

	<p>economică nu mai este cea de altă dată, ca de altfel întreg cadrul economic românesc, care nu are unde să-și desfacă pachetele de produse cu succes, producția fiind astfel lipsită de profit.</p> <p style="text-align: center;">Studiul comunității :</p> <p>Proiectul propus se adresează comunității de copii cu vârste cuprinse între 2 și 6 ani și tinerilor părinți sau chiar bunicilor, care se ocupă de creșterea acestora.</p> <p>Pe plan european și mondial se are în vedere susținerea diferitelor programe ce se adresează acestor segmente de vârstă întru socializare, comunicare, recreere, la nivel local însă nu există nici o asociație sau instituție care să ofere posibilități de interrelaționare pentru segmentul mai sus pomenit.</p> <p>Părinții de astăzi sunt deseori prea ocupați, prea acaparați de internet , telefon , tv (mass-media), timpul rămas este adeseori prea sărac cantitativ, dar și calitativ.</p> <p>Pe parcursul lunilor de vară în parcul din localitate grupuri de părinți și copii erau permanent prezenți, în lunile friguroase însă această posibilitate s-a redus.</p> <p>Există o mare comunitate de părinți cu dorința de a-și pune o amprentă cu efect benefic asupra educației timpurii a copiilor lor. “Cei șapte ani de-acasă” este expresia care descrie cel mai bine efectul unei educații sănătoase, care, la vârstele la care ne referim, se bazează în principal pe joc.</p> <p>Deasemenea, sondajul făcut pe site-ul de referință al Municipiului Toplița http://toplita.info arată că părinții care au participat la sondaj au votat: în proporție de 5 % că li se oferă în comunitate destule modalități de petrecere a timpului liber , în proporție de 55 % că timpul lor liber este utilizat mai mult în fața calculatorului și al televizorului ; în ce privește petrecerea timpului liber acasă participanții la sondaj l-au postat ca răspuns tot 30 %; despre faptul că nu au timp liber au afirmat 10%. Psihologia este domeniul care ne dictează scopul acestui proiect și nevoile au fost identificate tot apelându-se la acesta.</p> <p>Cât este de importantă comunicarea, mai ales prin joc și poveste, am aflat-o și din colaborarea bibliotecii cu grădinițele din localitate. Prezența unui psiholog școlar și a unor cadre didactice, educatoare este cu totul binevenită și arată că proiectul nu se va desfășura decât între coordonatele de comunicare, recreere.</p> <p>Învățământul și-a reînceput activitatea la 15 septembrie, copii preșcolari frecventează grădinița, astfel timpul petrecut alături de familie se reduce.</p> <p>Un alt segment de vârstă ignorat este cel al copiilor de doi până la trei ani. Cu toții știm că grădinița înscrie copilul la 3 ani, ce pot face mamele în cauză, sau bunicii care îi îngrijesc? Este o sarcină în plus pentru părinți, deoarece în oraș nu există creșe.</p> <p style="text-align: center;">Probleme identificate in comunitate:</p> <p>În comunitatea toplițeană una dintre lipsurile majore este lipsa posibilităților de petrecere a timpului liber , acest lucru este valabil pentru toate vârstele copii, adulți vârstnici.</p> <p>Pentru tineri există cluburi, discoteci, diferite evenimente organizate de școlile din localitate: baluri, concursuri etc.</p> <p>Pentru segmentele copiilor preșcolari și adulți posibilitățile de recreere sunt limitate.</p> <p>Nu există cinematograful, a existat până în 1995, lângă fostul Cinematograful Călimani, un spațiu unde se puteau viziona desene animate, cu numele “Așchiuță”. Nu există nici teatrul de păpuși , centre de joacă etc, municipiul Toplița fiind foarte sărac în</p>
--	---

	<p>această privință.</p> <p>Problema financiară îi face pe părinții care au copii mici în îngrijire să lase deoparte agrementul și să aleagă să-și petreacă timpul liber acasă, în familie, rămânând doar evenimentele religioase, momente în care familiile mai ies din rutină și desfășoară alte activități recreative.</p> <p>Există, chiar dacă izolate, și cazuri în care părinții consumă alcool, tutun, creând o stare nepropice comunicării și educării în spiritul jocului. Acest segment al societății este unul lipsit de alternative de petrecere a timpului liber, efectele se aplică chiar copiilor avuți în grijă de către aceștia, atingând uneori chiar stadiul de neglijare a acestora.</p> <p>Statistic s-a demonstrat că televizorul și internetul, folosite timp îndelungat, îndepărtează semenii, îi alienează.</p> <p>Chiar dacă pe internet se poate comunica foarte mult, este departe comunicarea aceea umană, față în față, care nu oferă iluzia unei prietenii reale, ci chiar o înlesnește.</p> <p>Copii și părinții vor fi ajutați de acest proiect să socializeze în condițiile în care cu toții au aceleași nevoi, de a fi implicați plăcut și activ în momente de destindere alături de copii lor, dar și de alte persoane aflate în aceeași situație.</p>
<p>6. Scopul proiectului</p>	<p style="text-align: center;"><u>Crearea unor oportunități de divertisment și socializare într-un mediu cultural adecvat</u></p> <p>Biblioteca Municipală "George Sbârcea" beneficiază de un spațiu adecvat studiului și socializării, fapt pentru care își propune să acorde, prin acest proiect, șansa membrilor comunității de diferite vârste de a-și petrece timpul liber într-un cadru plăcut, mediat de carte și poveste, pentru a dezvolta o atitudine sănătoasă în ce privește educarea prin joc și poveste.</p> <p>Analizând problemele comunității, lipsa unor modalități de petrecere a timpului liber, am constatat că un instrument folositor pentru comunitatea de părinți, ar fi: organizarea de întâlniri cu scopul relaționării și divertismentului orientat spre copil, medierea unor jocuri bazate pe poveste, gândite ca instrument de educare și de creare a unui exemplu de bună practică.</p> <p>Segmentul ales este oarecum inedit, dar foarte bine ales, deoarece părinții tineri sunt printre cei mai ocupați oameni, iar copiii mici, pe de altă parte sunt cei mai privați de binefacerile comunicării directe.</p> <p>S-a demonstrat, de către Freud și școala sa, că nu este totuna comunicarea directă, când indivizii sunt într-o oarecare formă de comunicare și comunicarea față în față ce este condiționată de privirea directă, mai ales în cazul comunicării părinte-copil.</p> <p>Momentele de socializare create de acest proiect ar determina persoanele implicate să fie conștiente de sentimentul propriei identități și modul de a-i percepe pe ceilalți.</p> <p>Proiectul își propune, prin obiectivele fixate, să amelioreze aspectele negative ale lipsei de oferte culturale a localității și de a face conștienți de oportunitățile pe care le oferă biblioteca, în genere.</p> <p>Participarea copiilor la acest proiect îi va influența pozitiv prin toate activitățile desfășurate, la grădiniță, în familie, în comunitate. În cadrul acestora, ei vor avea ocazia să își apropie lectura prin intermediul jocului și implicării membrilor familiei, care pot vedea ce se petrece în modul de percepție al copilului. Copiii provin din medii diferite, nu sunt la fel, nu au avut posibilități de a vedea alte situații asemănătoare.</p> <p>Cu această ocazie participanții vor avea posibilitatea să se exprime, să interacționeze cu alte persoane, să fie participanți la crearea unui mediu guvernat de buna dispoziție.</p>

7. Obiectivele proiectului. Activități în proiect. Rezultate preconizate	Obiectiv 1 Vizionări de povești sub formă de desen animat , de către un grup de 15 părinți și copiii lor de vârstă preșcolară, prin proiectie la sediul bibliotecii.	Rezultate așteptate Construirea echipei de proiect Pregătirea și achiziționarea materialelor, Semnarea portocoalelor Vizionări proiectate ale desenelor animate-povești ale copilăriei Coeziune grup
	Obiectiv 2 Crearea oportunităților de joc guvernate de socializare și recreere pentru părinți și copiii lor de vârste cuprinse între 2 și 6 ani, în care să se reconstruiască poveștile urmărite apelând la voia bună, colaborarea, amuzamentul și schimbul de idei.	Rezultate așteptate planul și tematica de joc informarea echipei, a animatorului, a părinților materiale utile în joc reconstruire ludică și de grup a poveștilor hazul mediat de situație
	Obiectiv 3 Încurajarea și formarea abilităților creative, imaginative, a deprinderilor de joc, pe parcursul a 12 întâlniri ce vor avea loc la bibliotecă	Rezultate așteptate deprinderi de lucru cu copii fixarea elemente de joc în memoria părinților stimuli creativitate
8. Grup(-uri) țintă	Persoane implicate direct în proces (în planificare, în derulare, în coordonare, în monitorizare etc) Participanți la activități (estimați) 12 copii cu vârste cuprinse între 2 și 6 ani, 12 părinți (aparținători ai copiilor) Parteneri: Grădinița “Dumbrava Minunată”, Asociația “Micii ecologiști”, Grădinița “Micii ecologiști” Parteneri media: Radio “Ardealul”, Ziar județean “Informația Harghitei” Beneficiari indirecti: Părinți și copii din comunitate, Grădinițe și educatoare din localitate, comunitatea bibliotecarilor	
9. Rezumatul proiectului.	Biblioteca Municipală “George Sbârcea”Toplița își propune să răspundă nevoii segmentului de părinți cu copii mici care recunosc nevoia de a-și petrece timpul liber prin proiectii de film de desen animat. Acestea aduc un plus de divertisment într-un cadru social propice comunicării interpersonale. Propunerea noastră este justificată și de nevoia copilului de a-și avea părintele alături, în jocurile sale imaginare. 15 părinți și copii, prezenți la bibliotecă, din dorință proprie, participă la 10 vizionări a 5 povești îndrăgite de copii și la 20 de sesiuni de joc și divertisment cu tema poveștilor vizionate în prealabil . Vizionările proiectelor de desen animat a poveștilor, unde sunt implicați atât părinții cât și copii, la ore și zile prestabilite, aduc doza de mister și bună dispoziție specifică sălii de cinema. Dorința de a împărtăși stimulează zona creativității, astfel părinții și copii se regăsesc în plăcerea de a reconstitui, prin intermediul jocului, poveștile prin utilizarea mijloacelor materiale, mijloacelor multimedia și a inițiativei proprii.	

	<p>Jocurile distractive urmăresc transpunerea poveștii într-o viziune comică, subliniindu-se totodată mesajul considerat de părinți ca reprezentativ.</p> <p>Animatorul va stârni interesul prin metode participative asemenea celor folosite la clasa: dramatizarea, brainstormingul, interviul, povestirea după imagini, repovestirea, problematizarea, jocul situațional, jocul de rol și cu reguli, în genere.</p> <p>Animatorul, îmbrăcat în clown, împrumută tehnici de stimulare (mimează, se strâmbă etc.) făcând pe cei prezenți să râdă.</p> <p>Acest proiect implică participanți ca: educatoare, personal din bibliotecă, părinți sau bunici cu copilași între 2 și 6 ani. Situația în sine oferă acestora posibilități de cunoaștere, de educare și recreere prin joc , într-un mod organizat, flexibil, care să ducă la o cunoaștere reciprocă, trezește interesul pentru găsirea de soluții și informare întru toate problemele întâmpinate în condiția de mamă sau tată cu copii mici.</p> <p>Comunitatea ar beneficia de acest proiect, implicându-se, cunoscând sau recunoscând nevoile diferiților membri ai comunității , care, în acest caz, sunt foarte limitați ca mobilitate, resurse și timp.</p>
<p>10. Durata și programul de desfășurare.</p>	<p>13 săptămâni</p> <p>2 săptămâni -analizarea problemelor comunității și a modului cum va răspunde proiectul la acestea</p> <ul style="list-style-type: none"> - analiza resurselor umane și materiale - stabilirea sarcinilor în raport cu partenerii - analizarea conținuturilor pentru segmentul ales <p>1săptămână - promovarea proiectului în mass media, comunitate,</p> <ul style="list-style-type: none"> - transmiterea invitației publice și înscrierea doritorilor - stabilirea și achiziționarea materialelor suport <p>2 săptămâni - instruirea membrilor echipei</p> <p>6 săptămâni – vizionări</p> <ul style="list-style-type: none"> - jocuri bazate pe dramatizări de poveste - evaluare și monitorizare <p>2 săptămâni – evaluare, întâlniri de final</p> <ul style="list-style-type: none"> - rememorarea celor mai distractive momente prin vizualizare de fotografii, filmulet cu cele întâmplare
<p>11. Resurse ce vor fi utilizate în cadrul proiectului.</p>	<p>Resurse umane: echipa de proiect din cadrul bibliotecii : 1 coordonator proiect, 1 responsabil</p> <p>1 voluntar - animator, 2 educatoare de la grădinițele partenere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Timp alocat: 4 ore pe zi timp, de două ori pe săptămână, timp de 3,5 luni pentru fiecare persoană implicată în proiect <p>Echipele: Pentru realizarea pliantelor de promovare a proiectului se vor folosi echipamentele existente în dotarea bibliotecii.</p> <p>Pentru desfășurarea activităților este nevoie de: 1 proiector, 1 ecran de proiecție, mobilier (cu rafturile cu cărți și dvd- uri destinate copiilor, 6 mese, 30 scaune), 1 calculator, 1 imprimantă, 5 dvd uri cu povești, carton colorat, carioci, 6 seturi cartonase joc, cărți ilustrate de povești, costum de clown. Menționăm că în dotarea spațiului unde se va desfășura pus la</p>

	<p>dispoziție exista spațiu , calculator, mobilierul necesar și conexiune Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spații necesare: 1 sală cu spațiu larg <p>Parteneriate: 1 parteneriat între Biblioteca Municipală „George Sbârcea” Toplita și Asociația „Micii Ecologiști”; 1 parteneriat de colaborare între Biblioteca „George Sbârcea” Toplița și Grădinița „Micii ecologiști” 1 parteneriat de colaboare între Biblioteca „George Sbârcea” Toplița și Grădinița „Dumbrava minunată”.</p> <p>Sponsorizări: CBA Supermarket Toplita (apă,suc, fursecuri) domeniile de interes ale comunității.</p> <p>Voluntari: educatoare din partea Grădinitelor , animator din partea asociației părinților</p>					
12. Constrângeri. Provocări. Riscuri.	<p>Un factor ce amenință desfășurarea acțiunilor din proiect ar fi rigiditatea, lipsa de experiență a părinților, pentru aceasta se vor utiliza și cartonașe de joc și se apelează la experiența unui animator, care va fi costumat în clown. Planificarea metodelor de joc și folosirea elementelor de joc vor atrage implicarea participanților.</p>					
13. Fonduri solicitate. Bugetul proiectului.	Tip resursă	Item	Cantitate	Cost estimat per item	Total costuri din finanțare IREX	Total costuri suportate de bibliotecă sau alți parteneri/sponsori
<i>Adăugați rânduri suplimentare, la nevoie</i>	Echipamente					0
	<i>Proiector video</i>	buc	1	2200	2200 lei	0
	<i>Dvd-uri cu desene animate povești</i>	buc	5	19	95 lei	0
	<i>Ecran</i>	buc	1	400	400 lei	0
	<i>Cartonașe joc</i>	set	6	10	60 lei	0
	<i>Costum clown</i>		1	120	120 lei	0
	<i>Cărți povești ilustrate</i>		30	15	450 lei	0
	Consumabile					
	<i>Carton colorat</i>		10	0,5	50 lei	0

		buc	0			
	Hartie xerox	top	1	30	30 lei	0
	Carioci	set	4	5	20 lei	0
	Diplome		25	2,4	60 lei	0
Total fonduri solicitate de la IREX: 1219 USD					Total fonduri contribuție bibliotecă sau alți parteneri/sponsori:0..... USD	
<p>Buget total: 3485 ron, 1219 USD</p> <p>Cursul oficial RON/USD la data cererii: 27. 11. 2009 1 usd 2, 86 lei</p> <p>Ordonatorul de credit: Primăria Municipiului Toplița</p> <p>Date de contact: Bibliotecă Municipală „George Sbârcea” Toplița Str. Nicolae Bălcescu, Nr.14, cod fiscal 4245178, [REDACTED]</p>						
14. Monitorizare. Evaluare.	<p>Coordonatorul de proiect va avea în vedere supravegherea pe tot parcursul celor 13 săptămâni efectuarea activităților propuse a se desfășura, va urmări implicarea activă a tuturor partenerilor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se vor aplica chestionare ce vor cere comentarii participanților în proiect, prin care aceștia să își exprime opinia față de proiect și care este oportunitatea acestuia, vor putea propune idei noi. - Se va observa directă modul și gradul de implicare a participanților în activitățile proiectului. 					
15. Rolul comunității în proiect	<p>Comunitatea vizată – copii și părinții – vor fi informați și consultați în faza preliminară pentru a identifica oportunitatea unui asemenea demers iar pe parcursul întâlnirilor implicarea acestora în mod ludic va fi punctul de susținere al întregului proiect.</p> <p>Deasemenea ei vor fi selecțaiți pe bază de criterii după completarea chestionarelor.</p> <p>În această vară biblioteca a făcut un studiu pe eșantionul acesta, al părinților, și s-a concluzionat că populația tânără, mamele</p>					

	<p>cu copii mici în special, au nevoie de socializare, copii la fel, multe mame și-au afirmat opțiunea de a se întâlni alături de copiii lor, de a se juca împreună, de a oferi copiilor un exemplu pozitiv pentru cei a căror educație este în mâinile lor. Părinții nu sunt simpli spectatori, ei au participat la sedimentarea ideii acestui proiect și vor continua prin a pune proiectul în aplicare. Actorii cheie cum ar fi animatorul, psihologul, chiar și educatoarele sunt de fapt ei înșiși părinți. De asemenea, alți membri ai comunității, cum ar fi educatorii vor putea transmite și efectua în grădinițele lor activități asemănătoare.</p>
16. Durabilitatea proiectului.	<p>Proiectul va permanentiza sesiunile de vizionare de desene și joc devenind un proiect de sine stătător al bibliotecii cu program anual unde vor participa și următoarele generații de copii. De asemenea proiectul va fi un exemplu de bună practică pentru școli, părinți comunitate, vecinătăți. Părinții talentați și cu înclinații teatrale vor putea continua întâlnirile punând bazele unui mic teatru, iar biblioteca le va oferi întotdeauna un spațiu unde să se poată întâlni și comunica. Biblioteca, ca instituție de cultură de care beneficiază toate vârstele va promova întotdeauna comunicarea directă și mediată de cultură. Continuarea demersurilor Proiectul deschide perspective noi, prin continuarea acestor întâlniri se va avea în vedere</p>
17. Informații suplimentare	<p>Impactul asupra participanților la proiect Nu punem la îndoială că beneficiile asupra copilașilor vor fi imense, ei vor învăța jucându-se alături de părintele lor, iar prin activitățile popuse în proiect vor avea parte de amuzament pe cinste. Educația prin joc și poveste aduce după sine relaxare, destindere, bună dispoziție. Părintele implicat va fi mai bogat sufletește, mai relaxat și mai informat, mai încrezător în forțele lui pentru educarea copilului, care poate până atunci nu i s-a părut că îi este destul de sociabil, de educat, de relaxat, de ascultător. Astfel, părinții își vor împărtăși unii altora greutățile, bucuriile, vor empatiza alături de personajele din poveștile copilăriei și vor avea un cuvânt de spus altora, familiei, comunității din care face parte. În grădinițe, de câțiva ani, se desfășoară cursul pentru educația părinților "Educați așa!", și cu această ocazie s-a contat, cu ajutorul chestionarelor, că părinții nu-și petrec destul timp alături de copiii lor, sau cel puțin că nu sunt mulțumiți cu cât timp au la dispoziție să petreacă cu aceștia.</p>

Numele comunității: Municipiul Toplița

Locația / limitele geografice ale comunității:

Municipiul este situat pe cursul râului Mureș, în județul Harghita , fiind cea de-a patra așezare urbană a acestui județ. Municipiul Toplița(Română) este municipiul cu 15880 de locuitori, Toplita este situată în extremitatea nordică a județului Harghita, pe cursul superior al Muresului, la o altitudine de 650 m deasupra nivelului mării. Așezarea este înconjurată de muntii Gurghiului, Giurgeului și Călimani. Cele mai apropiate orase sunt Borsec 26km, Gheorgheni 38 km, Reghin 69 km.

Mărimea aproximativă a populației comunității și descriere demografică:

Populația Topliței este de peste 15.880 locuitori, din care 11.291 români (71,10%), 4.039 maghiari (25,43%), 486 rromi (3,06%) și 64 de altă etnie (0,41%). Din punct de vedere religios, 11.176 locuitori s-au declarat ortodocși (70,37%), 3.457 romano-catolici (21,76%), 752 reformați (4,73%), 176 penticostali (1,10%) și 319 de alte religii.(v. ultimul recensământ)

Baza economică este exploatarea lemnului, gaterile erau pe vremuri , dar sunt și acum

Până în 1990 s-a ajuns la o adevărată industrie prin Combinatul de Exploatarea și Prelucrarea Lemnului.

În 1976 s-a înființat Înteprinderea de Tricotaje , Romtopul de astăzi, iar în 1980 Fabrica de Încălțăminte, toate atrăgând forță de muncă. Unele unități economice după anul 1990 s-au reprofilat, au apărut unități noi, astfel că în prezent există unități cu capital de stat, S.R.L. –uri, de A.F.-uri și activități independente, în total peste 700 de agenți economici cu capital de stat și privat. Acum situația economică nu mai este cea de altă dată, ca de altfel întreg cadrul economic românesc, care nu are unde să-și desfacă pachetele de produse cu success, producția fiind astfel lipsită de profit.

Educația a fost și este cel mai important factor de civilizație pentru locuitorii de aici.

Liceul O.C. Tăslăuanu este liceul care a dat cele mai bune rezultate și în trecut și în prezent, cu rezultate la concursurile naționale pe orice domeniu.

Liceul Mihai Eminescu a dat cele mai multe cadre didactice din județ deoarece aici a existat și există liceul pedagogic , tot aici sunt și scolile de meserii, care pentru cei care nu reușesc să ajungă să învețe la liceu, este un mod util de integrare în comunitate.

Populația este educată, în proporții de peste 50% a urmat școlile gimnaziale, asta este de luat în seamă deoarece înainte rarori se pune accentual pe cursurile liceale.

Toplița s-a dezvoltat ca centru urban favorabil peste ani datorită unei poziții geografice armonioase, având ca element definitoriu așezarea sa la răscrucea drumurilor ce fac puntea de legătură între Transilvania și Moldova.

Scurtă descriere a istoriei comunității:

Conform coordonatelor istoricului Ptolemeu, în arealul orașului ar fi existat o cetate dacică, *Sangidava*, nedescoperită pe teren. În secolul XIII în zonă au început să se stabilească familii de secui. Prima menționare documentară a localității datează din 1382.

Această regiune a fost proprietatea Banului Simon până în 1628, iar începând cu acest an o parte trece pe mâna familiei Bánffy, care reușește să-și păstreze uriasele moșii până în 1945. În 1658 așezarea a fost în totalitate distrusă de către o "armată" de moldoveni conduși de Pinteș, în drumul lor spre Ditrău. După 1660 familia Bánffy a adus pe aceste meleaguri 391 de familii de români fâgărăseni din Deda.

În jurul anului 1710 a luat amploare plutăritul pe Mureș în zona noastră și totodată comercializarea lemnului ceea ce a grăbit dezvoltarea orasului.

Înainte de 1950, actualul oraș Toplița a fost centru de Plasă, iar după aplicarea legii administrativ teritoriale a devenit centrul Raionului Toplița și oraș după 1952.

În tot acest timp, s-au modernizat în timp drumuri, străzi, iar din 1960, când s-au construit primele blocuri

pentru locuințe, a început dezvoltarea urbanistică, localitatea primind altă înfățișare și dimensiuni. Între anii 1970 și până în prezent imaginea orașului s-a schimbat mereu datorită muncii continue a oamenilor care trăiesc pe aceste locuri.
 Toplita este municipiu din 2002, locuitorii de aici sunt într-o mare măsură mândriți că posibilitățile unei vieți calitative sunt limitate, din punct de vedere economic, cultural și nu numai, deoarece sistemul centralizat de încălzire a dat faliment, locuitorii se încălzesc cu lemne.

Persoane cheie și lideri ai comunității:

Vorbind de istorie trebuie să arătăm că toplițenii au participat la marile evenimente ale neamului în secolele al XVIII-lea și al XIX-lea amintind aici participarea la răscoala condusă de Horea ,Closca și Crișan din 1784-1785, de anul revoluționar 1848, participarea la războiul de independență în 1877, participarea la primul război mondial, la înfăptuirea Marii Uniri din 1918, precum și la al doilea război mondial.
 Printre oamenii de seamă ai acestor locuri se numără Elie Miron Cristea –primul Patriarh al României, Octavian Codru Tăslăuanu – scriitor și publicist, Dumitru Emilian Antal –episcop de Argeș, muzicologul George Sbârcea , precum și toți acei care au contribuit în timp la dezvoltarea culturală a orașului. Să ne amintim de primul număr al ziarului Glasul Călimanilor (1929), de membrii cercului ASTRA, merită amintiți toplițenii care au publicat cărți, precum Ilie Șandru, Traian Dușa, Octavian Bucur, Doina Butiurcă, artiști plastici ,precum Viorica Rusu, Suciu Zorel , cercetători, alți oameni de cultură .
 Manifestările culturale tradiționale , „Miorița” cu prima ediție în 1976, “Zilele Miron Cristea ,, ediția I-ii -1998, sesiunile de comunicări științifice, simpozioanele, lansările de carte, expozițiile de artă s-au bucurat an de an de prezența unor mari oameni de cultură, cercetători în orașul nostru.
 Tradițiile culturale păstrate au determinat reactivarea după 1990 a unor vechi asociații culturale cum ar fi Cercul ASTRA, înființarea Fundației Culturale” Miron Cristea”, a Fundației”Avram Iancu” coruri, formații folclorice și înființarea a peste 60 de asociații și fundații printre care Asociația Microregională Calimani și cu alte obiective de activitate.

Probleme de interes pentru comunitate:

Oportunități de recreere pentru copii și tineri, adulți, vârstnici
 Promovarea turismului
 Asistență socială pentru bătrâni, bolnavi, familii sărace
 Evenimente culturale mai de impact, și mai dese
 Dezvoltarea industriei, atragerea de investitori etc

Oportunități identificate la nivelul comunității:

Activitatea de turism a cunoscut perioade de dezvoltare și datorită cadrului natural deosebit , Stațiunea Bradul, cu împrejurimile sale pitorești reprezintă unul din punctele cele mai atractive din zonă, datorită faptului că dispune de 2 bazine cu apă mezotermală cu izvoare unice în felul lor în Europa; sporturile de iarnă s-au dezvoltat în ultimii ani.
 Pârția de ski Măgheuș este în plină dezvoltare și este o atracție pe timp de iarnă.
 Vara deasemenea zona este o atracție pentru oamenii cărora le face plăcere să exploreze pădurea.
 În aceste păduri există și om multitudine de zone unde se pot găsi diverse ciuperci, mulți producători au descoperit acest lucru.
 Aerul de munte este benefic pentru sănătate, plimbările în aceste locuri, alături de efectul estetic sunt mai mult decât binevenite.

Denumirea proiectului	“Jocuri de poveste”			
Scopul proiectului	<u>Crearea unor oportunități de divertisment și socializare într-un mediu cultural adecvat</u>			
Obiectiv 1 Vizionări de povești sub formă de desen animat , de către un grup de 15 părinți și copiii lor de vârstă preșcolară, prin proiectie la sediul bibliotecii.				
Activități propuse	A1: Analizarea problemelor comunității și a modului cum va răspunde proiectul la acestea, documentare 2 săptămâni pe teren, la bibliotecă	Responsabil <i>Doina Tifrea Lazăr Viorica</i>	Resurse necesare <i>Bibliotecarii, echipa de proiect, părinți</i> 2 săptămâni	Rezultate așteptate și termene limită Identificarea problemei stringente
	A2: Alegerea după criterii* bine stabilite a participanților 15 părinți cu copii mici	Țifrea Doina Lazăr Viorica părinți	echipa de proiect 1 săptămână	Chestionare, Studiul comunității și a elementelor de conținut, lista cu participanți
	A3: Protocoale de colaborare	Bibliotecarii și alti parteneri specificați	bibliotecarii și alti parteneri specificați, documentația necesară 1 săptămână	3 Acorduri cu partenerii, Asociația „Micii ecologiști”, Grădinița „Micii Ecologiști”, Grădinița „Dumbrava Minunată”
	A4: Achiziționarea materialelor	Echipa de proiect	Actele furnizori, Resursele umane 2 săptămâni	Achiziție proiector, dvd uri, ecran, cărți...
	A5: Coordonarea echipei a participării Pe tot parcursul proiectului	Tifrea Doina	Echipa, participanții	Elemente statistica proiectului la două săptămâni
	A6: Mediatizare, promovare Pe tot parcursul proiectului	Lazar Viorica	Parteneri media	1 informare inițială, 8 declarații de presă, la 2 săptămâni, la radio, ziar, pe internet
	A7: Vizionare poveste desen	Echipa de proiect	Bibliotecarii, spatiul, proiector, ecran,	Urmărirea, într-un mod organizat, de

	animat 6 săptămâni săpt.3, săpt 5, săpt 7, săpt. 9, săpt 11, săpt 13.	Voluntar animator Părinte ales	dvd uri	către părinți și copii, a unui desen animat cu tematica dată- poveste, 6 săptămâni până în săpt. 13
Comentarii	*Criteriile de selecție vor fi de ajutor după ce s-au înscris participanții, acestea sunt: 10 puncte părinți ce au mai mult de un copil 10 puncte familii care nu au posibilități materiale 10 puncte părinți care lucrează mai multe ore decât este normal			
Obiectiv 2 Crearea oportunităților de joc guvernate de socializare și recreere pentru părinți și copiii lor de vârste cuprinse între 2 și 6 ani, în care să se reconstruiască poveștile urmărite apelând la voia bună, colaborarea, amuzamentul și schimbul de idei.				
Activități propuse	A1: Organizarea întâlnirilor prima săpt, lunar	Responsabil Un părinte, alți părinți	Resurse necesare Resurse umane, calendar	Rezultate așteptate și termene limită Calendarul evenimentelor
	A2: Structurarea planului, tematicii și a jocurilor 1 lună și o săptămână	Echipa, părinții	Documentație la bibliotecă, grădinițe	Planul, programa de desfășurare cu metode de joc bine alese
	A3: Pregătirea materialelor necesare pentru jocuri 1 lună	Bibliotecarii, părinții	Carton, carioci, costum clown, cartonașe joc etc	Obținerea materialelor pentru joc
	A4: Jocuri distractive conform planului Săptămânal 19.02, 22.02,26.02, 5.03,8.03, 12.03, 19.03, 22.03, 26.03, 1.04, 5.04, 8.04, 12.04, 15.04, 19.04, 22.04, 29.04 2009	Echipa de proiect	Costum clown Cartonase și alte materiale confectionate special pentru jocuri (cuburi cu fete numerotate, stegulete, minge mică, panglică) etc	Socializare, cunoștere reciprocă, schimb de impresii, umor, recreere, divertisment, haz etc
Comentarii				

Obiectiv 3 Încurajarea și formarea abilităților creative, imaginative, a deprinderilor de joc, pe parcursul a 12 întâlniri ce vor avea loc la bibliotecă				
Activități propuse	A1: Oportunități pentru dramatizări, povestiri pe roluri Săpt 10 și cele ce urmează	Echipa, Animatorul părinții, copii	Resurse umane, decor, elementele de joc, cartonașe etc	Rezultate așteptate și termene limită Jocuri în grup
	A2: Întâlniri cu educatoarele O dată pe lună	Echipa, Animatorul părinții, copii, Educatoarele	Cărți, resurse menționate mai sus	Jocuri distractive, achiziții deprinderi de comunicare cu copilul
	A3: Acțiuni la sugestia copiilor sau părinților de 2 ori pe lună	Echipa, Animatorul părinții, copii	Cărți, resurse menționate mai sus	Jocuri distractive
	A4: Crearea în grup a unei povești Ultimele săpt.	Echipa, Animatorul părinții, copii	Cărți cu povești, hartie, carioci	Poveste de grup pe coli redată prin desen
Monitorizare				
	A1: Urmărirea îndeaproape a îndeplinirii proiectului lunar	Lazăr Viorica	Resurse necesare calendarul proiectului	Respectarea termenelor și sincronizarea activităților
	A2: Elaborarea de strategii de lucru La 5 săpt o dată	Țifrea Doina		Orientarea , proiectia mijlocită de obiective
Evaluare				
	A1: Evaluarea resurselor, a posibilităților, a cunoștințelor practice de proiect	Lazăr Viorica	Resurse evaluative	Cunoașterea elementelor de la care se pleacă
	A2: Întâlniri de final, rememorarea celor mai distractive momente prin vizualizare de fotografii, filmuleț cu cele întâmplate	Lazăr Viorica	Resursele bibliotecii, ale proiectului, resursele umane angrenate în proiect	Propuneri, colaborări, vizite la bibliotecă, mulțumirea participanților

	A3: Completarea chestionarului pentru proiect	Țifrea Doina	Chestionare, participanți	14 chestionare cu interpretarea rezultatelor
	A4: Comunicarea impactului actanților media și a altor grupuri interesate,	Lazăr Viorica Parteneri media	Resurse media	Dorința de continuare a sesiunilor de vizionare și oc recreativ

Informații suplimentare

Obiectivul 3 este distinct doar din punct de vedere al noțiunilor propuse de proiect, ca o altă perspectivă, ca și timp activitățile se suprapun cu cele ale obiectivului 2.

Titlul proiectului	"Jocuri de poveste"												
Scopul proiectului	<u>Crearea unor oportunități de divertisment și socializare într-un mediu cultural adecvat</u>												
Calendar	sapt. 1	sapt. 2	sapt. 3	sapt. 4	sapt. 5	sapt. 6	sapt. 7	sapt. 8	sapt. 9	sapt. 10	sapt. 11	sapt. 12	săpt . 13
Obiectiv 1													
A1	x	x											
A2		x											
A 3		x											
A 4		x	x										
A5	x	x	x		x		x		x		x		x
A 6	x	x		x		x		x		x		x	
A7			x		x		x		x		x		x

Obiectiv 2														
A1	x	x				x				x				x
A2	x	x	x	x	x									
A 3	x	x	x	x										
A 4						x	x	x	x	x	x	x	x	x
Obiectiv 3														
A1						x	x	x	x	x	x	x	x	x
A2			x			x		x		x		x		x
A 3				x			x		x		x		x	
A 4												x	x	x
Monitorizare														
A1	x	x					x			x				x
A2	x						x				x			

Evaluare													
A1	x	x	x	x	x								
A2										x	x	x	x
A3				x					x				
A4			x		x		x		x		x		x