, iar rolul profesionistului se deplasează de la a traduce nevoile altora la a construi instrumentele cu care aceștia își exprimă ideile. Pentru un traseu cultural, consecința este că tinerii nu sunt consultați asupra unui traseu deja desenat, ci îl desenează.

Procesul urmează logica iterativă a proiectării centrate pe om (ISO 9241-210:2019) și a gândirii de design (Brown, 2008): înțelegerea contextului, definirea problemei, generarea de idei, prototiparea și testarea, cu reveniri ori de câte ori testarea arată o nepotrivire.



Foto 3. *Lucru pe echipe în timpul unui laborator. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

5.2. Trasabilitatea deciziilor

Co-creația se poate demonstra numai dacă deciziile lasă urme. De aceea, fiecare prototip este însoțit de o scurtă notă în care echipa consemnează ce a propus, ce a schimbat după testare și de ce. Aceste note servesc deopotrivă evaluării învățării și raportării.

Etapă	Decide grupul de tineri	Decid împreună	Decide echipa de facilitare
SENSE	Ce loc și ce detalii se investighează	Regulile de lucru în teren	Perimetrul sigur, durata, sursele de pornire
CREATE	Tema, forma poveștii, tonul	Ce afirmații devin publice	Standardul de verificare a surselor
ROUTE	Ordinea opririlor, mecanica provocărilor	Durata și dificultatea	Condițiile de siguranță și accesibilitate
THE LIVING CITY GAME	Rolurile de mediere, primirea publicului	Programul zilei	Autorizări, logistică, plan de rezervă
TOOLKIT	Ce instrumente au fost utile	Recomandările pentru replicare	Forma editorială finală

Trei instrumente simple susțin co-creația în toate laboratoarele. **Harta comună** – o hartă ilustrată de mari dimensiuni, pe care fiecare echipă își fixează observațiile – face vizibil ceea ce a adunat întregul grup și arată unde se suprapun interesele. **Votul cu buline** permite luarea rapidă a unei decizii fără ca vocile cele mai puternice să domine. **Nota de decizie** – trei rânduri: ce am propus, ce am schimbat, de ce – păstrează urma fiecărei alegeri.

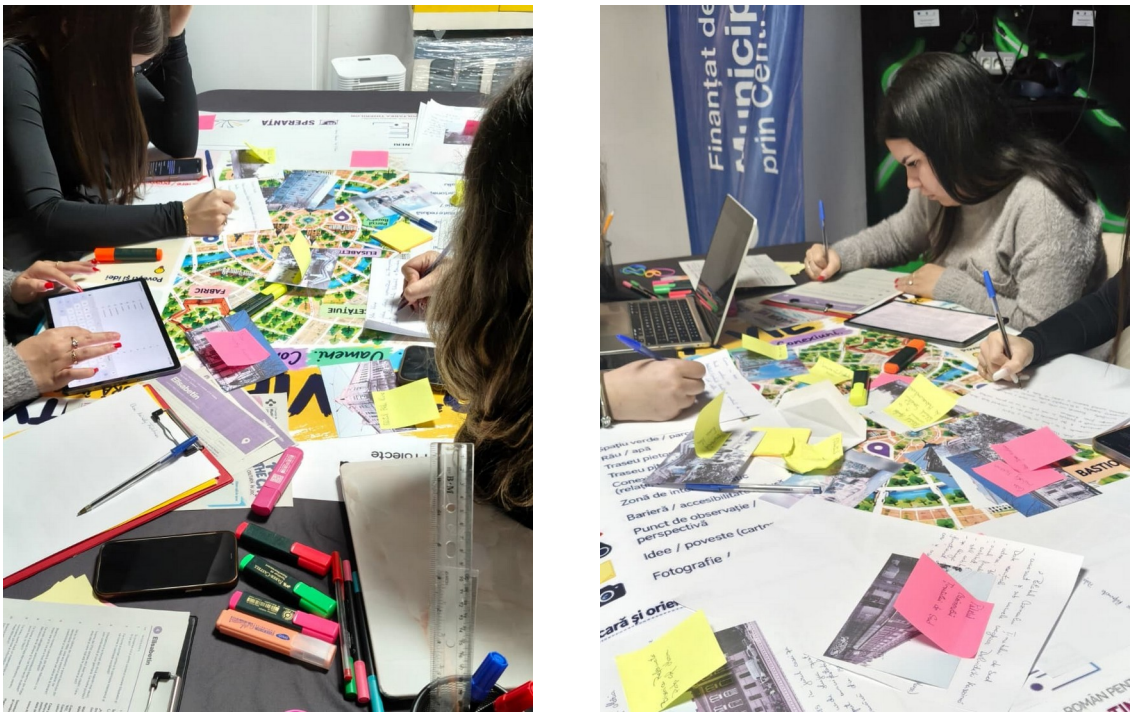


Foto 4. *Instrumente ale co-creației: harta comună, bilețele adezive, fișe de observație și fotografii ale reperelor. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

Co-creația are și limite, care se spun grupului de la început. Nu se negociază siguranța, respectarea legii, standardul de verificare a surselor și respectul față de persoane și comunități. În interiorul acestor limite, ultimul cuvânt asupra formei și a conținutului aparține participanților, chiar și atunci când alegerea lor nu este cea pe care ar fi făcut-o facilitatorul.

5.3. Comunitatea locală

Locuitorii, comercianții, parohiile și asociațiile dintr-un cartier nu sunt decor. Cercetarea-acțiune participativă propune ca oamenii al căror context este studiat să fie parteneri ai investigației, într-o spirală de planificare, acțiune, observare și reflecție (Kemmis & McTaggart, 1988). La scara unui proiect de tineret, aceasta înseamnă cel puțin trei gesturi: anunțarea prezenței în cartier, invitarea locuitorilor la testarea traseului și restituirea rezultatelor către cei care au contribuit cu mărturii.

6. Accesibilitatea, incluziunea și designul universal

6.1. Cadrul

Convenția ONU privind drepturile persoanelor cu dizabilități (2006), ratificată de România, consacră dreptul de a participa la viața culturală în condiții de egalitate. Proiectul și-a asumat participarea a minimum patru tineri cu dizabilități, nu ca beneficiari ai unui program separat, ci ca membri ai acelorași echipe. Această alegere are o consecință metodologică: accesibilitatea nu poate fi adăugată la sfârșit, ci trebuie proiectată din prima sesiune.

Cadrul de lucru este designul universal pentru învățare, în versiunea 3.0 a ghidurilor CAST (2024), care recomandă oferirea de modalități multiple de implicare, de reprezentare a informației și de acțiune și exprimare. Ghidurile sunt recomandări pedagogice, nu norme juridice; obligațiile legale privind accesibilitatea spațiilor și a serviciilor decurg din legislația națională și se verifică separat.



Figura 4. *Cele trei principii ale designului universal pentru învățare, cu exemple din laboratoare. Adaptare proprie după CAST (2024).*

6.2. Patru tipuri de bariere

Barieră	Cum se manifestă pe un traseu urban	Răspuns proiectat
Fizică	Borduri, trepte, pavaj denivelat, distanțe mari, lipsa locurilor de odihnă	Parcurs alternativ sau sarcină echivalentă realizabilă dintr-un punct fix; pauze planificate
Senzorială	Indicii exclusiv vizuale; zgomot de trafic; informație transmisă doar oral	Descriere verbală a reperului; versiune tactilă sau audio; instrucțiuni scrise
Cognitivă	Instrucțiuni lungi, mai multe sarcini simultan, termeni de specialitate	O singură acțiune pe card; limbaj simplu; exemplu rezolvat
Socială	Teama de a greși în fața grupului; ritm impus; roluri fixe	Dreptul de a alege rolul; lucru în perechi; contribuții în forme diferite

6.3. Regula sarcinii echivalente

Principiul operațional al întregii metode este următorul: fiecare provocare are o alternativă care păstrează aceeași sarcină de gândire. Dacă echipa trebuie să numere ferestrele unui etaj pentru a deduce simetria fațadei, participantul care nu poate ajunge sau nu poate vedea primește aceeași problemă pe o fotografie mărită, pe o descriere orală sau pe o schemă în relief. Alternativa care schimbă sarcina – „tu notează scorul” – nu este acceptată ca adaptare.

Pentru materialele digitale, de exemplu paginile deschise prin cod QR, se aplică recomandările W3C privind accesibilitatea conținutului web (WCAG 2.2): contrast suficient, text alternativ pentru imagini, transcriere pentru audio și structură care poate fi parcursă cu un cititor de ecran.

6.4. Materiale tipărite accesibile

Element	Recomandare de lucru
Literă	Fără serife, minimum 12 puncte pentru fișe și 14 puncte pentru carduri; fără text scris numai cu majuscule pe mai multe rânduri
Contrast	Text închis pe fond deschis; informația nu se transmite doar prin culoare, ci și prin formă sau etichetă
Structură	O singură instrucțiune pe rând; verbul la început; pași numerotați
Limbaj	Propoziții scurte; termenii de specialitate se explică la prima apariție
Imagini	Fiecare imagine cu rol informativ are o descriere; fotografiile decorative se evită pe fișele de lucru
Formate alternative	Versiune digitală care poate fi citită de un cititor de ecran; la cerere, versiune audio sau tipărire mărită

Recomandările sunt alegeri de design inspirate de bunele practici ale comunicării accesibile; ele au fost aplicate în fișele din Partea a III-a.

7. Etica documentării, siguranța și responsabilitatea culturală

7.1. Principiul dovezii

Orice afirmație destinată publicului trece prin întrebarea „De unde știm?”. Răspunsul o încadrează într-una dintre cele patru categorii din figura 5, iar categoria hotărăște cum poate fi folosită. Regula protejează în egală măsură publicul, care nu primește legende drept fapte, și pe tinerii autori, care învață să își susțină afirmațiile.



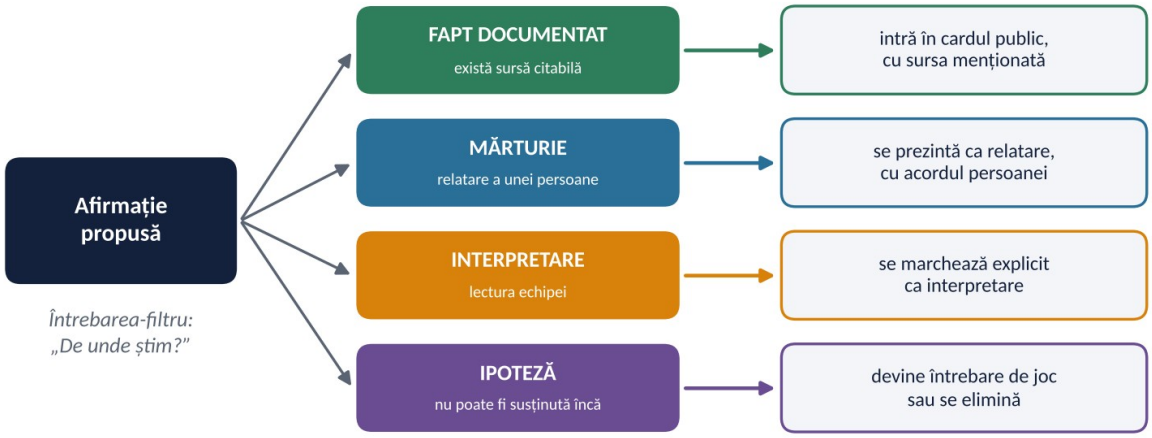


Figura 5. *Registrul de dovezi: încadrarea afirmațiilor și consecințele pentru cardul public. Elaborare proprie, pe baza principiilor Cartei ICOMOS (2008).*

Sursele acceptate pentru categoria „fapt documentat" sunt, în ordinea preferinței: lucrări de specialitate publicate; Lista monumentelor istorice; studiile istorice care însoțesc documentațiile de urbanism; arhive și colecții muzeale; platforme de documentare realizate cu participarea specialiștilor. Paginile fără autor și materialele promoționale pot sugera piste, dar nu țin loc de sursă.

7.2. Persoane, imagini și date

Prelucrarea datelor cu caracter personal – inclusiv fotografii și înregistrări în care persoanele pot fi identificate – este reglementată de Regulamentul (UE) 2016/679. Aceasta este o obligație legală, nu o recomandare. În practică:

- pentru participanți se obține în scris acordul privind fotografierea și publicarea imaginilor, iar pentru minori acordul părintelui sau al reprezentantului legal;
- trecătorii nu se fotografiază în prim-plan; cadrele urmăresc clădiri, detalii și grupul propriu;
- mărturiile locuitorilor se înregistrează numai cu acord, iar persoana decide dacă este numită;
- fișele de lucru nu colectează date care nu sunt necesare activității.

7.3. Respectul față de loc și față de comunitate

Lucrul în spațiul public presupune reguli de conduită pe care grupul le stabilește în prima sesiune: nu se intră în curți și case fără invitație; lăcașurile de cult se vizitează în afara slujbelor și cu respectarea regulilor fiecărei comunități; nu se atinge și nu se ia nimic de pe fațade; nu se lasă nimic în urmă, nici măcar un cod QR lipit fără acordul proprietarului.

Responsabilitatea culturală privește și conținutul. Cartierele istorice ale Timișoarei au fost locuite de comunități diferite ca limbă și confesiune, iar unele dintre ele au dispărut în urma deportărilor, a emigrării sau a exproprierilor. Poveștile care ating aceste teme se scriu cu sursă, fără senzaționalism și, ori de câte ori este posibil, cu participarea unui membru al comunității respective.

Lucrul cu minori adaugă trei cerințe: acordul scris al părintelui sau al reprezentantului legal pentru participare și pentru imagine; prezența permanentă a unui adult responsabil în activitățile din teren; reguli clare privind comunicarea dintre adulți și minori, care se desfășoară pe canalele programului și cu informarea părinților.

7.4. Siguranța

Siguranța participanților are prioritate față de orice obiectiv de învățare. Regulile minime – perimetru stabilit dinainte, lucru în perechi sau echipe, un adult responsabil pentru fiecare grup aflat în teren, număr de contact,

variantă de interior pentru vreme nefavorabilă – sunt dezvoltate în capitolul 27, iar pentru fiecare activitate sunt indicate riscurile specifice.

Conduita în teren – șase reguli de afișat

1. Rămânem în perimetrul stabilit și lucrăm cel puțin în doi.

2. Stăm pe trotuar; traversăm numai pe la treceri marcate.

3. Fotografiem clădiri și detalii, nu oameni; nu intrăm în curți și case.

4. Notăm ce vedem; ce presupunem trecem ca întrebare.

5. Nu luăm și nu lăsăm nimic.

6. La ora stabilită suntem la locul de regrupare; numărul de contact este pe fișă.





Foto 5. *Echipă în timpul lucrului pe harta ilustrată. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

Un traseu bun de patru opriri valorează mai mult decât unul mediocru de zece.





PARTEA II

Modelul metodologic PLAY THE CITY

Cinci etape legate între ele: fiecare primește un material de la etapa anterioară, îl transformă și predă mai departe un produs verificabil. Capitolele descriu, pentru fiecare etapă, întrebarea de lucru, ce se face, ce rezultă și când se poate trece mai departe.

ÎN ACEASTĂ PARTE

- 8. Arhitectura metodologică integrată
- 9. SENSE – observarea, percepția și explorarea patrimoniului
- 10. CREATE – co-crearea experiențelor culturale
- 11. ROUTE – proiectarea traseelor culturale interactive
- 12. THE LIVING CITY GAME – activarea publică a patrimoniului prin joc
- 13. TOOLKIT – sistematizarea, transferul și replicarea metodologiei

8. Arhitectura metodologică integrată

8.1. Vedere de ansamblu

Modelul are cinci etape. Primele trei – SENSE, CREATE, ROUTE – sunt laboratoare de lucru cu grupul de tineri. A patra, THE LIVING CITY GAME, este întâlnirea cu publicul. A cincea, TOOLKIT, este sistematizarea experienței pentru a putea fi reluată de alții.

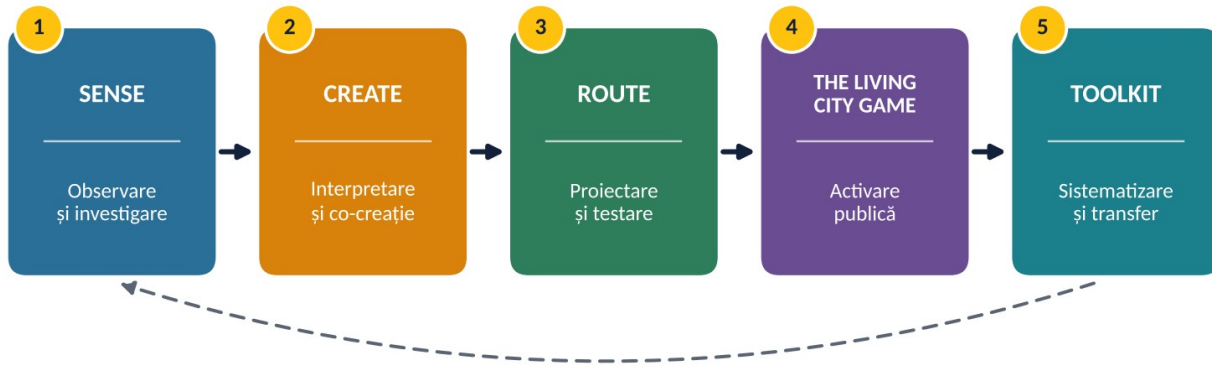


Figura 6. *Modelul integrat PLAY THE CITY: cinci etape și bucla de feedback. Elaborare proprie.*

Etapă	Întrebarea de lucru	Produsul predat mai departe	Criteriul de trecere
SENSE	Ce este aici și ce observ eu?	Fișe de observație, hartă senzorială, registru de dovezi început	Fiecare echipă are minimum trei observații localizate și două întrebări de verificat
CREATE	Ce poveste merită spusă și cum?	Povești scurte, indicii, obiecte, prototipuri digitale	Fiecare afirmație publică este încadrată în registru; există o alternativă accesibilă
ROUTE	Cum se leagă locurile într-o experiență?	Fișa traseului, set de carduri, raport de test	Traseul a fost parcurs de o echipă care nu l-a creat, fără explicații suplimentare
THE LIVING CITY GAME	Ce se întâmplă când vine publicul?	Jurnalul activării, feedbackul publicului	Activarea s-a desfășurat în siguranță și feedbackul a fost colectat
TOOLKIT	Ce poate prelua altcineva?	Proceduri, fișe, recomandări	Instrumentele pot fi folosite de o echipă care nu a participat la proiect

8.2. Trei proprietăți ale modelului

Este cumulativ. Nicio etapă nu pornește de la zero. O echipă care sare peste SENSE va scrie în CREATE povești generice, pentru că nu are observații proprii din care să le construiască.

Este iterativ. Săgeata punctată din figura 6 este la fel de importantă ca săgețile pline. Testarea din ROUTE trimite frecvent echipele înapoi în teren pentru o verificare, iar activarea publică scoate la iveală probleme pe care niciun test intern nu le-a arătat.

Este scalabil. Parcursul complet presupune minimum zece sesiuni, dar logica lui se păstrează și într-un format comprimat de o zi (capitolul 14), cu condiția respectării ordinii: întâi observația, apoi povestea, apoi traseul, apoi testul.

8.3. Arhitectura unei sesiuni

Indiferent de etapă, o sesiune de laborator are aceeași structură de bază: un cadru scurt, o demonstrație, un interval lung de lucru autonom pe echipe, un test reciproc și un moment de reflecție. Proporțiile variază de la o activitate la alta – desfășurătoarele din Partea a III-a le precizează pentru fiecare –, dar regula rămâne: facilitatorul vorbește cel mult un sfert din timp.



Figura 7. *Structura-tip a unei sesiuni de laborator. Elaborare proprie.*

9. SENSE – observarea, percepția și explorarea patrimoniului

9.1. Rostul etapei

SENSE antrenează atenția. Majoritatea participanților cunosc cartierele explorate ca pe niște locuri de trecere; etapa le cere să încetinească și să înregistreze ceea ce de obicei nu se vede: materialul unei porți, sunetul unei curți interioare, ritmul în care se schimbă oamenii într-o piață între ora 10 și ora 17.

A doua funcție a etapei este disciplina descrierii. Participanții învață să separe observația („fațada are trei rânduri de ferestre, ultimul mai scund") de judecată („clădirea este frumoasă") și de presupunere („cred că sus stăteau servitorii"). Presupunerile nu se aruncă: se notează ca întrebări și devin, mai târziu, material pentru verificare sau pentru joc.

9.2. Ce se face

- Explorare ghidată de o singură întrebare, într-un perimetru stabilit dinainte.
- Înregistrare pe mai multe canale: desen, fotografie de detaliu, notă scrisă, înregistrare sonoră, amprentă prin frotaj.
- Punerea în comun a observațiilor pe harta ilustrată a proiectului și marcarea dezacordurilor.
- Deschiderea registrului de dovezi: ce am văzut, ce ni s-a spus, ce presupunem.

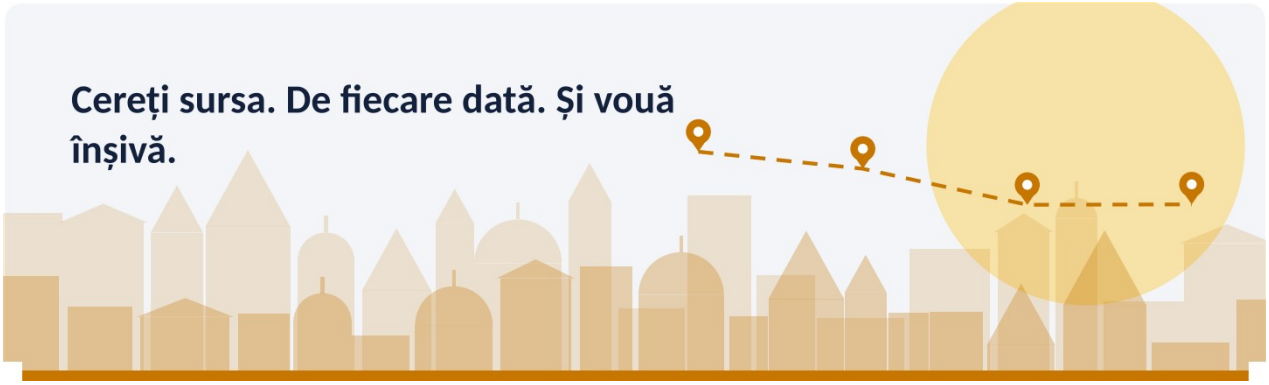




Foto 6. *Punerea în comun a observațiilor în jurul hărții ilustrate „Harta vie”. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

9.3. Activități asociate și greșeli frecvente

Activitățile A01–A04 din Partea a III-a acoperă observarea vizuală, sonoră, distincția dintre fapt și interpretare și lucrul cu memoria obiectelor. Două derapaje apar aproape în fiecare grup. Primul este graba către explicație: participanții caută pe telefon „ce este clădirea asta” înainte de a o privi; regula de lucru este ca telefonul să fie folosit în această etapă numai ca aparat de înregistrat. Al doilea este fotografierea în exces: zeci de cadre generale, niciun detaliu. O limită de cinci fotografii pentru fiecare oprire obligă la alegere.

Fișa etapei	Repere
Durată	3 sesiuni, dintre care cel puțin două în teren
Rolul facilitatorului	Alege perimetrul, pune întrebarea, apoi se retrage; intervine numai asupra felului de a descrie, nu asupra conținutului
Capcana obișnuită	Sesiunea se transformă în tur ghidat, pentru că facilitatorul „știe atât de multe despre loc”
Semn că etapa și-a atins scopul	Participanții revin cu întrebări la care facilitatorul nu are răspuns

10. CREATE – co-crearea experiențelor culturale

10.1. Rostul etapei

În CREATE, materialul brut devine conținut care poate fi oferit altcuiva. Trecerea presupune trei operații: **selecția** – din zeci de observații se păstrează cele care susțin o temă; **verificarea** – afirmațiile sunt confruntate cu surse; **punerea în formă** – tema primește o poveste, un obiect, o întrebare, un sunet.





Foto 7. *Echipa de facilitare pregătește materialele de lucru în jurul hărții ilustrate. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

10.2. Povestea ca instrument

Storytellingul patrimonial nu înseamnă ficțiune liberă pe fundal istoric. În practica proiectului, o poveste bună de traseu are patru însușiri: pornește de la un detaliu pe care jucătorul îl poate vedea sau atinge în acel loc; are un personaj sau un punct de vedere; conține o tensiune ori o întrebare; își declară statutul – ce este documentat și ce este imaginat. O poveste de 80–120 de cuvinte, care poate fi citită cu voce tare în mai puțin de un minut, este de regulă suficientă pentru o oprire.

10.3. Activități asociate și criteriul de calitate

Activitățile A05, A06, A07 și A10 lucrează, pe rând, perspectiva narativă, arhiva de fragmente, obiectul-mediator și prototipul digital accesibil. Criteriul de calitate al etapei este testul străinului: produsul este arătat unei persoane care nu a participat la documentare; dacă ea poate spune, în cuvintele ei, despre ce este vorba și ce i se cere, produsul trece.

Fișa etapei	Repere
Durată	3 sesiuni în sală, cu acces la surse
Rolul facilitatorului	Păzește standardul de verificare; cere sursa; apără limita de lungime a textelor
Capcana obișnuită	Povești frumoase și neverificate; texte lungi, scrise pentru a fi citite, nu spuse
Semn că etapa și-a atins scopul	Un om din afara grupului poate repeta povestea după o singură ascultare

11. ROUTE – proiectarea traseelor culturale interactive

11.1. Traseul ca argument

Un traseu nu este suma opririlor lui. Ordinea în care sunt parcurse locurile construiește un sens: de la vechi la nou, de la centru la margine, de la ceea ce se vede la ceea ce a dispărut. Proiectarea începe, de aceea, cu formularea temei într-o propoziție și abia apoi cu alegerea opririlor care o susțin. O oprire spectaculoasă care nu servește tema se scoate.

11.2. Parametri de proiectare

Parametru	Reper orientativ
Durată totală	60–90 de minute, inclusiv timpul de deplasare
Număr de opriri	4–6; peste 6, atenția grupului scade vizibil
Lungime	1–1,5 km, cu loc de odihnă la cel mult 400 m
Timp pe oprire	8–12 minute: 2 pentru orientare, 4–6 pentru provocare, 2–4 pentru poveste
Tipuri de provocări	Minimum trei tipuri diferite pe traseu: observare, deducție, comparație, creație, ascultare
Alternativa accesibilă	Pentru fiecare oprire, o variantă cu aceeași sarcină de gândire
Punct de retragere	Cel puțin un loc din care traseul poate fi întrerupt în siguranță

Valorile sunt alegeri de design rezultate din practică și se ajustează în funcție de grup și de teritoriu.

Exemplu de fișă de traseu completată

Nr.	Oprire	Min.	Provocare	Alternativă
S	Punct de întâlnire, cu loc de stat	8	Formarea echipelor; o întrebare de încălzire despre ce știu deja jucătorii despre loc	Aceeași
1	Reper cu detaliu vizibil de aproape	10	Observare: găsirea unui detaliu descris pe card	Fotografie mărită a detaliului
2	Loc deschis, cu vedere largă	12	Comparație între două clădiri	Două siluete în relief
3	Loc liniștit	10	Ascultare; poveste în trei voci	Text tipărit al poveștii
4	Reper final, cu spațiu de adunare	12	Alegere argumentată; întoarcere la temă	Aceeași, de pe bancă
	Deplasare între opriri și rezervă	23	–	Segment scurtat, cu regrupare la oprirea 3

Totalul este de 75 de minute; cu regula de 1,3 pentru un grup de public rezultă circa 95, deci traseul se scurtează cu o oprire sau cu o parte din rezervă.

11.3. Cardul de indiciu

Unitatea de bază a traseului este cardul. Fața se adresează jucătorului și conține o singură acțiune; verso-ul se adresează mediatorului și conține răspunsul, sursa și indicațiile de siguranță.





Figura 8. *Anatomia unui card de indiciu: fața și verso-ul. Elaborare proprie.*

11.4. Testarea

Niciun traseu nu ajunge la public fără a fi fost parcurs de oameni care nu l-au creat. Lanțul de validare din figura 9 are șase trepte; o neconformitate critică – instrucțiune neînțeleasă, barieră fără alternativă, risc de siguranță – întoarce prototipul la proiectare. Activitățile A09, A11, A12 și A13 corespund acestor trepte.

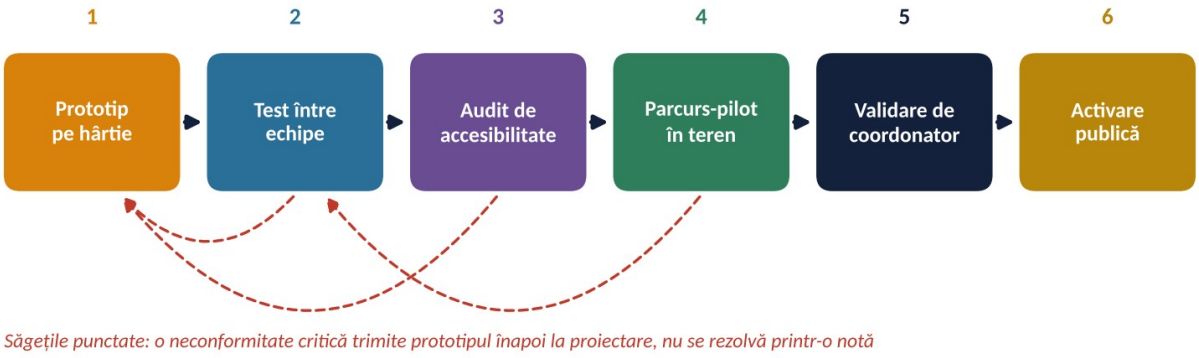


Figura 9. *Lanțul de testare și validare a unui traseu. Elaborare proprie.*





Foto 8. *Echipă lucrând la prototipul unui traseu, cu harta orașului proiectată ca reper. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

Fișa etapei	Repere
Durată	3 sesiuni, dintre care una integral în teren, pentru audit și parcurs-pilot
Rolul facilitatorului	Organizează testele și apără dreptul testerilor de a nu înțelege; decide împreună cu grupul ce se elimină
Capcana obișnuită	Trasee prea lungi; testare făcută între prieteni, care completează din bunăvoință ceea ce lipsește
Semn că etapa și-a atins scopul	Traseul poate fi parcurs de o echipă străină, în timpul anunțat, fără niciun ajutor

12. THE LIVING CITY GAME – activarea publică a patrimoniului prin joc

12.1. De ce joc

Johan Huizinga (1938) a descris jocul ca activitate liberă, desfășurată în limite proprii de timp și de spațiu, după reguli acceptate de bunăvoie. Tocmai aceste trăsături îl fac potrivit pentru întâlnirea cu patrimoniul: jocul creează un cadru în care este permis să te uiți insistent la o fațadă, să pui întrebări unor necunoscuți și să greșești fără consecințe.

Literatura privind gamificarea – folosirea elementelor de design de joc în contexte care nu sunt jocuri (Deterding et al., 2011) – atrage însă atenția asupra unui risc. Punctele, clasamentele și insignele pot produce implicare de scurtă durată și pot deplasa atenția de la conținut la recompensă. Nicholson (2015) propune în schimb o gamificare „cu sens", bazată pe joacă, expunere, alegere, informație, implicare și reflecție. THE LIVING CITY GAME urmează această orientare: nu există clasament între echipe, iar reușita unei provocări se validează printr-o descoperire, nu printr-un punctaj.

12.2. Structura activării

Moment	Conținut
Primire (15 min)	Formarea echipelor de public, prezentarea regulilor, distribuirea materialelor, anunțarea variantelor accesibile
Joc (60–90 min)	Parcurgerea traseelor; la fiecare oprire, un tânăr mediator primește echipa, lansează provocarea și oferă povestea
Punct comun (20 min)	Echipele se reîntâlnesc, își arată descoperirile, completează harta colectivă
Feedback (10 min)	Formular scurt și un panou cu o întrebare deschisă
Debriefing intern (30 min)	Tinerii mediatori și facilitatorii notează ce a funcționat și ce se schimbă



Foto 9. *Participanți în jurul hărții ilustrate, în timpul unei sesiuni de joc. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

Regulile jocului

Regulile se anunță la primire, în cel mult două minute, și se regăsesc tipărite pe materialul fiecărei echipe.

- Se joacă în echipe de 3–5 persoane; nimeni nu merge singur.
- Nu este o cursă: nu există clasament și nici limită de timp la o oprire.
- La fiecare oprire vă așteaptă un mediator; el nu vă dă răspunsul, dar vă poate da un indiciu.
- Fiecare provocare are o variantă; cereți-o oricând, fără explicații.
- Se privește, se ascultă, se atinge numai ce arată mediatorul; nu se intră în curți și clădiri.
- Vă puteți opri oricând; anunțați mediatorul celei mai apropiate opriri.



12.3. Rolul tinerilor

În ziua activării, tinerii nu mai sunt participanți, ci gazde. Fiecare are un rol ales dintre următoarele: mediator de oprire, însoțitor de echipă, responsabil de accesibilitate, responsabil de documentare, punct de informare. Adulții din echipa de proiect rămân în plan secund, cu atribuții de siguranță și logistică. Activitățile A08 și A14 pregătesc și valorifică acest schimb de roluri.

Fișa etapei	Repere
Durată	O sesiune de pregătire, ziua activării (3–4 ore cu montaj și strângere), o sesiune de analiză
Rolul facilitatorului	Răspunde de siguranță, de logistică și de relația cu autoritățile; nu preia medierea
Capcana obișnuită	Adulții intervin la opriri „ca să ajute”; evenimentul devine demonstrație, nu joc
Semn că etapa și-a atins scopul	Publicul adresează întrebările tinerilor mediatori, nu adulților din echipă

Rol în ziua activării	Ce face
Mediator de oprire	Primește echipele, lansează provocarea, oferă povestea, indică drumul mai departe; lucrează în doi
Însoțitor de echipă	Merge cu o echipă de public pe tot traseul; ține ritmul, nu rezolvă provocările
Responsabil de accesibilitate	Prezintă variantele la primire; însoțește, la cerere, o echipă; ține legătura cu varianta de interior
Responsabil de documentare	Fotografiază cu acord; adună produsele echipelor; ține evidența participanților
Punct de informare	Întâmpină, formează echipele, explică regulile, răspunde trecătorilor curioși

Fiecare echipă de public primește la plecare un set minimal: schema traseului, un creion, cardul cu regulile și numărul de contact și, la cerere, materialele în format accesibil.

13. TOOLKIT – sistematizarea, transferul și replicarea metodologiei

13.1. De la experiență la procedură

A cincea etapă transformă ceea ce a funcționat într-un proiect în ceea ce poate funcționa și în altul. Operația nu este una de arhivare. Presupune o triere: ce ține de metodă și se poate muta, ce ține de Timișoara și trebuie înlocuit, ce a fost întâmplare fericită și nu se poate promite.

Se transferă ca atare	Se adaptează local	Nu se transferă
Succesiunea etapelor; registrul de dovezi; regula sarcinii echivalente; lanțul de testare; structura cardului	Teritoriul și temele; durata și numărul sesiunilor; partenerii; canalele de comunicare; limbile de lucru	Conținutul istoric al traseelor; relațiile construite cu o comunitate anume; identitatea vizuală a proiectului

13.2. Ce conține sistematizarea

Publicația de față este rezultatul etapei. Ea reunește fundamentele (Partea I), modelul (Partea a II-a), protocoalele de activitate (Partea a III-a), exemplele teritoriale (Partea a IV-a) și condițiile de implementare și transfer (Partea a V-a). Activitățile A15 și A16 arată cum pot participa tinerii înșiși la acest pas: prin proiectarea unei replici într-un alt cartier și prin documentarea schimbărilor pe care experiența le-a produs.



Foto 10. *Materiale de lucru ale unei echipe: harta ilustrată, fișe completate, fotografii de repere. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

13.3. Condiția de reușită

Un toolkit își atinge scopul numai dacă o echipă care nu a luat parte la proiect poate organiza, pe baza lui, o primă sesiune fără asistență. Pentru verificare se recomandă ca cel puțin o activitate să fie condusă, înainte de difuzarea largă, de un facilitator extern, care să noteze fiecare loc în care instrucțiunile nu i-au fost suficiente.



Foto 11. *Lucru în grupuri mici, cu sprijinul facilitatorilor. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*



PARTEA III

Laboratoare și activități

Curricula celor trei laboratoare și 16 protocoale de activitate, grupate după funcția lor: observare, povestire, mediere, co-design, prototipare, testare, reflecție. Fiecare protocol are desfășurător propriu, întrebări de facilitare, adaptări și o fișă de lucru care se poate fotocopia.

ÎN ACEASTĂ PARTE

- 14. Curricula laboratoarelor
- 15. Activități de observare și investigare
- 16. Activități de storytelling patrimonial
- 17. Activități de mediere culturală
- 18. Activități de co-design
- 19. Activități de gamificare și prototipare
- 20. Activități de testare și validare
- 21. Activități de reflecție, evaluare și transfer

14. Curricula laboratoarelor

14.1. Parcursul complet

Parcursul standard are zece sesiuni de câte 90–120 de minute, grupate în trei laboratoare, urmate de pregătirea și desfășurarea activării publice. Tabelul indică o succesiune verificată în proiect; ordinea din interiorul unui laborator poate fi schimbată, ordinea laboratoarelor nu.

Nr.	Laborator	Activități	Produs la finalul sesiunii
1	SENSE	Cadru de lucru, acorduri de grup; A01 Atlasul detaliilor urbane	12 detalii localizate pe echipă
2	SENSE	A02 Harta sunetelor și ritmurilor	Hartă sonoră cu trei zone
3	SENSE	A03 Orașul în două coloane; A04 Memoria unui obiect obișnuit	Registru de dovezi deschis; trei obiecte documentate
4	CREATE	A05 Povestea în trei perspective	O poveste de oprire în trei voci
5	CREATE	A06 Arhiva de fragmente; A07 Obiectul care pune o întrebare	Dosar de surse; un obiect-mediator
6	CREATE	A10 Prototip QR accesibil	O pagină digitală testată
7	ROUTE	A09 Traseul ca argument	Fișa traseului, cu temă și opriri
8	ROUTE	A12 Testul indiciului orb; A11 Planul B: orașul în sală	Carduri revizuite; variantă de interior
9	ROUTE	A13 Auditul traseului incluziv (în teren)	Raport de audit și decizii
10	Pregătirea activării	A08 Mediatorul care întreabă; repetiție generală	Roluri atribuite; plan al zilei
–	THE LIVING CITY GAME	Activarea publică; A14 Publicul testează povestea	Jurnalul activării; feedback
–	TOOLKIT	A15 Replica într-un alt cartier; A16 Dovada schimbării	Plan de replicare; portofoliu de dovezi





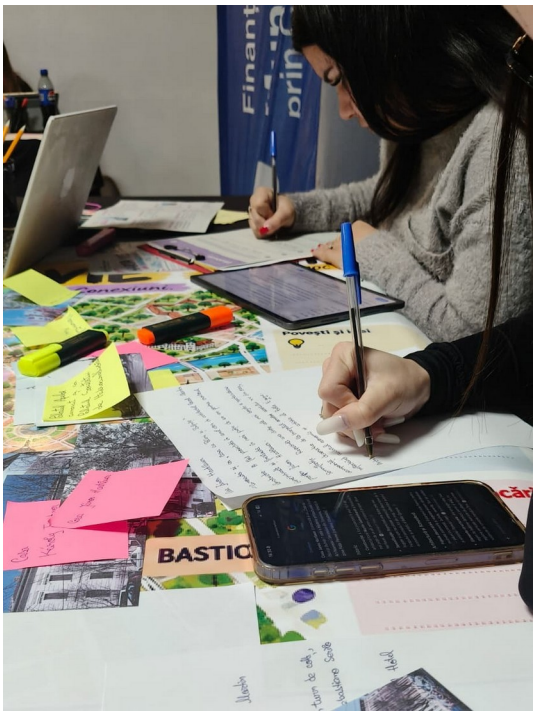


Foto 12. *Lucru individual și pe echipe în laborator: notarea observațiilor și fixarea lor pe hartă. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

14.2. Formate comprimate

Format	Conținut	Ce se pierde
O zi (6 ore)	A01 → A05 → A09 pe trei opriri → A12	Verificarea aprofundată a surselor; auditul de accesibilitate în teren. Produsul rămâne exercițiu intern, nu se oferă publicului
Weekend (2 × 5 ore)	Ziua 1: A01, A03, A05. Ziua 2: A09, A12, A13 pe un segment	Activarea publică; prototipul digital
Modul școlar (6 × 50 min)	A01, A03, A05, A09, A12, A16	Lucrul în teren se reduce la o singură ieșire; restul se face pe dosar foto

14.3. Competențe urmărite

Domeniu	La finalul parcursului, participantul poate...
Observare și documentare	descrie un loc fără judecăți de valoare; înregistra pe cel puțin două canale; localiza o observație
Gândire critică	deosebi faptul de mărturie, de interpretare și de ipoteză; indica sursa unei afirmații
Comunicare și mediere	formula o întrebare deschisă pornind de la un detaliu; adapta un text pentru un public anume
Colaborare	îndeplini un rol într-o echipă; oferi și primi feedback pe un produs
Incluziune	identifica o barieră de participare; proiecta o sarcină echivalentă
Inițiativă culturală	planifica, testa și susține în fața publicului o experiență culturală de mici dimensiuni

14.4. Cum se citește un protocol de activitate

Rubrică	Ce cuprinde
Tabelul de parametri	Scopul, mărimea grupului, durata, spațiul, materialele și produsul cu care se încheie sesiunea
Fundamentare	De ce există activitatea: ideea pedagogică și cea patrimonială pe care se sprijină, cu trimitere la bibliografie
Rezultate de învățare	Ce pot face participanții la final; se formulează prin verbe care se pot observa
Pregătire	Ce face facilitatorul înainte de sesiune
Desfășurător	Etapele, cu minutele alocate și cu instrucțiunile fiecăreia
Întrebări de facilitare; exemplu aplicat	Formulări gata de folosit și o ilustrare pe un loc din Timișoara
Accesibilitate; riscuri și prevenire	Sarcina echivalentă și măsurile specifice activității
Debriefing și evaluare; replicare	Întrebarea de reflecție, criteriul de reușită și contextele în care activitatea se poate muta
Variante și extinderi; sfatul facilitatorului	Adaptări de durată ori de format și o observație din practică
Fișa de lucru	Instrumentul pe care îl completează participanții; se fotocopiază câte una de echipă

14.5. Harta activităților

Cod	Activitate	Etapă	Durată	Loc	Competența principală
A01	Atlasul detaliilor urbane	SENSE	90 min	Teren	Observare și documentare
A02	Harta sunetelor și ritmurilor	SENSE	90 min	Teren	Observare și documentare
A03	Orașul în două coloane	SENSE	75 min	Teren / sală	Gândire critică
A04	Memoria unui obiect obișnuit	SENSE	90 min	Sală	Comunicare și mediere
A05	Povestea în trei perspective	CREATE	100 min	Sală	Comunicare și mediere
A06	Arhiva de fragmente	CREATE	90 min	Sală	Gândire critică
A07	Obiectul care pune o întrebare	CREATE	100 min	Sală	Incluziune
A08	Mediatorul care întreabă	GAME	110 min	Sală / teren	Comunicare și mediere
A09	Traseul ca argument	ROUTE	120 min	Sală	Colaborare
A10	Prototip QR accesibil	CREATE	110 min	Sală	Incluziune
A11	Planul B: orașul în sală	ROUTE	100 min	Sală	Inițiativă culturală
A12	Testul indiciului orb	ROUTE	90 min	Sală / teren	Gândire critică
A13	Auditul traseului incluziv	ROUTE	120 min	Teren	Incluziune
A14	Publicul testează povestea	GAME	Activare + 45 min	Teren	Inițiativă culturală
A15	Replica într-un alt cartier	TOOLKIT	100 min	Sală	Inițiativă culturală
A16	Dovada schimbării	TOOLKIT	90 min	Sală	Colaborare

15. Activități de observare și investigare

Cele trei activități ale capitolului deschid laboratorul SENSE. Ele nu cer cunoștințe prealabile și pot fi folosite și independent, ca introducere în orice program de educație pentru patrimoniu.

ACTIVITATEA A01 **MODUL SENSE**

A01. Atlasul detaliilor urbane

Parametru	Detalii
Scop	Antrenarea observației descriptive și construirea unei colecții de detalii localizate, ca materie primă pentru etapele următoare
Grup și durată	12–20 de participanți, în echipe de 3–4 · 90 de minute
Spațiu	O stradă sau o piață cu fronturi continue, pe un perimetru de cel mult 200 m; punere în comun în sală sau într-un loc ferit de trafic
Materiale	Fișa A01, suport rigid, creioane, un telefon pe echipă, cretă sau puncte autocolante pentru hartă
Produs	Atlas de 12 detalii pe echipă, fiecare cu fotografie sau desen, localizare și descriere în cel mult 15 cuvinte

Fundamentare. Lynch (1960) a arătat că imaginea unui oraș se construiește din repere și că acestea diferă de la om la om. Activitatea coboară scara: de la clădire la mâner, grilaj, număr de casă, urmă de firmă. Detaliul obligă privirea să se oprească și oferă punctul de sprijin al viitoarelor indicii.

Rezultate de învățare. Participanții descriu un element fără adjective de apreciere, îl localizează astfel încât altcineva să îl poată regăsi și formulează cel puțin o întrebare pe care detaliul o ridică.

Pregătire. Facilitatorul parcurge perimetrul cu o zi înainte, notează 3–4 detalii proprii pentru demonstrație și verifică existența unui loc de regrupare. Categoriile de căutare se scriu pe un panou: material, literă și cifră, urmă de reparație, ornament, obiect adăugat ulterior, ceva care lipsește.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–10	Cadru	Se anunță perimetrul, ora și locul de întoarcere. Se stabilește regula: cel mult cinci fotografii pe echipă pentru fiecare categorie
10–20	Demonstrație	Facilitatorul arată un detaliu și îl descrie de două ori: o dată cu judecăți („o poartă superbă”), o dată descriptiv („poartă de lemn în două canaturi, feronerie cu motiv vegetal, vopsea verde peste un strat maro”). Grupul numește diferența
20–55	Căutare	Echipele adună câte două detalii din fiecare categorie. Un membru fotografiază, unul scrie, unul localizează (stradă, număr, înălțime față de sol)
55–75	Atlas	În sală, fiecare echipă își alege cele 12 detalii și le fixează pe harta comună
75–90	Schimb	Echipele primesc trei localizări de la o altă echipă și încearcă să le regăsească pe hartă sau în teren. Se notează ce a lipsit din descriere

Întrebări de facilitare. Ce ai putea spune despre acest detaliu unui om care nu îl vede? Ce este mai vechi aici: zidul sau firma? Cum îți dai seama? Ce a fost reparat și cu ce?

Exemplu aplicat. În Piața Plevnei, o echipă poate urmări un singur motiv decorativ pe mai multe fațade și poate nota în ce materiale reapare: tencuială, fier, lemn, ceramică.

Accesibilitate. Pentru participanții cu deficiențe de vedere, categoria „material” se lucrează prin atingere, la elemente aflate la înălțimea mâinii, cu un coleg care descrie contextul. Cine nu parcurge perimetrul primește un set de fotografii mărite ale acelorași fronturi și aceeași sarcină.

Riscuri și prevenire. Atenția la detalii scade atenția la trafic: se lucrează numai de pe trotuar, iar un membru al echipei are rolul de observator al circulației. Nu se fotografiază interioare prin ferestre și nu se intră în curți.

Debriefing și evaluare. Ce detaliu ați văzut azi pentru prima oară, deși ați mai trecut pe aici? Evaluarea se face pe atlas: 12 detalii, toate localizate, cel mult două descrieri cu adjective de apreciere.

Replicare. Funcționează în orice localitate, inclusiv în cartiere recente, unde categoria „urmă de reparație” devine „urmă de folosire”. *Referințe: Lynch (1960); Tilden (1957).*

Variante și extinderi. Atlas tematic: toate echipele caută aceeași categorie (de exemplu, numai litere și cifre) pe străzi diferite, iar la final se compară cartierele. Atlas în timp: aceleași detalii se refotografiază după șase luni.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Nu corectați adjectivele în timpul căutării; lăsați schimbul de la final să arate singur de ce „o poartă frumoasă” nu poate fi regăsită de altcineva. Dacă o echipă termină repede, cereți-i al treisprezecelea detaliu: ceva ce nimeni altcineva nu va găsi.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A01 · Atlasul detaliilor**

Nr.	Categorie	Ce este (max. 15 cuvinte, fără „frumos”, „vechi”)	Unde este (stradă, nr., înălțime)	Ce întrebare ridică?
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Notițele echipei

ACTIVITATEA A02 MODUL SENSE

A02. Harta sunetelor și ritmurilor

Parametru	Detalii
Scop	Extinderea observației dincolo de văz și documentarea felului în care sunetul și ritmul definesc identitatea unui loc
Grup și durată	10–18 participanți, în perechi · 90 de minute
Spațiu	Trei puncte de ascultare la cel mult cinci minute de mers unul de altul: o piață, o stradă cu trafic, o zonă retrasă (scuar, mal de apă)
Materiale	Fișa A02, cronometru, telefon pentru înregistrări de 30 de secunde, creioane în trei culori
Produs	Hartă sonoră cu trei zone, fiecare descrisă prin sunete de fond, semnale și un sunet caracteristic

Fundamentare. R. Murray Schafer (1977) a propus noțiunea de peisaj sonor și distincția dintre sunetele de fond, semnale și mărcile sonore – sunete pe care o comunitate le recunoaște ca fiind ale ei. Clopotele, tramvaiul sau târgul sunt patrimoniu imaterial în sensul Convenției UNESCO (2003), chiar dacă nu apar în nicio listă.

Rezultate de învățare. Participanții clasifică sunetele unui loc, compară două locuri după criterii sonore și argumentează care sunet ar merita păstrat și care ar lipsi cuiva plecat din cartier.

Pregătire. Punctele de ascultare se aleg astfel încât să permită staționarea în siguranță timp de zece minute. Se verifică ora la care bat clopotele ori trece tramvaiul, pentru a prinde sau a evita momentul, după intenție.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–10	Acordarea auzului	Un minut de tăcere cu ochii închiși, în sală. Fiecare numește un sunet pe care nu îl observase
10–15	Vocabular	Se explică cele trei categorii, cu câte un exemplu local
15–60	Ascultare în teren	La fiecare punct: trei minute de ascultare fără scris, apoi patru minute de notare și o înregistrare de 30 de secunde. Perechile nu vorbesc între ele până la final
60–80	Cartare	Pe o schiță a zonei, sunetele se desenează ca pete colorate: fond, semnal, marcă sonoră. Mărimea petei arată intensitatea
80–90	Ghicitoare	O pereche redă o înregistrare; ceilalți indică pe hartă locul

Întrebări de facilitare. Care sunet ți-a spus cât este ceasul? Care îți arată că ești aproape de apă? Ce sunet se auzea aici, probabil, acum o sută de ani și a dispărut?

Exemplu aplicat. Pe malul Begăi, în Iosefin, perechile pot compara punctul de lângă pod cu o stradă interioară aflată la două minute distanță și pot nota după câți pași dispare zgomotul traficului.

Accesibilitate. Activitatea avantajează participanții nevăzători, care pot conduce perechea. Pentru participanții surzi sau hipoacuzici, sarcina se reformulează ca hartă a ritmurilor și a vibrațiilor: frecvența trecerilor, mișcarea oamenilor, ceea ce se simte prin pavaj la trecerea tramvaiului.

Riscuri și prevenire. Ascultarea cu ochii închiși se face numai așezat sau sprijinit, departe de bordură. Înregistrările nu surprind conversații ale trecătorilor; dacă se întâmplă, fișierul se șterge.

Debriefing și evaluare. Ce ați aflat despre loc și nu ați fi aflat din fotografii? Evaluare: harta conține toate cele trei categorii pentru fiecare punct, iar perechea își poate justifica alegerea mărcii sonore.

Replicare. Se poate repeta la ore diferite ale zilei, pentru o comparație în timp. *Referințe: Schafer (1977); UNESCO (2003).*

Variante și extinderi. Varianta „plimbare sonoră”: o pereche conduce grupul, în tăcere, pe un drum ales pentru sunetele lui. Varianta de sală: se ascultă trei înregistrări făcute de facilitator și se ordonează de la centrul cartierului spre margine.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Primul minut de tăcere stârnește de obicei râsete; treceți peste ele fără comentarii și repetați exercițiul. Abia a doua ascultare este cea adevărată. Păstrați înregistrările: sunt materia primă a variantei de interior (A11).

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A02 · Fișa punctului de ascultare**

Punctul și ora	
Sunete de fond (se aud tot timpul)	
Semnale (atrag atenția, anunță ceva)	
Sunetul care aparține numai acestui loc	
Ritm: ce se repetă și cât de des?	
Ce nu se aude, deși te-ai fi așteptat?	

Notițele echipei

ACTIVITATEA A03 MODUL SENSE

A03. Orașul în două coloane

Parametru	Detalii
Scop	Formarea deprinderii de a separa observația de interpretare și deschiderea registrului de dovezi
Grup și durată	12–20 de participanți, în echipe de 3 · 75 de minute
Spațiu	În fața unei singure clădiri sau a unui colț de piață; alternativ, în sală, cu un dosar de fotografii
Materiale	Fișa A03, coli mari împărțite în două coloane, markere în două culori, 2–3 surse tipărite despre locul ales
Produs	Tabel cu minimum zece perechi „văd / cred”, din care trei afirmații verificate într-o sursă

Fundamentare. Carta ICOMOS (2008) cere ca interpretarea să distingă limpede dovezile de ipoteze. Deprinderea nu apare spontan: în fața unei clădiri, majoritatea oamenilor trec direct la concluzii. Exercițiul încetinește acest salt și îl face vizibil.

Rezultate de învățare. Participanții formulează observații verificabile de către oricine, recunosc o inferență, caută confirmarea într-o sursă și notează corect rezultatul: confirmat, infirmat, deschis.

Pregătire. Se alege un loc despre care există cel puțin două surse credibile și se pregătesc extrase scurte, de o jumătate de pagină. Sursele nu se arată la început.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–10	Exemplu	Pe un obiect din sală: „Văd o cană ciobită” / „Cred că a fost scăpată”. Grupul găsește alte trei explicații pentru aceeași observație
10–35	Coloana „Văd”	Echipele scriu numai observații. Facilitatorul trece pe la fiecare și taie tot ce conține „probabil”, „pare”, „vechi”, „frumos”
35–50	Coloana „Cred”	Pentru fiecare observație, o interpretare: funcție, epocă, cine a folosit locul
50–65	Verificare	Se distribuie sursele. Fiecare echipă își alege trei interpretări și caută confirmarea
65–75	Registru	Rezultatele se trec în registrul de dovezi al grupului, cu sursa

Întrebări de facilitare. Ar vedea oricine același lucru? Ce altceva ar putea explica ce vezi? Ce ar trebui să găsești într-o sursă ca să fii sigur?

Exemplu aplicat. În fața Bastionului Maria Theresia: „Văd ziduri groase de cărămidă, cu deschideri înguste” / „Cred că aici stăteau soldați”. Sursa arată că bastionul a servit și ca depozit de provizii, ceea ce nuanțează ipoteza.

Accesibilitate. Varianta de sală, cu fotografii mărite și descriere verbală, este echivalentă. Coloanele pot fi dictate unui coleg sau înregistrate audio.

Riscuri și prevenire. Riscul este unul de conținut: o interpretare neverificată care „sună bine” ajunge în poveste. Prevenire: nicio afirmație nu părăsește coloana „Cred” fără marcaj în registru.

Debriefing și evaluare. Care dintre presupunerile voastre s-a dovedit greșită și ce v-a făcut să o credeți? Evaluare: cel puțin opt din zece observații sunt strict descriptive; trei verificări au sursa notată.

Replicare. Se poate aplica oricărui obiect de patrimoniu, inclusiv fotografiilor de arhivă. *Referințe: ICOMOS (2008); Dewey (1938).*

Variante și extinderi. Cu grupuri avansate, se adaugă a treia coloană, „Cum aș afla?”, în care se notează tipul de sursă necesar. Cu grupuri foarte tinere, se lucrează pe un obiect, nu pe o clădire.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Rezistați tentației de a confirma sau infirma voi înșivă interpretările. Momentul cel mai valoros este acela în care o echipă descoperă singură, în sursă, că presupunerea ei era greșită – și constată că nimeni nu o ceartă pentru asta.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A03 · Două coloane și o verificare**

VĂD (oricine poate constata)	CRED (interpretarea noastră)	Sursa consultată	Rezultat: confirmat / infirmat / deschis

Notițele echipei

16. Activități de storytelling patrimonial

Cele trei activități transformă observațiile în narațiune. Prima aparține încă etapei SENSE, pentru că lucrează cu memoria purtată de obiecte; următoarele două deschid laboratorul CREATE.

ACTIVITATEA A04 **MODUL SENSE**

A04. Memoria unui obiect obișnuit

Parametru	Detalii
Scop	Înțelegerea patrimoniului imaterial pornind de la obiecte banale și exersarea ascultării unei mărturii
Grup și durată	10–16 participanți, în perechi · 90 de minute, cu o temă pregătită de acasă
Spațiu	Sală cu scaune așezate în cerc și o masă de expunere
Materiale	Câte un obiect adus de fiecare participant (sau fotografia lui), etichete, fișa A04, acord de înregistrare
Produs	Trei „fișe de obiect” pe grup, fiecare cu descriere, mărturie rezumată și legătura cu un loc din cartier

Fundamentare. Convenția UNESCO (2003) include în patrimoniul imaterial cunoștințele și practicile transmise între generații, împreună cu obiectele asociate lor. Un mojar, un abonament de tramvai sau o cheie de la o curte comună poartă astfel de cunoștințe. Smith (2006) observă că patrimoniul este mai puțin un lucru și mai mult ceea ce se face cu el: actul de a-ți aminti și de a povesti.

Rezultate de învățare. Participanții conduc un interviu scurt, redau fidel o relatare fără a o înfrumuseța și deosebesc amintirea personală de informația generală despre epocă.

Pregătire. Cu o săptămână înainte, participanții sunt rugați să aducă un obiect de familie sau de cartier, fără valoare comercială, despre care cineva le poate spune o poveste. Facilitatorul aduce 3–4 obiecte de rezervă.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–15	Expunere mută	Obiectele se așază pe masă fără explicații. Fiecare participant scrie pe o etichetă ce crede că este un obiect străin lui
15–40	Interviu în perechi	Zece minute de fiecare: cine l-a folosit, unde, ce se făcea cu el, ce s-a schimbat. Intervievatorul nu comentează, doar întreabă
40–60	Redare	Fiecare povestește grupului obiectul partenerului, în două minute. Proprietarul corectează ce nu a fost redat fidel
60–80	Ancorare	Grupul alege trei obiecte și caută pe hartă locul de care se leagă: o piață, un atelier, o stație
80–90	Fișă	Se completează fișele de obiect; se notează dacă proprietarul acceptă folosirea poveștii în traseu

Întrebări de facilitare. Cine te-a învățat să îl folosești? Ce făceau oamenii înainte să existe? Ce parte a poveștii este a familiei tale și ce parte este a tuturor celor din cartier?

Exemplu aplicat. Un cântar de piață poate deschide o oprire despre Piața Traian ca loc de târg; povestea rămâne marcată în registru drept mărturie, nu drept fapt istoric.

Accesibilitate. Obiectele se pot explora tactil. Interviul poate fi purtat în scris sau cu sprijinul unui interpret. Cine nu are un obiect primește unul de rezervă și lucrează cu facilitatorul ca sursă.

Riscuri și prevenire. Obiectele pot atinge amintiri dureroase – pierderi, plecări, deportări. Se anunță de la început că nimeni nu este obligat să povestească și că orice relatare poate fi oprită. Nicio poveste nu se folosește public fără acordul scris al celui care a spus-o.

Debriefing și evaluare. Ce s-a pierdut între povestea auzită și cea redată? Evaluare: fișa separă descrierea obiectului de mărturie și indică statutul acordului.

Replicare. Se poate organiza împreună cu un club de seniori din cartier, ca întâlnire între generații. *Referințe: UNESCO (2003); Smith (2006).*

Variante și extinderi. Varianta „obiectul cartierului”: grupul vizitează un atelier, un magazin vechi sau o parohie și documentează un singur obiect, împreună cu cel care îl folosește. Varianta digitală: fișele devin o mică expoziție online.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Aduceți voi primul obiect și spuneți o poveste scurtă, imperfectă, cu un „nu mai știu exact” în ea. Dați astfel permisiunea ca amintirile să fie incomplete și arătați cum se notează o incertitudine.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A04 · Fișa obiectului**

Obiectul (ce este, din ce este făcut, dimensiuni)	
Cine a povestit și în ce calitate	
Mărturia, pe scurt (max. 60 de cuvinte)	
Locul din cartier de care se leagă	
Ce am putea verifica într-o sursă	
Acord de utilizare: da / nu / anonim	

Notițele echipei

ACTIVITATEA A05 MODUL CREATE

A05. Povestea în trei perspective

Parametru	Detalii
Scop	Scrierea unei povești de oprire care arată că același loc poate fi înțeles diferit, fără a părăsi terenul dovezilor
Grup și durată	12–18 participanți, în echipe de 3 · 100 de minute
Spațiu	Sală; fiecare echipă lucrează pe o oprire deja documentată în SENSE
Materiale	Fișele din A01–A04, registrul de dovezi, fișa A05, cronometru
Produs	Trei texte de 60–80 de cuvinte despre același loc, din trei puncte de vedere, plus o propoziție-temă

Fundamentare. Tilden (1957) cere ca interpretarea să lege locul de experiența vizitatorului; Ham (2013) adaugă cerința unei teme. Lucrul cu mai multe voci răspunde și avertismentului lui Gruenewald (2003): un loc are întotdeauna mai multe istorii, iar a spune una singură înseamnă a le acoperi pe celelalte.

Rezultate de învățare. Participanții formulează o temă într-o propoziție, scriu concis pentru citire cu voce tare și marchează în text ce este documentat și ce este imaginat.

Pregătire. Facilitatorul pregătește o listă de puncte de vedere din care echipele aleg: cineva care a construit, cineva care a locuit sau a muncit acolo, cineva care trece azi, un copil, un obiect, o persoană care nu poate intra.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–10	Tema	Fiecare echipă completează propoziția „În acest loc, vizitatorul ar trebui să înțeleagă că…”
10–20	Alegerea vocilor	Trei perspective, dintre care cel puțin una contemporană și cel puțin una susținută de o sursă
20–55	Scriere	Fiecare membru scrie o voce. Regulă: textul începe cu ceva ce se poate vedea, auzi sau atinge în acel loc
55–70	Marcare	Cu două culori, echipa subliniază ce provine din registru și ce este invenție. Invenția care contrazice registrul se elimină
70–90	Lectură	Textele se citesc cu voce tare altei echipe, care ghicește vocea și spune ce a reținut
90–100	Revizie	Se taie tot ce ascultătorii nu au reținut și nu servește tema

Întrebări de facilitare. Ce vede personajul tău și tu nu vezi? Ce nu ar ști el despre acest loc? Dacă ai avea voie la o singură propoziție, care ar rămâne?

Exemplu aplicat. La Turnul de apă din Iosefin: vocea unui muncitor din 1913, vocea unui locuitor care l-a văzut zeci de ani închis și vocea unui copil care urcă azi în el. Datele de construcție se iau din sursă; gândurile personajelor sunt marcate ca ficțiune.

Accesibilitate. Textele pot fi dictate. Lectura cu voce tare este însoțită de text tipărit cu literă mare. Participanții care preferă pot realiza perspectiva ca desen comentat sau ca înregistrare audio.

Riscuri și prevenire. Personajele istorice reale nu primesc replici inventate; se folosesc personaje-tip. Se evită stereotipurile etnice și confesionale: facilitatorul întreabă, la fiecare voce, „de unde știm că ar fi vorbit așa?”.

Debriefing și evaluare. Care voce v-a schimbat felul de a vedea locul? Evaluare: tema este o propoziție completă; fiecare text are sub 80 de cuvinte; marcajul documentat/imaginat este prezent.

Replicare. Structura se poate folosi pentru orice loc cu utilizări succesive. *Referințe: Tilden (1957); Ham (2013); Gruenewald (2003).*

Variante și extinderi. Varianta sonoră: cele trei voci se înregistrează și devin material pentru A10. Varianta „vocea lipsă”: după lectură, grupul numește o a patra perspectivă care nu a fost scrisă și se întreabă de ce.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Limita de 80 de cuvinte pare arbitrară și va fi contestată. Țineți de ea: tăierea este partea în care se învață cel mai mult. Cronometrați lectura – tot ce depășește un minut se pierde pe stradă.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A05 · Trei voci pentru un loc**

Locul și tema, într-o propoziție	
Vocea 1 – cine vorbește și textul	
Vocea 2 – cine vorbește și textul	
Vocea 3 – cine vorbește și textul	
Ce este documentat (cu sursa)	

Notițele echipei

ACTIVITATEA A06 MODUL CREATE

A06. Arhiva de fragmente

Parametru	Detalii
Scop	Constituirea unui dosar de surse pentru fiecare oprire și învățarea citării corecte
Grup și durată	10–20 de participanți, în echipe de 3–4 · 90 de minute
Spațiu	Sală cu acces la internet; ideal, o bibliotecă sau o vizită pregătită la un muzeu ori la o arhivă
Materiale	Laptop sau tabletă pe echipă, lista de surse recomandate, fișa A06, plicuri sau dosare
Produs	Dosar cu 5–8 fragmente pe oprire – citat scurt, imagine, dată, hartă –, fiecare cu sursa completă și statutul drepturilor

Fundamentare. Calitatea unei interpretări depinde de calitatea surselor ei (ICOMOS, 2008). Pentru tineri, obstacolul nu este lipsa informației, ci abundența celei neverificate. Activitatea propune o ierarhie simplă a surselor și un gest de lucru: nimic nu intră în dosar fără etichetă.

Rezultate de învățare. Participanții evaluează credibilitatea unei surse după autor, dată și scop, redau o informație fără a copia textul și notează dacă o imagine poate fi folosită public.

Pregătire. Se întocmește o listă de pornire: Lista monumentelor istorice, lucrări de istorie urbană disponibile în bibliotecă, platforme de documentare a patrimoniului local, colecții digitale ale muzeelor. Se pregătesc două exemple de pagini nesigure, pentru comparație.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–15	Trei întrebări	Pe două pagini despre același monument, grupul aplică întrebările: cine a scris, când, de unde știe?
15–60	Colectare	Echipele caută fragmente pentru opririle lor. Fiecare fragment primește o etichetă: sursă, autor, an, pagină sau adresă, data accesării
60–75	Triere	Fragmentele se așază pe trei rânduri: sigur, de confirmat din a doua sursă, nefolosibil
75–90	Drepturi	Pentru fiecare imagine se notează dacă este în domeniul public, sub licență liberă ori necesită acord

Întrebări de facilitare. Dacă două surse dau ani diferiți, pe care o crezi și de ce? Ce ai face cu o informație foarte bună pe care o găsești într-un singur loc?

Exemplu aplicat. Pentru anul de construcție al unei clădiri din Fabric, echipa compară fișa clădirii dintr-o platformă de documentare cu o lucrare de arhitectură istorică; dacă datele diferă, cardul public menționează intervalul și sursele.

Accesibilitate. Căutarea se face în perechi, cu cititor de ecran unde este nevoie. Fragmentele sonore sau tactile – o înregistrare, o copie în relief a unui plan – sunt acceptate pe același plan cu cele scrise.

Riscuri și prevenire. Copierea integrală a unor texte încalcă dreptul de autor: fragmentele citate sunt scurte și atribuite. Imaginile fără statut clar nu intră în produsele publice.

Debriefing și evaluare. Ce informație ați fi folosit ieri fără să o verificați? Evaluare: toate fragmentele din dosar au eticheta completă; cel puțin o afirmație a fost confirmată din două surse independente.

Replicare. Dosarul rămâne la organizație și poate fi extins de grupurile următoare. *Referințe: ICOMOS (2008); Interpret Europe (2017).*

Variante și extinderi. Dacă este posibilă o vizită la arhivă, bibliotecă ori muzeu, activitatea se mută acolo și un specialist arată cum arată un document original. Dosarul poate fi continuat ca temă între sesiuni.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Arătați și o sursă bună care se înșală: două lucrări serioase care dau ani diferiți pentru aceeași clădire. Participanții trebuie să plece cu ideea că verificarea nu înseamnă a găsi autoritatea supremă, ci a compara și a spune cinstit ce rămâne nesigur.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A06 · Eticheta fragmentului**

Ce spune fragmentul (cu cuvintele noastre)	Sursa: autor, titlu, an, pagină / adresă și data accesării	Statut: sigur / de confirmat	Drepturi de utilizare (text, imagine)

Notițele echipei

17. Activități de mediere culturală

Medierea se învață prin exercițiu, nu prin expunere. Cele două activități lucrează instrumentul de bază al mediatorului – întrebarea – mai întâi prin intermediul unui obiect, apoi în contact direct cu un public.

ACTIVITATEA A07 **MODUL CREATE**

A07. Obiectul care pune o întrebare

Parametru	Detalii
Scop	Crearea unui obiect-mediator care declanșează observarea unui loc fără ca mediatorul să explice
Grup și durată	12–18 participanți, în echipe de 3 · 100 de minute
Spațiu	Sală cu mese de lucru; test final în fața reperului sau a fotografiei lui
Materiale	Carton, folie transparentă, sfoară, oglinzi mici, hârtie de calc, lupe, foarfeci, fișa A07
Produs	Un obiect manipulabil pentru o oprire – ramă, șablon, puzzle, cutie cu indiciu tactil – și întrebarea care îl însoțește

Fundamentare. Simon (2010) numește „obiecte sociale” acele obiecte care fac oamenii să vorbească între ei. În mediere, un instrument simplu – o ramă care izolează un detaliu, un calc care suprapune trecutul peste prezent – mută atenția de la mediator la loc și dă mâinilor ceva de făcut. Principiul reprezentărilor multiple (CAST, 2024) se aplică direct: obiectul oferă o cale de acces care nu trece prin text.

Rezultate de învățare. Participanții transformă o informație într-o acțiune de descoperire, proiectează pentru mai multe simțuri și formulează o întrebare deschisă, fără răspuns de tip „da/nu”.

Pregătire. Se aduc 4–5 exemple gata făcute: o ramă de carton cu fantă, un contur decupat de turn, o piesă de puzzle care se regăsește pe fațadă. Fiecare echipă pornește de la o oprire documentată și de la tema ei.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–15	Încercare	Echipele folosesc exemplele și spun ce le-a făcut fiecare obiect să observe
15–25	Alegere	Echipa stabilește ce anume trebuie descoperit la oprirea ei și pe ce simț se sprijină obiectul
25–65	Construcție	Se realizează obiectul. Regula: se poate folosi fără instrucțiuni scrise mai lungi de o propoziție
65–85	Test mut	O altă echipă primește obiectul fără nicio explicație. Autorii observă în tăcere și notează ce se întâmplă
85–100	Întrebarea	După test, echipa formulează întrebarea pe care mediatorul o va pune când oferă obiectul

Întrebări de facilitare. Ce ar face cineva cu acest obiect dacă nu i-ai spune nimic? Unde îi duce privirea? Ce poate afla numai folosindu-l?

Exemplu aplicat. Pentru Piața Unirii: un disc de carton cu trei ferestre decupate care, ținut la un braț distanță, încadrează pe rând trei turle; întrebarea: „Câte feluri de biserici vezi din același loc și ce îți spune asta despre cei care au locuit aici?”

Accesibilitate. Fiecare obiect are o versiune care funcționează fără văz – contur în relief, texturi diferite – sau fără deplasare, pe o fotografie mărită. Obiectele sunt ușoare și pot fi ținute cu o singură mână.

Riscuri și prevenire. Uneltele de tăiat se folosesc la masă, sub supraveghere. Obiectele nu se fixează pe clădiri sau pe mobilier urban și nu se lasă în spațiul public.

Debriefing și evaluare. Ce a înțeles echipa de test fără niciun cuvânt? Evaluare: obiectul a produs observația intenționată la testul mut; întrebarea este deschisă; există o versiune accesibilă.

Replicare. Obiectele se păstrează într-o „trusă a traseului" și pot fi refolosite de alte grupuri. *Referințe: Simon (2010); CAST (2024).*

Variante și extinderi. Varianta „trusa": fiecare echipă produce același tip de obiect (de exemplu, numai rame) pentru opriri diferite, ceea ce dă traseului unitate. Varianta rapidă, de 45 de minute: se lucrează numai cu rame de carton.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Testul mut este greu de suportat pentru autori, care vor să explice. Așezați-i fizic în spatele testerilor și dați-le o fișă de completat, ca să aibă ce face cu mâinile.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A07 · Fișa obiectului-mediator**

Oprirea și ce trebuie descoperit	
Obiectul: schiță și materiale	
Instrucțiunea, într-o propoziție	
Ce a făcut echipa de test (observații)	
Întrebarea mediatorului	
Versiunea accesibilă	

Notițele echipei

ACTIVITATEA A08 MODUL THE LIVING CITY GAME

A08. Mediatorul care întreabă

Parametru	Detalii
Scop	Pregătirea tinerilor pentru rolul de gazdă a unei opriri în ziua activării publice
Grup și durată	8–16 participanți, în grupuri de 4 · 110 de minute
Spațiu	Sală pentru pregătire; o oprire reală sau simulată pentru repetiție
Materiale	Cardurile traseului, fișa A08, cronometru, cartonașe cu „tipuri de public”
Produs	Scenariul unei opriri de 8–10 minute, repetat de cel puțin două ori în fața unui public de exercițiu

Fundamentare. Deosebirea dintre a spune și a întreba este miezul medierii. Tilden (1957) formulează scopul ca provocare, nu ca instruire. Schön (1983) descrie practicianul reflexiv ca pe cel care își ajustează acțiunea în timp ce o desfășoară; repetiția cu public variat construiește tocmai această capacitate.

Rezultate de învățare. Participanții deschid o oprire cu o întrebare pornită de la ceva vizibil, reformulează când nu primesc răspuns, gestionează un răspuns greșit fără a descuraja și încheie în timpul alocat.

Pregătire. Se scriu cartonașe cu tipuri de public: familie cu copil de șase ani, grup de adolescenți grăbiți, vizitator care „știe tot”, persoană care nu vede, turist care nu vorbește româna. Se stabilește semnalul de timp.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–15	Două deschideri	Facilitatorul joacă aceeași oprire de două ori: ca prelegere și ca dialog. Grupul numără câte întrebări au fost puse și cine a vorbit mai mult
15–30	Scara întrebărilor	Se exersează trei trepte: „Ce vezi?” – „Ce te face să spui asta?” – „Ce altceva am putea afla?”
30–55	Scenariu	Fiecare grup scrie scenariul opririi sale: deschidere, provocare, poveste, încheiere, fraza de trecere către următoarea oprire
55–95	Repetiție	Fiecare mediator își joacă oprirea în fața colegilor, care trag un cartonaș și se poartă ca publicul respectiv. Un observator cronometrează și notează
95–110	Retur	Fiecare primește un lucru de păstrat și unul de schimbat

Întrebări de facilitare. Ce faci dacă nimeni nu răspunde? Dacă cineva știe mai mult decât tine? Dacă primești o întrebare la care nu ai răspuns?

Exemplu aplicat. La Piața Traian, deschiderea „Uitați-vă în jur: seamănă piața aceasta cu alta pe care o cunoașteți în oraș?” conduce spre observația, documentată în surse, că piața a fost gândită ca o replică la scară redusă a pieței principale din Cetate.

Accesibilitate. Rolurile de mediere sunt diverse; nu toate presupun vorbitul în fața grupului. Un participant poate conduce provocarea tactilă, poate ține timpul ori poate primi echipele. Scenariul poate fi susținut cu cartonașe-suport.

Riscuri și prevenire. Tracul se reduce prin lucrul în doi – niciun mediator nu rămâne singur la o oprire – și prin dreptul de a spune „nu știu, dar aflăm”. Mediatorii nu răspund la provocări și nu intră în dispute; semnalează adultului responsabil.

Debriefing și evaluare. În ce moment ați simțit că publicul a început să privească locul, nu pe voi? Evaluare, cu grila din fișă: mediatorul vorbește mai puțin de jumătate din timp și pune cel puțin trei întrebări deschise.

Replicare. Util în orice formare de voluntari culturali, ghizi de eveniment ori elevi-gazdă. *Referințe: Tilden (1957); Schön (1983).*

Variante și extinderi. Repetiția se poate filma, cu acordul participanților, pentru ca fiecare să se revadă. Într-un program mai lung, mediatorii fac un stagiu de observare la un tur ghidat profesionist și notează întrebările ghidului.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Publicul „care știe tot” este cartonașul de care mediatorii se tem cel mai mult. Exersați-l de două ori și dați-le o frază de sprijin: „Vă mulțumesc, nu știam asta. Vreți să le spuneți și celorlalți?”

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A08 · Grila observatorului**

Ce urmăresc	Da / parțial / nu	Exemplu concret
Deschide cu o întrebare despre ceva vizibil		
Așteaptă răspunsul cel puțin cinci secunde		
Primește un răspuns greșit fără a-l respinge		
Oferă alternativa accesibilă fără a fi rugat		
Încheie la timp și indică următoarea oprire		

Notițele echipei

18. Activități de co-design

Co-designul traseului este momentul în care grupul ia cele mai multe decizii proprii. Activitatea următoare ocupă de regulă o sesiune întreagă și stă la baza tuturor testelor ulterioare.

ACTIVITATEA A09 **MODUL ROUTE**

A09. Traseul ca argument

Parametru	Detalii
Scop	Proiectarea colectivă a structurii unui traseu: temă, opriri, ordine, durată, alternative
Grup și durată	12–20 de participanți, în echipe de 4–5 · 120 de minute
Spațiu	Sală cu o masă mare pentru harta ilustrată sau pentru un plan al cartierului
Materiale	Hartă mare, sfoară colorată, piuneze sau pioni, cartonașe de oprire, cronometru, fișa A09
Produs	Fișa traseului: tema într-o propoziție, 4–6 opriri ordonate, timpii, provocarea și alternativa fiecărei opriri, punctul de retragere

Fundamentare. În co-design, utilizatorul este expert al propriei experiențe (Sanders & Stappers, 2008). Proiectarea începe cu o problemă bine definită și trece prin prototipuri rapide (Brown, 2008). Sfoara pe hartă este un asemenea prototip: se schimbă în câteva secunde și face vizibile, pentru toată echipa, consecințele unei decizii.

Rezultate de învățare. Participanții argumentează alegerea și ordinea opririlor în raport cu o temă, estimează realist timpul și negociază o decizie într-un grup cu preferințe diferite.

Pregătire. Toate opririle documentate până acum se trec pe cartonașe: nume, ce se vede, ce poveste există, ce dificultăți de acces. Facilitatorul marchează pe hartă traversările dificile și locurile de odihnă.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–15	Tema	Fiecare echipă își formulează tema ca propoziție completă și o citește celorlalte
15–40	Selecție	Din cartonașe se aleg cel mult șase opriri. Pentru fiecare, echipa răspunde: „Ce ar pierde tema dacă am scoate-o?”
40–65	Ordine	Sfoara leagă opririle. Se încearcă două ordini diferite și se compară: care începe mai puternic, care se încheie mai bine, care ocolește traversarea dificilă
65–90	Timp și ritm	Se calculează durata: mers, oprire, pauză. Se alternează tipurile de provocări, astfel încât două opriri vecine să nu ceară același lucru
90–110	Alternative	Pentru fiecare oprire se scrie sarcina echivalentă. Se marchează punctul de retragere
110–120	Prezentare	Fiecare traseu se prezintă în două minute. Celelalte echipe pun câte o întrebare

Întrebări de facilitare. Dacă un jucător parcurge doar primele două opriri, a înțeles ceva din temă? Unde se așază cineva obosit? Ce oprire există doar pentru că v-a plăcut vouă?

Exemplu aplicat. Pentru Fabric, tema „Aici, fiecare comunitate și-a construit un semn” ordonează opririle după lăcașuri de cult și clădiri comunitare. Tema „Aici, apa a pus fabricile în mișcare” ar alege cu totul alte opriri din aceleași străzi.

Accesibilitate. Harta se lucrează la o masă accesibilă din scaunul rulant; sfoara și pionii fac traseul lizibil tactil. Datele despre borduri, pante și pavaj sunt furnizate de participanții care le cunosc din experiență, în rol de experți.

Riscuri și prevenire. Riscul este traseul prea lung. Regulă: timpul estimat se înmulțește cu 1,3 pentru un grup de public. Dacă rezultatul depășește 90 de minute, se scoate o oprire.

Debriefing și evaluare. La ce oprire ați renunțat cel mai greu și ce v-a convins? Evaluare: tema este propoziție completă; fiecare oprire are alternativă; durata calculată se încadrează în limită.

Replicare. Metoda sforii funcționează la orice scară, de la curtea unei școli la un sat întreg. *Referințe: Sanders & Stappers (2008); Brown (2008); Ham (2013).*

Variante și extinderi. Cu grupuri mari, două echipe proiectează trasee pe aceeași temă și le compară. În formatul de o zi, harta se înlocuiește cu o schiță desenată de participanți din memorie, ceea ce arată și ce repere contează pentru ei.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Echipele se atașează de opriri, nu de temă. Când discuția se blochează, citiți tema cu voce tare și întrebați: „Oprirea aceasta o dovedește?” Lăsați harta cu sfori montată până la sesiunea următoare.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A09 · Fișa traseului**

Nr.	Oprirea	Min.	Provocarea (tipul și acțiunea)	Alternativa cu aceeași sarcină
S				
1				
2				
3				
4				

Tema traseului, într-o propoziție: _____

Punct de retragere: _____

Notițele echipei

19. Activități de gamificare și prototipare

Cele două activități produc prototipuri care pot fi puse imediat în mâna unui jucător: o pagină digitală accesibilă și o versiune de interior a traseului.

ACTIVITATEA A10 **MODUL CREATE**

A10. Prototip QR accesibil

Parametru	Detalii
Scop	Realizarea unei extensii digitale a unei opriri – audio, text, imagine – care respectă cerințele de bază ale accesibilității
Grup și durată	9–15 participanți, în echipe de 3 · 110 de minute
Spațiu	Sală cu internet; un colț liniștit pentru înregistrări
Materiale	Telefoane, căști, un instrument gratuit pentru pagini simple, un generator de coduri QR, fișa A10
Produs	O pagină pe oprire, deschisă prin cod QR: text de cel mult 120 de cuvinte, versiunea lui audio, o imagine cu text alternativ

Fundamentare. Extensia digitală nu înlocuiește contactul cu locul, ci oferă aceeași informație pe mai multe canale, conform principiului reprezentării multiple (CAST, 2024). Recomandările WCAG 2.2 ale W3C dau criteriile de verificare: conținutul trebuie să poată fi perceput, utilizat și înțeles de persoane cu abilități diferite.

Rezultate de învățare. Participanții scriu un text alternativ care descrie, nu interpretează, înregistrează o lectură inteligibilă și verifică o pagină cu instrumente simple: cititor de ecran, mărire, mod alb-negru.

Pregătire. Se aleg instrumente care nu cer cont din partea vizitatorului și nu afișează reclame. Se pregătește un model de pagină. Se stabilește unde vor fi găzduite paginile după încheierea proiectului.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–15	Proba	Grupul deschide două pagini-exemplu, una bună și una slabă, cu ecranul întors și cititorul de ecran pornit. Se notează ce s-a înțeles
15–40	Text	Povestea opririi se reduce la 120 de cuvinte, în propoziții scurte. Se scrie textul alternativ al imaginii
40–65	Voce	Textul se înregistrează: ritm lent, fără muzică de fond. Se ascultă în căști și se reface dacă este nevoie
65–85	Pagină și cod	Se asamblează pagina; se generează codul și se tipărește la cel puțin 3 × 3 cm, cu adresa scrisă dedesubt
85–110	Verificare încrucișată	Altă echipă parcurge lista din fișă și semnalează problemele

Întrebări de facilitare. Ce ar înțelege cineva care doar ascultă? Dacă telefonul nu are semnal, ce se pierde? Ce date colectează pagina despre vizitator?

Exemplu aplicat. Pentru Sinagoga din Fabric: descrierea audio a fațadei, pe care vizitatorul nevăzător o primește în timp ce colegii privesc clădirea; pe pagină, anii de construcție sunt însoțiți de sursă.

Accesibilitate. Activitatea are accesibilitatea ca obiect. Suplimentar: codul are un reper tactil – colț tăiat, punct în relief –, iar conținutul există și tipărit, pentru cei fără telefon.

Riscuri și prevenire. Codurile nu se lipesc pe clădiri sau pe mobilier urban fără acord; în activare, ele stau pe carduri, în mâna mediatorului. Paginile nu cer și nu stochează date personale. Vocile minorilor se publică numai cu acordul părinților.

Debriefing și evaluare. Ce ați schimbat după ce ați ascultat pagina fără să o vedeți? Evaluare: lista de verificare din fișă este îndeplinită integral.

Replicare. Paginile pot fi actualizate de grupurile următoare, fără a retipări codurile. *Referințe: CAST (2024); W3C (2023).*

Variante și extinderi. Fără internet în sală, se lucrează numai partea audio, iar pagina se asamblează ulterior de către o echipă restrânsă. O variantă avansată adaugă o traducere sau o versiune în limbaj ușor de citit.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Începeți cu proba cu ecranul întors chiar dacă pare un joc: este singurul mod în care grupul simte ce înseamnă o pagină fără text alternativ. Notați de la început cine va întreține paginile după proiect.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A10 · Lista de verificare a paginii**

Criteriu	Da / nu	Ce corectăm
Textul are cel mult 120 de cuvinte și propoziții scurte		
Există versiune audio, clară, fără fond muzical		
Imaginea are text alternativ descriptiv		
Pagina se citește cu mărire de 200% și în alb-negru		
Nu cere cont și nu colectează date personale		
Sursele afirmațiilor sunt indicate		

Notițele echipei

ACTIVITATEA A11 MODUL ROUTE

A11. Planul B: orașul în sală

Parametru	Detalii
Scop	Construirea unei versiuni de interior a traseului, jucabilă pe vreme rea și de către persoane care nu pot parcurge terenul
Grup și durată	12–20 de participanți, în echipele traseelor · 100 de minute
Spațiu	O sală mare sau două săli; pereți și mese disponibile pentru „opriri”
Materiale	Fotografii proprii ale opririlor tipărite A4 sau A3, obiectele din A07, înregistrările din A02, bandă de hârtie, fișa traseului
Produs	Traseul transpus în sală: stații care păstrează ordinea, tema și sarcinile de gândire ale traseului din teren

Fundamentare. Jocul are loc într-un spațiu delimitat și acceptat de jucători (Huizinga, 1938); acel spațiu poate fi și o sală. Din perspectiva accesibilității, versiunea de interior nu este o soluție de avarie, ci o formă egală de participare. Din perspectiva managementului de risc, ea este condiția pentru a putea anula o ieșire fără a anula activitatea.

Rezultate de învățare. Participanții identifică ce este esențial într-o provocare – sarcina de gândire – și ce este circumstanțial – deplasarea – și reproiectează păstrând esențialul.

Pregătire. Fotografiile se fac din timp, de către echipe, la fiecare oprire: o vedere generală, detaliul provocării, un cadru al drumului dintre opriri. Se folosesc numai fotografii proprii sau cu drepturi clare.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–10	Scenariu	Se anunță: „Mâine plouă și avem cincizeci de oameni. Ce facem?”
10–25	Analiză	Pentru fiecare oprire, echipa separă pe două coloane ce trebuie păstrat și ce poate fi înlocuit
25–70	Montaj	Se construiesc stațiile: fotografie, obiect, sunet, card. Drumul dintre opriri devine o bandă pe podea sau o ghicitoare de orientare pe hartă
70–90	Probă	Echipele își joacă reciproc traseele de interior, cu cronometru
90–100	Comparație	Ce se pierde față de teren și ce se câștigă

Întrebări de facilitare. Ce nu poate oferi nicio fotografie? Ce poate oferi sala și strada nu – liniște, timp, apropiere de detaliu?

Exemplu aplicat. Provocarea „numără turlele vizibile din mijlocul pieței” devine, în sală, o panoramă tipărită pe trei coli alăturate. Provocarea sonoră folosește înregistrarea făcută chiar în acel loc.

Accesibilitate. Stațiile se așază la înălțimea de 90–120 cm, cu spațiu de manevră de 150 cm. Fiecare stație are text cu literă mare și un element tactil sau sonor.

Riscuri și prevenire. Versiunea de sală tinde să devină expoziție, cu jucători care doar privesc. Prevenire: fiecare stație cere o acțiune și are un mediator.

Debriefing și evaluare. Ce stație a funcționat mai bine în sală decât afară? Evaluare: toate opririle au corespondent; sarcinile de gândire sunt aceleași; traseul de sală a fost jucat integral de o altă echipă.

Replicare. Versiunea de interior poate circula ca expoziție-joc în școli, biblioteci și centre de zi. *Referințe: Huizinga (1938); CAST (2024).*

Variante și extinderi. Versiunea de sală poate fi dusă într-un centru de zi, într-o școală sau într-un cămin de seniori, cu tinerii ca mediatori. O variantă de masă reduce traseul la un set de carduri și o hartă, jucabil de patru persoane.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Montați varianta de interior chiar dacă prognoza este bună. O echipă care a jucat-o o dată o poate instala în jumătate de oră în ziua activării; una care doar a planificat-o nu va reuși.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A11 · Din teren în sală**

Oprirea	Ce se păstrează (sarcina de gândire)	Ce se înlocuiește și cu ce	Materiale necesare în sală

Notițele echipei

20. Activități de testare și validare

Testarea este partea cea mai des sacrificată din lipsă de timp și cea care hotărăște calitatea produsului. Cele trei activități corespund celor trei întrebări ale validării: se înțelege? poate participa oricine? funcționează cu public real?

ACTIVITATEA A12 **MODUL ROUTE**

A12. Testul indiciului orb

Parametru	Detalii
Scop	Verificarea clarității fiecărui card prin testare de către persoane care nu l-au creat, fără nicio explicație din partea autorilor
Grup și durată	12–20 de participanți, în echipele traseelor · 90 de minute
Spațiu	Sală sau teren; testul este valabil în ambele variante
Materiale	Cardurile în versiune de lucru, fișa A12, creion roșu, cronometru
Produs	Carduri revizuite și un raport de test cu problemele găsite și deciziile luate

Fundamentare. Proiectarea centrată pe om cere evaluarea soluțiilor cu utilizatori, în mod repetat (ISO 9241-210:2019). Autorul unui indiciu nu îl poate evalua singur: știe deja răspunsul și completează fără să își dea seama ceea ce lipsește din text. „Orb” desemnează aici testul făcut fără informații prealabile.

Rezultate de învățare. Participanții observă un utilizator fără a interveni, deosebesc o problemă de formulare de una de concepție și revizuiesc pe baza dovezilor, nu a preferințelor.

Pregătire. Cardurile se tipăresc exact în forma destinată publicului. Se explică regula de aur: autorii tac. Orice explicație orală dată în timpul testului înseamnă că pe card lipsește ceva.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–10	Reguli	Roluri: testerii gândesc cu voce tare; un autor observă și notează; ceilalți autori stau deoparte
10–50	Test	Fiecare card este încercat de o echipă străină. Observatorul notează timpul până la prima acțiune, cuvintele neînțelese, momentele de ezitare, rezolvarea
50–60	Retur	Testerii spun, pe rând: ce au crezut că li se cere, ce i-a încurcat, ce le-a plăcut
60–85	Revizie	Autorii rescriu. Problemele de concepție – sarcină imposibilă, răspuns ambiguu – trimit cardul înapoi la proiectare
85–90	Decizie	Fiecare card primește un statut: gata, se retestează, se elimină

Întrebări de facilitare. (către observatori) Ce au făcut testerii, nu ce ar fi trebuit să facă? Unde s-au oprit din citit? (către testeri) Cum ați știut că ați rezolvat?

Exemplu aplicat. Cardul „Găsește anul de pe fațadă” eșuează când pe fațadă apar două inscripții. Revizia precizează: „Găsește anul scris deasupra porții”.

Accesibilitate. Cel puțin un test se face pentru versiunea alternativă a fiecărui card. Dacă în grup există participanți cu dizabilități, ei testează ambele versiuni, în calitate de evaluatori.

Riscuri și prevenire. Autorii pot resimți testul ca pe o critică personală. Se precizează de la început că se testează cardul, nu autorul, și că fiecare problemă găsită acum este una mai puțin în fața publicului.

Debriefing și evaluare. Ce vi s-a părut evident și nu era? Evaluare: fiecare card are consemnat cel puțin un test, iar cardurile declarate „gata” au fost rezolvate fără ajutor în cel mult cinci minute.

Replicare. Protocolul se aplică oricărui material destinat publicului: afiș, formular, panou. *Referințe: ISO 9241-210:2019; Brown (2008).*

Variante și extinderi. Varianta „pe stradă”: un card este dat unui trecător binevoitor, cu acordul lui, pentru un test de două minute. Varianta în lanț: fiecare card trece pe la trei echipe, iar reviziile se adună.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Opriți-i pe autori la primul „dar acolo scrie că…”. Dacă testerii nu au văzut, nu scrie destul de clar. Lăudați public echipa care a găsit cele mai multe probleme în cardul altcuiva: a făcut cel mai mare serviciu.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A12 · Raport de test al cardului**

Cardul testat și versiunea	
Timp până la prima acțiune / până la rezolvare	
Cuvinte sau fraze neînțelese	
Ce au crezut testerii că li se cere	
Tipul problemei: formulare / concepție	
Decizie: gata / se retestează / se elimină	

Notițele echipei

ACTIVITATEA A13 MODUL ROUTE

A13. Auditul traseului incluziv

Parametru	Detalii
Scop	Evaluarea în teren a barierelor de pe traseu și stabilirea, pentru fiecare, a unei soluții sau a unei alternative
Grup și durată	8–16 participanți, în echipe de 4 · 120 de minute, din care 80 în teren
Spațiu	Traseul propriu-zis, parcurs integral, în sensul de mers al publicului
Materiale	Fișa A13, ruletă, cronometru, telefon pentru fotografii de documentare, planul traseului
Produs	Raport de audit: lista barierelor pe segmente, gravitatea, soluția, responsabilul

Fundamentare. Convenția ONU privind drepturile persoanelor cu dizabilități (2006) leagă participarea culturală de accesibilitate. Auditul participativ pornește de la principiul că barierele sunt identificate cel mai exact de cei care le întâlnesc. Rezultatul nu este o certificare tehnică – aceea aparține specialiștilor –, ci o decizie informată de proiectare.

Rezultate de învățare. Participanții recunosc cele patru tipuri de bariere, le documentează măsurabil – înălțime, lățime, timp, distanță – și propun soluții proporționale.

Pregătire. Auditul este condus sau însoțit de tinerii cu dizabilități din grup ori de un partener cu experiență în domeniu, în rol de expert. Se evită simulările de tip „legat la ochi”, care produc mai degrabă teamă decât înțelegere; se preferă observația ghidată și măsurarea.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–20	Instruire	Se parcurge fișa; se repartizează câte un tip de barieră fiecărei echipe; se stabilesc regulile de siguranță
20–100	Parcurs	Traseul se străbate segment cu segment. Se măsoară: borduri, lățimea trotuarului, timpul semaforului, distanța dintre locurile de odihnă. Se notează: zgomot, iluminare, lizibilitatea indicațiilor, toalete accesibile, adăposturi
100–115	Clasare	Fiecare barieră primește un nivel: blocantă, dificilă, incomodă. Pentru cele blocante se decide pe loc ocolirea, alternativa sau renunțarea la oprire
115–120	Asumare	Fiecare soluție primește un responsabil și un termen

Întrebări de facilitare. Cât ar dura acest segment pentru cineva care merge de două ori mai încet? De unde află un jucător care nu vede că a ajuns? Unde se poate opri cineva fără să rămână în urmă?

Exemplu aplicat. Pe un segment cu pavaj de piatră cubică, echipa notează denivelarea și propune ocolirea pe trotuarul opus ori mutarea provocării la capătul segmentului, de unde reperul este la fel de vizibil.

Accesibilitate. Auditul este el însuși adaptat: pauze la fiecare 20 de minute; posibilitatea de a audita un singur segment; consemnare în scris, audio sau prin fotografie.

Riscuri și prevenire. Măsurătorile nu se fac pe carosabil. Grupul poartă elemente vizibile și are un însoțitor adult. Fotografiile documentează bariere, nu persoane.

Debriefing și evaluare. Ce barieră nu ați fi observat singuri? Evaluare: fiecare segment are fișă completă; nicio barieră blocantă nu rămâne fără decizie.

Replicare. Raportul poate fi transmis, ca sesizare constructivă, administrației locale. *Referințe: ONU (2006); CAST (2024).*

Variante și extinderi. Auditul se poate repeta pe timp de seară sau de ploaie, când apar alte bariere. Într-o variantă restrânsă, se auditează numai segmentul cel mai dificil și cele două opriri de la capetele lui.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Dați cuvântul, la fiecare segment, mai întâi participanților cu dizabilități și abia apoi celorlalți. Nu promiteți ce nu depinde de voi: o bordură nu se poate coborî, dar o provocare se poate muta.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A13 · Fișa de audit pe segment**

Tip de barieră	Ce am constatat (măsurat, localizat)	Nivel: B / D / I	Soluție sau alternativă · responsabil
Fizică			
Senzorială			
Cognitivă			
Socială			

B = blocantă · D = dificilă · I = incomodă. Segmentul: de la _____ până la _____

Notițele echipei

ACTIVITATEA A14 MODUL THE LIVING CITY GAME

A14. Publicul testează povestea

Parametru	Detalii
Scop	Colectarea sistematică a reacțiilor publicului în timpul activării și transformarea lor în decizii de îmbunătățire
Grup și durată	Toți tinerii mediatori, plus publicul · pe durata activării, cu 45 de minute de analiză la final
Spațiu	Opririle traseului și punctul comun de întâlnire
Materiale	Fișa A14 pentru observatori, panou de feedback cu buline, formular scurt (anexa 7), urnă sau cutie
Produs	Sinteza feedbackului: trei lucruri de păstrat, trei de schimbat, o surpriză

Fundamentare. Cercetarea-acțiune tratează fiecare intervenție ca pe o sursă de date pentru următoarea (Kemmis & McTaggart, 1988). Activarea publică este singurul moment în care traseul întâlnește oameni care nu datorează nimic autorilor. Se combină trei surse, pentru că fiecare, luată singură, înșală: ce spune publicul, ce face publicul și ce observă mediatorii.

Rezultate de învățare. Participanții colectează date fără a influența răspunsurile, deosebesc o părere izolată de un tipar și formulează concluzii proporționale cu dovezile.

Pregătire. Se desemnează câte un observator pe traseu, care nu mediază. Panoul de feedback are o singură întrebare și o scală vizuală. Formularul are cel mult cinci întrebări și se completează în două minute.

Moment	Instrument	Desfășurare
În timpul jocului	Observare	Observatorul notează, la fiecare oprire: timpul petrecut, cine din echipă participă și cine stă deoparte, întrebările puse de public, momentele de râs sau de plictiseală
La punctul comun	Panou cu buline	Fiecare jucător lipește o bulină la oprirea preferată și una la oprirea cea mai greu de înțeles
La plecare	Formular	Cinci întrebări, dintre care una deschisă: „Ce veți povesti cuiva despre ce ați văzut azi?”
După plecarea publicului	Analiză	Mediatorii pun laolaltă cele trei surse. Se caută potriviri: oprirea cu cele mai multe buline „greu” este aceeași la care observatorul a notat ezitări?
Final	Decizii	Se completează sinteza și se stabilește cine face fiecare schimbare

Întrebări de facilitare. Ce ne spun datele și nu ne-am fi dorit să auzim? Ce au făcut oamenii altfel decât ne așteptam? Ce a mers bine dintr-un motiv pe care îl putem repeta?

Exemplu aplicat. Dacă la o oprire echipele de public petrec constant de două ori mai mult timp decât era prevăzut, cauza poate fi o provocare captivantă sau una neclară; observațiile despre ce făceau oamenii în acel timp hotărăsc interpretarea.

Accesibilitate. Feedbackul poate fi dat oral, unui mediator care notează, prin buline cu texturi diferite ori prin formular cu literă mare. Întrebările sunt formulate în limbaj simplu.

Riscuri și prevenire. Formularele sunt anonime și nu cer date de identificare. Publicul nu este fotografiat fără acord; la primire se anunță că evenimentul este documentat și se oferă un semn distinctiv celor care nu doresc să apară în imagini.

Debriefing și evaluare. Activitatea este ea însăși debriefingul activării. Evaluare: sinteza se sprijină pe cel puțin două surse pentru fiecare concluzie.

Replicare. Aceeași triangulare – ce spun, ce fac, ce observăm – se aplică oricărui eveniment cu public. *Referințe: Kemmis & McTaggart (1988); Simon (2010).*

Variante și extinderi. La evenimente mici, observatorul poate fi un voluntar extern, ceea ce reduce subiectivitatea. Feedbackul poate fi reluat după o săptămână, printr-un mesaj cu o singură întrebare trimis celor care și-au lăsat de bunăvoie adresa.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Analiza se face în aceeași zi, cât timp impresiile sunt proaspete, dar deciziile mari se iau a doua zi. Începeți cu ce a mers bine: mediatorii obosiți aud mai ușor restul.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A14 · Fișa observatorului de traseu**

Oprirea	Min.	Cine participă / cine stă deoparte	Întrebări puse de public	Reacții (interes, ezitare, plictiseală)

Notițele echipei

21. Activități de reflecție, evaluare și transfer

Ultimele două activități aparțin etapei TOOLKIT. Ele le cer tinerilor să privească înapoi – ce am învățat și cum dovedim – și înainte: cum ar arăta metoda în alt loc.

ACTIVITATEA A15 **MODUL TOOLKIT**

A15. Replica într-un alt cartier

Parametru	Detalii
Scop	Verificarea transferabilității metodei prin proiectarea, pe hârtie, a aplicării ei într-un teritoriu nou
Grup și durată	10–20 de participanți, în echipe de 4 · 100 de minute
Spațiu	Sală; pentru fiecare echipă, un plan al cartierului sau al localității alese
Materiale	Fișa A15, planuri, cartonașe cu etapele modelului, anexa 10 (planul de transfer)
Produs	Schiță de replicare: teritoriul, tema posibilă, partenerii, calendarul pe opt săptămâni, adaptările necesare

Fundamentare. O metodă este transferabilă dacă poate fi despărțită de contextul în care a apărut. Exercițiul îi obligă pe participanți să facă distincția din capitolul 13: ce se păstrează, ce se adaptează, ce nu se poate muta. Ei devin astfel coautori ai metodologiei, nu doar utilizatori ai ei – treapta cea mai înaltă a participării descrise de Hart (1992).

Rezultate de învățare. Participanții analizează un teritoriu după resurse și constrângeri, adaptează un plan la condiții diferite și anticipează obstacole.

Pregătire. Fiecare echipă își alege un loc pe care îl cunoaște bine și care nu a fost explorat în proiect: un cartier de blocuri, un sat de lângă oraș, o zonă industrială, propriul liceu.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–15	Portret	Echipa descrie teritoriul: cine locuiește acolo, ce locuri contează pentru oameni, ce nu apare în niciun ghid
15–35	Resurse	Ce există: oameni care știu povești, o bibliotecă, o asociație, o școală. Ce lipsește: surse scrise, spații, transport
35–65	Adaptare	Pe cartonașele celor cinci etape, echipa notează ce păstrează, ce schimbă și de ce. Se schițează calendarul
65–85	Avocatul diavolului	O altă echipă caută trei motive pentru care planul ar eșua. Autorii răspund cu o măsură pentru fiecare
85–100	Angajament	Fiecare echipă formulează primul pas concret și cine l-ar putea face

Întrebări de facilitare. Ce înseamnă „patrimoniu” într-un cartier construit în 1975? Cine ar trebui convins primul? Ce ați face altfel decât am făcut noi?

Exemplu aplicat. Într-un cartier de blocuri, etapa SENSE poate porni de la mozaicurile de la intrări, de la numele străzilor și de la amintirile primilor locatari; registrul de dovezi rămâne neschimbat.

Accesibilitate. Lucrul pe plan este accesibil din sală. Echipele includ în schiță, din prima versiune, o analiză a barierelor din teritoriul ales.

Riscuri și prevenire. Riscul este copierea întocmai a traseelor din Timișoara. Întrebarea de control, la fiecare element: „Aici de ce ar funcționa?”

Debriefing și evaluare. Ce parte a metodei v-a fost cel mai greu să o mutați? Evaluare: schița deosebește explicit elementele păstrate de cele adaptate și conține un prim pas realizabil în 30 de zile.

Replicare. Schițele pot deveni propuneri de proiect pentru apeluri de finanțare locale. *Referințe: Hart (1992); Sobel (2004).*

Variante și extinderi. Schițele pot fi prezentate unui reprezentant al administrației locale, al unei școli ori al unei organizații din teritoriul ales. În proiecte internaționale, fiecare grup național proiectează replica pentru propriul oraș.

> **Sfatul facilitatorului**
>
> Rolul de avocat al diavolului se joacă cu seriozitate, dar cu limită de timp și cu regula ca fiecare obiecție să fie formulată ca întrebare. Păstrați schițele: sunt cea mai bună dovadă că metoda a fost înțeleasă.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A15 · Schița de replicare**

Teritoriul și de ce l-am ales	
Tema posibilă a unui traseu	
Oameni și organizații de implicat	
Ce păstrăm din metodă	
Ce adaptăm și cum	
Primul pas, în 30 de zile · cine	

Notițele echipei

ACTIVITATEA A16 MODUL TOOLKIT

A16. Dovada schimbării

Parametru	Detalii
Scop	Evaluarea învățării prin dovezi alese și comentate de participanții înșiși
Grup și durată	Tot grupul; lucru individual, apoi în perechi · 90 de minute
Spațiu	Sală, cu toate produsele proiectului expuse
Materiale	Produsele din toate etapele, fișele de autoevaluare de la început, fișa A16, buline, hârtie mare
Produs	Portofoliu individual cu trei dovezi comentate și o afirmație de tipul „Înainte… Acum…”

Fundamentare. Experiența devine învățare prin reflecție (Dewey, 1938; Kolb, 1984). Evaluarea prin portofoliu îi cere celui care învață să selecteze și să argumenteze, ceea ce este în sine un exercițiu de gândire critică. Pentru organizație, portofoliile arată efecte, nu doar activități desfășurate (vezi capitolul 28).

Rezultate de învățare. Participanții identifică un progres propriu, îl susțin cu o dovadă concretă și formulează un obiectiv de dezvoltare.

Pregătire. Produsele se expun cronologic, de la primele fișe la cardurile finale. Dacă la început s-a completat o autoevaluare (anexa 9), ea se returnează fiecăruia.

Min.	Etapă	Desfășurare
0–15	Galerie	Grupul parcurge expoziția în tăcere. Fiecare lipește o bulină pe un produs propriu de care este mulțumit și una pe un produs pe care l-ar reface
15–40	Trei dovezi	Fiecare își alege trei produse sau momente și scrie, pentru fiecare: ce arată că am învățat și cum se vede
40–60	Interviu	În perechi: „Arată-mi dovada și explică-mi.” Partenerul pune o singură întrebare: „Ce ai face acum altfel?”
60–75	Înainte / Acum	Fiecare completează propoziția și o așază pe peretele comun
75–90	Cerc de încheiere	Un lucru pe care îl iau cu mine; un lucru pe care îl las grupului

Întrebări de facilitare. Ce poți face azi și nu puteai în prima zi? Cum ar observa altcineva acest lucru? Ce ți-a fost greu și nu apare în niciun produs?

Exemplu aplicat. Un participant așază alături prima sa fișă din A03, în care coloanele sunt amestecate, și un card final cu sursa indicată, drept dovadă pentru afirmația „Înainte credeam ce citeam prima dată. Acum caut de unde vine informația.”

Accesibilitate. Dovezile pot fi prezentate oral, prin desen ori prin înregistrare. Timpul individual poate fi prelungit; interviul poate fi purtat împreună cu un facilitator.

Riscuri și prevenire. Portofoliile sunt personale: se fotografiază pentru raportare numai cu acord și fără nume. Nu se fac comparații între participanți.

Debriefing și evaluare. Activitatea este instrumentul de evaluare finală. Pentru organizație: câte portofolii conțin dovezi din cel puțin două domenii de competență diferite.

Replicare. Poate încheia orice program de educație nonformală mai lung de cinci sesiuni. *Referințe: Dewey (1938); Kolb (1984); Schön (1983).*

Variante și extinderi. Portofoliul poate fi reluat după trei luni, cu întrebarea „Ce am mai folosit de atunci?”. Pentru grupuri mari, galeria se organizează pe etape, cu câte un ghid din rândul participanților.

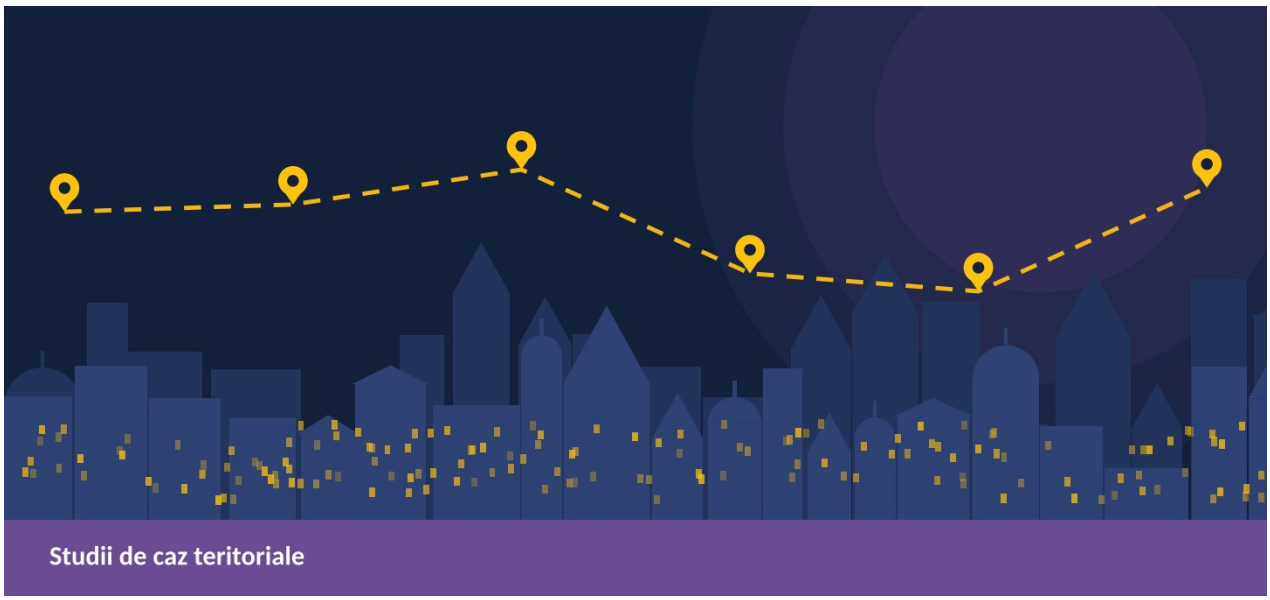
> **Sfatul facilitatorului**
>
> Nu transformați cercul de încheiere în ceremonie de mulțumiri. Întrebarea „Ce ți-a fost greu?” merită același timp ca „Ce ți-a plăcut?”. Spuneți și voi ce ați învăța altfel data viitoare.

FIȘĂ DE LUCRU · se poate fotocopia **A16 · Portofoliul meu**

Dovada (ce produs, ce moment)	Ce arată că am învățat	Ce aș face acum altfel
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Înainte _____ **Acum** _____

Notițele echipei



PARTEA IV

Studii de caz teritoriale

Patru cartiere istorice ale Timișoarei, patru misiuni de explorare. Fiecare studiu de caz reunește repere documentate, o schemă conceptuală, o schiță de traseu cu provocări și recomandări de accesibilitate, ca model pentru documentarea oricărui alt teritoriu.

ÎN ACEASTĂ PARTE

- Cum se citesc studiile de caz
- 22. Cetate – memoria istorică și patrimoniul urban
- 23. Elisabetin – identitate, arhitectură și comunitate
- 24. Iosefin – diversitate culturală și transformări urbane
- 25. Fabric – patrimoniu industrial și multiculturalitate

Cum se citesc studiile de caz

Cele patru cartiere au fost explorate în proiect prin câte o misiune: „Secretele Cetății” (Cetate), „Micul univers urban” (Elisabetin), „Straturi de memorie” (Iosefin) și „Exploratorii urbani” (Fabric). Studiile de caz arată cum se trece de la un teritoriu la un traseu: ce se documentează, cum se alege tema, cum arată provocările și ce trebuie verificat.

Fiecare studiu de caz are aceeași structură: context și temă, repere cu sursa informației, schemă conceptuală, schiță de traseu, accesibilitate. Datele istorice provin din sursele indicate în paranteze și în bibliografie. Schițele de traseu sunt modele de lucru construite pe misiunile proiectului; ele se disting de cele trei trasee interactive finale, care sunt produsele co-create și testate de grupul de tineri.



Foto 13. *Fișe de misiune și schițe de cartier așezate pe harta ilustrată a proiectului. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

Înainte de a folosi o schiță cu public

Parcurgeți lanțul de validare din capitolul 11: test între echipe, audit de accesibilitate în teren (A13), parcurs-pilot. Verificați în ziua respectivă șantierele, evenimentele și programul clădirilor: mai multe piețe din cartierele istorice se află în proiecte de reamenajare, iar accesul se poate schimba de la o lună la alta.

22. Cetate – memoria istorică și patrimoniul urban

Context și temă

Cartierul Cetate ocupă locul fostei fortificații bastionare a Timișoarei. Din sistemul de apărare ridicat în secolul al XVIII-lea s-au păstrat fragmente, cel mai întins fiind Bastionul Maria Theresia, construit între 1732 și 1734 și cunoscut inițial ca bastion al proviziilor; numele actual l-a primit în 1744 (Heritage of Timișoara; Opriș & Botescu, 2014). În interiorul fostelor ziduri, Piața Unirii – cea mai veche piață a orașului – păstrează un ansamblu baroc dominat de Domul romano-catolic, autorizat în 1736 și încheiat în 1774. Numele pieței amintește intrarea trupelor române în oraș, la 3 august 1919.

Tema propusă: *În Cetate, zidurile au dispărut, dar forma lor încă hotărăște pe unde mergem.* Întrebarea generatoare a misiunii: ce poate spune o urmă materială despre transformarea funcției unui loc?

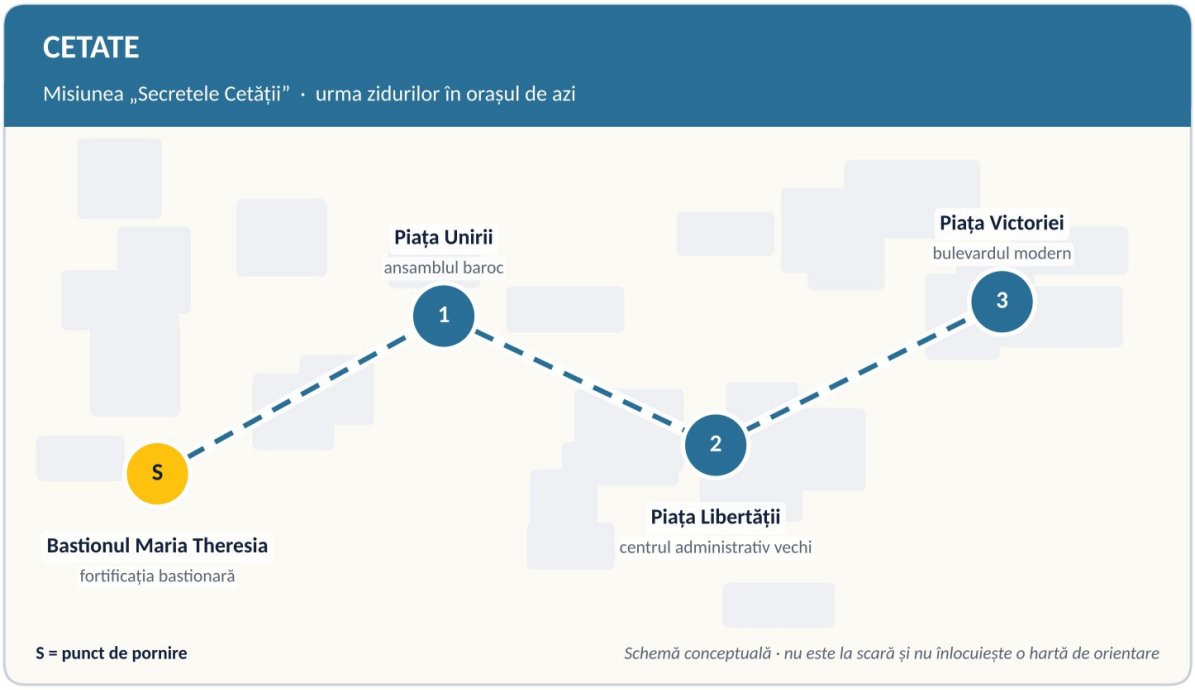


Figura 10. *Cetate – schema conceptuală a misiunii „Secretele Cetății". Elaborare proprie; nu este la scară.*

Repere și schiță de traseu

Oprire	Ce se poate observa	Provocare	Alternativă echivalentă
S. Bastionul Maria Theresia	Grosimea zidurilor de cărămidă, deschiderile înguste, curtea interioară, funcțiunile de azi	„Măsoară cu pasul grosimea unui zid la o trecere. De ce ar avea nevoie o clădire de asemenea ziduri?"	Fotografie cu scară umană și o cărămidă de comparat în mână
1. Piața Unirii	Două catedrale de confesiuni diferite, față în față; palate cu fațade colorate; monumentul central	„Din mijlocul pieței, câte turle numeri și câte forme diferite au?"	Panoramă tipărită; descriere audio a celor patru laturi
2. Piața Libertății	Clădiri administrative și militare vechi; schimbarea scării față de Piața Unirii	„Compară cele două piețe: care era pentru rugăciune și târg și care pentru ordine și paradă? Ce indicii ai?"	Două fotografii alăturate, cu aceeași întrebare
3. Piața Victoriei	Bulevard-piață lung, cu clădirea Operei la un capăt și Catedrala Mitropolitană la celălalt; palate de la începutul secolului XX	„Stai cu spatele la Operă. Ce s-a schimbat în felul de a construi față de Piața Unirii?"	Fișă cu două siluete de fațadă, de comparat

Informațiile destinate cardurilor publice se verifică în Lista monumentelor istorice și în lucrările de istorie urbană citate în bibliografie. Piața Victoriei este și un loc al memoriei recente: aici au avut loc manifestațiile din decembrie 1989. Tema se abordează numai cu surse și, de preferat, cu o mărturie directă.

Card-model și piste de documentare

Oprirea S · Bastionul	Conținutul cardului
Unde ești	În curtea Bastionului Maria Theresia, la una dintre trecerile boltite
Privește / ascultă / atinge	Privește grosimea zidului prin care treci și atinge cărămida
Provocarea	Măsoară zidul cu pasul. Apoi caută o ușă obișnuită din apropiere și compară. De ce ar avea nevoie o clădire de asemenea ziduri?
Alternativa	Compară, pe fotografia mărită, omul din trecere cu grosimea zidului; ține în mână o cărămidă
Verso – răspuns și ajutor	Se acceptă orice răspuns care leagă grosimea de apărare ori de depozitare. Ajutor: „Ce trebuia să reziste aici?”
Verso – sursa și statutul	Heritage of Timișoara, fișa Bastionului; Opriș & Botescu (2014) · fapt documentat (anii 1732–1734, rolul de bastion al proviziilor)
Verso – siguranță	Grupul stă în curte, nu în trecere; atenție la pragurile de piatră

Teme alternative pentru același teritoriu. Orașul fără ziduri: ce s-a construit pe locul fortificațiilor demolate. Apa în cetate: urme ale canalelor și fântânilor. Piețele și puterea: cine a construit ce în jurul fiecărei piețe.

Activități din toolkit potrivite acestui teritoriu.

Cod	Cum se aplică aici
A03	În fața bastionului: ce se vede și ce se presupune despre rolul lui; verificare în două surse
A07	O ramă de carton care încadrează, din același punct al Pieței Unirii, turlele celor două catedrale
A09	Tema urmei zidurilor ordonează opririle dinspre fortificație spre bulevardul modern

Accesibilitate

Zona centrală este în mare parte pietonală și are suprafețe plane, ceea ce face din Cetate cartierul cel mai potrivit pentru un prim traseu. În teren se verifică: pavajul de piatră din anumite porțiuni, pragurile de la intrările în curtea bastionului, aglomerația din zilele cu evenimente și nivelul de zgomot al teraselor. Locuri de odihnă există în toate cele trei piețe.

23. Elisabetin – identitate, arhitectură și comunitate

Context și temă

Elisabetin s-a dezvoltat la sud de cetate și poartă numele împărătesei Elisabeta a Austriei. Este un cartier preponderent rezidențial, cu piețe de mici dimensiuni în jurul cărora s-a organizat viața comunității. Piața Plevnei, amenajată la începutul secolului al XX-lea pe locul unui fost târg de animale, este considerată unul dintre cele mai coerente ansambluri de arhitectură 1900 din oraș; aici s-au construit, în mod deliberat, numai clădiri de locuit, fără spații comerciale la parter, iar scuarul a fost proiectat de peisagistul Ferencz Niemetz (Heritage of Timișoara). Deși se află în Elisabetin, piața face parte din situl urban protejat „Vechiul cartier Iosefin” (cod LMI TM-II-s-B-06098).

La limita dintre Elisabetin și Iosefin, monumentul Sfintei Maria, proiectat de arhitectul László Székely, cu o statuie de György Kiss, a fost încheiat în decembrie 1906. În imediata apropiere se află biserica reformată din fața căreia a pornit, în decembrie 1989, Revoluția de la Timișoara.

Tema propusă: *În Elisabetin, patrimoniul este felul în care oamenii și-au făcut loc de stat împreună.* Întrebarea generatoare: cum devine un spațiu obișnuit un loc important pentru memoria unei comunități?

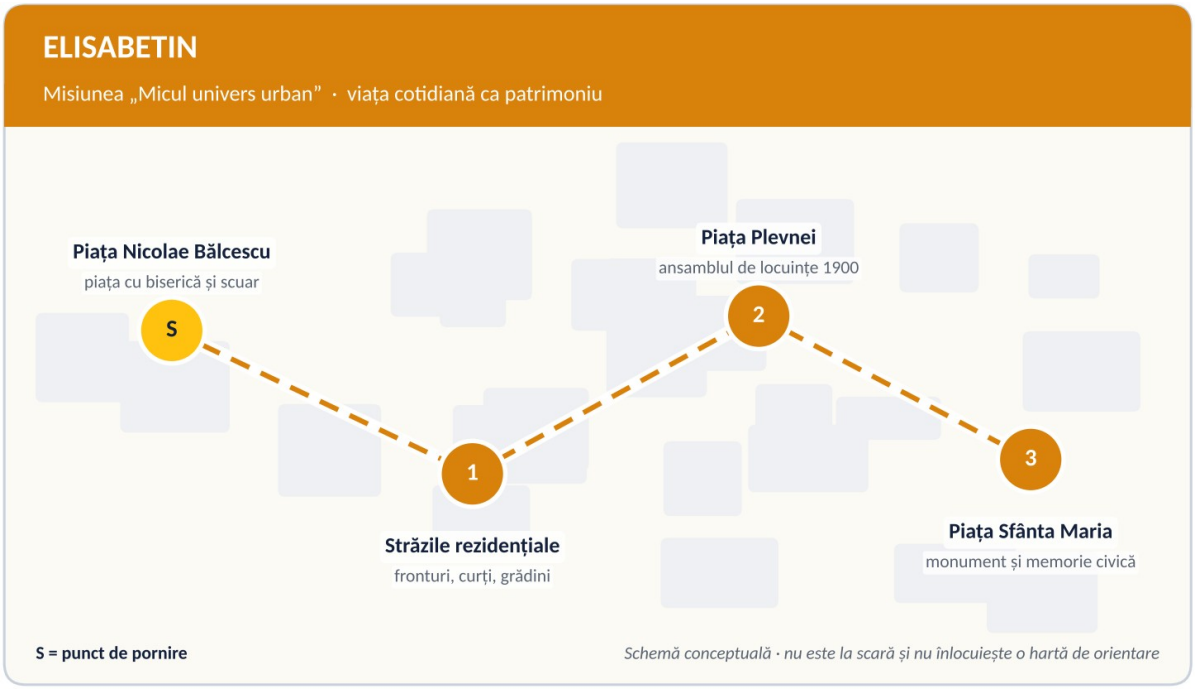
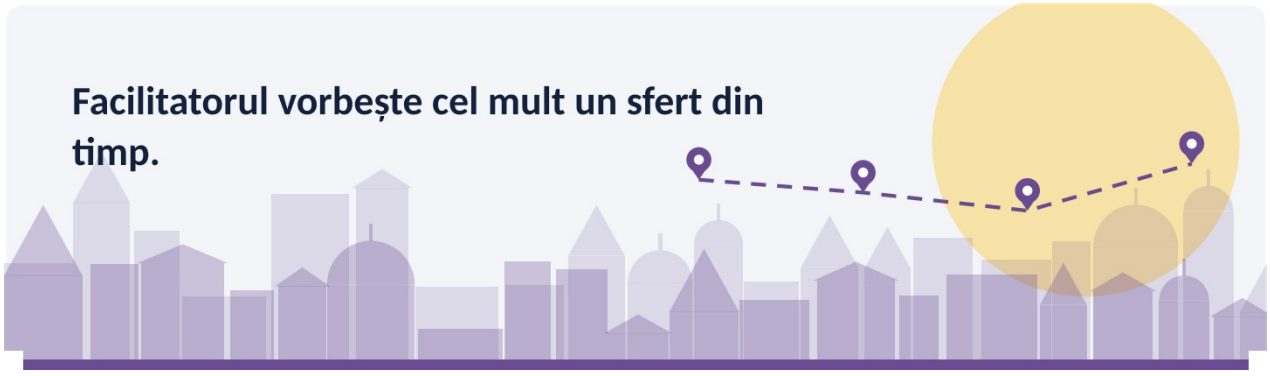


Figura 11. *Elisabetin – schema conceptuală a misiunii „Micul univers urban". Elaborare proprie; nu este la scară.*

Repere și schiță de traseu

Oprire	Ce se poate observa	Provocare	Alternativă echivalentă
S. Piața Nicolae Bălcescu	Biserica romano-catolică neogotică, scuarul, stația de transport public, comerțul de la parter	„Timp de trei minute, notează cine traversează piața și încotro merge. Pentru ce folosesc oamenii acest loc?"	Aceeași observație de pe o bancă, fără deplasare
1. Străzile rezidențiale	Case cu un nivel și curte, porți, grădini de fațadă, numere vechi	„Alege o poartă. Desenează ce vezi prin ea, fără să intri. Ce îți spune curtea despre casă?"	Set de fotografii de porți; descriere verbală
2. Piața Plevnei	Fațade cu decor vegetal și animalier; absența vitrinelor; scuarul central	„Găsește trei animale sau plante pe fațade. Din ce materiale sunt făcute?"	Detalii mărite și o planșă în relief a unui motiv
3. Piața Sfânta Maria	Monumentul cu baldachin; biserica reformată din apropiere; intersecția aglomerată	„Ce comemorează fiecare dintre cele două repere? Cum îți dai seama fără să citești plăcuța?"	Două descrieri audio, de comparat



Card-model și piste de documentare

Oprirea 2 · Piața Plevnei	Conținutul cardului
Unde ești	În scuarul din mijlocul Pieței Plevnei, cu fața spre latura cu fațade decorate
Privește / ascultă / atinge	Privește fațadele de la primul etaj în sus
Provocarea	Găsește trei animale sau plante pe fațade și notează din ce material este făcută fiecare. Ce lipsește de la parterul acestor case și se găsește în aproape orice altă piață?
Alternativa	Aceeași căutare pe planșa cu detalii mărite; un motiv decorativ redat în relief, de recunoscut prin atingere
Verso – răspuns și ajutor	Lipsesc vitrinele și magazinele: piața a fost gândită numai pentru locuit. Ajutor: „Unde ai cumpăra aici o pâine?”
Verso – sursa și statutul	Heritage of Timișoara, fișa Pieței Plevnei · fapt documentat (ansamblu rezidențial de la începutul secolului XX)
Verso – siguranță	Observația se face din scuar; nu se sună la porți și nu se intră în curți

Teme alternative pentru același teritoriu. Porțile Elisabetinului: ce spune intrarea despre casă. Grădina din fața casei: plante, garduri, bănci. Unde se întâlneau oamenii: piețe, biserici, cârciumi, cinematografe.

Activități din toolkit potrivite acestui teritoriu.

Cod	Cum se aplică aici
A01	Atlas tematic al motivelor decorative din Piața Plevnei, pe materiale
A04	Obiecte de familie legate de piețele cartierului; întâlnire cu locuitori vârstnici
A13	Auditul segmentului de străzi rezidențiale, cel mai dificil al traseului

Accesibilitate

Străzile rezidențiale au trotuare înguste, uneori ocupate de mașini parcate și cu borduri înalte; pentru acest segment se pregătește din timp o variantă pe trotuarul mai lat sau un punct fix de observație. Piața Sfânta Maria este o intersecție cu trafic intens: grupul rămâne pe latura monumentului, iar traversările se fac numai pe la semafor. Zona Piața Maria – Piața Mocioni face obiectul unui proiect de reamenajare a spațiului public; înaintea fiecărei ieșiri se verifică starea șantierului.

24. Iosefin – diversitate culturală și transformări urbane

Context și temă

Nucleul cartierului Iosefin a fost aprobat în 1744, la sud-vest de cetate, dincolo de zona în care nu era permis să se construiască; așezarea, numită la început Noile Maiere Germane, a primit ulterior numele împăratului Iosif al II-lea. Trama inițială avea trei străzi principale, care corespund astăzi bulevardului General Ion Dragalina și axelor Bolintineanu–Văcărescu și Pop de Băsești–Maniu (Opriș & Botescu, 2014). Apropierea de canalul Bega și, mai târziu, de calea ferată a făcut din Iosefin un cartier al transporturilor, al comerțului și al industriei, cu o populație diversă ca limbă și confesiune; biserici romano-catolice și ortodoxe și o sinagogă încă folosită de comunitate se află la mică distanță unele de altele.

Turnul de apă din Iosefin, ridicat în anii 1912–1914 pe malul Begăi și înalt de 52 de metri, a făcut parte din sistemul de alimentare cu apă al orașului și are un geamăn în Fabric. După zeci de ani în care nu a mai avut nicio întrebuințare, a fost reabilitat și redeschis publicului în 2026, ca spațiu cultural.

Tema propusă: *În Iosefin, aceeași clădire a avut mai multe vieți.* Întrebarea generatoare: ce schimbare a locului poate fi argumentată, nu doar presupusă?

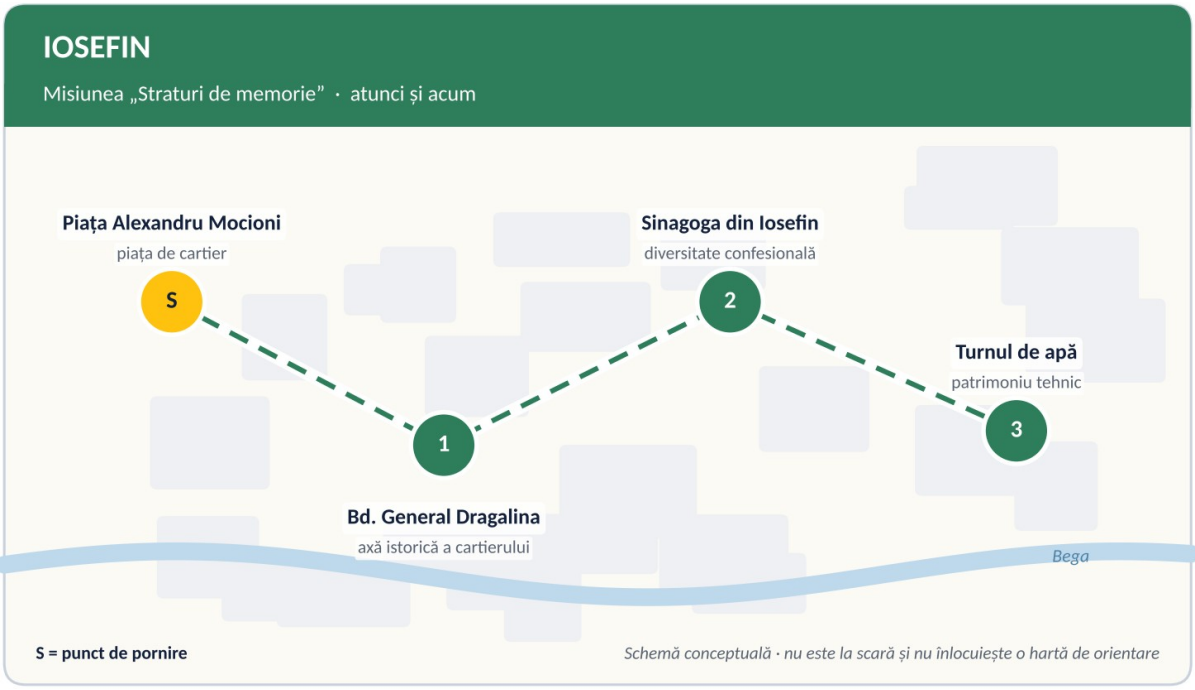
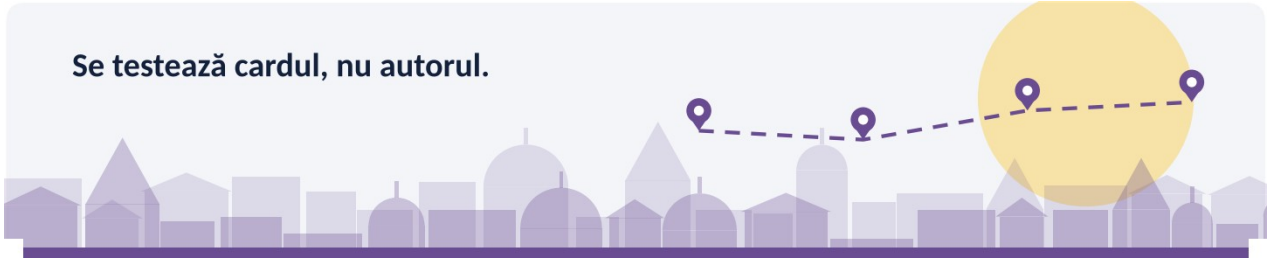


Figura 12. *Iosefin – schema conceptuală a misiunii „Straturi de memorie". Elaborare proprie; nu este la scară.*

Repere și schiță de traseu

Oprire	Ce se poate observa	Provocare	Alternativă echivalentă
S. Piața Alexandru Mocioni	Piață de cartier cu biserică și comerț; fronturi de epoci diferite	„Găsește pe aceeași latură a pieței clădirea cea mai veche și pe cea mai nouă. Ce indicii ai folosit?"	Două fotografii de fațadă, cu lupă
1. Bd. General Ion Dragalina	Palate de raport, firme vechi, urme de inscripții, linia de tramvai	„Caută o urmă de firmă sau de inscripție ștearsă. În ce limbă era?"	Fotografii de detaliu; un calc cu literele parțial vizibile
2. Sinagoga din Iosefin	Fațadă cu ferestre de forme și mărimi diferite; inscripții; vecinătatea altor lăcașuri de cult	„Câte lăcașuri de cult ai văzut de la pornire până aici? Ale câtor comunități?"	Hartă tactilă simplă cu simboluri
3. Turnul de apă	Volumul turnului, materialele, raportul cu malul apei	„De ce a fost construit turnul lângă apă și atât de înalt? Formulează o ipoteză, apoi verific-o pe cardul-sursă."	Machetă sau secțiune desenată a turnului

Pentru provocarea „atunci și acum" se folosesc numai fotografii de arhivă cu proveniență și dată cunoscute. O imagine veche fără sursă se prezintă ca atare sau nu se folosește.



Card-model și piste de documentare

Oprirea 3 · Turnul de apă	Conținutul cardului
Unde ești	Pe malul Begăi, la baza Turnului de apă din Iosefin
Privește / ascultă / atinge	Privește turnul de jos până sus; ascultă apa și strada
Provocarea	De ce a fost construit turnul lângă apă și atât de înalt? Scrie o ipoteză într-o propoziție, apoi cere mediatorului cardul-sursă
Alternativa	Aceeași întrebare, pornind de la o secțiune desenată sau de la o machetă pe care se poate urmări drumul apei
Verso – răspuns și ajutor	Înălțimea asigura presiunea în rețea; turnul avea rezervoare pentru apă potabilă și pentru apă industrială. Ajutor: „Cum ajunge apa la etajul al treilea?”
Verso – sursa și statutul	Heritage of Timișoara, fișa Turnului de apă; Lista monumentelor istorice · fapt documentat (construcție 1912–1914, înălțime 52 m)
Verso – siguranță	Grupul rămâne pe aleea pietonală, departe de marginea apei

Teme alternative pentru același teritoriu. Calea ferată și cartierul: ce a adus gara. Firme și limbi: inscripții vechi pe fațade. Trei confesiuni pe trei străzi: lăcașurile de cult ale Iosefinului.

Activități din toolkit potrivite acestui teritoriu.

Cod	Cum se aplică aici
A02	Trei puncte de ascultare: piață, bulevard, malul Begăi; unde dispare zgomotul traficului
A05	Trei voci pentru Turnul de apă: constructorul, vecinul, vizitatorul de azi
A06	Dosar de fotografii de arhivă cu proveniență cunoscută, pentru perechile „atunci și acum”

Accesibilitate

Bulevardele au trafic intens și linii de tramvai; traversările se planifică exclusiv pe la treceri semaforizate, iar timpul de verde se cronometrează la audit. Drumul până la Turnul de apă este cel mai lung segment al traseului: se prevede o pauză ori posibilitatea ca o parte a grupului să încheie la oprirea a doua, cu sarcina echivalentă. Programul de vizitare al turnului și accesul persoanelor cu mobilitate redusă se verifică la administrator.

25. Fabric – patrimoniu industrial și multiculturalitate

Context și temă

Fabric s-a format în secolul al XVIII-lea, la est de cetate, ca suburbie a manufacturilor și a meșteșugarilor. Brațele Begăi puneau în mișcare mori și ateliere, iar cartierul a devenit unul dintre cele mai prospere ale orașului. Piața Traian, centrul lui, a fost trasată de inginerii militari în anii 1740, ca o replică la scară redusă a pieței principale din Cetate (Spotlight Heritage Timișoara).

Diversitatea comunităților se citește în clădiri. Sinagoga Nouă, ridicată între 1897 și 1899 într-un stil eclectic, cu elemente maure, se află la câteva minute de biserica ortodoxă sârbă din Piața Traian și de biserica romano-catolică „Millennium” din Piața Romanilor, construită între 1896 și 1901. Palatele de raport din jurul celor două piețe – între ele, Palatul Mercur și Palatul Ștefania, ambele din 1908–1909 – arată prosperitatea de la începutul secolului al XX-lea (Primăria Municipiului Timișoara, Studiu istoric zonal Fabric).

Tema propusă: *În Fabric, fiecare comunitate și-a construit un semn, iar semnele stau la câțiva pași unele de altele.* Întrebarea generatoare: cum poate fi explorat un cartier fără reducerea lui la un singur stereotip?

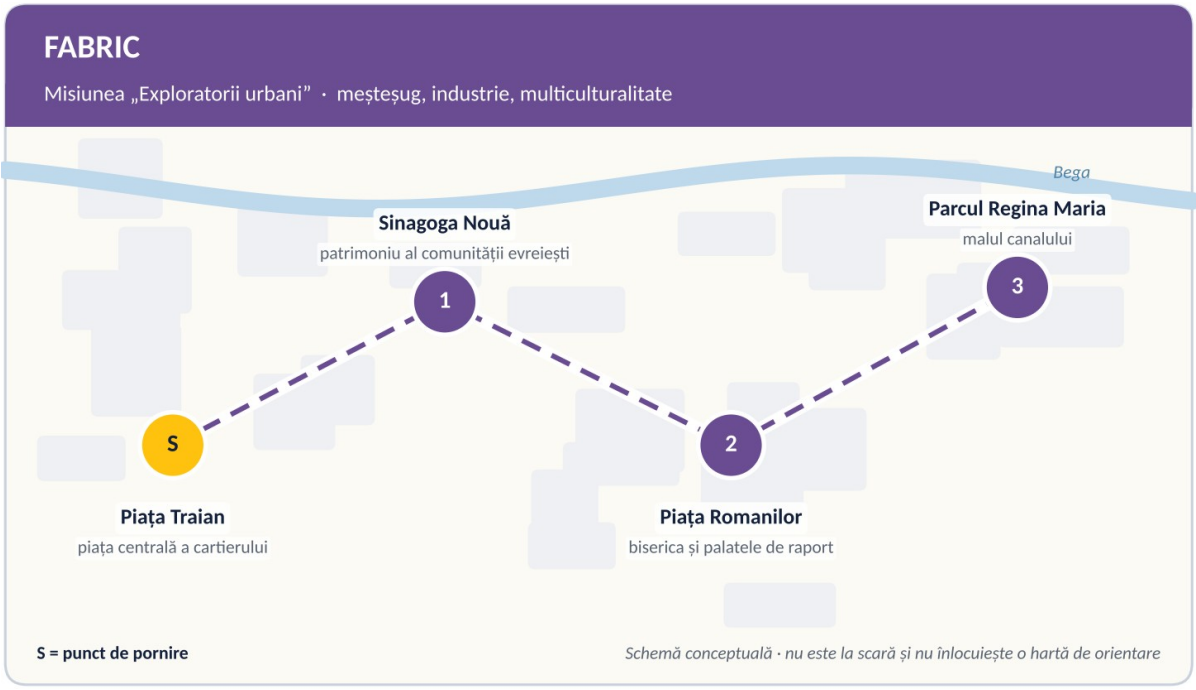
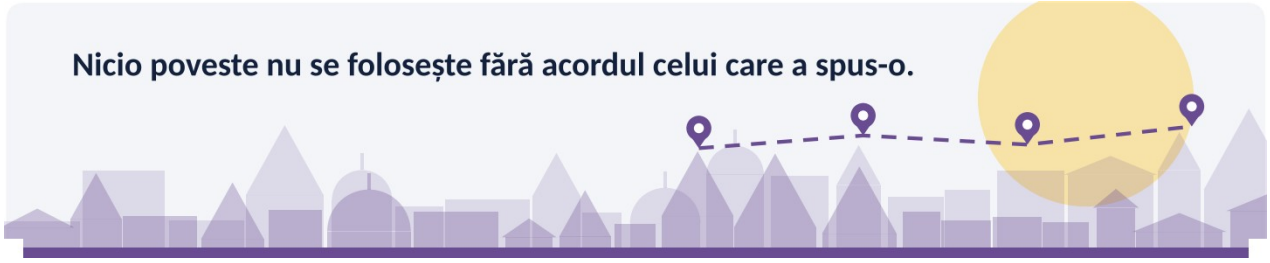


Figura 13. *Fabric – schema conceptuală a misiunii „Exploratorii urbani”. Elaborare proprie; nu este la scară.*

Repere și schiță de traseu

Oprire	Ce se poate observa	Provocare	Alternativă echivalentă
S. Piața Traian	Forma dreptunghiulară, obeliscul, biserica sârbă, palatul cu statuia lui Mercur pe colț	„Seamănă piața aceasta cu alta din oraș? Numește trei asemănări și o deosebire.”	Două planuri de piață în relief, de comparat
1. Sinagoga Nouă	Cupolele, cărămida aparentă, ornamentele; starea clădirii	„Privește fațada un minut, apoi desenează din memorie forma unei ferestre. Ce alte clădiri din oraș au ferestre asemănătoare?”	Descriere audio a fațadei; contur în relief
2. Piața Romanilor	Biserica cu două turnuri, palatele de raport, parcul	„Trei lăcașuri de cult până aici. Pentru fiecare, un cuvânt despre formă și unul despre material.”	Trei cartonașe cu texturi și siluete
3. Parcul Regina Maria	Poarta parcului, aleile, apropierea canalului	„Ascultă un minut. Ce sunete îți spun că apa este aproape? Unde ar fi stat aici o moară?”	Înregistrare sonoră făcută în același loc

Starea de conservare a unor clădiri din Fabric este precară. Provocările nu cer apropierea de fațade degradate, iar mediatorii nu fac aprecieri despre proprietari sau locatari.



Card-model și piste de documentare

Oprirea S · Piața Traian	Conținutul cardului
Unde ești	În Piața Traian, lângă obelisc
Privește / ascultă / atinge	Privește forma pieței și clădirile de pe laturile ei
Provocarea	Seamănă piața aceasta cu alta din oraș? Numește trei asemănări și o deosebire
Alternativa	Compară cu degetele două planuri în relief: Piața Traian și Piața Unirii
Verso – răspuns și ajutor	Piața a fost gândită ca o replică la scară redusă a Pieței Unirii: formă dreptunghiulară, biserică pe o latură, monument în centru. Ajutor: „Gândește-te la piața cu Domul.”
Verso – sursa și statutul	Spotlight Heritage Timișoara, fișa Pieței Traian · fapt documentat (trasare în anii 1740)
Verso – siguranță	Grupul stă pe o latură a pieței, departe de liniile de tramvai

Teme alternative pentru același teritoriu. Apa și fabricile: mori, canale, turnul de apă. Meșteri și bresle: ce se producea aici. Palatele de raport: cum arăta prosperitatea la 1900.

Activități din toolkit potrivite acestui teritoriu.

Cod	Cum se aplică aici
A08	Deschiderea opririi din Piața Traian prin comparația cu Piața Unirii
A10	Descriere audio a fațadei sinagogii, ascultată în fața clădirii
A11	Varianta de interior, necesară pe durata șantierelor din zonă

Accesibilitate

Zona Pieței Traian face obiectul unui amplu proiect de regenerare urbană, astfel încât traseul pietonal, suprafețele și locurile de odihnă se pot modifica; auditul din activitatea A13 se reface înainte de fiecare utilizare cu public. Liniile de tramvai care traversează piața cer atenție sporită: punctul de adunare se stabilește pe o latură, nu în centru. Parcul oferă umbră, bănci și liniște și este un bun loc pentru momentul de punere în comun de la finalul traseului.

Cele patru cartiere, alături

Criteriu	Cetate	Elisabetin	Iosefin	Fabric
Misiunea	Secretele Cetății	Micul univers urban	Straturi de memorie	Exploratorii urbani
Pornire	Bastionul Maria Theresia	Piața Nicolae Bălcescu	Piața Alexandru Mocioni	Piața Traian
Resursa dominantă	Urmele fortificației; piețele	Locuirea; ansamblul de la 1900	Transformările; patrimoniul tehnic	Diversitatea comunităților; industria
Tipul de provocare potrivit	Comparație, măsurare	Observare de detaliu	„Atunci și acum”, deducție	Ascultare, comparație
Dificultatea de acces	Redusă	Medie: trotuare înguste	Ridicată: trafic, distanțe	Medie: șantiere, tramvai
Recomandat pentru	Primul traseu; grupuri mari	Grupuri mici; lucru pe detaliu	Grupuri cu experiență	Teme despre comunități

De la studiu de caz la metodă

Pas	Ce se reține pentru orice alt teritoriu
Context	Un paragraf, cu surse; fără enumerări de ani pe care jucătorul nu îi va reține
Temă	O propoziție care poate fi contrazisă – deci poate fi discutată
Opriri	Patru până la șase; fiecare cu ceva de observat direct
Provocări	Tipuri diferite la opriri vecine; răspuns verificabil la fața locului
Alternative	Aceeași sarcină de gândire, alt canal
Verificare	Surse pentru fiecare afirmație publică; audit în teren înaintea fiecărei utilizări

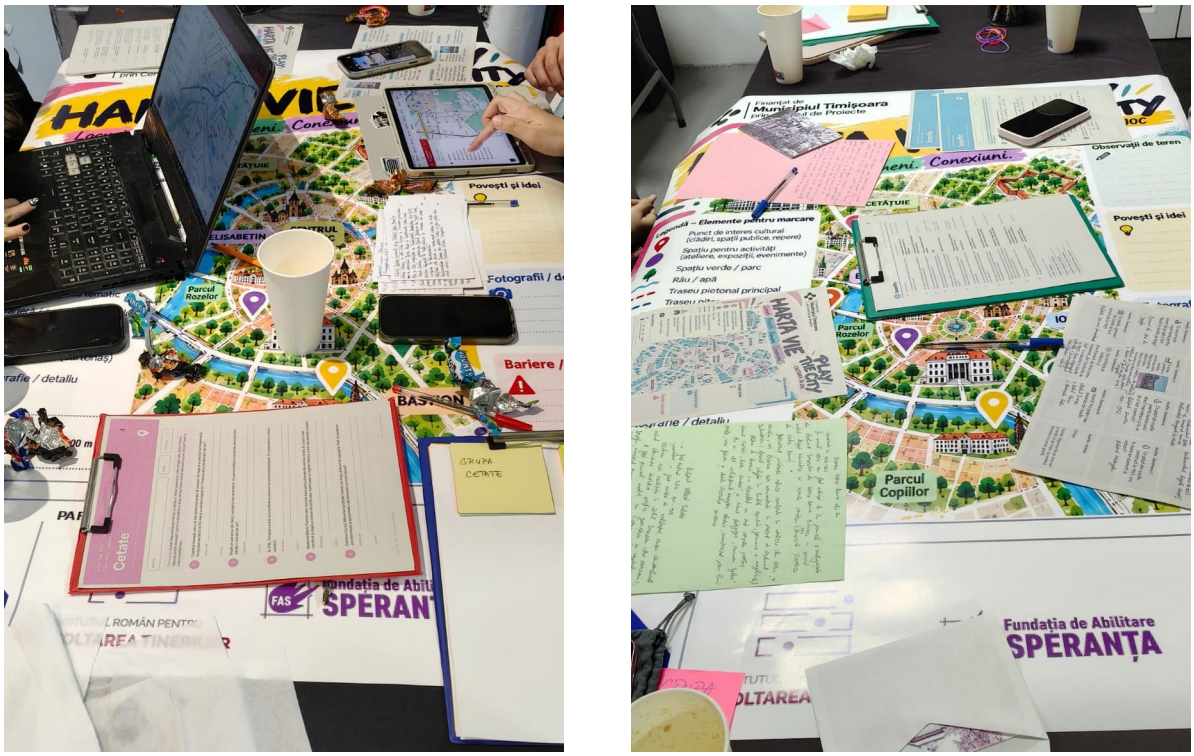
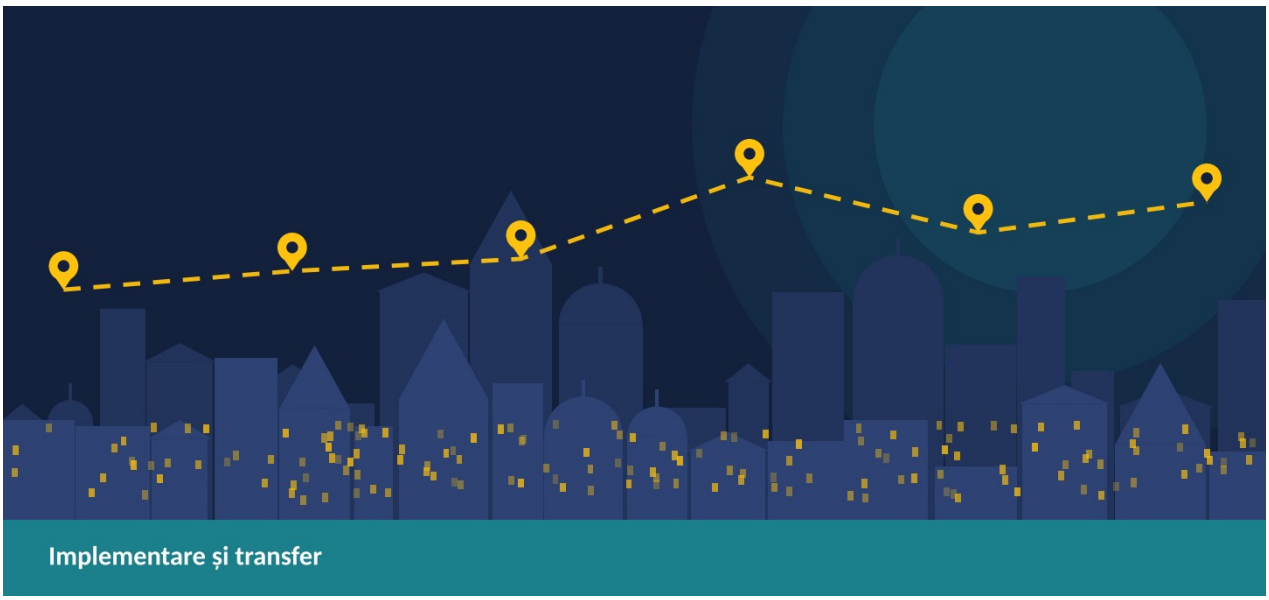


Foto 14. *Masa de lucru a unei echipe: harta ilustrată, fișe și instrumente de documentare. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*





PARTEA V

Implementare și transfer

Condițiile practice în care metoda funcționează: echipa și facilitarea, riscurile, monitorizarea și evaluarea, instrumentele de feedback, pașii de transfer către alte organizații și orașe, sustenabilitatea.

ÎN ACEASTĂ PARTE

- 26. Managementul și facilitarea activităților
- 27. Managementul riscurilor
- 28. Monitorizarea și evaluarea
- 29. Instrumente de feedback
- 30. Metodologia de transfer către alte organizații
- 31. Adaptarea modelului în alte orașe
- 32. Sustenabilitate și recomandări pentru practicieni

26. Managementul și facilitarea activităților

26.1. Echipa

Un program complet poate fi condus de o echipă restrânsă, cu condiția ca rolurile să fie clar repartizate. O persoană poate cumula două roluri; rolul de responsabil cu siguranța nu se cumulează cu cel de facilitator principal în sesiunile de teren.

Rol	Responsabilități
Coordonator de program	Calendar, parteneri, autorizări, buget, relația cu finanțatorul, validarea finală a traseelor
Facilitator principal	Proiectarea și conducerea sesiunilor; adaptarea în timp real; debriefing
Co-facilitator	Sprijin pentru echipe, gestionarea materialelor, observarea dinamicii de grup
Responsabil de accesibilitate	Colectarea nevoilor înaintea programului; verificarea alternativelor; legătura cu interpreți sau însoțitori
Responsabil de siguranță	Evaluarea riscurilor, lista de prezență în teren, trusa de prim ajutor, decizia de întrerupere
Consultant de patrimoniu	Indicarea surselor, verificarea afirmațiilor publice; intervine punctual
Responsabil de documentare	Fotografii cu acord, arhivarea produselor, evidența pentru raportare



Foto 15. *Facilitare în plen: prezentarea sarcinii de lucru în fața echipelor. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

26.2. Stilul de facilitare

Facilitatorul nu este sursa răspunsurilor, ci garantul procesului. Patru deprinderi fac diferența. **Instrucțiunea în trei timpi:** ce faceți, cât timp aveți, ce aduceți înapoi – spus o dată și scris pe panou. **Tăcerea de lucru:** după o întrebare, cel puțin cinci secunde de așteptare. **Întoarcerea întrebării:** la „E bine așa?”, răspunsul este „Cum ați putea verifica?”. **Numirea procesului:** „Am observat că trei echipe au sărit direct la explicație; ce spune asta despre cum privim?”.

26.3. Grupul

Acordurile de grup se stabilesc în prima sesiune, în cuvintele participanților, și rămân afișate. Minimum necesar: fiecare vorbește pentru sine; se poate spune „pas”; ce se povestește personal rămâne în grup; telefonul este unealtă de lucru; nimeni nu rămâne singur în teren. În grupurile mixte ca vârstă – proiectul a lucrat cu tineri între 14 și 35 de ani – echipele se alcătuiesc intenționat eterogene, iar sarcinile sunt astfel construite încât experiența de viață să conteze la fel de mult ca rapiditatea.

Situații dificile și răspunsuri posibile

Situație	Ce poate face facilitatorul
O echipă termină mult înaintea celorlalte	Îi dă o sarcină de aprofundare legată de produs (al treisprezecelea detaliu, a patra voce), nu una de umplut timpul
Un participant domină discuția	Introduce o rundă în care fiecare vorbește pe rând, cu un obiect care trece din mână în mână; îi dă un rol de observator pentru o secvență
Un participant nu vorbește deloc	Îi oferă un canal diferit – desen, fotografie, notă scrisă – și un rol în pereche; nu îl numește în plen
Grupul pune la îndoială sensul sarcinii	Arată unde va fi folosit produsul în etapa următoare; dacă obiecția rămâne, o tratează ca feedback și ajustează
Apare un dezacord asupra unei informații istorice	Îl trece în registrul de dovezi ca întrebare deschisă și stabilește cine verifică și până când
O mărturie stârnește emoție puternică	Oprește activitatea pentru câteva minute, mulțumește celui care a vorbit, reamintește confidențialitatea și reia numai cu acordul lui

26.4. Înainte, în timpul, după

Moment	Ce verifică facilitatorul
Cu o săptămână înainte	Perimetrul parcurs personal; nevoile de accesibilitate colectate; acordurile semnate; materialele tipărite; varianta de interior pregătită
În ziua sesiunii	Prognoza meteo; prezența; numărul de contact comunicat; rolurile din echipă anunțate
În timpul sesiunii	Respectarea timpului; echilibrul participării; semnele de oboseală; siguranța
După sesiune	Jurnalul facilitatorului (anexa 8) completat în aceeași zi; produsele arhivate; ajustările pentru sesiunea următoare

27. Managementul riscurilor

27.1. Metodă

Riscurile se evaluează înaintea fiecărei activități din afara sălii, după două criterii: cât de probabil este evenimentul și cât de grave i-ar fi urmările. Matricea din figura 14 dă regula de decizie. Evaluarea se consemnează pe fișa din anexa 4 și se reface ori de câte ori se schimbă locul, grupul sau anotimpul.

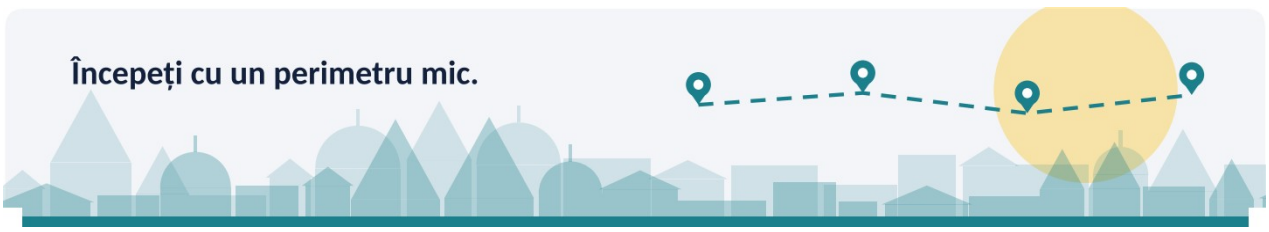




Figura 14. *Matrice de evaluare a riscurilor, cu regula de decizie și exemple de încadrare. Elaborare proprie.*

27.2. Riscuri tipice și măsuri

Risc	Prevenire	Reacție
Accident de circulație	Lucru numai pe trotuar; traversări pe la semafor; un adult la capătul și unul la coada grupului	Oprirea activității; apel la 112; anunțarea persoanei de contact
Rătăcirea unui participant	Lucru în perechi; perimetru clar; oră și loc de regrupare; număr de contact pe fișă	Regrupare; apel telefonic; un adult rămâne la punctul stabilit
Vreme nefavorabilă	Prognoză verificată; varianta de interior (A11) pregătită	Trecerea la varianta de interior; nu se improvizează în teren
Disconfort sau criză a unui participant	Nevoi colectate dinainte; pauze; loc liniștit identificat	Însoțire de către un adult; reluare numai la dorința participantului
Conflict cu un locuitor sau proprietar	Anunțarea prezenței; nu se intră și nu se fotografiază fără acord	Scuze, retragere, consemnare; mediatorii minori nu poartă discuția
Informație istorică greșită ajunsă la public	Registrul de dovezi; validarea de către consultant	Corectarea materialelor; anunțarea corecturii pe canalele proiectului
Încălcarea dreptului la imagine	Acorduri scrise; semn distinctiv pentru cei care nu doresc fotografii	Ștergerea imaginii; retragerea din materialele publice

Pași în caz de incident

- Opriți activitatea și puneți grupul în siguranță, într-un loc ferit de trafic.
- Evaluați situația; dacă este nevoie de ajutor medical sau de intervenție, sunați la 112.
- Un adult rămâne cu persoana afectată, altul cu grupul.
- Anunțați persoana de contact a participantului și coordonatorul programului.
- Reluați activitatea numai dacă riscul a dispărut și grupul este în măsură să continue; altfel, treceți la varianta de interior ori încheiați.
- Consemnați în aceeași zi ce s-a întâmplat, ce s-a făcut și ce se schimbă pentru data viitoare.

27.3. Obligații și recomandări

Unele măsuri sunt obligații legale: acordul părinților pentru minori, protecția datelor personale, respectarea regulilor de circulație, avizele pentru evenimente în spațiul public atunci când administrația locală le solicită. Altele sunt recomandări de bună practică, de exemplu raportul de un adult la opt participanți în teren.

Organizația care preia metoda verifică la autoritățile locale ce este cerut pentru tipul și dimensiunea evenimentului pe care îl pregătește.

28. Monitorizarea și evaluarea

28.1. Ce se urmărește

Monitorizarea răspunde la întrebarea „facem ce am spus că facem?”, iar evaluarea la întrebarea „schimbă ceva?”. Confuzia dintre ele este frecventă: numărul de participanți și de sesiuni descrie implementarea, nu efectul. Lanțul din figura 15 separă cele două planuri.

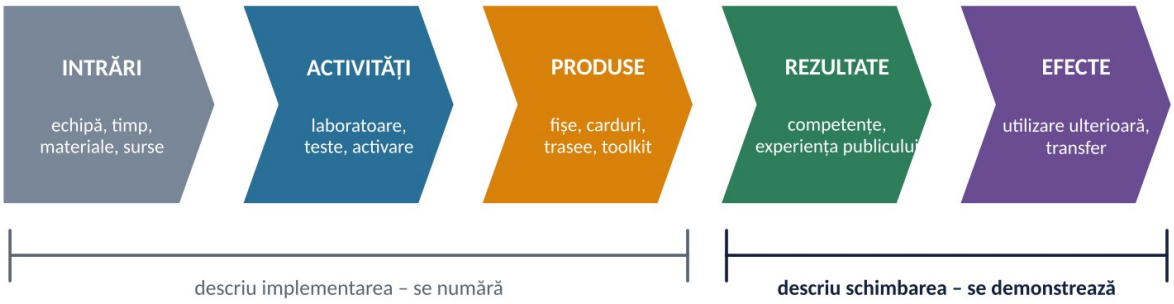
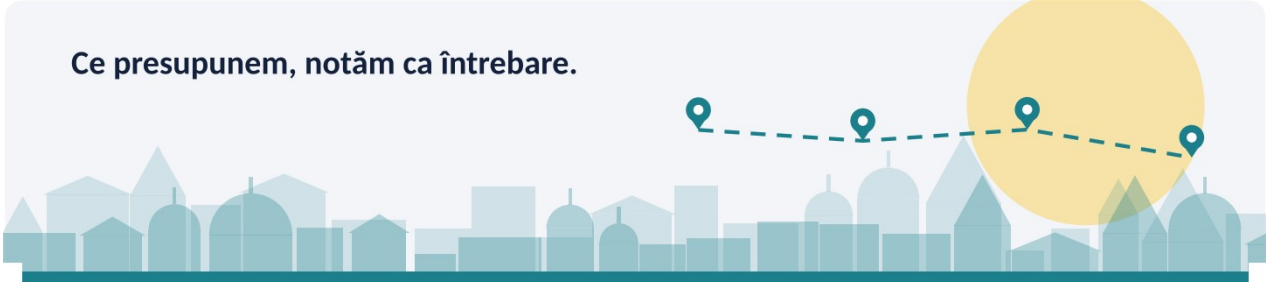


Figura 15. *Lanțul logic al programului și cele două tipuri de dovezi. Elaborare proprie.*

28.2. Matrice de indicatori

Nivel	Indicator	Sursă de verificare	Moment
Activități	Număr de sesiuni desfășurate; prezență pe sesiune; participarea tinerilor cu dizabilități	Liste de prezență; jurnalul facilitatorului	După fiecare sesiune
Produse	Număr de trasee co-create și testate; număr de carduri validate; existența alternativei pentru fiecare oprire	Fișele traseelor; rapoartele de test (A12); auditul (A13)	La finalul ROUTE
Rezultate – competențe	Proporția participanților care separă corect faptul de interpretare; calitatea întrebărilor de mediere	Fișele A03 la început și la final; grila A08; portofoliile A16	Început / final
Rezultate – experiența publicului	Număr de participanți la activare; satisfacție; ce reține publicul	Evidența activării; formularul de feedback (anexa 7); fișele A14	La activare
Efecte	Organizații care preiau instrumente; tineri care continuă să medieze; descărcări ale toolkitului	Evidență proprie; contact la 3–6 luni	După proiect



Grilă de apreciere a unui traseu

Grila se folosește la validarea de către coordonator și, în formă simplificată, de către echipe, ca autoevaluare înaintea testului.

Criteriu	Insuficient	Acceptabil	Exemplar
Temă	Lipsește sau este doar un titlu	Propoziție completă, susținută de majoritatea opririlor	Fiecare oprire adaugă ceva temei; ordinea construiește un sens
Rigoare	Afirmații fără sursă	Toate afirmațiile publice au sursă și statut	Incertitudinile sunt spuse deschis și folosite ca provocări
Provocări	Întrebări de cunoștințe, cu răspuns care trebuie știut dinainte	Răspunsul se află prin observare la fața locului	Tipuri variate; răspunsul surprinde și trimite la poveste
Accesibilitate	Alternative lipsă sau care schimbă sarcina	Sarcină echivalentă la fiecare oprire	Alternativele au fost testate de persoane cu dizabilități
Claritate	Cardurile au nevoie de explicații orale	Rezolvate fără ajutor de testeri externi	Înțelese și de un public de vârste diferite
Siguranță	Riscuri neevaluate	Fișa de risc completă, punct de retragere stabilit	Plan de interior montat și probat



Foto 16. *Documentarea unei opriri: zona Bastionului pe harta ilustrată și fișa cu rubrica dedicată barierelor. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

28.3. Principii

Proporționalitate. Se colectează numai datele care vor fi folosite; un formular de cinci întrebări completat de toți valorează mai mult decât unul de douăzeci completat de câțiva. **Triangulare.** Nicio concluzie nu se sprijină pe o singură sursă. **Participare.** Tinerii iau parte la interpretarea datelor (A14, A16), nu doar le furnizează. **Onestitate.** Ținta neatinsă se raportează ca atare, cu explicație; dintr-o lecție consemnată, următoarea echipă are de câștigat.

29. Instrumente de feedback

Feedbackul se colectează la trei niveluri, cu instrumente diferite ca durată și profunzime.

Nivel	Instrument	Cum se folosește	Durată
După fiecare sesiune	Termometrul: o bulină pe o scală desenată pe ușă – „Cât de util a fost azi?” – și un cuvânt pe un bilet	Rezultatul se citește cu voce tare la începutul sesiunii următoare, împreună cu o ajustare	2 minute
La finalul unui laborator	Trei coli: „Păstrăm”, „Schimbăm”, „Încercăm”	Fiecare participant scrie câte un bilet pentru fiecare coală; grupul le grupează	15 minute
Între echipe	Retur în doi timpi: „Am înțeles că…” și „M-am întrebat dacă…”	După fiecare test reciproc; fără calificative	5 minute pe produs
De la public	Formular scurt și panou cu buline	La punctul comun al activării; anonim	2–3 minute
De la parteneri și comunitate	Convorbire structurată pe trei întrebări	La o lună după activare; se consemnează în scris	20 de minute
Al facilitatorului	Jurnal cu rubrici fixe	În ziua sesiunii; se recitește înaintea următoarei	10 minute



Foto 17. *Discuție de grup în timpul unei sesiuni de laborator. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*

Un feedback este util dacă îndeplinește trei condiții: este specific („la a treia oprire nu am știut încotro să privesc”, nu „a fost neclar”), se referă la produs, nu la persoană, și este urmat de o decizie comunicată celor care l-au oferit. Bucla închisă – *ne-ați spus, am schimbat* – este cel mai puternic argument pentru ca participanții să continue să ofere feedback.

30. Metodologia de transfer către alte organizații

30.1. Șase pași

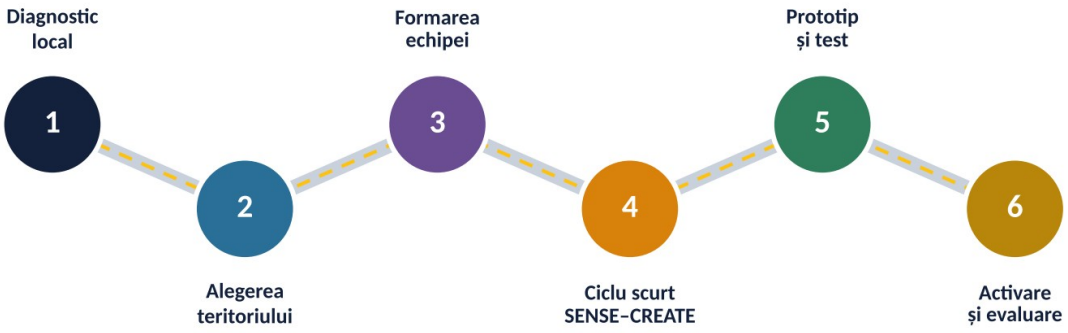


Figura 16. *Pașii de transfer ai metodei către o organizație nouă. Elaborare proprie.*

Pas	Conținut
1. Diagnostic local	Cu ce public lucrează organizația, ce resurse are, ce relație are deja cu patrimoniul și cu instituțiile culturale
2. Alegerea teritoriului	Un perimetru parcurgibil pe jos, cu cel puțin șase repere posibile și surse disponibile; se preferă un loc pe care participanții îl folosesc zilnic
3. Formarea echipei	O zi de lucru pe Părțile I și II, urmată de facilitarea în tandem a unei activități din capitolul 15
4. Ciclu scurt	Trei–patru sesiuni SENSE și CREATE, cu un grup de 10–12 participanți, pentru calibrarea metodei pe contextul local
5. Prototip și test	Un singur traseu de patru opriri, trecut prin A09, A12 și A13
6. Activare și evaluare	Eveniment de mici dimensiuni, cu 20–30 de persoane din comunitate; analiză cu A14; decizia de extindere

Calendar-model pentru un ciclu de zece săptămâni

Săptămâna	Activitate	Rezultat
1	Întâlnire cu partenerii; recunoașterea teritoriului; colectarea nevoilor de accesibilitate	Perimetru stabilit; acorduri semnate
2–3	SENSE: A01, A02, A03	Atlas de detalii, hartă sonoră, registru deschis
4–5	CREATE: A04 sau A06, apoi A05 și A07	Povești de oprire; un obiect-mediator pe echipă
6	ROUTE: A09	Fișa traseului
7	ROUTE: A12 și A11	Carduri revizuite; variantă de interior
8	ROUTE: A13, în teren; validarea conținutului de către specialist	Raport de audit; traseu validat
9	A08 și repetiție generală; anunțarea evenimentului	Roluri atribuite
10	Activarea publică; A14 și A16	Feedback, portofolii, decizia de continuare

30.2. Resurse minime

Resursă	Nivel minim pentru un ciclu complet
Echipă	Doi facilitatori; acces punctual la un specialist în istorie locală sau în patrimoniu
Timp	8–12 săptămâni, cu o sesiune pe săptămână
Spațiu	O sală accesibilă, cu mese mobile; un loc de depozitare pentru materiale
Materiale	Papetărie, tipărire, un plan mare al zonei; telefoanele participanților
Parteneri	Cel puțin o instituție culturală sau de învățământ; o organizație a persoanelor cu dizabilități, pentru audit

30.3. Sprijin

Transferul reușește mai ușor atunci când organizația care preia metoda nu rămâne singură cu documentul. Formele de sprijin care s-au dovedit realiste sunt: o sesiune de prezentare a toolkitului, observarea unei activități conduse de echipa de origine și o convorbire de consultanță după primul ciclu scurt. Planul de transfer din anexa 10 fixează aceste angajamente.

31. Adaptarea modelului în alte orașe

31.1. Ce se schimbă odată cu locul

Context	Provocare specifică	Adaptare
Oraș mare, cu centru istoric	Abundența informației turistice; aglomerație	Teme care evită traseul turistic consacrat; lucru în cartiere mai puțin vizitate
Oraș mic sau comună	Puține surse scrise; toată lumea cunoaște pe toată lumea	Accent pe mărturii (A04) și pe arhive de familie; atenție sporită la acord și anonimat
Cartier construit după 1950	„Aici nu este patrimoniu”	Patrimoniul vieții cotidiene: primii locatari, numele străzilor, spațiile dintre blocuri, arta monumentală
Zonă industrială	Acces restrâns, risc fizic	Lucru pe perimetrul exterior și pe arhive; parteneriat cu foști angajați
Comunitate multilingvă	Mai multe limbi de lucru	Carduri bilingve; povești spuse în limba celui care le oferă, cu rezumat

31.2. Ce nu se schimbă

Indiferent de loc, cinci elemente formează nucleul metodei și nu se negociază: ordinea observație – poveste – traseu – test; registrul de dovezi; regula sarcinii echivalente; testarea cu oameni care nu au creat produsul; cel puțin o decizie reală a participanților în fiecare etapă. O adaptare care renunță la unul dintre ele poate fi un program bun, dar nu mai este aceeași metodă.

Întrebări de pornire într-un oraș nou

- Ce locuri arată localnicii unui musafir și ce locuri nu îi arată niciodată?
- Cine păstrează memoria locului: o instituție, o familie, un om?
- Ce surse scrise există și cine ne poate ajuta să le citim?
- Ce comunități au trăit aici și care dintre ele mai sunt prezente?
- Pe unde se poate merge în siguranță cu un grup și unde se poate sta jos?
- Cine ar trebui să afle primul că lucrăm aici?

31.3. Dimensiunea europeană

Modelul este compatibil cu orientările Strategiei europene a patrimoniului pentru secolul XXI (Council of Europe, 2017) și ale Cadrului european de acțiune pentru patrimoniul cultural (European Commission, 2019), care pun accentul pe participare, incluziune și educație. Organizațiile care lucrează în proiecte de mobilitate pentru tineri pot folosi activitățile A01, A03 și A09 ca modul de explorare a localității-gazdă, cu grupuri internaționale.

32. Sustenabilitate și recomandări pentru practicieni

32.1. Ce rămâne după proiect

Sustenabilitatea are trei straturi. **Produsele** – traseele, cardurile, trusa de obiecte, paginile digitale – rămân utilizabile dacă au un deținător desemnat și un loc de păstrare. **Competențele** rămân la tinerii care au mediat și la facilitatorii care au condus sesiunile; ele se pierd dacă nu sunt folosite din nou în următoarele luni. **Relațiile** cu instituțiile, școlile și locuitorii sunt resursa cea mai greu de reconstruit și se întreține prin gesturi mici: o invitație, un mulțumesc, un rezultat trimis înapoi.

32.2. Întreținerea unui traseu

Un traseu se învechește. Clădirile intră în șantier, piețele se reamenajează, programul instituțiilor se schimbă. Se recomandă o verificare în teren de două ori pe an și înaintea fiecărei utilizări cu public, consemnată pe fișa de audit, precum și desemnarea unei persoane care primește semnalările de erori.

Plan de continuare pe douăsprezece luni

Perioadă	Acțiune	Rezultat urmărit
Lunile 1–2	Publicarea toolkitului; trimiterea lui către parteneri, școli și organizații de tineret	Instrumentele sunt cunoscute și accesibile gratuit
Lunile 3–4	Reluarea unui traseu cu un public nou, cu aceiași mediatori	Competențele de mediere sunt exersate din nou
Lunile 5–6	Verificarea în teren a traseelor; actualizarea cardurilor	Traseele rămân corecte și utilizabile
Lunile 7–9	Sprijinirea unei organizații care preia metoda (ciclu scurt)	Primul transfer documentat
Lunile 10–12	Întâlnire de bilanț cu tinerii mediatori și cu partenerii	Decizia privind un nou ciclu și un nou teritoriu

Categorii de costuri de avut în vedere

Bugetul unui ciclu depinde de context, însă structura lui este asemănătoare de la o organizație la alta. Lista ajută la planificare și la discuția cu finanțatorii; nu conține sume, pentru că acestea diferă de la un loc la altul.

Categorie	Ce include
Resurse umane	Facilitatori; consultant de patrimoniu; interpret în limbaj mimico-gestual sau însoțitor, dacă este cazul
Materiale de lucru	Papetărie, carton, materiale pentru obiectele-mediator, tipărirea fișelor și a hărții mari
Producția traseelor	Tipărirea cardurilor pe suport rezistent; trusa de obiecte; găzduirea paginilor digitale
Accesibilitate	Tipărire mărită, materiale tactile, transport adaptat, spațiu accesibil
Activarea publică	Semnalizare temporară, apă, trusă de prim ajutor, comunicare, eventuale avize
Documentare și difuzare	Fotografie, redactare, machetare, tipar sau publicare digitală

32.3. Zece recomandări

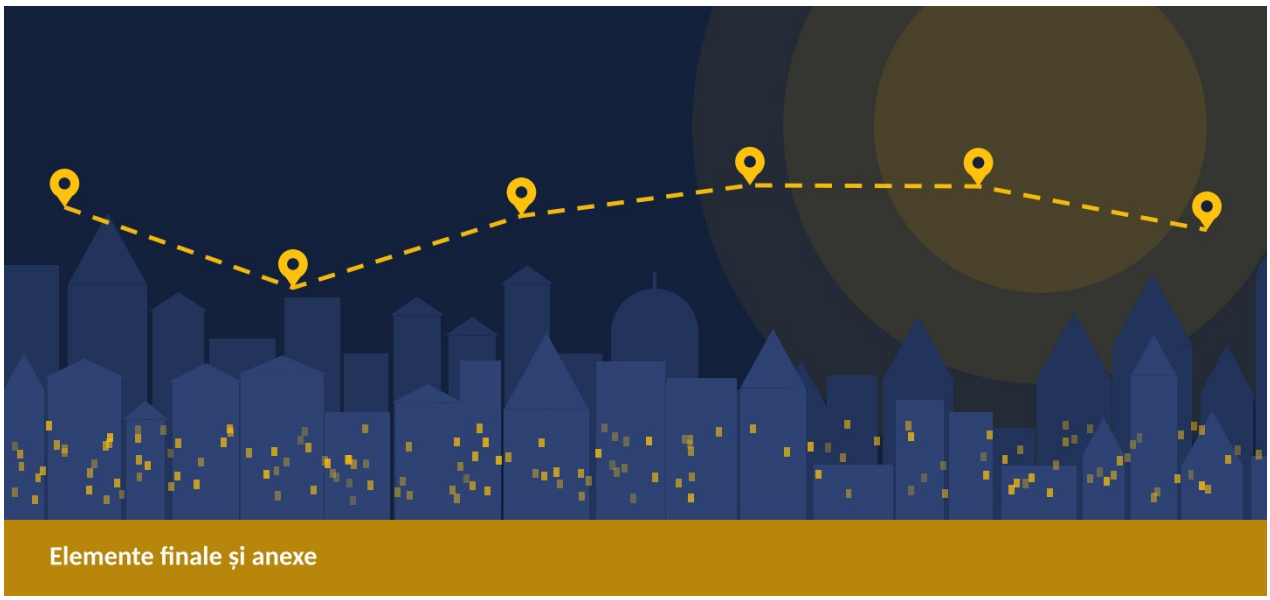
- Începeți cu un perimetru mic. Un traseu bun de patru opriri valorează mai mult decât unul mediocru de zece.
- Mergeți singuri pe teren înaintea grupului, de fiecare dată.
- Nu explicați ce pot descoperi participanții singuri.
- Cereți sursa. De fiecare dată. Și vouă înșivă.
- Proiectați alternativa odată cu provocarea, nu după.
- Invitați persoanele cu dizabilități ca experți, nu ca beneficiari.
- Testați cu oameni care nu vă datorează nimic.
- Lăsați tinerii să fie gazde în fața publicului și rămâneți cu un pas în spate.
- Scrieți în aceeași zi ce a mers și ce nu.
- Întoarceți-vă la oamenii din cartier cu rezultatul.





Foto 18. *Echipe la lucru în jurul hărții ilustrate. Sursa: arhiva proiectului PLAY THE CITY – Cultura în joc.*





ELEMENTE FINALE

Concluzii, glosar, bibliografie și anexe

Sinteza metodei, termenii de lucru, sursele folosite și instrumentele operaționale care completează fișele din Partea a III-a.

ÎN ACEASTĂ PARTE

- Concluzii metodologice
- Glosar
- Bibliografie
- Anexe operaționale
- Lista figurilor și a fotografiilor

Concluzii metodologice

PLAY THE CITY propune o schimbare de rol: tânărul trece din poziția de vizitator al patrimoniului în aceea de interpret al lui. Practica de proiect și literatura pe care se sprijină metoda conduc la cinci concluzii.

Observația se învață. Privirea atentă nu este o înzestrare, ci o deprindere care se formează prin exerciții scurte, repetate, cu reguli simple. Etapa SENSE nu poate fi scurtată fără ca toate celelalte să sărăcească.

Rigoarea și jocul nu se exclud. Registrul de dovezi nu reduce plăcerea de a povesti; o mută. Întrebarea „De unde știm?" este ea însăși un motor de joc: ipotezele neconfirmate devin cele mai bune provocări.

Accesibilitatea proiectată de la început îmbunătățește produsul pentru toți. Cardurile cu o singură acțiune, textele scurte, alternativele audio și pauzele planificate servesc întregul public, nu doar pe cei pentru care au fost gândite.

Testarea este partea de neînlocuit. Nicio echipă nu își poate evalua singură indiciile. Timpul acordat testului cu persoane din afară este cel mai bine cheltuit timp din întregul parcurs.

Metoda se transferă, conținutul nu. Ceea ce poate prelua o altă organizație este succesiunea etapelor și setul de instrumente. Poveștile, temele și relațiile aparțin fiecărui loc și trebuie construite din nou, cu oamenii de acolo.

Limitele metodei trebuie spuse la fel de limpede. Ea cere timp – un parcurs complet nu se poate comprima sub opt săptămâni fără pierderi – și acces la cel puțin un specialist care verifică afirmațiile publice. Nu ține loc de cercetare istorică și nu produce trasee turistice certificate. Produce, în schimb, tineri care privesc altfel orașul în care trăiesc și un public care a fost invitat să facă același lucru.

Glosar

Termen	Înțelesul folosit în acest toolkit
Activare publică	Momentul în care un produs cultural co-creat este oferit unui public din afara grupului care l-a realizat
Audit de accesibilitate	Verificare în teren a barierelor de pe un traseu, făcută cu participarea persoanelor cu dizabilități; nu echivalează cu o certificare tehnică
Card de indiciu	Unitatea de bază a unui traseu: o față pentru jucător, cu o singură acțiune, și un verso pentru mediator
Co-creație	Creativitate colectivă în care participanții iau decizii reale asupra conținutului și a formei produsului
Co-design	Co-creație aplicată pe întreg parcursul unui proces de proiectare, de la definirea problemei la testare
Debriefing	Discuție structurată după o activitate, prin care experiența este transformată în învățare
Design universal pentru învățare	Cadru de proiectare care oferă, din start, modalități multiple de implicare, reprezentare și exprimare
Educație bazată pe loc	Abordare care folosește comunitatea și mediul local ca punct de plecare al învățării
Gamificare	Folosirea elementelor de design de joc în contexte care nu sunt jocuri
Interpretarea patrimoniului	Activitate de comunicare care urmărește dezvăluirea semnificațiilor unui loc sau obiect prin experiență directă
Marcă sonoră	Sunet pe care o comunitate îl recunoaște ca fiind caracteristic locului ei

Termen	Înțelesul folosit în acest toolkit
Mediere culturală	Ansamblul practicilor prin care se construiește o legătură între un public și un conținut cultural
Obiect-mediator	Obiect manipulabil care orientează atenția către un detaliu al locului, fără explicație verbală
Patrimoniu imaterial	Practici, expresii, cunoștințe și deprinderi pe care comunitățile le recunosc ca parte a moștenirii lor
Prototip	Versiune de lucru, rapidă și ieftină, a unui produs, făcută pentru a fi testată și schimbată
Registru de dovezi	Instrument în care fiecare afirmație este încadrată ca fapt documentat, mărturie, interpretare sau ipoteză
Sarcină echivalentă	Alternativă la o provocare, care păstrează aceeași sarcină de gândire pe un alt canal de acces
Temă (a unui traseu)	Mesajul central, formulat ca propoziție completă, pe care îl susțin toate opririle
Triangulare	Sprijinirea unei concluzii pe cel puțin două surse de date independente

Bibliografie

Documente și standarde internaționale

- CAST (2024). *Universal Design for Learning Guidelines, version 3.0.* https://udlguidelines.cast.org
- Council of Europe (2005). *Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society (Faro Convention)*. CETS No. 199.
- Council of Europe (2017). *Recommendation CM/Rec(2017)1 of the Committee of Ministers to member States on the European Cultural Heritage Strategy for the 21st century*.
- European Commission (2019). *European Framework for Action on Cultural Heritage.* Publications Office of the European Union.
- ICOMOS (2008). *The ICOMOS Charter for the Interpretation and Presentation of Cultural Heritage Sites.*
- Interpret Europe (2017). *Engaging citizens with Europe's cultural heritage: How to make best use of the interpretive approach.* Witzenhausen: Interpret Europe.
- ISO 9241-210:2019. *Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems.*
- Organizația Națiunilor Unite (2006). *Convenția privind drepturile persoanelor cu dizabilități.*
- Regulamentul (UE) 2016/679 al Parlamentului European și al Consiliului privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal.
- UNESCO (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage.*
- W3C (2023). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2.* https://www.w3.org/TR/WCAG22/

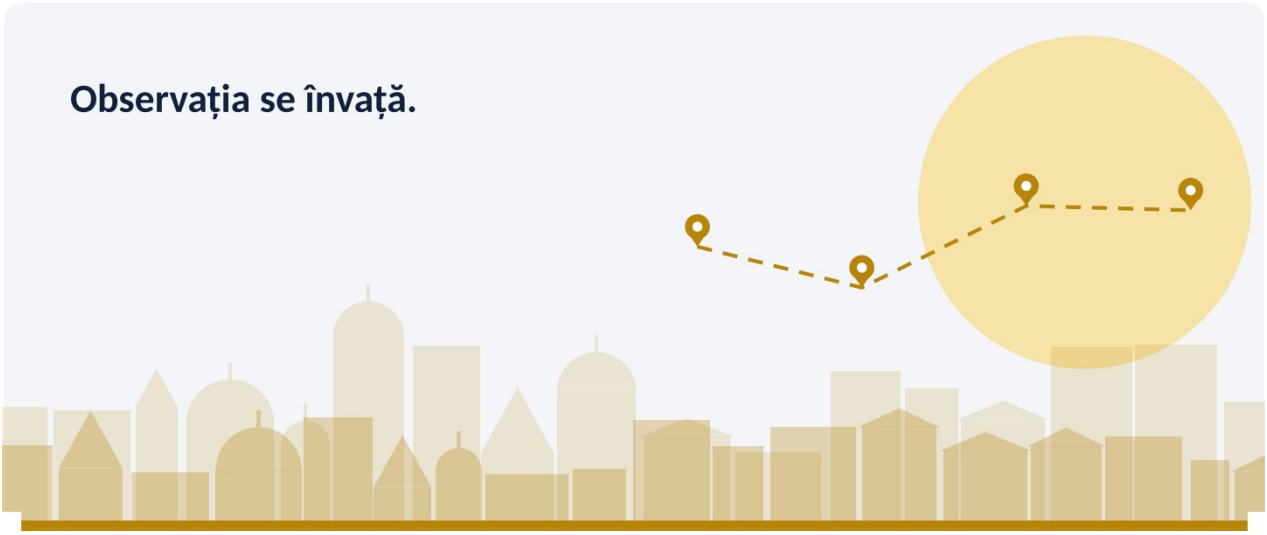
Lucrări de specialitate

- Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of Planners*, *35*(4), 216–224.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, *86*(6), 84–92.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education.* Macmillan.
- Gruenewald, D. A. (2003). The best of both worlds: A critical pedagogy of place. *Educational Researcher*, *32*(4), 3–12.

- Ham, S. H. (2013). *Interpretation: Making a Difference on Purpose*. Fulcrum Publishing.
- Hart, R. A. (1992). *Children's Participation: From Tokenism to Citizenship*. Innocenti Essays No. 4. UNICEF International Child Development Centre.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. (Ediții ulterioare în mai multe limbi.)
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press.
- Lundy, L. (2007). 'Voice' is not enough: Conceptualising Article 12 of the United Nations Convention on the Rights of the Child. *British Educational Research Journal*, *33*(6), 927–942.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. MIT Press.
- Nicholson, S. (2015). A RECIPE for meaningful gamification. In T. Reiners & L. C. Wood (Eds.), *Gamification in Education and Business* (pp. 1–20). Springer.
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, *4*(1), 5–18. https://doi.org/10.1080/15710880701875068
- Schafer, R. M. (1977). *The Tuning of the World*. Knopf.
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0.
- Smith, L. (2006). *Uses of Heritage*. Routledge.
- Sobel, D. (2004). *Place-Based Education: Connecting Classrooms and Communities*. The Orion Society.
- Tilden, F. (1957). *Interpreting Our Heritage*. University of North Carolina Press.

Surse privind patrimoniul Timișoarei

- Heritage of Timișoara. Platformă de documentare a clădirilor din cartierele istorice (fișele: Bastionul Maria Theresia; Domul romano-catolic; Piața Plevnei; Monumentul Sfânta Maria; Turnul de apă din Iosefin). https://heritageoftimisoara.ro – consultat în noiembrie 2026.
- Ministerul Culturii. *Lista monumentelor istorice – județul Timiș*.
- Opriș, M., & Botescu, M. (2014). *Arhitectura istorică din Timișoara*. Timișoara: Tempus.
- Primăria Municipiului Timișoara. *Studiu istoric zonal aferent PUZ pentru zone construite protejate – Zona Fabric*. Documentație de urbanism.
- Spotlight Heritage Timișoara. Fișe de documentare: Piața Traian; Turnul de apă din Iosefin.



Anexe operaționale

Anexele completează fișele de lucru ale activităților cu instrumentele de organizare a programului. Toate pot fi fotocopiate și adaptate.

Anexa 1. Acord de participare și de utilizare a imaginii (model)

Subsemnatul/Subsemnata _____, în calitate de participant / părinte sau reprezentant legal al participantului _____, declar că am fost informat(ă) asupra activităților programului și sunt de acord cu participarea.

Sunt de acord cu...	Da	Nu
participarea la activități în spațiul public, în perimetrul și în condițiile comunicate		
fotografierea și filmarea în timpul activităților		
publicarea imaginilor în materialele proiectului (publicații, site, rețele sociale)		
înregistrarea vocii pentru materialele audio ale traseelor		

Nevoi de care organizatorii trebuie să țină seama (accesibilitate, sănătate, alimentație):

_____

_____

Acordul poate fi retras oricând, printr-o cerere scrisă. Datele sunt prelucrate conform Regulamentului (UE) 2016/679, exclusiv în scopul desfășurării și raportării programului. Data: _____ Semnătura: _____

Anexa 2. Registrul de dovezi

Afirmația	Categoria*	Sursa (autor, titlu, an, pagină / adresă) sau persoana	Decizie: public / întrebare de joc / eliminat

F = fapt documentat · M = mărturie · I = interpretare · Ip = ipoteză

Anexa 3. Planul sesiunii

Sesiunea nr. • data • locul	
Obiectiv, într-o propoziție	
Ce produs aducem din sesiunea trecută	
Activitatea / activitățile (cod)	
Materiale și cine le aduce	
Adaptări de accesibilitate pregătite	
Varianta de interior	
Ce produs predăm sesiunii următoare	

Anexa 4. Fișa de evaluare a riscurilor

Risc identificat	Probabilitate (mică / medie / mare)	Gravitate (mică / medie / mare)	Măsură de prevenire	Responsabil

Locul și data evaluării: _____ Evaluator: _____

Decizie: activitatea se desfășoară / se modifică / se amână

Anexa 5. Lista de verificare înaintea ieșirii în teren

Verificare	Da	Nu
Perimetrul a fost parcurs de facilitator în ultimele șapte zile		
Acordurile de participare sunt semnate pentru toți participanții prezenți		
Nevoile de accesibilitate sunt cunoscute și alternativele pregătite		
Fiecare participant are fișa cu numărul de contact și locul de regrupare		
Raportul adulți / participanți este respectat; rolul de siguranță este atribuit		
Trusa de prim ajutor și apa sunt la grup		
Prognoza meteo a fost verificată; varianta de interior este pregătită		
Lista de prezență se face la plecare și la întoarcere		

Anexa 6. Card de indiciu – șablon

FAȚA · pentru jucător	VERSO · pentru mediator
Unde ești: Privește / ascultă / atinge: Provocarea: Alternativa:	Răspuns și indiciu de ajutor: Sursa: Statutul informației: F / M / I Siguranță:

Anexa 7. Formular de feedback pentru public

Vă mulțumim că ați jucat. Răspunsurile sunt anonime și ne ajută să îmbunătățim traseul.

Întrebare	Răspuns
Cât de clar a fost ce aveați de făcut la opriri? (1 = deloc, 5 = foarte clar)	1 2 3 4 5
Ați descoperit ceva ce nu știați despre acest loc?	Da Nu Nu sunt sigur(ă)
A putut participa fiecare membru al echipei dumneavoastră?	Da În parte Nu
La ce oprire v-a fost cel mai greu și de ce?	
Ce veți povesti cuiva despre ce ați văzut azi?	

Anexa 8. Jurnalul facilitatorului

Sesiunea · data · prezența	
Ce a funcționat și de ce	
Ce nu a funcționat și ce schimb	
Observații despre grup și despre participare	
De pregătit pentru data viitoare	



Anexa 9. Autoevaluarea participantului (la început și la final)

Notează de la 1 (deloc) la 5 (foarte bine) cât de bine poți să...

Pot să...	La început	La final
descriu un loc fără să spun dacă îmi place sau nu		
deosebesc ce am văzut de ce am presupus		
găsesc și notez sursa unei informații		
pun o întrebare care îi face pe alții să privească mai atent		
scriu o poveste scurtă care pornește de la un detaliu real		
observ o barieră și propun o alternativă		
lucrez într-o echipă cu oameni diferiți de mine		
vorbesc în fața unui public despre un loc din oraș		

Anexa 10. Planul de transfer

Organizația care preia metoda	
Teritoriul ales și publicul	
Echipa: facilitatori, specialist, parteneri	
Ce se păstrează, ce se adaptează	
Calendarul ciclului scurt	
Sprijin convenit cu echipa de origine	
Cum și când se evaluează	



Anexa 11. Lista de verificare a activării publice

Verificare	Da	Nu
Fiecare traseu a trecut prin testul între echipe, auditul de accesibilitate și parcursul-pilot		
Afirmațiile de pe carduri au sursa consemnată și au fost validate de consultant		
Avizele și anunțurile cerute de administrația locală sunt obținute		
Materialele de comunicare respectă regulile de vizibilitate ale finanțatorului și au fost aprobate		
Fiecare oprire are doi mediatori și un adult în apropiere		
Variantele accesibile sunt anunțate la primire, fără a fi nevoie să fie cerute		
Varianta de interior este montată sau poate fi montată în 30 de minute		
Publicul este informat despre fotografiere; există semn distinctiv pentru refuz		
Instrumentele de feedback și observatorii sunt la locul lor		
Punctul de informare, apa, trusa de prim ajutor și numărul de contact sunt asigurate		

Anexa 12. Corespondența dintre angajamentele proiectului și publicație

Angajament al proiectului	Unde se regăsește în toolkit
Laboratoarele SENSE, CREATE, ROUTE	Capitolele 9–11 și 14; activitățile A01–A07 și A09–A13
Participarea tinerilor cu dizabilități	Capitolul 6; rubrica „Accesibilitate” a fiecărei activități; A10, A11, A13
Trei trasee interactive co-create și testate	Capitolul 11 (metodă și lanț de validare); A09, A12, A13
THE LIVING CITY GAME – activare publică	Capitolul 12; A08, A14; anexele 7 și 11
Explorarea cartierelor Cetate, Elisabetin, Iosefin, Fabric	Capitolele 22–25
Toolkit metodologic accesibil și replicabil	Publicația în ansamblu; capitolele 13, 30 și 31; anexa 10

Anexa 13. Banca de întrebări pentru mediere

Întrebările sunt puncte de plecare; fiecare se adaptează locului și publicului.

Pentru...	Întrebări
a porni observația	Ce vedeți întâi când priviți aici? Ce ați vedea dacă v-ați apropia la un pas? Ce se schimbă dacă priviți numai de la primul etaj în sus?
a descrie	Cum i-ați descrie acest lucru cuiva la telefon? Ce formă, ce material, ce culoare? Cu ce seamănă?
a cere dovezi	Ce vă face să spuneți asta? Unde anume vedeți lucrul acesta? Ce ar trebui să găsim ca să fim siguri?
a compara	Prin ce seamănă cu ce am văzut la oprirea dinainte? Ce are locul acesta și nu are niciun altul de pe drum?
a imagina	Cine a trecut zilnic pe aici acum o sută de ani? Ce sunet lipsește? Ce ar povesti zidul acesta?
a lega de prezent	Cum folosiți voi un loc ca acesta? Ce ați păstra neapărat? Ce ați schimba și cine ar trebui întrebat?
a încheia	Ce luați cu voi de aici? Ce întrebare v-a rămas? Cui i-ați arăta locul acesta?

Anexa 14. Tipuri de provocări – repertoriu

Tip	Cum arată	Exemplu de formulare
Observare	Găsirea unui detaliu anume	„Găsește anul scris deasupra porții.”
Numărare și măsurare	Un rezultat numeric obținut pe loc	„Câți pași are latura scurtă a pieței?”
Comparație	Două elemente puse alături	„Care fațadă are ferestrele mai înalte la etaj? De ce?”
Deducție	Un răspuns construit din indicii	„După firmă și după ușă, ce se vindea aici?”
Ascultare	Atenție la sunetele locului	„Închide ochii 30 de secunde. Care sunet vine de cel mai departe?”
Atingere	Explorarea unui material	„Atinge soclul și balustrada. Care este mai rece și de ce?”
Creație	Un produs rapid	„Desenează în 60 de secunde conturul turnului.”
Mărturie	O întrebare pusă cuiva	„Întreabă un membru al echipei unde se juca în copilărie.”
Alegere	O decizie argumentată	„Dacă ai putea salva o singură clădire de pe această latură, pe care ai alege-o?”

Anexa 15. Fișa de documentare a unui reper

Denumirea și adresa	
Ce se poate observa direct	
Date documentate (cu sursa)	
Mărturii culese (cu acord)	
Întrebări rămase deschise	
Acces: suprafață, trepte, locuri de odihnă, zgomot	
Statutul imaginilor disponibile	
Data ultimei verificări în teren	

Anexa 16. Cartonașe de rol pentru echipe

Rolurile se trag la sorți ori se aleg și se schimbă la fiecare sesiune. Cartonașele se decupează.

OBSERVATOR	SCRIB	FOTOGRAF	CARTOGRAF
Privesc atent și spun cu voce tare ce văd. Întreb: „Ce ne-a scăpat?”	Notez pe fișă ce hotărăște echipa. Întreb: „Cum scriem asta ca să înțeleagă oricine?”	Fac cel mult cinci fotografii la o oprire. Nu fotografiez trecători.	Localizez fiecare observație: stradă, număr, reper. Țin harta.
PĂZITOR AL TIMPULUI	**VERIFICATOR DE SURSE**	**RESPONSABIL DE ACCESIBILITATE**	**PURTĂTOR DE CUVÂNT**
Anunț jumătatea timpului și ultimele trei minute.	Întreb la fiecare afirmație: „De unde știm?” Țin registrul de dovezi.	Întreb la fiecare sarcină: „Poate participa oricine? Care este alternativa?”	Prezint în două minute ce a lucrat echipa. Spun și ce nu am reușit.

Anexa 17. Programul zilei de activare – model

Interval	Ce se întâmplă	Cine răspunde
T – 120 min	Sosirea echipei; verificarea traseelor în teren; montarea punctului de primire și a variantei de interior	Coordonator; responsabil de siguranță
T – 60 min	Întâlnirea mediatorilor: roluri, semnale, număr de contact; ultima repetiție a deschiderilor	Facilitator principal
T – 30 min	Mediatorii merg la opriri; se verifică materialele și variantele accesibile	Responsabil de accesibilitate
T	Primirea publicului; formarea echipelor; regulile jocului	Punct de informare
T + 15 min	Plecări eșalonate, la cinci minute, pentru a evita aglomerarea opririlor	Însoțitori de echipă
T + 90 min	Punctul comun: harta colectivă, panoul cu buline, formularele	Responsabil de documentare
T + 120 min	Plecarea publicului; strângerea materialelor; numărătoarea obiectelor din trusă	Toată echipa
T + 135 min	Debriefingul mediatorilor (A14)	Facilitator principal

Anexa 18. Anunț accesibil pentru public – model

Textul se adaptează și se difuzează cu cel puțin zece zile înaintea evenimentului, în format tipărit și digital.

Ce	**Un joc de explorare a cartierului _____, creat de tineri. Descoperiți locuri și povești, pe echipe, în ritmul vostru.**
Când și unde	Data _____, ora _____. Punct de întâlnire: _____ (cu loc de stat și adăpost).
Cât durează	Aproximativ 90 de minute. Vă puteți opri oricând.
Pentru cine	Pentru oricine, de la ____ ani. Copiii vin însoțiți de un adult.
Accesibilitate	Traseu de ____ m, cu locuri de odihnă. Există variantă fără deplasare, materiale cu literă mare și audio. Spuneți-ne de ce aveți nevoie: _____
Înscriere și contact	_____ · telefon _____
Fotografiere	Evenimentul este fotografiat. Dacă nu doriți să apăreți în imagini, primiți la sosire un semn distinctiv.
Finanțare	Finanțat de Municipiul Timișoara prin Centrul de Proiecte.

Anexa 19. Sinteza feedbackului după activare

Trei lucruri de păstrat (cu sursa: public / observatori / mediatori)	
Trei lucruri de schimbat · cine · până când	
O surpriză	
Ce comunicăm publicului și partenerilor	

Lista figurilor și a fotografiilor

Figura	Titlu	Foto	Titlu
1	Cele trei surse ale semnificației patrimoniale	1	Sesiune de formare cu participanții proiectului; în prim-plan, harta ilustrată folosită ca suport de lucru
2	Trepte ale participării tinerilor în proiecte de patrimoniu	2	Moment de prezentare în cadrul formării; grupul lucrează la mese, pe echipe
3	Ciclul învățării experiențiale și corespondența cu etapele PLAY THE CITY	3	Lucru pe echipe în timpul unui laborator
4	Cele trei principii ale designului universal pentru învățare, cu exemple din laboratoare	4	Instrumente ale co-creației: harta comună, bilețele adezive, fișe de observație și fotografii ale reperelor
5	Registrul de dovezi: încadrarea afirmațiilor și consecințele pentru cardul public	5	Echipă în timpul lucrului pe harta ilustrată
6	Modelul integrat PLAY THE CITY: cinci etape și bucla de feedback	6	Punerea în comun a observațiilor în jurul hărții ilustrate „Harta vie”
7	Structura-tip a unei sesiuni de laborator	7	Echipa de facilitare pregătește materialele de lucru în jurul hărții ilustrate
8	Anatomia unui card de indiciu: fața și verso-ul	8	Echipă lucrând la prototipul unui traseu, cu harta orașului proiectată ca reper
9	Lanțul de testare și validare a unui traseu	9	Participanți în jurul hărții ilustrate, în timpul unei sesiuni de joc
10	Cetate – schema conceptuală a misiunii „Secretele Cetății”	10	Materiale de lucru ale unei echipe: harta ilustrată, fișe completate, fotografii de repere
11	Elisabetin – schema conceptuală a misiunii „Micul univers urban”	11	Lucru în grupuri mici, cu sprijinul facilitatorilor
12	Iosefin – schema conceptuală a misiunii „Straturi de memorie”	12	Lucru individual și pe echipe în laborator: notarea observațiilor și fixarea lor pe hartă
13	Fabric – schema conceptuală a misiunii „Exploratorii urbani”	13	Fișe de misiune și schițe de cartier așezate pe harta ilustrată a proiectului
14	Matrice de evaluare a riscurilor, cu regula de decizie și exemple de încadrare	14	Masa de lucru a unei echipe: harta ilustrată, fișe și instrumente de documentare
15	Lanțul logic al programului și cele două tipuri de dovezi	15	Facilitare în plen: prezentarea sarcinii de lucru în fața echipelor
16	Pașii de transfer ai metodei către o organizație nouă	16	Documentarea unei opriri: zona Bastionului pe harta ilustrată și fișa cu rubrica dedicată barierelor
		17	Discuție de grup în timpul unei sesiuni de laborator
		18	Echipe la lucru în jurul hărții ilustrate

