



Co-funded by  
the European Union



Proiect Erasmus+ KA121-ADU 2025-1-RO01-KA121-ADU-000318529

## Zi după zi-MOBILITATEA SENIORILOR IN CEHIA

### -Ziua 1 la Plzeň: primirea, organizația gazdă

Pe 29 iunie 2026 a început mobilitatea de grup Erasmus+ a celor zece cursanți adulți din Buzău, însoțiți de formatorii Asociației ZONA Integrare Europeană. Prima zi s-a desfășurat la Plzeň. Acolo, organizația gazdă Europe for you, z.s. a pregătit programul de bun venit și primele activități de învățare.



*Mobilitate de grup Erasmus+ pentru cursanți adulți / Plzeň, Republica Cehă / 29 iunie 2026*

Ziua a început cu prezentarea mobilității și a organizației gazdă. Nina, reprezentanta Europe for you, z.s., le-a explicat participanților cine sunt partenerii cehi, cum lucrează cu adulții și ce îi așteaptă în următoarele cinci zile.



Alisa Pioara, formator si responsabil pentru echipa din Romania a proiectat pe ecran titlul mobilității, perioada și locul desfășurării, iar pe masa organizatorilor au stat steagurile Uniunii Europene, Republicii Cehe și României.

S-a facut apoi o prezentarea a organizatiei AZIE si a proiectelor Erasmus+ actuale implementate .



## WORKSHOP. Să comunicăm fără cuvinte: atelierul AAC de la Plzeň, de la prima pictogramă la propria poveste



Foto 1. „Team 1 – my story (6 pictograms)”: povestea unei echipe, proiectată pentru întreaga sală.

În prima zi a mobilității de grup Erasmus+, cei zece cursanți adulți din Buzău, împreună cu formatorii Asociației ZONA Integrare Europeană, au participat la Plzeň la un atelier despre comunicarea augmentativă și alternativă (AAC). Atelierul a fost susținut de formatorii din Cehia și România, din partea organizației gazdă Europe for you, z.s. împreună cu Asociația Zona Integrare Europeană.

AAC reunește metode care ajută persoanele care nu pot vorbi sau care se exprimă greu: copii cu tulburări din spectrul autist, persoane după un accident vascular, vârstnici cu dificultăți de vorbire. În locul cuvintelor, aceste persoane folosesc imagini simple, numite pictograme. Cu ele pot cere, pot povesti, pot spune ce simt și pot înțelege ce urmează să se întâmple.

Atelierul a fost construit treptat, de la ușor la greu. Fiecare etapă a pornit de la ce învățaseră participanții în etapa anterioară, astfel că la final fiecare echipă și-a putut spune propria poveste numai din pictograme.

### **Etapa 1. Cum se face o pictogramă în Canva?**

## **WORKSHOP ABOUT AAC TEHNIQUE-How to build an pictogram with CANVA**



*Foto 2. Primul pas: „How to build a pictogram with Canva”. Imagini simple, expresive, ușor de recunoscut.* Primul pas a fost tehnic. Gina le-a arătat participanților cum folosesc Canva, o aplicație gratuită de design grafic, ca să creeze pictograme. Au învățat să caute imagini potrivite, să aleagă personaje cu expresii clare, să adauge un cuvânt scurt sub imagine și să așeze pictogramele într-o succesiune ușor de citit. Pentru mulți dintre participanți a fost prima întâlnire cu un instrument de design. Au lucrat pe laptopuri, în echipe, ajutându-se între ei. Cei mai obișnuiți cu tehnologia le-au arătat celorlalți pașii, iar formatorii au trecut pe la fiecare masă.



*Foto 3. Primele pictograme create pe laptop, în Canva.*



*Foto 4. Pictograme pentru emoții, create de participanți.*

Apoi fiecare echipă și-a realizat propriile pictograme. Așa au descoperit că o imagine bună trebuie să fie simplă, să aibă un singur mesaj și să poată fi înțeleasă de oricine, fără explicații.



*Foto 5. Echipele lucrează în paralel la propriile seturi de pictograme.*

## Etapa 2. Fiecare echipă, o temă din viața de zi cu zi

În etapa a doua, echipele au primit sarcini diferite. Fiecare a construit din pictograme un mesaj complet, legat de o situație reală:

- **Echipa 1 – Spune o poveste:** povestea Scufiței Roșii, de la coșulețul pentru bunica la lup și până la finalul fericit, „Scufița Roșie este deșteaptă și este în siguranță”.
- **Echipa 2 – Traversează strada în siguranță:** „Mă opresc la bordură”, „Ascult dacă vin mașini”, „Privesc stânga”, „Privesc dreapta”, „Traversez strada numai când este sigur și la verde”.
- **Echipa 3 – Rutina zilnică:** dimineața mă trezesc, mă spăl pe dinți, iau micul dejun, merg la școală, mă joc și am timp liber.
- **Echipa 4 – Regulile clasei:** sunt prietenos și respectuos, ascult când altcineva vorbește, ridic mâna când vreau să vorbesc, am grijă de materiale, păstrez clasa curată.

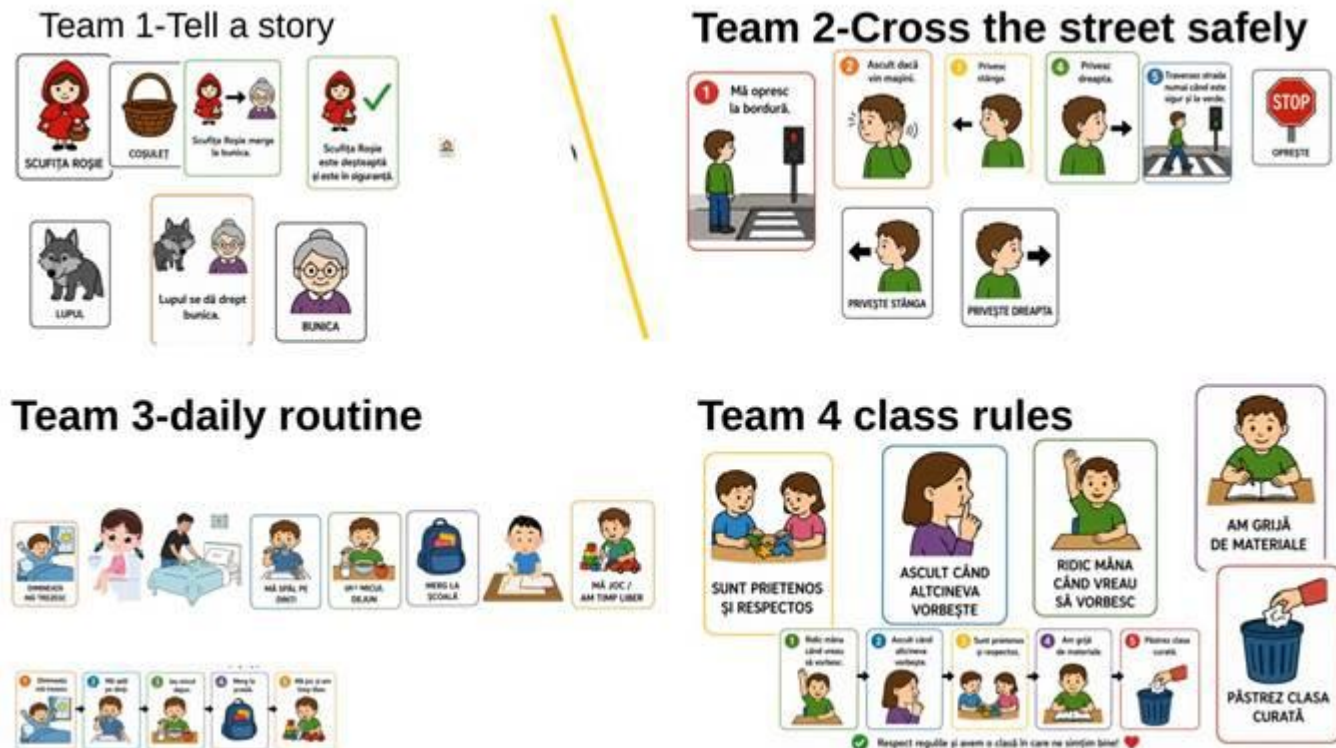


Foto 7. Cele patru teme: o poveste, traversarea străzii, rutina zilnică și regulile clasei.

Aceste teme nu au fost alese întâmplător. Exact așa se folosesc pictogramele în școli, în centrele de zi și în familiile copiilor /varstnicilor cu nevoi speciale: pentru a face previzibilă o zi, pentru a învăța o regulă sau pentru a preveni un pericol.



### **Etapa 3. Sarcinile se complică**

În etapa a treia, pictogramele nu mai trebuiau doar așezate în ordine. Participanții au trebuit să gândească, să interpreteze și să rezolve probleme:

- **Echipa 1** a spus o poveste din 5 pictograme: un măr, un copil care merge, o casă, un zâmbet, un băiat. Apoi a schimbat ordinea pictogramelor și a obținut o poveste nouă. Exercițiul arată cât de mult contează succesiunea imaginilor pentru sensul mesajului.
- **Echipa 2** a jucat „Ghicește mesajul”. A construit un mesaj din 3 pictograme (un zâmbet, o toaletă și o picătură de apă), iar celelalte echipe au trebuit să spună ce înseamnă. Așa au simțit participanții, pe propria piele, cum este să încerci să înțelegi pe cineva care nu poate vorbi.
- **Echipa 3** a exprimat emoții prin pictograme, pornind de la întrebarea „Când folosesc această pictogramă?”: bucuria când primești ce îți dorești, tristețea când o nevoie nu este satisfăcută, furia sau frustrarea, oboseala și nevoia de somn.
- **Echipa 4** a primit un caz: „Copilul plânge. Nu știe să spună ce își dorește.” Echipa a avut de găsit soluția AAC, adică pictogramele prin care copilul își poate arăta nevoia.

## Team 1

1. Poveste AAC  
Folosind 5 pictograme.



2. Apoi modifică ordinea  
pictogramelor.



## Team 2

Jocul "Ghicește mesajul"  
O echipa arată un mesaj  
construit din pictograme.

Ceilalți trebuie să spună ce au  
înțeles.



## Team 3

"Când folosesc această  
pictogramă?"



Folosim această pictogramă  
când este fericit/primește ceea ce  
îi dorește



Folosim această pictogramă  
atunci când  
nu îmi sunt satisfăcute  
nevoile imediate



Folosim această pictogramă  
atunci când exprimăm furia, frustrarea



Folosim această pictogramă atunci când exprimăm oboseala sau nevoia de somn

## Team 4



Primești un caz.

Copilul plânge.  
Nu știe să spună ce dorește.  
Trebuie să construiești soluția  
AAC.

Foto 9. Provocările din etapa a treia: povestea reordonată, „Ghicește mesajul”, emoțiile și copilul care plânge.



Foto 10. Pictogramele unei echipe, pregătite pe laptop pentru provocare.



*Foto 11. Lucru concentrat la una dintre mese.*

Discuțiile au fost aprinse, iar răspunsurile la „Ghicește mesajul” au stârnit multe zâmbete. Dincolo de joc, toți au înțeles un lucru important: un mesaj clar pentru cel care îl face nu este neapărat clar și pentru cel care îl primește.

### **Etapă finală. Propria poveste din 6 pictograme**

În ultima etapă, fiecare echipă a creat și a prezentat o poveste originală din 6 pictograme, făcute de ea:

- **Echipa 1:** o poveste despre muzică și prietenie: copii care cântă, dansează și fac muzică împreună.
- **Echipa 2:** o zi de școală: drumul spre școală, corul, parcul și întoarcerea acasă alături de colegi.
- **Echipa 3:** o poveste despre fotbal, joc în echipă și bucuria golului.
- **Echipa 4:** a reluat cazul copilului care plânge și i-a dat un final fericit. Cu ajutorul unei tablete cu pictograme, copilul reușește să spună ce își dorește și se bucură.

## Team 2-my story (6 pictograms) Team 1-my story (6 pictograms)



## Team3-my story (6 pictograms) Team 4-my story (6 pictograms)



Primești un CAZ.

Copilul plânge.  
Nu știe să spună ce dorește.  
Trebuie să construiești soluția  
AAC.

Foto 12. Poveștile finale „my story (6 pictograms)” ale celor patru echipe.



Foto 13. Echipa 1 își prezintă povestea în fața grupului.



Echipa 4. Cu ajutorul unei tablete cu pictograme, copilul reușește să spună ce își dorește și se bucură.

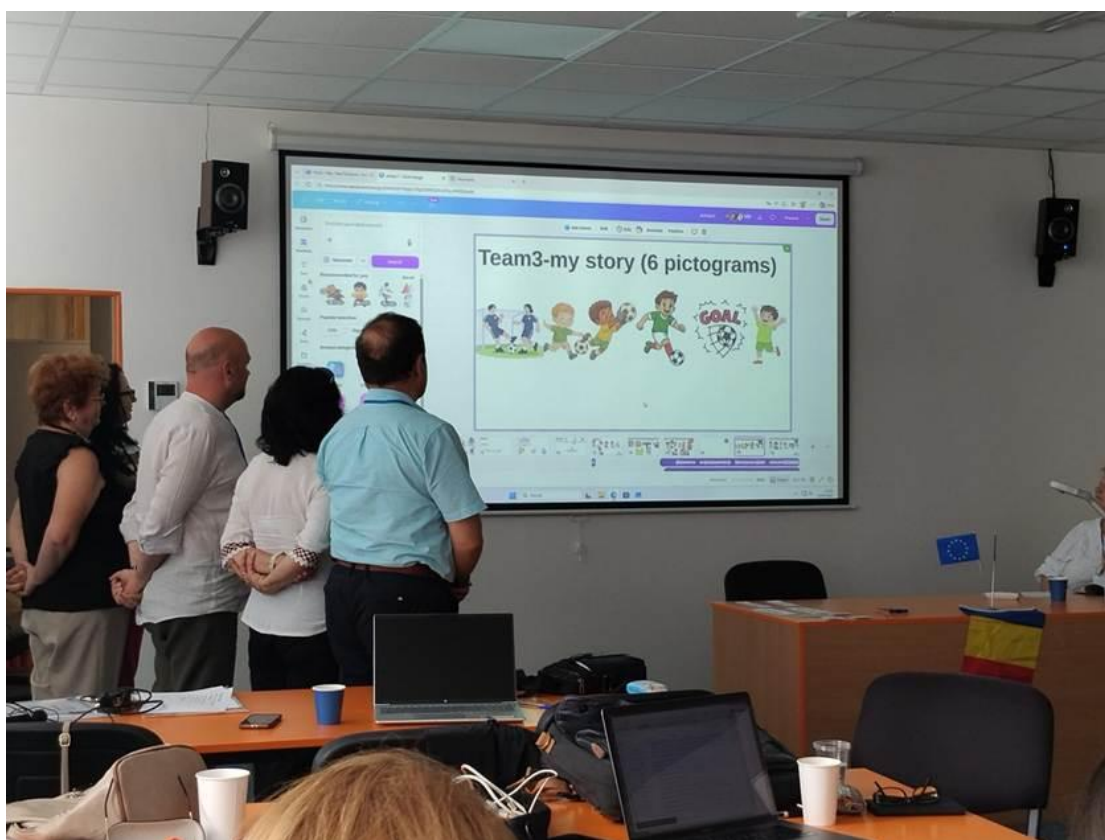


Foto 14. „Team 3 – my story (6 pictograms)”: povestea despre fotbal.



Foto 15. Echipa în tricouri turcoaz, în fața sălii, la prezentarea finală.



Foto 16. Aplauze pentru echipa care și-a prezentat povestea.



*Foto 17. Prezentările s-au încheiat cu întrebări și comentarii din sală.*

### **Ce au luat participanții acasă**

Atelierul a dezvoltat mai multe competențe în același timp. Participanții au exersat competențele digitale în Canva, au lucrat în echipă, au comunicat și au gândit creativ. Mai ales, au înțeles cât de greu este să trăiești fără cuvinte. Mulți dintre ei sunt părinți, bunici sau voluntari, iar acum știu că un set simplu de imagini poate ușura viața unui copil sau a unui vârstnic care nu se poate exprima.

La finalul mobilității, 14 participanți au completat chestionarul de evaluare al workshopului AAC. Toți au apreciat informațiile ca fiind clare și activitățile practice ca fiind utile, „în mare” sau „în foarte mare măsură”. Pentru 13 dintre ei, informațiile au fost clare „în foarte mare măsură”. Mai mulți au scris că vor prezenta tehnica AAC colegilor, părinților și comunității și că o vor folosi în lucrul cu persoanele cu dificultăți de comunicare.

Pentru Asociația ZONA Integrare Europeană, atelierul AAC este un exemplu concret de incluziune. Adulții din Buzău au plecat de la Plzeň cu un instrument pe care îl pot folosi imediat, în familie și în comunitate, ca ambasadori Erasmus+.

*Învățarea nu are vârstă, iar comunicarea nu are nevoie mereu de cuvinte.*