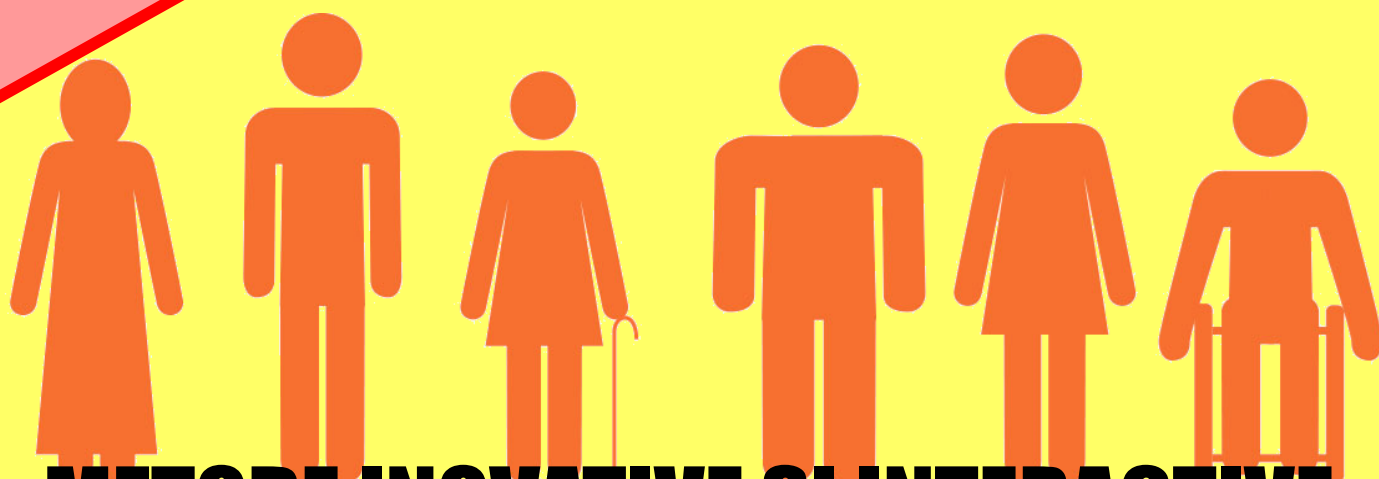


Proiect D.E.D.I.C.A.T.

Manual



**METODE INOVATIVE ȘI INTERACTIVE
ÎN**

ȘCOLI DEFAVORIZATE

POCU/73/6/6/Îmbunătățirea competențelor personalului didactic din învățământul pre-universitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive

POCU/73/6/6/Îmbunătățirea competențelor personalului didactic din învățământul pre-universitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive

Cod proiect 106266

Titlul proiectului:

DEDICAT

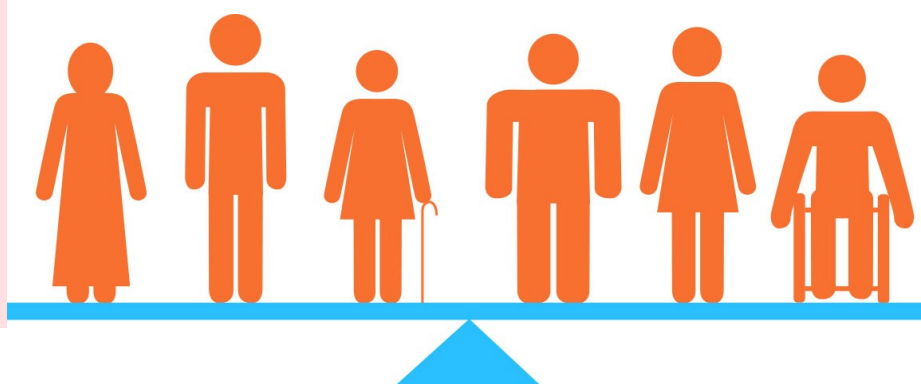
Dascăli pentru
Elevi
Defavorizați -
Intervenții pentru
Combaterea
Abandonului școlar
Timpuriu

Componenta 1 Programul PROFESORI MOTIVAȚI ÎN ȘCOLI
DEFAVORIZATE

Metode inovative și interactive de lucru cu elevii și preșcolarii din școli defavorizate

- Metodice didactice tradiționale
- Metode didactice moderne
- Activități de modelare comportamentală
- Activități care promovează drepturi/responsabilități
- Activități de teambuilding
- Activități inovative

**„Să presupunem că fiecare persoană are șanse egale, nu să devină egal cu ceilalți, ci să fie diferit pentru a realiza acel potențial unic de care dispune, în corp, minte și spirit.”
(John Fischer)**



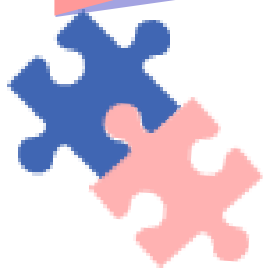
Cuprins

Metode didactice	4 - 24
Metode interactive	25 - 57
Bibliografie	58

Metoda didactică este „o modalitate de acțiune, un instrument cu ajutorul căruia elevii, sub îndrumarea profesorului sau în mod independent, își însușesc și aprofundează cunoștințe, își formează și dezvoltă priceperi și deprinderi intelectuale și practice, aptitudini, atitudini etc.” (M. Ionescu, M. Bocos, 2001, p.122). În didactica modernă „metoda de învățământ este înțeleasă ca un anumit mod de a proceda care tinde să plaseze elevul într-o situație de învățare, mai mult sau mai puțin dirijată care să se apropie până la identificare cu una de cercetare științifică, de urmărire și descoperire a adevărului și de legare a lui de aspectele practice ale vieții.”

(M. Ionescu, V. Chiș, 2001, p.126)

I. Metode didactice



Etimologic, noțiunea de strategie se referă la „arta de a utiliza în mod eficient toate posibilitățile pentru atingerea scopului propus.” (Dicționar de neologisme)

Metodologia este știința care studiază natura, funcțiile și statutul metodelor de învățământ și cuprinde ansamblul metodelor utilizate în procesul de învățământ. Metodele didactice reprezintă „o cale eficientă de organizare și conducere a învățării, un mod comun de a proceda care reunește într-un tot familiar, eforturile profesorului și ale elevilor săi.” (I. Cerghit, 2001, p.63)

Funcțiile metodelor didactice

Funcția cognitivă

Metodele didactice îndeplinesc o funcție cognitivă în măsura în care reprezintă o cale de acces la cunoaștere. Prin intermediul acestora elevul, sprijinit de profesor, își însușește valorile culturii și științei. Metode devine astfel un mod de a afla, de a descoperi, de a cerceta realitatea înconjurătoare, de a-și însuși cunoștințe, de a-și forma abilități cognitive. Prin intermediul metodelor didactice profesorul aduce realitatea mai aproape de elev, creând situații de viață, facilitând învățarea. Experiențele didactice propuse de către cadrul didactic sunt dirijate metodologic de acesta către atingerea dezideratelor educative.

Funcția formativ-educativă

Pe lângă țeluri de ordin cognitiv (de cunoaștere), metodele didactice îndeplinesc și funcții de formare și exersare a priceperilor, deprinderilor, capacităților de cunoaștere și acțiune, având rol în formarea și dezvoltarea personalității ca întreg. Prin metodele folosite, profesorul influențează formarea și dezvoltarea unor atitudini, emoții, sentimente, interese, convingeri.

Funcția motivațională

Un criteriu de apreciere a eficienței unui demers instructiv-educativ îl constituie gradul de plăcere în învățare. Metoda didactică îndeplinește în acest sens o funcție motivațională în măsura în care reușește să facă activitatea să fie atractivă, să stimuleze motivația în învățare, interesul pentru studiu menit să susțină efortul cognitiv de mobilizare psihică.

Funcția instrumentală

Metoda este un instrument, o modalitate, o cale de atingere a dezideratelor propuse. Este liantul dintre obiective și rezultate. Pentru a atinge rezultatele, profesorul trebuie să stăpânească arta didacticii ce presupune știința de a-i învăța și pe alții ceea ce știi deja foarte bine, într-un mod plăcut, atractiv, accesibil.

Funcția normativă (de optimizare)

Din această perspectivă, metoda arată cum să se procedeze pentru obținerea rezultatelor dorite. Optimizarea activității presupune găsirea variantei eficiente de combinare variabilelor didactice și sugerarea unui traseu flexibil de realizarea a activității instructiv-educative. Pentru a fi eficientă, metoda trebuie să fie aplicată în strânsă corelație cu celelalte componente ale procesului de învățământ, respectând totodată normativitatea didactică.

Clasificarea metodelor didactice:

După I. Cerghit (în „Metode de învățământ”, București, Editura Didactica și Pedagogică, 1980) metodele didactice se clasifică în:

A. Metode de comunicare:

- *metode de comunicare orală*: expozitive (afirmative) și interogative (conversative, dialogate);
- *metode de comunicare bazate pe limbaj intern*: reflecția personală;
- *metode de comunicare scrisă*: lectura.

B. Metode de explorare a realității:

- *explorare nemijlocită – directă*: observația sistematică și independentă, experimentul;
- *explorare mijlocită – indirectă*: demonstrația, modelarea.

C. Metode bazate pe acțiune (operaționale sau practice):

- *metode bazate pe acțiune reală/autentică*: exercițiul, studiul de caz, proiectul sau tema de cercetare-acțiune, lucrări practice;
- *metode de simulare/bazate pe acțiune fictivă*: metoda jocurilor, dramatizarea, învățarea prin dramatizare, învățarea pe simulatoare;
- *instruirea programată*.

„Strategia didactică se referă la instruire ca învățare instituționalizată în clasă.”

(Octavian Mândruț)

După I. Nicola, metodele didactice se clasifică în:

A. Metode și procedee expozitiv-euristice: povestirea, descoperirea, demonstrația, modelarea, observațiile independente, munca cu manualul și alte cărți, lucrările experimentale, lucrările practice și aplicative, lucrul în grup.

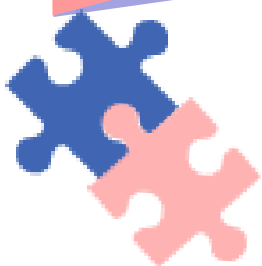
B. Metode și procedee algoritmice: algoritmizarea, instruirea programată, exercițiul.

C. Metode și procedee evaluativ-stimulative: observarea și aprecierea verbală, chestionarea orală, lucrările scrise, testele documentice, verificarea prin lucrări practice, examenele, scările de apreciere, verificarea cu ajutorul mașinilor.

Mijloacele de învățământ reprezintă ansamblul de resurse sau instrumente materiale, tehnice, produse, adaptate și selecționate în mod intenționat pentru a servi nevoilor de organizare și desfășurare a procesului instructiv-educativ. Ele sunt investite cu un potențial pedagogic, cu funcții pedagogice (de a ușura comunicarea, înțelegerea, formarea de priceperi și deprinderi, de a fixa noțiunile, de a le aplica, de a evalua). Mijloacele didactice se clasifică în:

- Mijloace informativ-demonstrative: materiale intuitiv-naturale: obiecte elaborate (construite): substitute tridimensionale; materiale (reprezentări) figurative: substitute bidimensionale; reprezentări simbolice (grafice, desene);
- Mijloace de exersare și formare a deprinderilor;
- Mijloace de raționalizare a timpului în cadrul lecțiilor;
- Mijloace de evaluare;
- Mijloace tehnice audio-vizuale.

I. Metode didactice



Strategiile didactice interactive ca strategii de grup, presupun munca în colaborare a elevilor organizați pe microgrupuri sau echipe de lucru în vederea atingerii unor obiective preconizate (soluții la o problemă, crearea de alternative). Se bazează pe sprijinul reciproc în căutare-cercetare și învățare, stimulează participările individuale, antrenând subiecții cu toată personalitatea lor (abilități cognitive, afective, volitive, sociale). Solicită efort de adaptare la normele de grup, toleranță față de opiniile, părerile colegilor, dezvoltând capacitățile autoevaluative. Sunt strategii de interacțiune activă între participanții la activitate (elev-elev, elev-profesor, student-student, student-profesor).

Strategiile didactice interactive presupun crearea unor programe care să corespundă nevoii de interrelaționare și de răspuns diferențiat la reacțiile elevilor. Interactivitatea în clasă (face-to-face) se referă atât la promovarea relațiilor inter și intragrupale cât și între profesor și elev. În cazul învățământului la distanță (Internet), interactivitatea se constituie într-un „soft care răspunde într-o manieră diferențiată la reacțiile celui care învață.” (Francoise Raynal, Alain Rieunier, 1997, pp. 174- 175)

Strategiile de învățare interactivă stimulează participarea subiecților la acțiune, socializându-i și dezvoltându-le procesele cognitive complexe, trăirile individuale și capacitățile de înțelegere și (auto)evaluare a valorilor și situațiilor prin folosirea metodelor active.

Factorii organizării strategiilor didactice

- A. Variabile care țin de *profesor*: *stilul didactic* este o rezultată a împlinirii *concepției pedagogice personale* cu cea a *culturii* și *societății* contemporane și cu factorii de *personalitate* ai profesorului.
- B. Variabile care țin de *colectivul de elevi*: *particularitățile clasei*, *sintalitatea* grupului, *nevoile*, *cerințele*, *dorințele* și *posibilitățile* și *experiențele* cognitive, sociale și afectiv-emoționale ale elevilor; *mărimea* colectivului, *gradul* de omogenitate, *posibilitățile* de grupare ori de lucru frontal sau individual; *gradul* de *motivare* al elevilor și *pregătirea* pentru a lucra în grup, în perechi, colectiv sau individual; *aptitudinile* și *nivelul de pregătire* pentru un anumit domeniu.
- C. Variabile care țin de *curriculum*: *finalitățile* macrostructurale și microstructurale urmărite, *gradul* de accesibilitate și modalitățile de verificare a îndeplinirii acestora; *natura obiectivelor* și *conținutului* pe care trebuie să-l învețe elevii, *relația* cu achizițiile curente ale acestora, *gradul* de adaptabilitate, *utilitatea* și *importanța* acestuia pentru activitatea și viața elevilor; *experiențele de învățare* propuse elevilor, *gradul* de problematizare și *nivelul* de interactivitate solicitat.
- D. Variabile care țin de *organizarea școlară*: *timpul școlar* avut la dispoziție în raport cu timpul solicitat de o anumită strategie didactică; *spațiul școlar* avut la dispoziție în raport cu timpul solicitat de o anumită strategie didactică; *resurse materiale* (dotări, aparatură, echipamente disponibile etc) folosite în spațiul și timpul disponibil.

„Strategia poate fi definită ca „știința sau arta de a combina și coordona acțiunile în vederea atingerii unui scop.”

(Gaston Mialare)

Strategii didactice - clasificare

I. După tipul de achiziții și rezultatele dorite a fi obținute, putem face următoarea clasificare:

I.1. Strategii de dobândire de noi informații/cunoștințe (predominant informative);

I.2. Strategii de exersare/aplicare a noilor informații și de dezvoltare a abilităților practice (predominant aplicative);

I.3. Strategii de evaluare a noilor achiziții informaționale și practice (priceperi și deprinderi, abilități) și de dezvoltare a capacităților autoevaluative (predominant evaluative).

Toate aceste strategii didactice pot să îmbrace haina interactivității în măsura în care au la bază interrelaționarea:

I.1. Strategiile interactive de dobândire de noi cunoștințe presupun metode de predare/învățare reciprocă, implicarea elevului în activități de grup, participarea cadrului didactic la activitate ca mediator al eventualelor conflicte socio-cognitive constructive sau co-participant alături de elevi la construirea cunoașterii.

I.2. Strategiile interactive de exersare și aplicare a noilor informații se referă la organizarea unor activități practice care să se bazeze pe conlucrarea elevilor în cooperare sau în competiție în vederea formării și dezvoltării priceperilor, deprinderilor și abilităților de a aplica în practică a ceea ce s-a învățat. Metodele sunt cele de exersare și de acțiune practică interactivă (proiectele de cercetare-acțiune, investigațiile, exercițiul, studiul de caz, hărțile conceptuale etc.)

I.3. Strategiile interactive de evaluare constau în implicarea elevului în procesul propriei evaluări, stimulând reflecția personală asupra propriei activități de învățare, conștientizând erorile și modalitățile de acoperire a lacunelor. Acestea au la bază dezvoltarea capacităților autoevaluative și stimularea încrederii în sine și în propriile puteri. Strategiile interactive de evaluare au ca scop primordial ameliorarea și corectarea procesului, soldate cu îmbunătățirea rezultatelor și stimularea învățării pe mai departe, și nu sancționarea.

II. Metodele interactive și alternative de evaluare vizate sunt portofoliul, jurnalul reflexiv, hărțile conceptuale, tehnica R.A.I., metoda 3/2/1, proiectul, studiul de caz etc. II. Strategiile didactice informative pot fi clasificate și ele după relația și tipul de interacțiune a subiectului cu materialul informațional nou în:

II.1. Strategii de transmitere și receptare a noului material;

II.2. Strategii de căutare și confruntare cu noul material informațional (pot fi individuale, cu toată clasa sau/și microgrupale (în echipă) - interactive);

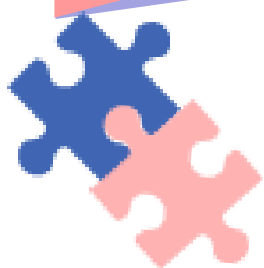
II.3. Strategii de acțiune și restructurare a noului material informațional (activitățile pot fi individuale, frontale, grupale, microgrupale, duale și mixte);

II.4. Strategii de inovare și creare de noi materiale informaționale (brainstormingul, starbursting, tehnica lotus, pălăriile gânditoare, sinectica, Philips 6/6, metoda FRISCO).

Strategiile didactice interactive au în vedere provocarea și susținerea învățării active în cadrul căreia, cel ce învață acționează asupra informației pentru a o transforma într-una nouă, personală, proprie. În sens constructivist, profesorul îl determină pe elev să devină răspunzător și participant în procesul construirii sensurilor informaționale, prin rezolvări de probleme, prin explorări și cercetări sau aplicând ceea ce a dobândit în contexte noi, diferite.

Strategiile didactice interactive promovează o învățare activă, implică o colaborare susținută între elevi care, organizați în micro-grupuri, lucrează împreună pentru realizarea unor obiective prestabilite.

I. Metode didactice



În procesul educațional profesorul apelează la o serie întreagă de instrumente pentru a facilita învățarea. Aceste instrumente sunt:

Tehnologia didactică: desemnează demersul întreprins de profesor în vederea aplicării principiilor învățării într-o situație practică de instruire. Conceptul de tehnologie este explicat în două sensuri:

- *sens restrâns* - ansamblul mijloacelor audio-vizuale utilizate în practica educativă.
- *sens larg* - ansamblul structurat al metodelor, mijloacelor de învățământ, a strategiilor de organizare a predării.

Metoda - este „o cale eficientă de organizare și conducere a învățării, un mod comun de a proceda care reunește într-un tot familiar eforturile profesorului și ale elevului.” (I. Cerghit).

Procedeul didactic: reprezintă o secvență a metodei, un detaliu, o tehnică mai limitată de acțiune.

Forme de organizare: maniera sau modul de lucru în care se desfășoară activitatea educațională la nivelul parteneriatului profesor-elev, **individual sau în grup.**

Strategia instruirii: este o operație de proiectare, organizare și realizare a unei suite de situații de învățare. Instruirea este acțiunea întreprinsă cu intenția de a produce învățarea.

Mijloc didactic: este un ansamblu de instrumente materiale, produse adaptate și selecționate în mod intenționat pentru a servi nevoilor organizării și desfășurării procesului instructiv-educativ.

Mod de organizare a învățării: un grupaj de metode care operează în situații de învățare.

- Din perspectiva metodelor de servesc la organizarea unei acțiuni care elevii vor pedagogice, să facă” și „cum
- Din perspectiva de învățământ au sprijini să parcură, spre comportamente, să facă” și „cum



organizare a învățării: de metode, procesă într-o si-

profesorului, învățământ organizarea și conduc-sistematice prin realize obiectivele arătându-le „cum să acționeze”. elevului, metodele menirea de a-l curgă calea spre dobândirea de noi arătându-i „cum să acționeze”.

„Învățătura trebuie să fie uneori un drum; întotdeauna un orizont.”

(Nicolae Iorga)

(Proiectarea didactică, Mircea Mihail Popovici, Teodora Daniela Chicioreanu, Editura Printech, București, 2003)

A. Metode didactice tradiționale

1. Algoritmizarea

Algoritmizarea este posibilitatea de a studia un obiect, fenomen, proces etc. sau de a rezolva o problemă de studiu teoretică sau practică prin intermediul unor prescripții denumite algoritmi.

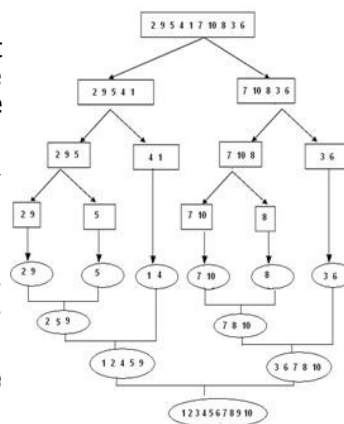
Algoritmul este o prescripție sau condiție univocă de rezolvare a unui anumit procedeu de lucru într-un anumit domeniu de activitate, teoretică sau practică. Algoritmii se exprimă sub formă de rețete, prescripții, formule, coduri, reguli și chiar modele univoce tipice de natură matematică, logică, practică (univoc - un singur sens sau element dintr-o mulțime).

Algoritmizarea, ca *metodă didactică* bazată predominant pe acțiunea de *raționalizare a instruirii*, promovează o *cale de învățare standardizată*, tipică unor discipline de învățământ (matematică, științele naturii, gramatică etc.), diferită de cea *euristică*, prin *încercare și eroare*, proprie altor discipline de învățământ (științele socio-umane, educația estetică etc.) care angajează instruirea *prin descoperire*. *Funcția specifică metodei instruirii prin algoritmizare* este cea de realizare a învățării prin decizii *prescriptive* înălțuite logic. Este determinată procedural la nivel de *algoritm* propus de profesor pentru a fi preluat efectiv de clasa de elevi, pentru îndeplinirea obiectivelor concrete. (Sorin Cristea)

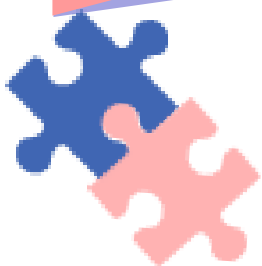
Algoritmii se caracterizează prin faptul că se prezintă ca o succesiune aproximativ fixă de operații.

Tipurile de algoritmi de învățare

- algoritmi de percepere, înțelegere, generalizare și sistematizare a cunoștințelor**, cum sunt: conceptele, judecățile, raționamentele, formulele etc.;
- algoritmi de recunoaștere**, așa cum sunt regulile de stabilire a unui anumit tip de probleme (ipotetice, de calcul, de proiectare, aplicative, de investigație ec.);
- algoritmi de rezolvare (execuție)**, așa cum sunt regulile de rezolvare a unui tip de probleme (teorema lui Pitagora, regulile de scoatere a rădăcinii pătrate, stabilirea diagnosticului pozitiv sau procedeele operatorii, regulile de funcționare a unei mașini;
- algoritmi de programare și dialogare cu calculatorul**, care folosesc diverse limbaje de programare și codurile de dialogare etc.;
- algoritmi optimali** aceia care contribuie la alegerea soluției celei mai bune de rezolvare dintr-o serie de variante posibile;
- algoritmi de repetare**, care se bazează pe anumite reguli de transformare a acțiunilor în reflexe, în deprinderi și chiar obișnuințe intelectuale, practice, necesare îndeplinirii cu randament sporit a sarcinilor profesionale;
- algoritmi de creație**, folosiți în învățarea euristică, în cercetarea și proiectarea inovatoare etc., bazați pe gândirea divergentă (de dispersie, productivă și creatoare).



I. Metode didactice



2. Conversația

Conversația este metoda care vehiculează cunoștințele prin intermediul dialogului (întrebărilor și răspunsurilor), discuțiilor sau dezbaterilor. Conversația angajează un sistem determinat de interacțiuni verbale profesor-elev și are o multitudine de funcții:

- funcția euristică*, de descoperire a noi adevăruri (de asimilare a noi cunoștințe) și formativă în același timp (conversație de tip euristic);
- funcția de clarificare*, de sintetizare și aprofundare a cunoștințelor, cu care studenții au avut un anumit contact cognitiv în prealabil (conversația de aprofundare);
- funcția de verificare sau de control* (de examinare și evaluare) a performanțelor învățării (conversația de verificare).

Metoda conversației favorizează perfecționarea relației profesor-elev, stimulează efortul elevilor pentru exprimări clare și răspunsuri corecte.

3. Problematizarea

Problematizarea - constă din punerea în fața elevului a unor dificultăți create în mod deliberat, în depășirea cărora, prin efort propriu, elevul învață ceva nou. (C. Cucos 2005, 159). Aplicarea problematizării și spiritul problematizant presupune crearea și formularea de probleme sau situații problemă, pe care elevii le analizează și le rezolvă, prin propriile lor eforturi, avansând astfel în procesul învățării, al cunoașterii și al formării. (Ionescu 2003, 216). Folosirea metodei problematizării este condiționată de fixarea unei „situații problemă” caracterizată prin tensiune între ceea ce este universul cognitiv stabil și situația avută în vedere.

O situație problemă desemnează o situație contradictorie, conflictuală, ce rezultă din trăirea simultană a două realități: experiența anterioară (cognitiv-emoțională) și elementul de noutate și de surpriză, necunoscutul cu care se confruntă subiectul. (Cucos 2002, 296).

Situațiile problemă apar:

- ◇ Când există dezacord între vechile cunoștințe și cerințele impuse de rezolvarea unei noi situații.
- ◇ Când trebuie efectuată o alegere dintr-un lanț sau sistem de cunoștințe, chiar incomplete, numai pe cele necesare în rezolvare, urmând să fie completate cele absente.
- ◇ Când există contradicții între modul de rezolvare posibil din punct de vedere teoretic și aplicarea paractică a acestuia.
- ◇ Când există nevoia de a sesiza o dinamică acolo unde avem o schemă aparent statică.

„Adesea, în calea celor care vor să învețe, stă autoritatea celor care predau.”

(Marcus Tullius Cicero)

4. Modelarea

Această metodă constă în utilizarea modelelor ca sursă pentru dobândirea noilor cunoștințe.

Modelul didactic este un sistem artificial, construit prin analogie cu cel real (original), din care reține numai trăsăturile esențiale, semnificative. Modelul constituie deci o simplificare, o schematizare a realului. Investigând modelul, operând cu acesta, elevii dobândesc informații despre sistemul original.

În funcție de nivelul de abstractizare, pot fi delimitate mai multe *forme de modelare*, cărora le corespund diferite tipuri de modele: modelarea *prin similitudine*, care se bazează pe utilizarea de modele materiale (machete, muleje), care reproduc cu fidelitate sistemul real, dar la alte dimensiuni (de obicei mai mici); modelarea *prin analogie*, care utilizează modele ideale (abstracte), cum ar fi modelele grafice (modelul grafic al atomului) sau modelele matematice (formule, ecuații, scheme matematice); modelarea *simulatorie*, care valorifică modelele simulatoare (simulacre) ale unor fenomene, procese, acțiuni prezentate, de exemplu, prin intermediul unor filme didactice.

Ioan Cerghit vorbește despre trei tipuri de modelare: **1. modelarea prin similitudine** pornește de la construcția artificială a unor modele materiale, modele intuitive; **2. modelarea prin analogie** presupune modele ideale/abstracte; **3. modelarea simulatorie**, care imită unele fenomene ori procese pe două paliere: simulacre structurale și simulacre funcționale, dezvoltând modele ce urmăresc structura ori funcționarea fenomenelor în cauză.

„Metoda constă în crearea unor dificultăți practice sau teoretice, iar rezolvarea este rezultatul activității proprii de cercetare, efectuate de elev/student.”
(W. Okon)

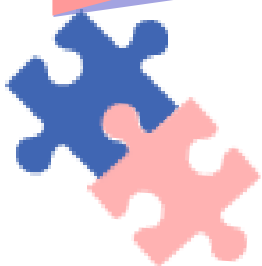
5. Demonstrația

Demonstrația constă în prezentarea, de către cadrul didactic, a unor obiecte sau fenomene reale sau a unor substitute ale acestora, a unor acțiuni, operații ce urmează a fi învățate, și dirijarea, prin intermediul cuvântului, a percepției acestora de către elevi.

Prin demonstrație se asigură un suport concret senzorial în activitatea de cunoaștere, intuirea realității de către elevi fiind dirijată prin cuvântul cadrului didactic. Metoda de învățământ are un caracter intuitiv, ceea ce o delimitează de demonstrația logică, bazată pe raționamente.

În funcție de materialul demonstrativ utilizat, metoda poate îmbrăca diferite *forme*: demonstrația cu ajutorul obiectelor naturale, întâlnită în special la științele naturii; demonstrația cu ajutorul obiectelor tehnice (dispozitive, aparate, utilaje) folosite la disciplinele tehnice în vederea înțelegerii structurii, principiilor funcționale sau utilizare a obiectelor tehnice; demonstrația cu ajutorul materialelor grafice (planșe, hărți, diagrame etc.); demonstrația cu ajutorul mijloacelor audio vizuale (filme, diapozitive etc.); demonstrația cu ajutorul desenului didactic, executat de cadrul didactic la tablă; demonstrarea acțiunilor de executat, în situațiile în care se urmărește învățarea unor deprinderi (desen tehnic, educație fizică etc.).

I. Metode didactice



6. Observarea sistemică

Metoda *presupune* urmărirea, investigarea unor obiecte sau fenomene în vederea obținerii de informații despre acestea.

Ca metodă de învățământ, observarea este intenționată, organizată și sistematică.

Cerințe în utilizarea acestei metode:

- ◇ existența unor obiective clare și a unor sarcini concrete; asigurarea unui caracter riguros și sistematic (eșalonată în timp, pe perioade distincte, desfășurată după un plan etc.);
- ◇ antrenarea cât mai multor analizatori în activitatea de observare; asigurarea unei atitudini active a elevilor pe parcursul observării (efectuează analize, comparații, clasificări ș.a.);
- ◇ consemnarea riguroasă a rezultatelor (în caiete, fișe etc.);
- ◇ prelucrarea și interpretarea datelor observate;
- ◇ valorificarea informațiilor obținute în activități ulterioare.

7. Exercițiul didactic

C. Cuciuc susține că „exercițiul didactic constituie o modalitate de efectuare a unor operații și acțiuni mintale și motrice în vederea achiziționării unor cunoștințe și abilități.” (Pedagogie, 2014)

Metoda se referă la executarea conștientă, sistematică și repetată a unei acțiuni, prin care se urmărește învățarea unor deprinderi, dar mai pot fi atinse și alte obiective, cum ar fi consolidarea cunoștințelor sau stimularea unor capacități sau aptitudini.

Pornind de la obiectivele urmărite, exercițiile pot fi de mai multe tipuri: introductive, de bază, aplicative, de creație.

Eficiența acestei metode este condiționată de respectarea următoarelor *cerințe*:

- ◇ pregătirea elevilor, sub aspect teoretic și motivațional, pentru executarea acțiunii;
- ◇ explicarea și demonstrarea corectă a acțiunii de executat, în vederea formării modelului intern al acesteia;
- ◇ efectuarea repetată a acțiunii în situații cât mai variate;
- ◇ dozarea și gradarea exercițiilor;
- ◇ creșterea progresivă a gradului de independență a elevilor pe parcursul exersării;
- ◇ asigurarea unui control permanent, care să se transforme treptat în autocontrol.

„Învăță din ziua de ieri, trăiește-o pe cea de azi și speră în ziua de mâine.”

(Albert Einstein)

8. Experimentul

Experimentul constă în provocarea intenționată a unui fenomen în scopul studierii lui. Cele mai întâlnite forme ale experimentului sunt:

1. *Experimentul cu caracter demonstrativ* - realizat de profesor, în fața clasei, în următoarea succesiune de etape: asigurarea unei pregătiri teoretice: sunt actualizate sau prezentate cunoștințele teoretice care vor fi utilizate pe parcursul desfășurării activității experimentale sau la prelucrarea datelor și stabilirea concluziilor; cunoașterea aparaturii de către elevi: sunt descrise trusele, aparatele, instalațiile experimentale; executarea lucrării experimentale de către profesor, cu explicarea demersurilor efectuate și asigurarea unei atitudini active din partea elevilor; elaborarea concluziilor, prin antrenarea elevilor.

2. *Experimentul cu caracter de cercetare* se aseamănă cel mai mult cu experiența ca metodă de cercetare și parcurge aproximativ etapele unei investigații experimentale autentice: delimitarea unei probleme; emiterea de ipoteze; organizarea unor situații experimentale; desfășurarea propriu-zisă a experimentului, cu folosirea aparaturii de laborator; prelucrarea și interpretarea datelor; confirmarea sau infirmarea ipotezei.

3. *Experimentul cu caracter aplicativ* urmărește confirmarea experimentală a unor cunoștințe științifice anterior dobândite. Se parcurg următoarele etape: prezentarea sau actualizarea cunoștințelor teoretice; prezentarea sarcinilor de lucru; organizarea activității elevilor: gruparea lor, repartizarea truselor; executarea activității experimentale de către elevi sub îndrumarea cadrului didactic; consemnarea rezultatelor; comentarea rezultatelor și stabilirea concluziilor.

Utilizarea acestei metode este condiționată de existența unui spațiu școlar adecvat (laborator școlar) și a unor mijloace de învățământ corespunzătoare (aparatură de laborator, truse, montaje etc.)

Experimentul dispune de importante valențe formative, stimulând activitatea de investigație personală și independența și favorizând dezvoltarea intereselor cognitive.

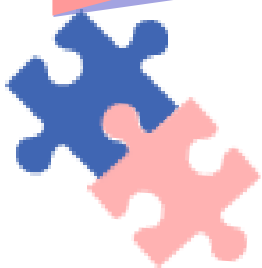
Tipuri de experimente

- ◇ **Experimentul de confirmare** (sau provocat) - este varianta clasică în care fenomenele sunt controlate în condiții controlate pentru a verifica ipoteza de cercetare, acționându-se în mod deliberat asupra elementului studiat.
- ◇ **Experimentul de laborator** - indică doar locul în care este efectuată cercetarea.
- ◇ **Experimentul natural** - se realizează, de obicei, în locul unde subiectul își desfășoară activitatea.
- ◇ **Experimentul psihopedagogic** - este o variantă a experimentului natural, se desfășoară în mediul școlar.
- ◇ **Experimentul invocat** - sunt provocate de natură sub forma unor dereglări patologice cum ar fi boala, infirmitate. Cercetătorul studiază doar efectul dereglărilor asupra comportamentului.
- ◇ **Experimentul de tip explorator.** Acest gen de experimente este adeseori solicitat de către studenți sau cercetători.

Un experiment este o **procedură metodică** prin care se stabilește **validitatea** unei **ipoteze**.

I. Metode didactice

9. Studiul de caz



Studiul de caz reprezintă o metodă de confruntare directă a participanților cu o situație reală, autentică, luată drept exemplu tipic, reprezentativ pentru un set de situații și evenimente problematice. Scopurile acestei metode, valoroasă din punct de vedere euristic și aplicativ, constau în:

- ◇ realizarea contactului participanților cu realitățile complexe, autentice dintr-un domeniu dat, cu scopul familiarizării acestora cu aspectele posibile și pentru a le dezvolta capacitățile decizionale, operative, optime și abilitățile de a soluționa eventualele probleme;
- ◇ verificarea gradului de operaționalitate a cunoștințelor însușite, a priceperilor și deprinderilor, a comportamentelor, în situații limită;
- ◇ sistematizarea și consolidarea cunoștințelor, autoevaluarea din partea fiecărui participant în parte, a gradului de aplicabilitate a acestora în situațiile create;
- ◇ educarea personalității, a atitudinilor față de ceilalți participanți și față de cazul respectiv, tratarea cu maturitate a situațiilor;
- ◇ exersarea capacităților organizatorice, de conducere, de evaluare și de decizie.

Regulile desfășurării metodei au în vedere în special „cazul” și condițiile pe care trebuie să le îndeplinească un „caz”: să fie autentică și semnificativă în raport cu obiectivele prefigurate, condensând esențialul; să aibă valoare instructivă în raport cu competențele profesionale, științifice și etice; să aibă un caracter incitant, motivând participanții la soluționarea cazului; să solicite participarea activă a tuturor elevilor/studenților în obținerea de soluții, asumându-și responsabilitatea rezolvării cazului.

Etapele studiului de caz

Etapa 1: Prezentarea cadrului general în care s-a produs evenimentul și a cazului respectiv:

- profesorul va alege un „caz” semnificativ domeniului cercetat și obiectivelor propuse;
- cazul va fi prelucrat și experimentat mai întâi pe un grup restrâns, apoi va fi propus participanților spre analiză;
- prezentarea trebuie să fie cât mai clară, precisă și completă.

Etapa 2: Sesizarea nuanțelor cazului concomitent cu înțelegerea necesității rezolvării lui de către participanți:

- are loc stabilirea aspectelor neclare;
- se pun întrebări de lămurire din partea participanților;
- se solicită informații suplimentare privitoare la modul de soluționare a cazului (surse bibliografice).

„Învățătura fără gândire este munca pierdută, gândirea fără învățatură este periculoasă.”

(Confucius)

Etapa 3: Studiul individual al cazului propus:

- documentarea participanților;
- găsirea și notarea soluțiilor de către participanți.

Etapa 4: Dezbateră în grup a modurilor de soluționare a cazului: analiza variantelor, fie mai întâi în grupuri mici (5-6 membri) și apoi în plen, fie direct în plen, fiecare își expune variantă propusă; compararea rezultatelor obținute și analiza critică a acestora printr-o dezbateră liberă, moderată de profesor; ierarhizarea variantelor.

Etapa 5: Formularea concluziilor optime pe baza luării unor decizii unanime.

Etapa 6: Evaluarea modului de rezolvare a situației-caz și evaluarea grupului de participanți (elevi/ studenți/ cursanți), analizându-se gradul de participare.

**Metodele
expoziție sunt:**

- ◇ povestirea
- ◇ descrierea
- ◇ explicația
- ◇ prelegerea
- ◇ expunerea.

10. Explicația

Explicația reprezintă o cale rapidă și eficientă de dezvăluire a unor informații noi pe baza unei argumentații deductive. Prin această metodă se clarifică concepte, este facilitată înțelegerea prin raportarea la cunoștințele anterioare.

În funcție de obiectivele propuse, se disting mai multe tipuri de explicații (v. I. Cerghit, 2006, p. 130)

- *explicația cauzală (de ce?)*, cu accentul pe relevarea cauzelor care justifică apariția, existența, manifestarea unui fenomen, fapt;
- *explicarea normativă*, de analiză după criterii stabilite, a caracteristicilor esențiale, a asemănarilor și deosebirilor;
- *explicația procedurală (cum?, care?)*, de evidențiere a operațiilor necesare pentru producerea unui lucru;
- *explicația teleologică (pentru ce?)*, realizată în vederea justificării unei acțiuni prin referințe la scop;
- *explicația consecutivă (care?)*, de prezentare în sens enumerativ a evenimentelor, stărilor ce conduc la o situație finală;
- *explicația prin mecanism (cum?)*, de prezentare a principiilor funcționării.

11. Conversația euristică

Este o metodă activă ce stimulează învățarea prin descoperire și creație. Prin intermediul ei, profesorul solicită elevul la un efort de gândire, de investigație pe baza propriei experiențe. Scopul acestei metode constă în a stimula curiozitatea și interesul pentru implicarea elevilor în noi experiențe organizate pedagogic, pornind de la o realitate deja cunoscută de către ei. cadrul didactic îi conduce pe elevi către descoperirea de noi informații și lucruri. Socrate pretindea

că dialogul este adevărata artă de a „moși” spirital (maieutica), de a face să iasă la lumină adevărul, ideile (existente în mintea discipolului, dar încă nedescoperite, neivite) printr-un efort de adâncă meditație.

I. Metode didactice

B. Metode și tehnici didactice moderne

B.1. Ciorchinele

Tehnica ciorchinului, bazată pe activitatea de scriere, poate fi folosită atât în faza de evocare, ca mijloc de a stimula gândirea înainte de a studia mai temeinic un anumit subiect, cât și în cea de reflecție, ca modalitate de a rezuma ceea ce s-a studiat și de a construi asociații noi. Este o tehnică de căutare a căilor de acces spre propriile cunoștințe, credințe, convingeri, evidențiind modul propriu al individului de a înțelege o anumită temă, un anumit conținut.

Realizarea unui ciorchine presupune următoarele etape:

- ◇ se scrie în mijlocul tablei, a paginii caietului, sau a hârtiei de flipchart un cuvânt (temă) care urmează a fi cercetat;
- ◇ se notează în jurul acestuia toate ideile, sintagmele sau cunoștințele care le vin în minte în legătură cu tema respectivă, ducându-se linii între acestea și cuvântul inițial;
- ◇ pe măsură ce se scriu cuvintele, se duc linii între ideile ce par a fi conectate;
- ◇ activitatea se oprește atunci când s-a stins limita de timp acordată sau când se epuizează ideile.

Regulile pentru utilizarea tehnicii „ciorchinele” sunt necesare a fi respectate și sunt în număr de patru:

- ◇ scrieți tot ce vă trece prin minte referitor la tema pusă în discuție;
- ◇ nu judecați/ evaluați ideile propuse, ci doar le notați;
- ◇ nu vă opriți până când nu epuizați toate ideile (până nu expiră timpul alocat);
- ◇ lăsați să apară cât mai multe și variate conexiuni între idei fără să limitați numărul ideilor sau fluxul legăturilor dintre acestea.

Această tehnică este foarte flexibilă și poate fi utilizată atât individual cât și ca activitate de grup. Atunci când se aplică individual, tema discutată trebuie să fie familiară elevilor care nu mai pot culege informații de la colegi. În acest caz, utilizarea acestei tehnici poate reprezenta o pauză în brainstorming-ul de grup, dând posibilitatea elevilor să gândească în mod independent.

Când este folosită în grup, elevii pot afla ideile altora și cunoștințele se îmbogățesc. Se poate folosi tehnica în faza de fixare-consolidare a cunoștințelor sub denumirea de „ciorchine revizuit”, elevii fiind dirijați, cu ajutorul unor întrebări, în gruparea informațiilor în funcție de anumite criterii. Astfel se fixează mai bine ideile și se structurează facilitându-se reținerea și înțelegerea lor. Adesea poate rezulta un „ciorchine cu mai mulți sateliți”.

Utilizarea tehnicii ciorchinului dă posibilitatea fiecărui elev să ia cunoștință de ideile altora, de legăturile și de asociațiile dintre acestea realizate de colegii săi.

B.2. Cubul

Metoda cubului poate fi utilizată atât în faza de evocare, cât și în cea de reflecție. Ea ajută la studierea unei teme din perspective diferite și presupune utilizarea unui cub care are diferite instrucțiuni notate pe fiecare față:

- ◇ **I: DESCRIE!** (cum arată);
- ◇ **II: COMPARĂ!** (cu ce seamănă și prin ce diferă?);
- ◇ **III: ASOCIAZĂ!** (la ce te face să te gândești?);
- ◇ **IV: ANALIZEAZĂ!** (din ce este făcut?);
- ◇ **V: APLICĂ!** (cum poate fi folosit?);
- ◇ **VI: ARGUMENTEAZĂ** pro sau contra! (E bun sau rău? De ce?)

Pentru a oferi exemplul său, este bine ca profesorul să scrie și el, demonstrând astfel că este membru al grupului. Folosirea metodei stimulează atenția și gândirea și oferă elevilor posibilitatea de a-și dezvolta competențele necesare unei abordări complexe și integratoare.

Avantaje:

- * Determină participarea conștientă a elevilor prin implicarea maximă a acestora în rezolvarea sarcinilor.
- * Permite diferențierea sarcinilor de învățare.
- * Formează deprinderi de muncă intelectuală.
- * Stimulează gândirea logică a elevilor.
- * Crește responsabilitatea elevului față de propria învățare, dar și față de grup.
- * Sporește eficiența învățării – elevii învață unii de la alții.
- * Dezvoltă abilități de comunicare și cooperare.

Dezavantaje:

- * Rezolvarea sarcinilor solicită resurse mari de timp.

Metoda „cubului” implică participarea individuală, în echipe, sau a întregii clase la realizarea cerințelor „cubului”, sub coordonarea profesorului.

B. 3. Gândirea critică

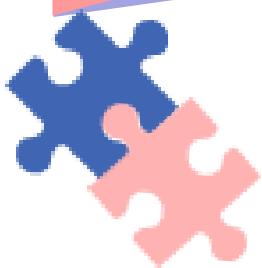
Gândirea critică constă din procesul mental de analiză sau evaluarea a informației, mai ales afirmații sau propoziții pretinse a fi adevărate. Ea duce la un proces de reflecție asupra înțelesului acestor afirmații, examinând dovezile și raționamentul oferit și judecând faptele.

- ◇ A gândi critic înseamnă:
- ◇ A asocia
- ◇ A observa
- ◇ A descrie
- ◇ A compara
- ◇ A identifica
- ◇ A solicita
- ◇ A prezice

- ◇ A infera.

„A gândi critic nu înseamnă a învăța, ci a antrena mintea să gândească.” (Albert Einstein)

I. Metode didactice



B.4. Metoda SINELG

METODA SINELG (Sistemul Interactiv de Notare pentru Eficientizarea Lecturii și a Gândirii) - este o modalitate de monitorizare a înțelegerii și de menținere a implicării.

Se bazează pe activitatea de lectură și presupune identificarea, în conținutul unui material, prin marcarea cu semne specifice, a informației deja cunoscute (**Ö**), a informației noi (**+**), a informației contradictorii cu ceea ce elevii știu deja (**-**) și a informației despre care doresc lămuriri suplimentare (**?**).

Sistematizarea informațiilor se poate realiza cu ajutorul tabelului Sinelg.

Informații cunoscute	Informații noi	Informații contradictorii	Lămuriri suplimentare
☺	+	-	?

B.5. Știu/Vreau să știu/ Am învățat

Este o metodă folosită în etapa de realizare a sensului. Este precedată de alte metode care urmăresc reactualizarea cunoștințelor și informațiilor anterioare necesare înțelegerii temei respective (cel mai adesea, de brainstorming).

După ce se obține o listă dezorganizată de informații, se desenează pe tablă un tabel cu trei rubrici:

ȘTIU	VREAU SĂ ȘTIU	AM ÎNVĂȚAT
Informații pe care elevii le dețin cu privire la tema ce urmează să fie abordată.	Întrebări pe care elevii le au în legătură cu tema respectivă.	Informații dobândite după activitatea de învățare.

Utilizând acest organizator grafic, elevii construiesc înțelesuri pornind de la ce au învățat, compară noile cunoștințe cu ceea ce știau deja și sunt capabili să-și clarifice ideile.

Această metodă ajută și la menținerea concentrării și a interesului elevilor față de conținut și reprezintă și o modalitate de a urmări ceea ce învață. De asemenea poate fi folosită ca document al unui portofoliu de evaluare pentru a arăta ceea ce a învățat elevul.

„Analfabeții secolului XXI nu vor fi cei care nu știu să scrie și să citească, ci aceia care nu pot învăța, dezvăța și reînvăța.”

(Alvin Toffler)

B.6. Jurnalul cu dublă intrare

Este o tehnică prin care elevii stabilesc o legătură între text și propria experiență și cunoaștere.

Pentru a face un asemenea jurnal, elevii trebuie să împartă o pagină în două, trăgând pe mijloc o linie verticală. În partea stângă a paginii li se va cere să noteze un pasaj sau o imagine din text care i-a impresionat în mod deosebit pentru că le-a amintit de o experiență personală, pentru că i-a surprins, pentru că nu sunt de acord cu autorul sau pentru că o consideră relevantă pentru stilul sau tehnica autorului. În partea dreaptă li, se va cere să comenteze acel pasaj.

Etape:

1. **Lectura textului** – elevii sunt solicitați să citească cu atenție un anumit text.
2. **Alegerea unui fragment semnificativ** – fiecare elev va alege din textul respectiv un fragment care a avut o influență semnificativă asupra sa (a avut ecou în experiența personală sau contrazice informațiile sale anterioare în ceea ce privește acea problemă).
3. **Realizarea jurnalului cu dublă intrare** – elevii vor primi o fișă care este împărțită în două coloane: pe prima coloană cursantul va descrie fragmentul ales, pentru ca pe cea de-a doua coloană să noteze comentariile, impresiile personale referitoare la fragmentul respectiv; pentru completarea celei de-a doua coloane sunt utile câteva întrebări: Care este motivația alegerii fragmentului respectiv? Ce conexiuni se pot realiza între respectivul fragment și experiența proprie? Care sunt nelămuririle în ceea ce privește acel text? Ce întrebare are cititorul în legătură cu acele fragmente? Ce l-a intrigat?

„Nu ești scutit să înveți de la smochin pilda pe motiv că nu ai văzut niciodată un smochin.”

(Gavriil Stiharul)

B. 7. Harta conceptuală

Harta conceptuală este o tehnică de reprezentare vizuală a conceptelor și a legăturilor dintre ele. A apărut ca urmare a teoriilor cognitive ale lui David Ausubel și, ulterior, a cercetărilor lui Joseph D. Novak, începând cu anii '70, la Universitatea Cornell, S.U.A.

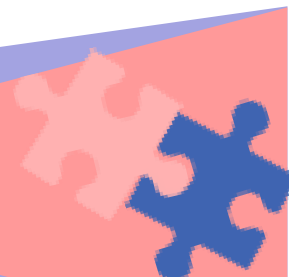
Conceptele sunt redată în spații delimitate (cercuri, dreptunghiuri etc.), iar relațiile dintre concepte sunt indicate prin linii/săgeți de legătură.

Criterii pentru evaluarea organizatorului grafic:

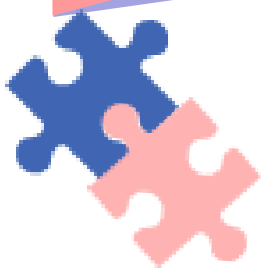
- ***tema principală este plasată în centrul organizatorului;
- ***subtemele sunt plasate în jurul ei, însoțite de caracteristici;
- ***toate subtemele importante sunt prezente;
- ***conține cel puțin 10-15 subteme secundare, terțiare etc.;
- ***este ordonat și construit cu imaginație și simț artistic.

Exemple: Realizați harta conceptuală/ mentală a

incluziunii sociale în mediul școlar, a conflictelor din mediul școlar etc.



I. Metode didactice



B.8. Cvintetul

Cvintetul este o „poezie” în cinci versuri, cu următoarea structură:

*** primul vers: cuvânt care precizează subiectul; (**Cartea**)

*** al II-lea vers: cuvinte care descriu subiectul; (**Liniștită, îndrăzneță**)

*** al III-lea vers: cuvinte care exprimă acțiuni; (**Învăță, emoționează, bucură**)

*** al IV-lea vers: propoziție, formată din patru cuvinte care exprimă o idee, o definiție sau sentimente față de subiect; (**Fidel prieten al omului**)

*** al V-lea vers: cuvânt care exprimă esența subiectului. (**Indispensabilă**).

B.9. Turul galeriei

Turul galeriei este o metodă interactivă de învățare bazată pe colaborarea între elevi, care sunt puși în ipostaza de a găsi soluții de rezolvare a unor probleme. Această metodă presupune evaluarea interactivă și profund formativă a produselor realizate de grupuri de elevi.

Turul galeriei presupune evaluarea interactivă și profund formativă a produselor realizate de grupuri de elevi.

- ◇ În grupuri de trei sau patru, elevii lucrează mai întâi la o problemă care se poate materializa într-un produs (o diagramă, de exemplu), pe cât posibil pretându-se la abordări variate.
- ◇ Produsele sunt expuse pe pereții clasei, ca într-o galerie de artă.
- ◇ La semnalul profesorului, grupurile se rotesc prin clasă, pentru a examina și a discuta fiecare produs. Elevii își iau notițe și pot face comentarii pe hârtiile expuse.
- ◇ După turul galeriei, grupurile își reexaminează propriile produse prin comparație cu celelalte și citesc comentariile făcute pe produsul lor.

Printre avantajele metodei amintim: stimularea creativității; cultivarea respectului față de ceilalți și a toleranței; formarea și dezvoltarea competențelor emoționale; dezvoltarea competențelor de comunicare; promovarea interînvățării și a învățării active; participarea activă, implicarea tuturor elevilor în realizarea sarcinilor de învățare; stimularea eforturilor de intercunoaștere și autocunoaștere.

„A învăța pe copil nu înseamnă să-i dăm adevărul nostru, ci să-i dezvoltăm propria gândire, să-l ajutăm să înțeleagă cu gândirea lui lumea.”

(I. Cerghit)

B.10. Ghidul de anticipație

Este o tehnică menită „să readucă în mintea elevilor cunoștințe anterioare legate de o anumită temă, să le stârnească interesul și să îi determine să-și stabilească scopuri pentru investigația pe care urmează să o realizeze.” (Steele, Meredith, Temple)

Etape:

- ◇ **Reactualizarea cunoștințelor și stabilirea scopurilor:** reactualizarea cunoștințelor anterioare ale elevilor în ceea ce privește tema pusă în discuție; stabilirea scopurilor pentru investigația ce urmează a fi realizată.
- ◇ **Prezentarea termenilor-cheie:** cadrul didactic alege patru-cinci termeni-cheie, pe care îi notează pe tablă.
- ◇ **Gruparea elevilor în perechi**
- ◇ **Anticiparea (identificarea relațiilor)** li se solicită elevilor, timp de cinci minute, să decidă prin brainstorming, ce relație poate exista între acești termeni și cum vor fi puși ei în relație în textul pe care urmează să-l citească.
- ◇ **Lectura textului și controlul** - în momentul în care perechile ajung la o concluzie privind relația dintre termeni, cadrul didactic le cere să citească textul cu atenție, pentru a putea vedea dacă termenii apar în relația anticipată de ei.

Avantaje: dezvoltarea capacității de anticipare; valorificarea cunoștințelor anterioare ale elevului; dezvoltarea capacităților de comunicare și de lucru în perechi; valorificarea întregii experiențe anterioare a elevului; dezvoltarea gândirii și a operațiilor acestora.

Limite: lipsa exercițiului poate conduce la ineficiența tehnicii, la primele aplicări; cadrul didactic trebuie să aleagă cu grijă termenii-cheie, pentru că pot apărea dificultăți în a stabili relații între aceștia.

Metoda exploziei stelare se bazează pe formularea de întrebări pentru rezolvarea de probleme și noi descoperiri. *Starbursting* provine din eng. „star”=stea și „burst”=a exploda.

B. 11. Metoda exploziei stelare

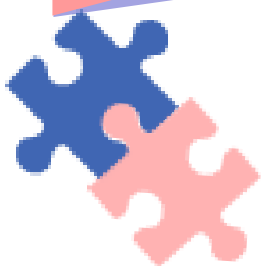
Metoda starbursting este o metodă similară brainstorming-ului, cu care, totuși, nu se confundă. Se scrie ideea sau problema de dezbătut pe o foaie, apoi se înșiră în dreptul conceptului respectiv cât mai multe întrebări care au legătură cu el. La început se vor utiliza întrebări uzuale de tipul: *Cine?*, *Ce?*, *Când?*, *Unde?*, *Din ce cauză?*, care, ulterior, pot da naștere altor întrebări complexe.

Etape:

1. Propunerea problemei
2. Organizarea clasei în mai multe grupuri, fiecare dintre acestea notând problema pe o foaie de hârtie
3. Elaborarea, în fiecare grup, a unei liste cu întrebări diverse, care au legătură cu problema de discutat
4. Comunicarea rezultatelor activității de grup
5. Evidențierea celor mai interesante întrebări și aprecierea muncii în echipă.

I. Metode didactice

B.12. Metoda pălăriilor gânditoare



Edward de Bono a descoperit că majoritatea oamenilor au una sau două pălării, când ar trebui să poarte șase pălării colorate diferit pentru a fi performanți, a lua decizii bune și comunica eficient cu ceilalți.

Metoda pălăriilor gânditoare, propusă de Edward de Bono, presupune interpretarea de roluri de către elevi, care își aleg una dintre cele șase pălării de culori diferite, fiecare simbolizând altceva. Elevii trebuie să cunoască bine semnificația fiecărei culori și să își asume rolul sugerat de aceasta:

1. **pălăria albă** este neutră, oferă o privire obiectivă asupra faptelor discutate, limitându-se la a da informații despre subiectul ales; această pălărie semnifică gândirea obiectivă;
2. **pălăria galbenă** este cea care oferă o perspectivă pozitivă asupra situației; semnifică gândirea optimistă;
3. **pălăria roșie** este cea care oferă o perspectivă emoțională asupra faptelor abordate și semnifică gândirea influențată de afect;
4. **pălăria verde** exprimă idei noi și oferă o perspectivă productivă asupra situației; semnifică gândirea creativă;
5. **pălăria albastră** este cea care exprimă controlul procesului de gândire și supraveghează bunul mers al lucrurilor; semnifică gândirea speculativă;
6. **pălăria neagră** este cea care oferă o perspectivă sumbră, judecând faptele și semnifică gândirea negativistă, critică.

Purtătorii celor șase pălării trebuie să intre perfect în pielea personajelor, să gândească din perspective pălăriei pe care o poartă. Pălăria poate fi purtată individual, dar și colectiv.

Funcționare: Se oferă cazul propus spre a fi discutat și pălăriile gânditoare elevilor. Cei care poartă **pălăria albă** trebuie să înceapă cu: „*Faptele sunt următoarele...*” Enunțurile celor care poartă **pălăria roșie** se axează pe sentimente: „*Sentimentul meu este...*” sau „*(Nu) Îmi place că...*” **Pălăria neagră** poate începe cu: „*Nu e bine pentru că...*” sau „*Ne expunem la un mare risc...*” Cea **galbenă** insistă pe: „*Beneficiile sunt următoarele...*” Cei care poartă **pălăria verde** se gândesc și la alte alternative: „*Ce-ar fi dacă...*” Cei cu **pălăria albastră** încearcă să rezume: „*Care e următorul pas...*” sau „*Haideți să rezumăm...*”

Avantaje:

- stimulează capacitatea de interrelaționare și respectul mutual;
- stimulează creativitatea și implicarea elevilor;
- dezvoltă capacitatea de comunicare și capacitatea de a lua decizii;
- dezvoltă mai ales inteligența interpersonală, dar și cea lingvistică sau logico-matematică;
- dezvoltă gândirea și exersează capacitățile empatice.

Limite:

- există posibilitatea ca metoda să nu fie luată în serios și să fie percepută ca o simplă activitate recreativă;
- apare riscul identificării totale a elevilor cu una dintre pălării și refuzul ulterior de a mai purta altă pălărie;
- pot apărea conflicte între elevi.

B.13. Metoda FRISCO

Metoda acoperă o anumită dimensiune a personalității, abordând o problemă din mai multe perspective. Astfel, membrii grupului vor trebui să joace, fiecare, pe rând, rolul conservatorului, rolul exuberantului, rolul pesimistului și rolul optimistului. Scopul acestei metode este acela de a identifica problemele complexe și dificile și de a le rezolva în mod eficient.

Etape:

- ◇ **1. Identificarea problemei:** cursanții și formatorul identifică o problemă și o propun spre analiză.
- ◇ **2. Organizarea colectivului:** în această etapă se stabilesc rolurile – conservatorul, exuberantul, pesimistul și optimistul – și cine va interpreta aceste roluri; rolurile pot fi abordate individual sau, în cazul colectivelor numeroase, același rol poate fi jucat de mai mulți participanți concomitent, aceștia formând o echipă.
- ◇ **3. Dezbaterea colectivă:** conservatorul are rolul de a aprecia meritele soluțiilor vechi, pronunțându-se pentru menținerea lor, fără a exclude, însă, posibilitatea unor eventuale îmbunătățiri; exuberantul privește către viitor și emite idei aparent imposibil de aplicat în practică, asigurând un cadru imaginativ-creativ, inovator și stimulându-i pe ceilalți participanți să privească astfel lucrurile; pesimistul este cel care nu are o părere bună despre ce se discută, censurând ideile și soluțiile inițiale propuse. El relevă aspectele nefaste ale oricăror îmbunătățiri; optimistul combate ideile enunțate de pesimist, încurajând participanții să vadă lucrurile dintr-o perspectivă reală, concretă și posibil de realizat. El găsește fundamentări realiste și posibilități de realizare a soluțiilor propuse de către exuberant și stimulează participanții să gândească pozitiv.
- ◇ **4. Faza sistematizării ideilor emise și a concluzionării asupra soluțiilor găsite:** sistematizarea ideilor principale; formularea concluziilor cu privire la modul de soluționare a problemei.

Avantaje:

- ◇ manifestarea capacității empatice și a spiritului critic;
- ◇ dezvoltarea gândirii, imaginației, creativității;
- ◇ exersarea capacității de comunicare;
- ◇ dezvoltarea capacității de argumentare și contraargumentare;
- ◇ dezvoltarea capacității de relaționare a participanților;
- ◇ dezvoltarea respectului față de opiniile celorlalți, de luare a deciziilor.

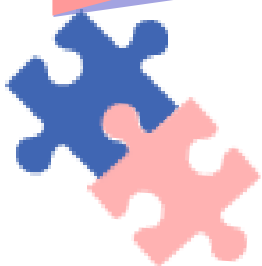
Alături de aceste metode pot fi menționate:

- ◇ Diagrama Venn
- ◇ Focus grup
- ◇ Linia valorilor
- ◇ Mozaicul
- ◇ Creioanele la mijloc
- ◇ Copacul ideilor

Aceste metode pot fi completate cu cele specifice învățării nonformale: animația stradală, teatru forum, photovoice, open space tehnology, biblioteca vie etc.

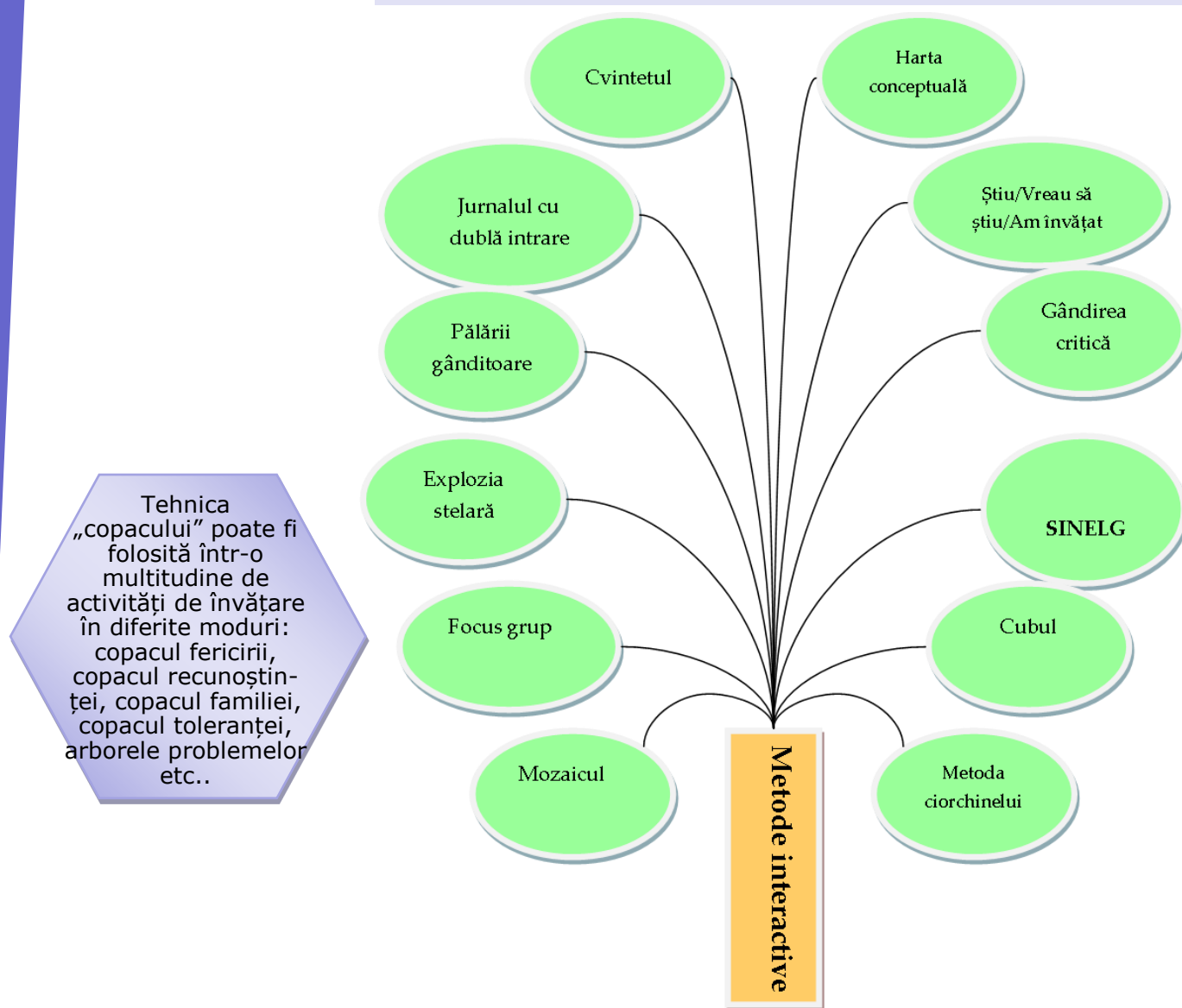
Metoda FRISCO a fost propusă de echipa de cercetare Four boys of Frisco (cei patru băieți din San Francisco).

I. Metode didactice



B.14. Copacul ideilor

Este o metodă grafică în care cuvântul cheie/ termenul/ conceptul cheie se scrie la în partea centrală a paginii și constituie trunchiul copacului. De la acesta se ramifică crengile copacului care reprezintă concepte ale termenului evocat. Această metodă este avantajoasă deoarece propune organizarea și sistematizarea conceptelor învățate la o temă, capitol, unitate de învățare.



II. Activități interactive

Acela care învață trebuie să-și construiască cunoașterea prin intermediul propriei înțelegeri și că nimeni nu poate face acest lucru în locul său.

Construcția personală este favorizată de interacțiunea cu cei care la rândul lor învață. Dacă elevii își construiesc cunoașterea proprie, ei nu o fac singuri. Adevărata învățare este aceea care permite transferul achizițiilor în contexte noi. Învățarea doar simplu activă, individual-activă, ci interactivă.

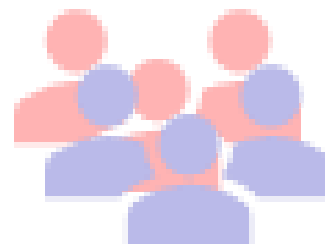
Reciprocitatea este un stimulent al învățării, și este bine să se lucreze în echipă / grup.

Metodele interactive se caracterizează prin:

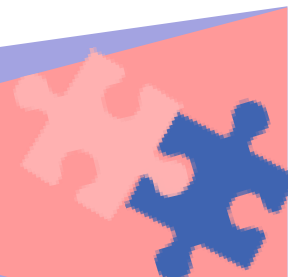
- ◇ Centrare pe elevi și pe activitate
- ◇ Comunicare multidirecțională
- ◇ Accent pe dezvoltarea gândirii, formare de aptitudini, deprinderi
- ◇ Evaluare formativă
- ◇ Încurajează participarea elevilor, inițiativa, creativitatea
- ◇ Îmbunătățirea relației cadru didactic / elev.

În cazul învățării interactive, elevii:

- ◇ învață cum să învețe
- ◇ să se exprime liber
- ◇ să experimenteze
- ◇ să se ajute unii pe alții să învețe
- ◇ să-și împărtășească ideile.



„Un grup devine o echipă atunci când fiecare membru este suficient de sigur de sine și contribuția sa pentru a lauda abilitățile celorlalți.”
(Norman Shidle)



II. Activități interactive

A. Activități de modelare comportamentală

1. Podul

Scop: Să înțeleagă importanța unor abilități necesare gestionării stresului și rolul activităților în echipă.

Materiale: Paste făinoase de diferite forme, o bucată de carton, plastilină, pastă de modelat, sârmă, alte materiale.

Desfășurare:

***Copiii analizează mai întâi imagini cu poduri și discută despre părțile unui pod.

***În echipe, copiii construiesc, din materialele pe care le au la dispoziție, câte un pod.

***După ce podul a fost realizat se discută despre factorii de stres cu care s-au confruntat până în acel moment. Se realizează liste separate pentru fete/ băieți. Se compară rezultatele identificate.

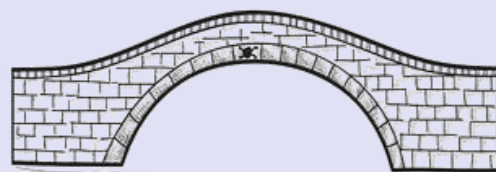
***Pentru fiecare factor de stres se realizează câte o etichetă cu numele lui și se stabilește un gramaj, prin discuții cu echipa. Se pot găsi obiecte care să simbolizeze fiecare factor stresor (de exemplu creioane, mere, radieră, caiet etc. Obiectele mai ușoare reprezintă factorii mai puțin stresanți, iar cele mai grele factorii mai importanți).

***Când podurile sunt gata, copiii pun diferite greutăți pe acestea și observă ce se întâmplă cu podul.

Puncte de discuție:

1. Ce putem face pentru a nu se dărâma podul?
2. Cum ați stabilit care factori sunt mai importanți, mai „grei” decât alții?
3. Pe cine afectează mai mult factorii enumerați? Pe fete sau pe băieți? Există diferențe? Dacă răspunsul este da, care sunt elementele ce le diferențiază?
4. Cum reacționează de obicei fetele, respectiv băieții pentru a face față acestor situații?
5. Care sunt cauzele pentru care fetele își exprimă mai des emoțiile verbal?

Concluzie: Așa cum podurile sunt construite să suporte traficul greu, și organismul uman este construit ca să facă față stresului. Pentru a păstra podul, poți controla/reduce traficul greu. Cu problemele care apar la oameni nu putem face asta de multe ori. De aceea e important să învățăm mai degrabă cum să consolidăm podul, să-l facem mai puternic.



„Chimistul care își poate extrage din elementele inimii lui compasiune, respect, dorință, răbdare, regret, surprindere și iertare, și apoi le adună pe toate într-un întreg, poate crea acel atom numit iubire.”

(Khalil Gibran)

2. Emoții

Scop: Să identifice și să exprime stări emoționale cât mai variate.

În cadrul acestei activități copiii vor identifica variate trăiri emoționale care sunt în mod uzual cuprinse sub eticheta „mă simt bine” sau „mă simt rău” și vor exercita numirea lor corespunzătoare.

Materiale: Planșe cu principalele trăiri emoționale; Scenarii (secvențe de texte literare în care personajul are o anumită trăire emoțională; aceste scenarii pot fi alese astfel încât să fie adecvate intereselor și vârstei participanților); ziare, reviste; foarfecă; lipici; cartoane.

Desfășurare:

***Copiii sunt invitați să spună pe rând cum se simt. Fiecare copil va numi o emoție (se poate remarca faptul că cel mai frecvent mod de exprimare a emoțiilor este „bine” sau „rău”).

***Este prezentată planșa cu principalele trăiri emoționale. Fiecare copil trebuie să descrie ultima situație în care s-a simțit:

1. Vesel
2. Furios
3. Speriat
4. Trist.

***Copiii sunt împărțiți în grupe de câte 4-5 persoane. Fiecare grup primește un scenariu în care este prezentată o situație. Sarcina lor este aceea de a identifica și de a numi trăirea emoțională a personajului dintr-un text, poveste și apoi să o exprime.

*** Copiii sunt invitați să exprime emoțiile de bază și o situație în care au fost cuprinși de acea emoție;

*** Care sunt emoțiile „stării de bine”;

*** Care sunt emoțiile „stării de rău”;

***Fiecare grup primește sarcina de a realiza un colaj de imagini care prezintă trăirea emoțională a personajului din scenariu.

Informații suplimentare:

***Cum ne exprimăm bucuriile?

- a) Nivel scăzut: mulțumit, jovial, amuzat, zâmbitor, încrezător, bine dispus;
- b) Nivel mediu: bucuros, fericit, încântat, vesel, entuziast, împlinit;
- c) Nivel

ridicat: euforic, exaltat, extaziat, expansiv, exuberant.



Bucurie



Frică



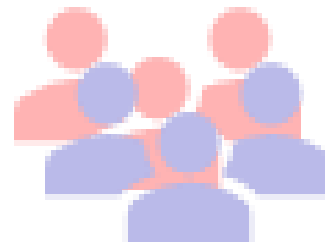
Furie



Dezgust

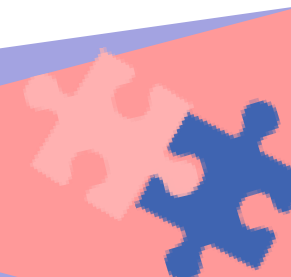


Tristețe



„80% din succesul unui adult vine din inteligență emoțională.”

(Daniel Goleman)



II. Activități interactive

A. Activități de modelare comportamentală

3. Tărâmul emoțiilor

Obiectivul activității: Dezvoltarea emoțională și socială în raporturile de interacțiune dintre copil și lumea înconjurătoare prin formarea unor atitudini pozitive față de oamenii și obiectele din jur.

Materiale necesare: fișe, emoticoane, planșă, markere

Descrierea activității:

***Elevii vor fi capabili să-și identifice propriile emoții, să descopere și să re trăiască o atitudine pozitivă sau negativă.

***Elevii vor enumera cel puțin o dorință-teamă personală.

***Spargerea gheții se va realiza prin completarea unui rebus care are pe verticală emoția Bucurie

*** Indiferent ce facem, toți oamenii trăim emoții precum bucuria, tristețea, uimirea, teama sau furia. Trebuie să vorbim cu încredere despre emoțiile noastre. Transmitem emoții celor din jurul nostru și simțim la rândul nostru emoții din partea lor. Emoțiile pot fi pozitive sau negative.

***Copiii sunt purtați într-o călătorie imaginară unde descoperă niște ținuturi, aceste ținuturi sunt ale emoțiilor.

*** Copiii vor descrie ținuturile bucuriei, a tristeții, a furiei. Ei vor avea ca sarcină de lucru lipirea emoticonului (emoției) pe care au descoperit- o în călătorie.

Activitate de reflecție:

***Se va realiza printr-un joc: „Cum te-ai simți dacă”...?

- Un copil te lovește
- Un coleg îți adresează un compliment
- Ai luat o notă mare/mică
- Câștigi la un concurs
- Colegii îți fac o surpriză de ziua ta.



„Nu vreau să fiu la mila emoțiilor mele. Vreau să le folosesc, să mă bucur de ele și să le domin.”

(Oscar Wilde)

Tărâmul bucuriei	Tărâmul tristeții	Tărâmul furiei

4. Cui pot cere ajutor?

Scop: Identificarea unor acțiuni necesare și concrete pe care copilul le poate face atunci când se confruntă cu diferite dificultăți/ probleme.

Desfășurare:

***Se realizează o listă cu posibile probleme pe care le pot întâmpina copiii (ei pot participa la crearea listei):

1. mă simt rău, sunt bolnav;
2. nu înțeleg ceva la ore;
3. mi-am uitat pachetul cu mâncare acasă;
4. m-am certat cu alți copii la joacă;
5. un străin m-a întrebat unde locuiesc și dacă părinții sunt acasă etc.;
6. am găsit un câine abandonat;
7. colegul meu este de câteva zile trist;

Puncte de discuție:

***Copiii discută, pentru fiecare situație, care sunt persoanele la care pot apela pentru ajutor. Se pot exemplifica situații concrete pe care le-au întâlnit copiii;

***Li se explică faptul că este normal să avem nevoie de ajutor, să cerem ajutorul în diferite situații;

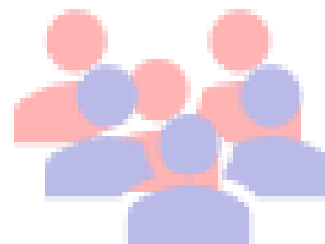
*** Se realizează o rețea a persoanelor și a instituțiilor la care copiii pot apela și de la care putem cere ajutor.

Exemple de persoane la care copiii pot cere ajutor: învățătorul, profesorul, părinții, medicul, prietenii, polițistul și alții.

Exemple de instituții:
Școala,
Dispensarul
din localitate,
Poliția,
Direcția

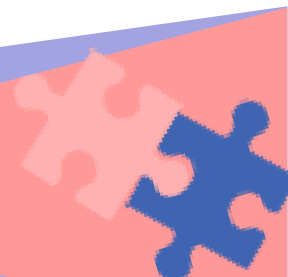
Generală de
Asistență Socială și Protecție a Copilului,
Avocatul Copilului, organizații
nonguvernamentale

(exemplu „Salvați Copiii”) și alte instituții.

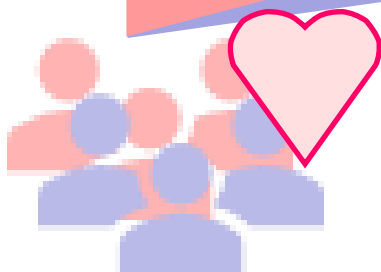


„Educația este
„abilitatea de a
asculta orice fără a-ți
pierde firea sau
încrederea în sine.”

(Robert Frost)



II. Activități interactive



A. Activități de modelare comportamentală

5. Vreme ploioasă

Scop:

Înțelegerea modului în care abilitățile pe care ni le dezvoltăm pot reprezenta mecanisme de a face față unor dificultăți cu care ne confruntăm.

Materiale: Hârtie decupată sub formă de picături de ploaie; baloane; umbrelă.

Desfășurare:

***Se realizează 6 picături mari de ploaie (din hârtie decupată sau, dacă exercițiul se desfășoară afară, baloane umplute cu apă și înno-date).

*** Picăturile de ploaie pot reprezenta comportamente de risc: alimentație nesănătoasă, consum de tutun, consum de alcool, absențe de la școală, izolarea socială, excluderea socială, agresivitatea, limbaj agresiv, violența fizică etc.

*** Umbrela reprezintă abilitățile pe care le pot dobândi pentru a face față ploii: comunicare nonviolentă, atitudine tolerantă, autocontrol, gestionarea emoțiilor, autodisciplină, gândire pozitivă și altele.

***Fiecare picătură se denumește după unul din comportamentele de risc. Un elev ține o umbrelă, în timp ce un altul aruncă picăturile de ploaie. Se explică faptul că cel care ține umbrela este pregătit să înfrunte „furtunile” cu care oamenii se pot confrunta în viață.



„Am învățat că oamenii vor uita ce ai spus, vor uita ce ai făcut, dar nu vor uita niciodată cum i-ai făcut să se simtă.”

(Maya Angelou)

Puncte de discuție:

Se discută ce ar putea constitui o umbrelă pentru noi (lucruri care ne ajută să facem față problemelor care pot apărea) și cum ne pot proteja acestea: abilitatea de a lua decizii responsabile, de a căuta suportul celorlalți, valorile pe care le ai etc.

6. Harta inimii

Scop: Dezvolta-rea abilităților de comunicare.

Descriere:

***Activitatea se poate desfășura sub forma unui joc cu personaje de carnaval. Elevii poartă diferite costume de animale, personaje de poveste, eroi din istorie ascunzându-și astfel personalitatea.

***Elevii primesc fișele de lucru „Harta inimii”- o inima este împărțită în patru părți:

- A. Trei calități personale care îți plac cel mai mult;
- B. Trei lucruri din viața ta pe care ți-ar plăcea să le schimbi;
- C. Trei lucruri pe care le faci bine;
- D. Trei cuvinte care ți-ar plăcea să fie spuse despre tine;

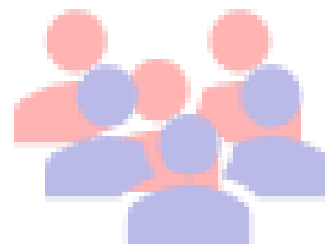
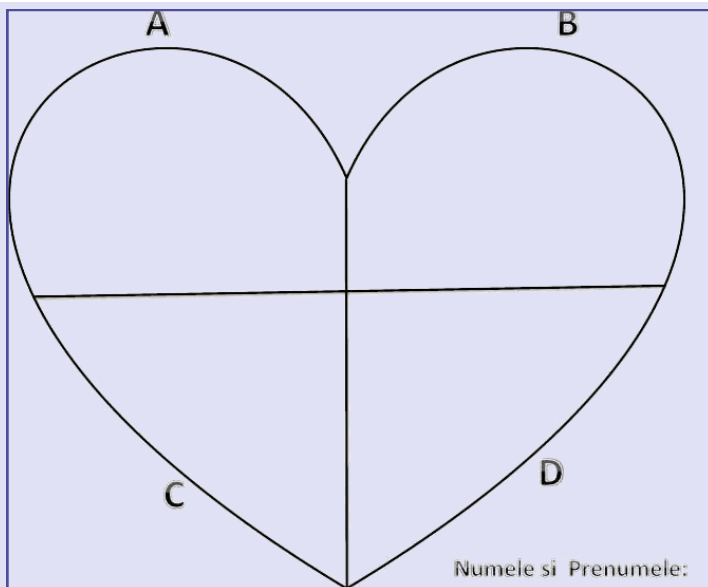
***Se explică cerințele, propunătorul afișează în sprijinul lor câteva exemple pentru fiecare parte a inimii.

***După completarea fiselor, elevii prezintă pe rând, scoțând în evidență ceea ce îi caracterizează.

*** Elevii participă activ la prezentările inimii colegilor, astfel reușind să-i cunoască mai bine și să descopere.

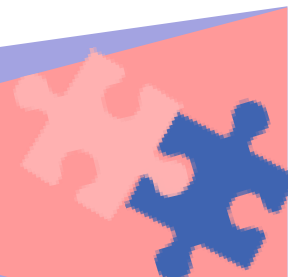
***Elevii își prezintă și costumația purtată argumentând alegerea făcută.

***Elevii sunt sfătuiți și îndrumați să-și felicite colegii care au realizat prezentările și să-i ofere acestuia un cadou.

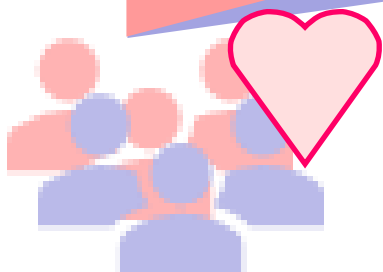


„Educația întregii lumi
este mai presus de
orice.”

(Pierre Athanase
Larousse)



II. Activități interactive



A. Activități de modelare comportamentală

7. Cărți de joc cu emoții:

Scop: Încurajarea elevilor în cadrul unor activități de adaptare emoțională.

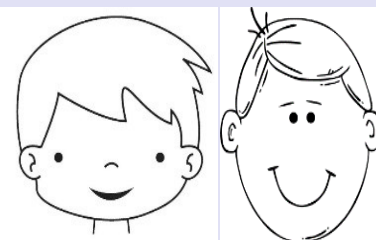
Descriere:

***Se realizează un pachet de cărți de joc cu chipuri, decupate din reviste sau imprimate, ce exprimă diverse emoții. Se folosesc pentru aceeași emoție (ex. tristețe) chipuri de copii, femei, bărbați, astfel încât să avem mai multe cărți de joc ce exprimă același tip de emoție.

*** Cărțile de joc se pot lamina sau lipi pe cartonașe, pentru a fi mai rezistente. Cu aceste cărți putem desfășura mai multe activități, cum ar fi:

- ⇒ Să grupăm toate cartonașele ce exprimă același tip de emoție;
- ⇒ Să extragem, pe rând, câte un cartonaș din pachet și să mimăm emoția extrasă;
- ⇒ Să extragem o carte de joc și să povestim o situație în care am trăit acea emoție.

***Alcătuim încă un set de cartonașe ce descriu fiecare câte o situație care ar putea provoca diferite emoții. Apoi copilul va potrivi cărțile de joc cu emoții cu cele ce reprezintă situațiile respective.



„Întregul scop al educației e să transforme oglinzile în ferestre.”

(Sydney J. Harris)

Exemple de situații:

- ⇒ Cineva primește un cadou;
- ⇒ O persoană fuge de un pericol;
- ⇒ Ești călcat pe picior sau te lovești;
- ⇒ Ți-a căzut înghețata pe care tocmai ai primit-o;
- ⇒ Turnul de cuburi pe care l-ai construit este dărâmat de un coleg;
- ⇒ Nimeni nu vrea să se joace cu tine la școală;
- ⇒ Primești o veste bună;
- ⇒ Ești lăudat de toți colegii de școală pentru o reușită;
- ⇒ Cineva îți ia jucăria preferată fără să-ți ceară voie.

8. Dați-mi puțină fericire!

Scop: Să își dezvolte abilitatea de a primi și de a face complimente

Materiale: coli de hârtie colorată, asortate; creioane și foarfec

Descriere:

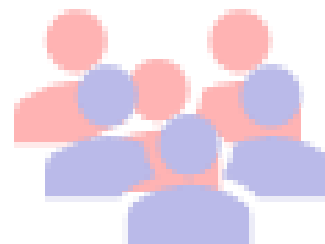
- ⇒ Discutați ceea ce înseamnă un compliment și cum te simți când faci sau când primești unul.
- ⇒ Realizați un brainstorming cu elevii și faceți o listă cu lucrurile pentru care oamenii își fac complimente, în afară de înfățișare. Treceți lista pe tablă.
- ⇒ Rugați fiecare copil să își deseneze conturul palmei pe o foaie colorată de hârtie și apoi să o decupeze.
- ⇒ Permiteți elevilor să se miște liber prin clasă și să aleagă 5 colegi cărora să le facă complimente. Când fac complimentul, îl vor trece pe unul dintre degetele palmei decupate de colegul respectiv.

- ⇒ Elevii pot să își prindă apoi pe haine conturul palmei, care să le reamintească de ziua respectivă

Debriefing:

- ⇒ Cum te-ai simțit când ai făcut un compliment cuiva?
- ⇒ Cum te-ai simțit când altcineva ți-a făcut un compliment?
- ⇒ Cum pot complimentele influența comportamentul nostru?
- ⇒ Crezi că complimentele pe care le-ai primit azi sunt adevărate?
- ⇒ Sunteți de acord că toată lumea ar trebui să se simtă bine atunci când le este valorizată propria persoană și lucrurile bune pe care le fac?

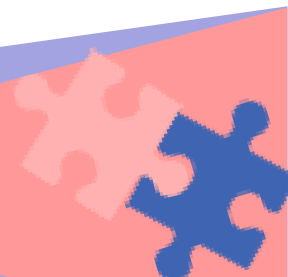
Care este diferența dintre acest sentiment și a te lăuda?



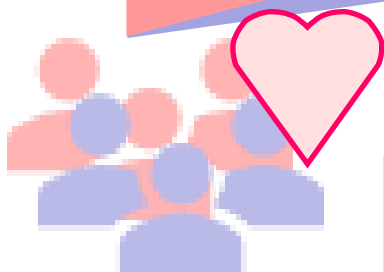
„Învățătura este un proces ce are loc toată viața, însă vine un timp când trebuie să ne oprim în a mai adăuga și să începem să actualizăm ce am învățat până atunci.”

(Robert Brault)

20 MARTIE
ZIUA MONDIALA
A FERICIRII



II. Activități interactive



A. Activități de modelare comportamentală

9. SEMAFORUL controlării impulsurilor

Scop: Schimbarea atitudinii față de o situație conflictuală și abordarea acesteia prin autocontrol aplicând tehnica semaforului

Materiale: hârtie colorată (roșu, galben, verde), foarfecă

Descriere:

Pentru controlarea impulsurilor elevilor se poate utiliza un semafor afișat la vedere. Acesta conține șase faze, oferind un șir concret de faze pentru rezolvarea unor momente „încărcate/ tensionate” într-un fel mai ușor de măsurat. Este recomandat a fi consultate atunci când un copil este pe cale să izbucnească la mânie sau să se izoleze.

Dincolo de stăpânirea sentimentelor, semaforul reprezintă o cale eficientă de a acționa. obiceiul de stăpânire a impulsului educațional necugetat – a reflecta înainte de a acționa în funcție de sentimente – poate fi inclus în strategia fundamentală de tratare a riscurilor de la vârsta adolescenței pe mai departe.



Stai!

Liniștește-te și gândește-te înainte de a acționa!



Gândește!

Spune-ți problema și exprimă ceea ce simți.
Gândește-te la cât mai multe soluții.
Gândește la cât mai multe consecințe.
Analizează fiecare variantă propusă.



Acționează!

Acționează conform celui mai bune variante dintre cele propuse.

„Măreția caracterului se dobândește prin constantă autodisciplină și autocontrol.”

(Grenvill Kleiser)

10. Puzzle

Obiective:

- Exersarea comunicării nonverbale
- Experimentarea lucrului în grup în situații neobișnuite.

Materiale: Câte o cutie de PUZZLE cu aproximativ 50 de piese pentru fiecare grupă.

Descriere:

***Se amenajează în sală 4 sau 5 mese, în funcție de numărul participanților.

*** Elevii sunt împărțiți în grupe și vor realiza imaginea de pe cutia jocului.

***În timpul activității membrii grupului pot comunica doar nonverbal.

***Activitatea se termină după ce o grupă a terminat lucrul sau după expirarea timpului stabilit anterior (după preferință).

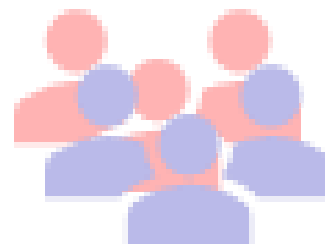
Concluzie:

***Cum ați putut comunica cu ceilalți colegi?

***Cum v-ați integrat în activitatea grupului? Ați lucrat eficient?

***A existat un lider în grup? Ați realizat sarcina? Dacă nu, de ce?

Sugestii: Se pot realiza și desene, colaje cu diferite teme.



„Nu există sursă mai mare de satisfacții decât aceea de a te simți opera propriei tale personalități și sculptor al propriei tale ființe.”

(Vasile Pavelcu)

11. Linia vieții

Scop: Exersarea competențelor de self-management, valorizare personală, prin cunoașterea propriului potențial, folosirea eficientă a oportunităților pentru a-l pune în valoare la întreaga capacitate.

Materiale: creioane colorate, foaie de hârtie.

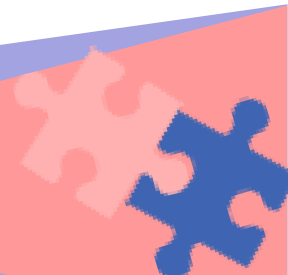
Descriere:

***Trasează o linie (cum dorești, dreaptă, frântă etc) care să reprezinte viața ta de la naștere și până la vârsta la care ai vrea să ajungi. Cu o culoare albastră vei marca vârsta la care ai înregistrat eșecurile care ți-au influențat într-o măsură mare viața, iar cu o culoare roșie succesele.

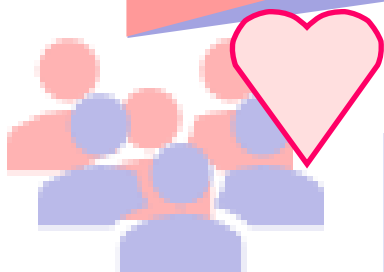
***Notează pe două coloane ce crezi că a favorizat succesele tale și: ce te-a ajutat să depășești eșecurile(ex. defectele sau calitățile tale, neșansa sau șansa, absența sau existența sprijinului familiei școlii, prietenilor, neîncrederea sau încrederea în forțele proprii etc.)

***Caută un coleg în care ai încredere

și purtați un dialog despre propria experiență de viață, punând accent pe ceea ce ați învățat din analiza eșecurilor și succeselor.



II. Activități interactive



B. Metode care promovează drepturi/ responsabilități

1. Pacea

„Pacea nu este decât o scurtă pauză între două războaie. Cuvântul pace derivă din latinescul pax. El definește în general, în sens pozitiv, o stare de liniște, o stare lipsită de conflicte militare. În Grecia antică, ideea de pace era legată de vârsta de aur inițială a umanității.” (Wikipedia)

Exemple de activități:

1. **Propuneți o rețetă pentru pace. Alegeți ingrediente inedite pentru rețeta voastră.**

Exemplu: Ingrediente:

- ⇒ O cană cu....
- ⇒ 2 linguri cu....
- ⇒ O linguriță de....
- ⇒ Un praf de....
- ⇒ Armonie
- ⇒ Multă....
- ⇒ Iubire cât....



Propuneți un mod de pregătire pentru propria rețetă. Coaceți cu grijă, bucurie, emoție, toleranță....

- ⇒ Oferiți preparatul....(Cui?)
- ⇒ Pacea are gust de....
- ⇒ Pacea are sunetul....
- ⇒ Pacea sună ca....

2. Propune o rețetă a păcii pentru clasa ta, pentru familia ta, pentru comunitatea ta, țara ta. Discutați despre elementele esențiale pentru a crea o stare de bine, pace interioară.

3. Identificați simboluri ale păcii.

4. Analizați următoarele citate:

- ◇ „Să ne întâlnim mereu unul pe celălalt cu un zâmbet, căci zâmbetul este începutul dragostei.” (Maica Tereza)
- ◇ „Fericirea nu este ceva gata făcut. Ea vine din faptele tale.” (Dalai Lama)
- ◇ „Binele absolut al naturii omenești e cuprins în pacea corpului și a sufletului.” (Seneca)

„Pacea nu este un dar al lui Dumnezeu creaturilor sale. Este un dar pe care noi ni-l facem unul altuia.”
(Elie Wiesel)

2. Nonviolența

Culorile prieteniei - *The colours of friendship*

30 ianuarie este ziua internațională a nonviolenței în mediul școlar

Obiective:

- încurajarea copiilor de a recunoaște comportamente care facilitează stabilirea și menținerea relațiilor de prietenie
- prevenirea unor comportamente agresive între copii -hărțuire verbală, fizică, abuz emoțional
- creșterea stimei de sine și recapitularea culorilor în limba engleză

Materiale: coli de desen, povestea terapeutică „*The colours of friendship*”, plastilina, creioane colorate.

Descrierea:

***Pornind de la povestea „*The colours of friendship*” (**Culorile prieteniei**) copiii au răspuns la câteva întrebări legate de ce înțeleg ei prin *prietenie* și *toleranță*. (ex. *Dacă am putea descrie toleranța într-o singură culoare, care ar fi aceea? Dar prietenia, ce culoare are? Dar acceptarea?*)

***Am recapitulat împreună culorile în limba engleză, copiii au făcut asocieri între culori și diferite sentimente. Au înțeles, de asemenea, faptul că fiecare dintre ei este unic și special, având un rol al său în cadrul grupului, la fel cum și culorile au locul lor în curcubeu.

*** În cadrul jocului de rol *The magic words*, s-au „jucat” cu expresiile ***Thank you!, Forgive me!, I’m sorry! and I loveYou!***

Rezultate:

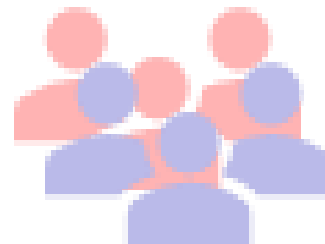
Desene despre toleranță și prietenie

Depozit de stări sufletești pozitive

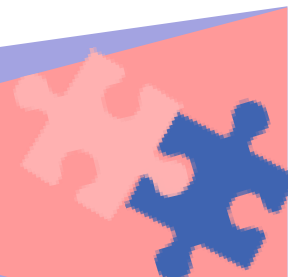
Autonomie în

gesti-

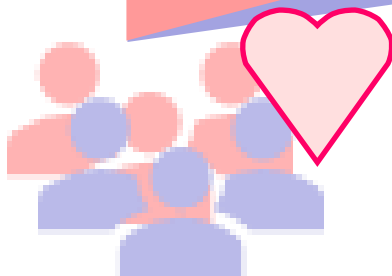
onarea stărilor negative



„Adevărații prieteni se dovedesc în toți luptelor, în nenorociri, în învățăminte, adică acolo unde orice bun prieten trebuie să se ajute și să se învețe unul pe altul.”
(Thommaso Campanella)



II. Activități interactive



3. Copacul cu drepturi

Obiective:

***Să descopere semnificația zilei de 20 noiembrie (Ziua Internațională a Drepturilor Copilului)

***Să enumere principalele drepturi ale copiilor.

Scop:

Educarea elevilor în scopul cunoașterii și respectării drepturilor copiilor, a drepturilor și responsabilităților elevilor, precum și conștientizarea importanței respectării acestora.

Descriere:

*** În grupe de lucru elevii vor desena un copac frumos și pe care îl vor denumi „copacul cu drepturile noastre”. Lângă partea de jos a trunchiului copacului, vor scrie „drepturile copilului”.

***Copacul ar trebui să aibă câteva ramuri principale cu unele concepte cheie despre care elevii consideră că sunt, sau ar trebui să fie, incluse în drepturile omului. În jurul acestor ramuri principale, poate fi un număr de ramuri mai mici cu lucruri despre care ei cred că au legătură cu cele principale.

*** Elevii vor afișa desenele pe care le-au realizat și le explică celorlalți ce cuprind acestea (prezentarea de către un raportor sau de către întregul grup).

*** Posterele pot fi lăsate o perioadă de timp în expoziție. Pot decora clasa și pot fi utilizate din nou, în timpul lecțiilor ulterioare.



„Drepturile omului implică și datoriile lui.”

(Tudor Arghezi)

Concluzii:

*** Elevii consolidează termeni, concepte, semnificații referitoare la Ziua Internațională a Drepturilor Copiilor.

*** Elevii înțeleg că în procesul lor de dezvoltare, copiii au nevoie de atenție, grijă, iubire, protecție și respectul adulților pentru a putea crește armonios și pentru a avea șansa unei vieți împlinite și fericite.

***Mediul școlar trebuie să fie un spațiu de respectare a drepturilor copiilor și de cultivare a responsabilității acestora.

***Copiii stabilesc repere importante în interacțiunile cu ceilalți, cunoscându-și drepturile personale, dar și drepturile celorlalți precum și responsabilitățile pe care le au în relație cu alți copii sau cu adulți.

***Copiii au discutat în grupe despre respect, despre drepturile și

4. Sărăcia - excluziunea socială

Sărăcia = situație caracterizată de lipsa (insuficiența) mijloacelor materiale

Încă de pe vremea când nu exista moneda sau alte forme de măsurare a valorii mărfurilor și de înlesnire a schimbului, oamenii s-au împărțit în „bogați” și „săraci”; cele două atribute caracterizau fie individul, fie grupul din care face parte fie societatea în ansamblu. Deși criteriile sau viziunea generală s-a schimbat mult de-a lungul istoriei, cele două concepte au rămas perfect valabile, căpătând însă, treptat, conotații complexe și dificil de definit.

Descriere:

***Redați printr-un desen imaginea „omului bogat” și imaginea „omului sărac”.

***Expuneți desenele într-un loc vizibil din clasă.

***Identificați elementele comune din desenele expuse și realizați un comentariu în legătură cu acestea.

Comentariu pentru profesor:

***Scopul acestui exercițiu este de a identifica reprezentarea pe care o au elevii asupra noțiunilor de „om bogat” și „om sărac”. Exercițiul este necesar deoarece conținutul acestor noțiuni variază în funcție de mediul din care provin copiii și de valorile promovate în familie și în comunitate.

***După expunerea desenelor, identificați împreună cu elevii elementele comune, construiți o imagine generală a sărăciei, respectiv bogăției și corelați-o cu informațiile efective din cadrul orei, accentuând asemănările dintre această imagine și definiția corectă a sărăciei dar și percepțiile eronate ale elevilor (dacă acestea există).



1 din 5 copii trăiesc în sărăcie

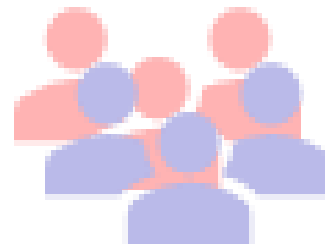
*** Se constituie patru grupuri de lucru. Fiecare grup va identifica nevoile culturale și sociale ale unui tânăr de 17 ani din: 1975; 1989; 2003; 2010 și le va expune clasei. Se vor comenta modificările în timp ale nevoilor identificate.

Comentariu pentru profesor:

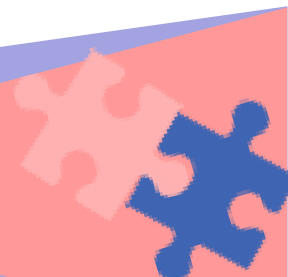
***Exercițiul vizează conștientizarea de către elevi a dinamicii nevoilor sociale și culturale corelate cu nivelul minim de trai din diferite perioade și pune în evidență chiar percepția individuală a sărăciei/bogăției.

***Dați exemple de drepturi de care un om sărac nu se poate bucura. Comentați!

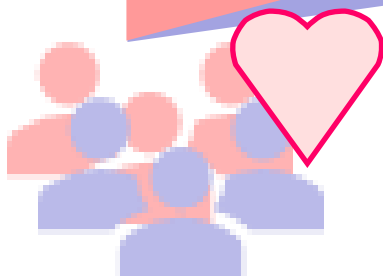
***Temă pentru acasă: Identificați cinci cauze care pot duce la sărăcirea unei persoane sau a unui grup/colectivitate și propuneți soluții pentru depășirea acestora.



„Este mai bine să trăiești sărac într-o țară bogată decât bogat într-o țară săracă.”
(Confucius)



II. Activități interactive



5. Scara valorilor

Descriere:

***Elevii sunt grupați în perechi. Fiecare elev își va alege un partener cu care se simte cel mai confortabil. Vor discuta în perechi despre calitățile lor. În cadrul discuțiilor vor reflecta asupra întrebărilor: Care sunt lucrurile pe care le fac bine? Care sunt lucrurile pe care nu le fac atât de bine? Care sunt calitățile bune și cele mai puțin bune?

***Pe coli de hârtie A4, elevii vor trasa silueta proprie, trasând o linie la mijlocul desenului. Pe o parte a siluetei vor desena cu cine seamănă când fac lucruri bune.

***Făcând referire la părțile corpului, profesorul va adresa elevilor următoarele întrebări:

- Cap: Ai succese la anumite obiecte pe care le studiezi la școală?
- Gură: Interpretezi cântece, povești istorioare, povești ?
- Inimă: Ai o inimă generoasă? Cum îți exprimi dragostea față de alții?
- Mâini: Ce lucruri bune faci cu mâinile? (scriu, desenez, gătesc)
- Picioare: Ce lucruri bune faci cu picioarele? (dansez, alerg)

*** Pe partea opusă a siluetei, copiii vor desena cu cine seamănă când nu fac lucruri bune. Făcând referire la părțile corpului, profesorul va adresa elevilor următoarele întrebări:

- Cap: Care sunt lucrurile rele la care te gândești? Ești încăpățânat?
- Gură: Care sunt lucrurile rele, urâte pe care le spui?
- Inimă: Ce faci când ești supărat?
- Mâini: Ce faci cu mâinile când ești supărat ?
- Picioare: Ce faci când te confrunți cu probleme?

***Elevii vor fi întrebați dacă și-au descoperit calitățile pozitive și cele negative. Se va menționa că este important să recunoaștem punctele tari și cele slabe ale fiecărei persoane.

***Profesorul va menționa că orice calitate, care contribuie la desăvârșirea omului, este o valoare: sinceritatea, respectul, demnitatea, hărnicia, altruismul, răbdarea, mila, iertarea, iubirea față de aproapele tău etc. Calitățile opuse ca sens distrug esența umană, de aceea fiecare om trebuie să știe să facă alegerea corectă dintre valoare și nonvaloare. Doar urmând calea valorilor autentice, devenim oameni cu inimă și cu suflet mare, oameni adevărați.

***Elevilor li se va solicita să dea exemple despre cum anumite valori pot să se transforme în fapte.

***Sunt o multevlucruri bune pe care le poți face. Dacă însă ceva nu faci bine, poți schimba aceasta cu ajutorul tău și al altor oameni.



„Drepturile fără
obligații
înseamnă anarhie.”

(Lesia Ukrainka)

6. Valorile incluziunii

Scop: Familiarizarea copiilor cu valori umane, sociale.

Descriere:

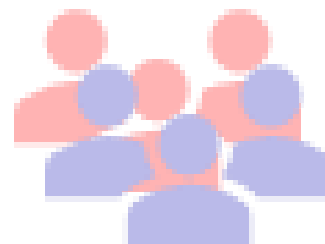
***Profesorul solicită elevii să introducă cuvintele: bunătatea, încrederea, prietenia, speranța, succesul, toleranța, respecta, uman, cooperarea în următoarele maxime și cugetări.

***Completând maximele și cugetările de mai jos, elevii vor identifica valorile incluziunii.

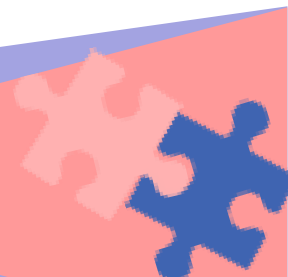
1. Nu recunosc alt semn de superioritate decât ...
2. ... este virtutea iubirii.
3. ... îndoiește bucuriile și înjumătățește necazurile.
4. ... este cel mai bun medic pe care-l cunosc.
5. Cel mai mare orator din lume este...
6. Din inteligență vine ... – din credință, fanatismul.
7. Ce puțini oameni respectabili pot ...
8. ... este convingerea profundă că nimeni nu poate reuși, dacă nu reușesc toți.
9. A fi ... înseamnă a înțelege toate comportările oamenilor. Profesorul va identifica valorile incluziunii.

Răspunsuri:

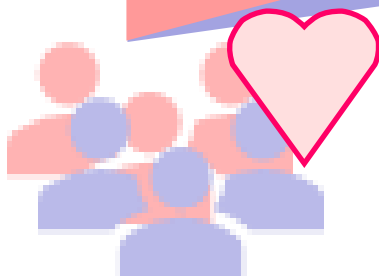
- ⇒ Nu recunosc alt semn de superioritate decât **bunătatea**. L. Van Beethoven
- ⇒ **Încrederea** este virtutea iubirii. H. de Balzac
- ⇒ **Prietenia** îndoiește bucuriile și înjumătățește necazurile. F. Bacon
- ⇒ **Speranța** este cel mai bun medic pe care-l cunosc. Al. Dumas-tatăl
- ⇒ Cel mai mare orator din lume este **succesul**. Napoleon
- ⇒ Din inteligență vine **toleranța** – din credință, fanatismul. L. Blaga
- ⇒ Ce puțini oameni respectabili pot **respecta**. N. Iorga
- ⇒ **Cooperarea** este convingerea profundă că nimeni nu poate reuși, dacă nu reușesc toți. Virginia Burden
- ⇒ A fi **uman** înseamnă a înțelege toate comportările oamenilor. H. de Montherlant



„Valorile umane, toate, au limite, dar e greu să stabilească cineva care sunt ele.”
(Karl Popper)



II. Activități interactive



7. Diferiți, dar la fel

***Profesorul va cere elevilor să se grupeze în funcție de următoarele criterii: - ziua de naștere; - culoarea părului; - culoarea ochilor; - ocupații preferate; - gen (fete, băieți) etc.

***După realizarea sarcinii, copiii vor fi întrebați despre emoțiile trăite în cadrul grupului. Prin ce se aseamănă și prin ce se deosebesc grupurile create?

***Cum s-ar fi simțit, dacă nu aparțineau la nici un grup?

***Bazându-se pe regulile jocului, profesorul va concluziona asupra valorii diversității. Se va menționa, că suntem diferiți, dar avem multe lucruri în comun. Cel mai important lucru e că suntem oameni.

8. Ambalează cum poți!

Copiii cu nevoi speciale (Convenția ONU cu privire la drepturile copiilor)

Materiale: Obiecte pentru ambalare „cadou”, hârtie de ambalaj.

Desfășurare:

***Împărțiți elevii în 3 grupuri: ambalatorii, observatorii și evaluatorii. Numărați elevii de la 1 la 3.

***Numărul 1 vor fi ambalatorii, 2 – observatorii și 3 – evaluatorii.

***Ambalatorii vor fi persoanele care au anumite probleme de sănătate, și anume, au câte o singură mână. Ei vor trebui să țină la spate cealaltă mână, (ea poate fi legată).

***Observatorii vor fi împărțiți în 2 grupuri; ambele primind câte o sarcină scrisă pe care nu trebuie să o vadă nimeni. Pentru jumătate din observatorii activi, sarcina va fi să îi încurajeze pe ambalatori prin vorbe, fără a-i atinge și fără a contacta vreun element al cadoului.

***Pentru al doilea grup, sarcina este să-i descurajeze pe ambalatori, fără a-i atinge sau a contacta vreun element al cadoului.



„Învățătura cere o muncă de fiecare moment, munciți câte puțin, în fiecare zi.”

(Grigore Moisil)

Debriefing

Rugați evaluatorii să pună câte o notă pentru calitatea, respectarea timpului și aspectul lucrării efectuate de ambalatorul evaluat.

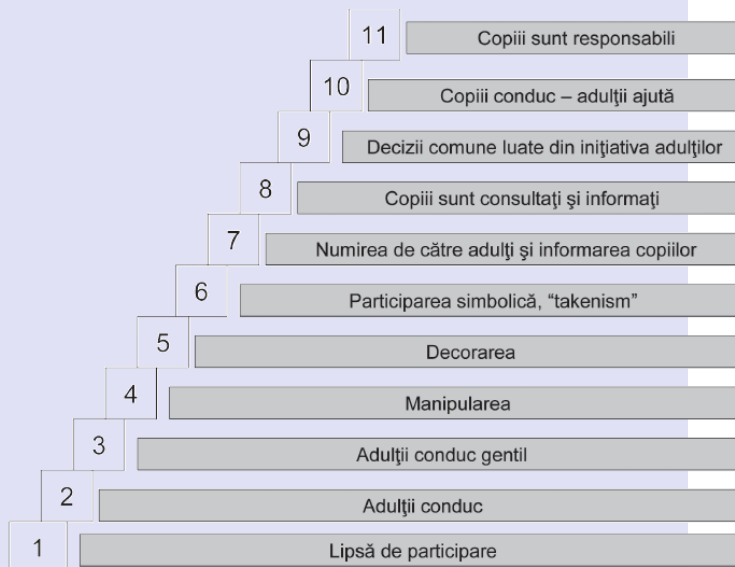
Câțiva evaluatori justifică nota pusă. – Care din ambalatori – cei încurajați sau cei descurajați – au luat notele cele mai înalte? – De ce credeți că s-a întâmplat astfel? Întrebați ambalatorii din ambele categorii cum s-au simțit la realizarea acestei sarcini. – Care a fost influența observatorilor constructivi? Dar a celor distructivi? – Ce emoții ați avut? Ce ați simțit?

9. Participarea copiilor

Pentru a asigura participarea copiilor, este necesar ca adulții să respecte 4 principii de bază:

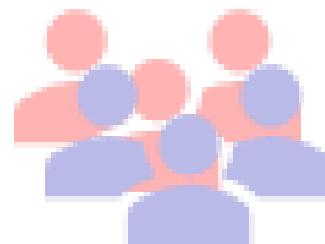
1. Transparența, onestitatea, responsabilitatea.
2. Etica participării copiilor și interesul superior al copilului.
3. Un mediu prietenos copiilor.
4. Egalitatea șanselor.
5. Siguranța și protecția copiilor.

- ⇒ Asigură condiții egale de participare tuturor copiilor, indiferent de vârstă, gen, naționalitate, clasă socială etc.
- ⇒ Asigură informarea tinerilor cu privire la chestiunile și problemele care îi preocupă.
- ⇒ Manifestă încredere față de copii, cultivă-le responsabilitatea, deleghează-le însărcinări.
- ⇒ Dezvoltă la tineri abilitățile necesare pentru o participare eficientă prin intermediul dialogului, discuției, acumulării experienței practice.
- ⇒ Respectă dreptul copilului de a greși ca ceva firesc în procesul de dezvoltare.
- ⇒ Acordă timp participării.
- ⇒ Creează relații de încredere între adult și copil. Instruirea, discuțiile, investigațiile – toate acestea exclud graba.
- ⇒ Ține cont de interesele copiilor.
- ⇒ Fii deschis.
- ⇒ Fii onest.
- ⇒ Fii democratic.



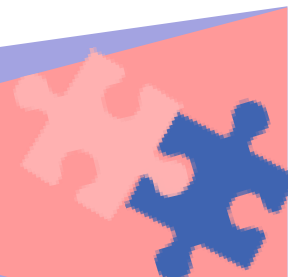
Roger A. Hart, folosind în mod metaforic noțiunea de scară, a elaborat un excelent instrument pentru analiza nivelului de participare. Această concepție se bazează pe principiile Convenției ONU cu privire la drepturile copilului și vizează relațiile dintre copii și adulți. Pentru cadrele didactice, metoda lui Hart reprezintă un instrument eficient de

de cercetare, evaluare și planificare în activitățile cu copii. Scara participării este desemnată să servească drept tipologie inițială pentru participarea copiilor la viața comunității.

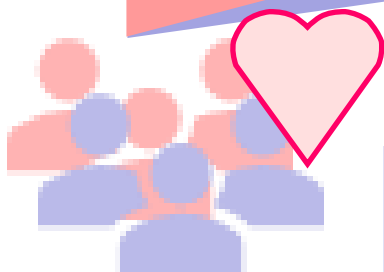


„Nu îmi învăț niciodată studenții; tot ce fac este să le creez condițiile pentru ca ei să învețe.”

(Albert Einstein)



II. Activități interactive



C. Activități de teambuilding

1. Activitatea „Te rog să dai cheia”

Scop:

Dezvoltarea capacității de autocunoaștere, de intercomunicare și relaționare, abilitatea de a interacționa cu cei din jur

Materiale necesare: două „chei” (chei, monezi, sticle de plastic etc.).

Descriere:

*** Participanții se împart în două grupe egale, care se așează pe două rânduri față în față. Membrii fiecărui rând apucă mâinile vecinilor, astfel încât fiecare grupă are două mâini libere, la capetele rândului. În mâinile libere ale elevilor din cele două rânduri animatorul dă câte o „cheie”.

*** Scopul jocului este acela ca fiecare echipă să reușească, prima, să paseze „cheia” până la celălalt capăt al rândului, fără a desprinde mâinile coechipierilor.

*** Nu e voie să se pună cheia pe sol și să se dea un șut spre capătul celălalt. Dacă cheia cade jos, jocul se reia de la început.



2. Activitatea „VIP secret”

Scop:

Dezvoltarea abilităților de comunicare, de învățare colaborativă și a spiritului de lucru în echipă

Materiale necesare:

Cartonașe format A5, fiecare având înscris numele unei persoane cunoscute din desene animate sau din zona VIP.

Descriere:

*** Animatorul agață câte un cartonaș cu nume pe spatele fiecărui participant.

*** Fiecare participant va căuta să ghicească numele pe care îl poartă pe spate, întrebându-i pe vecini despre caracteristicile personajului, sau ghicind din în care vecinii lui se comportă față de el, îi adresează întrebările.

„Un om poate să fie un element foarte important într-o echipă, dar un om nu poate face cât o echipă.”

(Kareem Abdul-Jabbar)

3. Ghici cine este?

Scop:

Stimularea interacțiunii dintre membrii colectivului de elevi și a procesului de cunoaștere a acestora.

Identificarea unor elemente specifice fiecărui membru al colectivului de elevi.

Materiale necesare:

Foi A3, creioane colorate

Descriere:

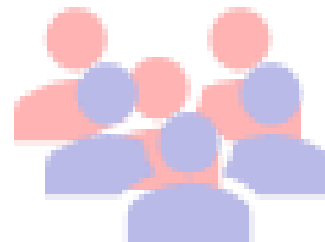
***Așezați în bănci fiecare dintre copii va realiza un desen liber care să îl reprezinte, apoi îl va așeza cu fața în jos pe catedră.

***După ce toate desenele au fost puse pe catedră, profesorul va amesteca desenele și va chema aleatoriu câte un copil din clasă.

***Copilul trebuie să se uite la desenul pe care îl ia de pe catedră și dacă acesta îi aparține să ia un alt desen.

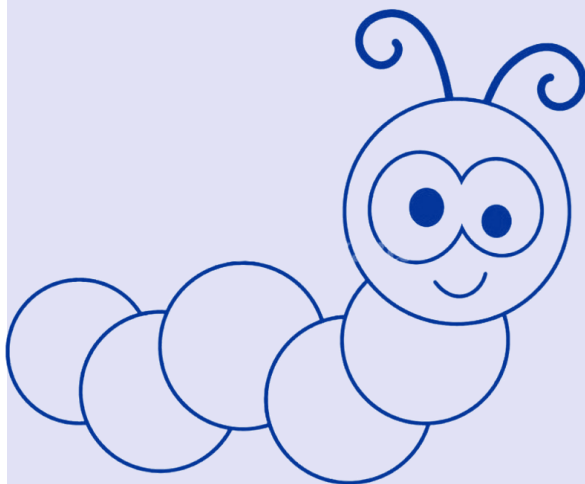
***Fiecare copil va analiza desenul și va încerca să ghicească cui îi aparține acest desen.

***Profesorul va ruga pe rând pe fiecare dintre aceștia să identifice copilul căruia îi aparține desenul și să motiveze de ce consideră că îi aparține colegului.



„În munca în echipă, tăcerea nu este de aur, este mortală.”

(Mark Sanborn)



4. OMIDA

Scop:

Stimularea cooperării între membrii unui grup prin interacțiune și relaționare

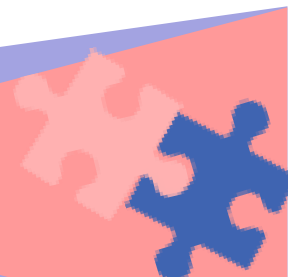
Materiale necesare: 2 mingi și opțional un cronometru (vezi telefonul mobil)

Descriere:

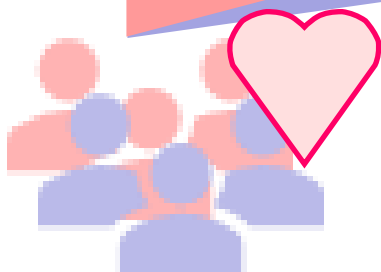
***Participantii se împart în două sau mai multe echipe (împărțirea se poate face fie numărând din unu în unu rezultând două echipe;

fie se grupează în funcție de preferințe etc.) care stau în două coloane paralele – unii în spatele celorlalți.

***Primul dă mingea celui din spate și fuge cu mingea în față (jocul se oprește când toți participanții au trecut în față). Se repetă până când cel ce a fost la început a ajuns primul din nou. Echipa care termină prima câștigă (opțional se pot și cronometra timpii).



II. Activități interactive



C. Activități de teambuilding

5. Nu te supăra!

Scop:

Promovarea armoniei de grup, a menținerii unei atitudini pozitive față de coechipier.

Materiale: nu sunt necesare materiale

Descriere:

***Așezați în cerc pe scaune sau pe podea, fiecare copil va poziționa mâna sa dreaptă peste mâna stângă a colegului din dreapta sa, ținând-o cu palma în sus și mâna stângă sub mâna dreaptă a colegului din stânga sa.

*** Pe rând fiecare copil va lovi ușor cu mâna stângă mâna coechipierului din dreapta sa fredonând versurile:



Nu te supăra,

Că nu e bine,

Nici pentru cei din jur,

Nici pentru tine,

Numără în gând până la zece,

Și poate, poate că

Timpul va trece:

1, 2, 3, 4, ..., 10!

***În timp ce se realizează numărătoarea fiecare copil trebuie să fie foarte atent când îi vine rândul și să își retragă repede mâna când urmează cifra 10.

***Jocul se continuă până când rămâne doar un singur jucător, care este declarat câștigător.

„Succesul nu este o destinație la care vei ajunge vreodată. Succesul este calitatea călătoriei tale.”

(Jennifer James)

6. Ce avem în comun

Scop:

Promovarea armoniei de grup, a menținerii unei atitudini pozitive față de membrii echipei care trăsături comune sau diferite.

Materiale:: nu sunt necesare

Descriere:

*** Animatorul spune cu voce tare o caracteristică, de exemplu: „persoane care au pisici/ căței”, „persoanele care joacă fotbal”, „persoanele care au grijă de plante” etc.

***Animatorul trebuie să adreseze întrebări incitante, atractive pentru grupul de participanți facilitând cunoașterea.

***Toți cei care au animale de companie în casă/curte sau care se identifica cu caracteristica menționată de animator trebuie să-și schimbe locul în colțul camerei.

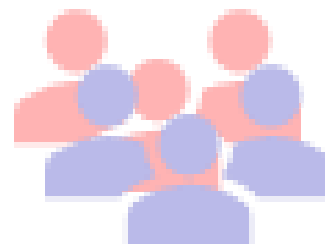
***Pe măsura ce animatorul activității continuă să numească diferite caracteristici, persoanele care se identifica cu fiecare caracteristică în parte se duce în locul indicat de acesta.

***Aceste activități creează o stare plăcută la nivelul grupului și formează o legătură între membri prin intermediul caracteristicilor comune.

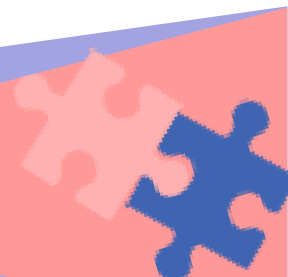
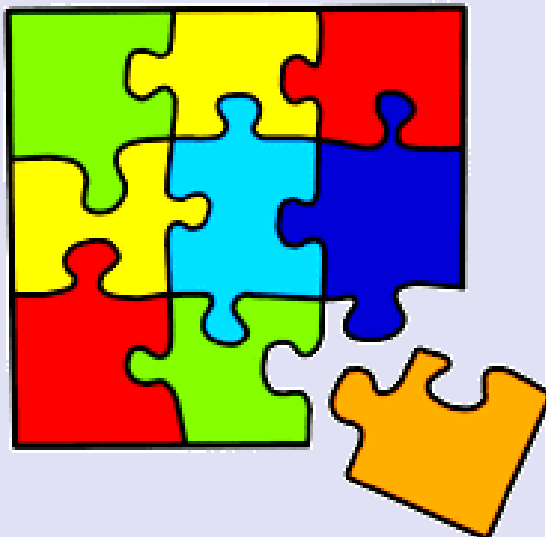
*** Activitățile sunt o parte importantă din timpul petrecut împreună de către copii, elevi și contribuie la formarea spiritului de echipă, de apartenență la un grup, la coeziunea grupului.

***În același timp activitățile contribuie la învățare, la creativitatea fiecăruia, a gândirii critice.

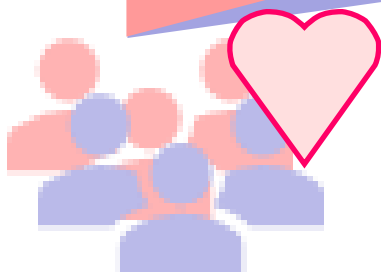
Activități-
le cresc nivelul de energie al grupului și entuziasmul, coeziunea.



„Când construiesc o echipă, caut mereu în primul rând oameni care adoră să câștige. Dacă nu găsesc niciuna dintre acestea, caut oameni care urăsc să piardă.”
(H. Ross Perot)



II. Activități interactive



D. Activități inovative

1. Arborele conflictelor

Obiectivele activității:

1. identificarea componentelor unui conflict/unei probleme
2. analiza unui conflict/unei probleme din perspectiva lui Daniel Sapiro - asocierea cu un arbore și componentele acestuia

Materiale: flip-chart, markere colorate, fișe de lucru

Descriere:

***Moment de spargere a gheții

***Se cere participanților să dea exemple, foarte pe scurt, de situații conflictuale în care au fost implicați; se identifică elementele comune fiecărui conflict (fiecare conflict are cauze, factori implicați, acțiuni, sentimente...)

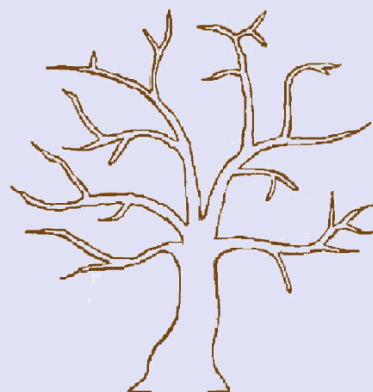
***Pe coala de flipchart, animatorul desenează un arbore și solicită participanților să asocieze componentele lui cu cele ale unui conflict; se lucrează pe cât posibil cu participanții, astfel încât să rezulte următoarele :

- ⇒ Solul- mediul social în care izbucnește conflictul (familie, școală etc.)
- ⇒ Rădăcina- cauzele multiple ale conflictului
- ⇒ Tulpina- părțile implicate în conflict
- ⇒ Scorbura- problema clar definită a conflictului
- ⇒ Florile- emoțiile proprii, pozitive și negative ale părților implicate în conflict
- ⇒ Frunzele- acțiunile concrete ale persoanelor implicate
- ⇒ Fructul- soluția rezolvării conflictului.

***În echipe de 5-6 persoane participanții primesc markere colorate și câte o foaie de flipchart pentru a ilustra un conflict sub forma unui arbore; fiecare echipă va prezenta arborele realizat în 2-3 minute.

Discuții:

***Se discută frontal, cu toți participanții, despre eficacitate acestei metode, se compară arborii prezentați (cu fructe/fără fructe, cu flori/fără flori etc.) se insistă pe soluționarea pozitivă, constructivă a conflictelor. Se „construiesc” concluziile pornind de la afirmațiile participanților.



„Din ciocnirea a două pietre nu se naște o piatră, ci o scânteie.”

(Lucian Blaga)

2. Lupul cel mare și rău!

Scop:

Conștientizarea efectelor prejudecăților și a stereotipurilor în abordarea unor situații conflictuale

Materiale:

Costume de lup, Scufița-Roșie, bunicuță, coșulet cu merinde, decor reprezentând o pădure, casuță pentru bunicuță; actori: 3 elevi, personaje ale dramatizării.

Descriere:

***Se va realiza o dramatizare a unei readaptări a cunoscutei povești „Scufița Roșie”, în care povestea este spusă din perspectiva lupului. Astfel ceilalți participanți, spectatorii, vor afla că Scufița i-a răspuns obraznic lupului la întrebarea, „Unde mergi?”, și, acesta, vrând să îi dea o lecție, fuge repede către bunicuța cu care se sfătuiește cum s-o pedepsească pe fetiță pentru modul ei urât de a se purta. Hotărâsc împreună să-și schimbe hainele, iar bunicuța să se ascundă.



***Când apare Scufița Roșie, ea face remarci jignitoare cu privire la urechile, ochii și gura lupului, deși o persoană nu trebuie judecată după aspectul ei fizic. Păstrându-și răbdarea până la final, totuși lupul o întreabă pe fetiță ce crede ea că ar putea să facă cu dinții aceia așa de mari. Scufița crede că lupul o va mânca, dar toată lumea știe că lupul nu mănâncă fetițe.

***Vrând să dea hainele bunicii jos, lupul a speriat-o foarte rău pe fetiță care a început să strige cât o ținea gura. Lupul a fugit în pădure, conștient fiind că bunica nu va spune niciodată adevărata poveste,

ci va născoci tot felul de lucruri îngrozitoare despre lupul cel mare și rău. (Vezi anexa)

Dezbateri/ Debriefing

pentru elevii-personaje ale dramatizării:

***Cum v-ați simțit jucând astfel de roluri;

***Cum credeți că vă va ajuta această experiență în viitor!

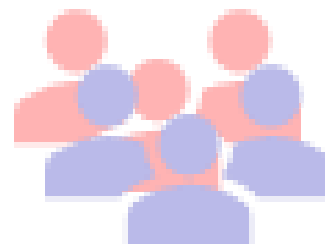
pentru spectatorii:

***Ce situații de viață v-au venit în minte privind dramatizarea;

***Ce alte puncte de vedere mai pot fi descoperite referitor la această poveste?

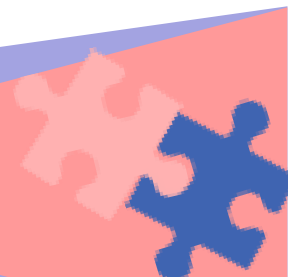
***Care este urmarea faptului că oamenii consideră doar punctul lor de vedere ca fiind corect?

***Cum credeți că ar putea ajuta înlăturarea prejudecăților la rezolvarea conflictelor?

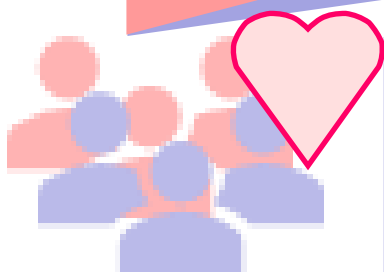


„Conflictul nu este negativ,
el pur și simplu este.”

(Thomas Crum)



II. Activități interactive



Lupul cel mare și rău - Anexă

Dramatizare

(readaptare a poveștii Scufița-Roșie de Ch. Perrault)

Personaje: lupul, Scufița-Roșie, bunicuța

Decoruri: pădure, căsuța bunicii

Lupul (către spectatori): -

- Mi-a plăcut dintotdeauna să trăiesc în pădure. Este casa mea și mereu am încercat să o păstrez curată. Într-o zi cu soare, pe când eram foarte ocupat să curăț poienița de niște resturi lăsate de oameni, am auzit zgomote de pași. M-am furișat printre copaci să văd cine era.

(apare în scenă Scufița-Roșie ducând în mână un coșuleț cu merinde)

Lupul (sieiși):

- Ce lucru ciudat! Toate hainele ei sunt roșii! Și are și capul acoperit, parcă nu ar vrea să fie recunoscută! Dar..., știu că nu e bine să judeci oamenii după înfățișare.

(către fetiță) – Bună ziua, fetițo! Cine ești și ce vânt te aduce prin această minunată poieniță?

Scufița-Roșie (indignată):

- Eu sunt Scufița-Roșie, nu vezi că port pe cap o căciuliță de culoare roșie? Și ce te interesează pe dumneata ce caut eu pe aici? Pot să fac ce vreau eu în această minunată poieniță! Și apoi nu vreau să conversez deloc cu străinii, mai ales cu dumneata - un urât!

Lupul (către fetiță):

- Hei, fii atentă cum vorbești! Eu, un străin? Eu locuiesc în această pădure dinainte ca tu să te naști. Aici mi-am crescut copiii, pe care i-am învățat să se poarte cuviincios, chiar și cu străinii!

Scufița-Roșie:

- Bine, bine, ... uite, merg la bunicuța, că se simte cam rău. Dar nu mă mai ține de vorbă că trebuie să-i duc merinde!

(sieiși, întorcând spatele Lupului) - Ce-ar fi să-i culeg și câteva flori-cele?

(Scufița iese din scenă, căutând flori)

Lupul (către spectatori):

-Ce lipsă de respect, nici măcar nu și-a luat rămas-bun! Trebuie să-i spun bunicuței!

(Lupul se duce printre copaci la casa bunicuței)

„Viața noastră nu depinde de conflicte. Dar ceea ce facem în aceste conflicte marchează o diferență.”

(Thomas Crum)

Lupul (*bătănd la ușa casei bunicii*):

- Bunicuțo! Bunicuțo!

(*către bătrânică*): - Bună ziua, bunicuțo! Am venit într-un suflet să-ți spun ce mi s-a întâmplat! Am întâlnit-o prin pădure pe nepoate ta. Tare urât mi-a vorbit! Ba mai mult, mi-a întors spatele și a rupt florile pe care eu le-am îngrijit ani de zile!

Bunicuța (*cu glas tremurând*):

- Nu-mi vine să cred! Cred că merită o lecție! Hai înăuntru!

(*Lupul intră împreună cu bunicuța în casă și își schimbă hainele. Apoi lupul o așteaptă pe fetiță*)

Scufița-Roșie:

- Bunicuțo! Sunt eu, Scufița-Roșie!

Lupul:

- Vino, draga mea, să te sărut că de mult nu te-am mai văzut!

Scufița-Roșie (*speriată*):

- Vai, bunicuțo, dar ce urechi mari ai!

Lupul:

- Ca să te pot auzi mai bine, draga mea!

Scufița-Roșie:

- Dar ce ochi mari ai!

Lupul:

- Ca să te pot vedea mai bine, draga bunicuței!

Scufița-Roșie:

-Și ce gură și ce dinți mari ai!

Lupul (*demascându-se*):

- Ce crezi că aș putea face cu asemenea dinți și asemenea gură!

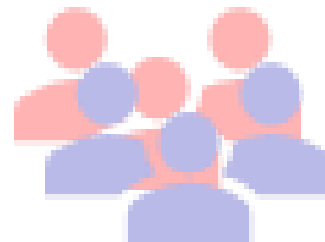
Scufița-Roșie:

-Ai putea să mă mănânci? (*fugind*) – Ajutor!!!! Ajutor!!!!

Lupul (*către spectatori*):

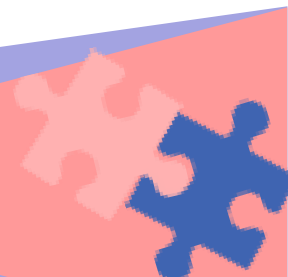
- Sincer, toată lumea știe că un lup nu ar mânca o fetiță, dar remarcile ei răutăcioase despre gura, dinții, urechile și ochii mei, m-au scos din pepeni! Speram ca povestea să se termine aici, însă nu a fost așa! Femeia aia - bunica- nu a spus niciodată partea mea de poveste și a împrăștiat zvonuri groaznice, că sunt o bestie.

Nu știu ce s-a mai întâmplat mai departe cu fetița cu haine ciudate, dar, deși am rămas în istorie ca fiind „lupul cel mare și rău”, povestea cu „au trăit fericiți până la adânci bătrâneți”, în mod sigur, se pune și pentru mine!

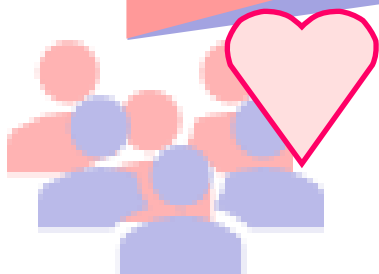


„Sunt totdeauna gata să învăț, deși nu îmi place oricând să fiu învățat.”

(Winston Churchill)



II. Activități interactive



3. SATGIAPO

SATGIAPO este modul nostru de a vorbi despre etapele pe care le pot parcurge adulții și copiii pentru a transforma ideile în acțiuni responsabile, chibzuite, un model de folosit părinți și copiii deopotrivă. Denumirea reprezintă de fapt un acronim al unei metode folosite pentru a rezolva probleme, a lua decizii și a planifica acțiuni. SATGIAPO este asemenea lui Jiminy Cricket din filmul Pinocchio. Greierașul Jiminy îi tot șoptea la ureche lui Pinocchio, dar tot Pinocchio trebuia să hotărască ce e de făcut.



1. **S**entimentele îmi indică o acțiune chibzuită.
2. **A**m o problemă.
3. **T**elurile îmi servesc drept ghid.
4. **G**ândesc la ceea ce pot face.
5. **I**maginez rezultatele.
6. **A**leg cea mai bună soluție.
7. **P**lanific totul, anticipez capcanele, exersează planul și îl pun în aplicare.
8. **O**bserv ce s-a întâmplat și mă gândesc ce trebuie să fac mai departe.

SATGIAPO este un instrument puternic al educației bazate pe inteligența emoțională. Metoda nu se folosește tot timpul, însă în căminele unde se aplică inteligența emoțională, se regăsesc aptitudinile SATGIAPO în moduri convenabile, consecvente, în felul cel mai potrivit pentru familiile respective.

Între o idee bună și aplicarea ei într-un mod responsabil există o distanță. Iată cum poate fi aplicată metoda într-o discuție cu copiii:

"O să învăț și o să iau note mai bune."

"Grozav. Îmi pare bine să aud asta. Spune-mi, când ai de gând să te apuci de învățat?"

"A, mai târziu."

"Când dai o lucrare?"

"Poimâine."

"Unde o să înveți?"

"Cred că la bibliotecă. Mă duc mâine după ore."

"Hai să ne gândim puțin care e situația. Mâine după ore ai ședință la club. Poți să lipsești?"

"Nu, ar fi cam neplăcut."

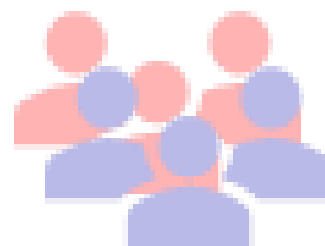
"Și cum îți afectează asta planul de a învăța?"

"Uff ... mda ... cred că va trebui să învăț astăzi."

"Școala cea mai bună
e aceea în care înveți
înainte de toate
a învăța."

(Nicolae Iorga)

	Etapele metodei SATGIAPO	Întrebările ce pot fi folosite
S	S entimentele îmi indică o acțiune chibzuită pentru rezolvarea problemelor.	Cum te simți? Ce altceva mai simți? Observ că pari ... Cum crezi că se simte... ?
A	A m o problemă.	Aș vrea să știu exact ce s-a întâmplat. Ce s-a întâmplat înainte de asta? Ce făcea ...? Ce s-a întâmplat după asta? Ce ai făcut atunci?
T	T elurile îmi servesc drept ghid.	Ce ai vrea să se întâmple? Care este scopul tău?
G	G ândesc la ceea ce pot face.	Ce ai încercat să faci? Ce te-ai gândit să faci? Ce altceva ai putea să faci?
I	I mi imaginez rezultatele pe termen scurt, dar și pe termen lung, pentru copii și pentru ceilalți	Imaginează-ți ce s-ar întâmpla dacă ai ... Închide ochii și încearcă să-ți închipui că faci ce ai spus. Ce observi că se întâmplă? Când? dar mai târziu? Cum te-ar putea afecta aceasta? Dar pe ceilalți? Ce s-ar mai putea întâmpla dacă ai...? Te-ai gândit la posibilitățile ... și Dar ce spui de ... și ...?
A	A leg cea mai bună soluție.	Dintre lucrurile la care te-ai gândit, pe care ar fi bine să-l încerci mai întâi? Care dintre ele te va ajuta mai bine să-ți atingi mai bine scopul?
P	P lanific totul, anticipez capcanele, exersez planul și îl pun în aplicare.	Cum ai face asta? Care este planul tău? Arată-mi ce ai de gând să faci. Poate ar fi bine să exersăm împreună înainte. Ce s-ar întâmpla dacă lucrurile nu ar merge așa cum vrei? Ce ai face? Ce altceva ai putea încerca? Dacă s-ar întâmpla ...? Cum ai rezolva asta?
O	O bserv ce s-a întâmplat și mă gândesc ce trebuie să fac mai departe.	Bine, gândește-te și încearcă! Când vorbim despre cum a mers?

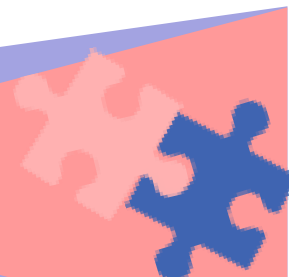


„Am învățat că
oricum ai tăia, orice
lucru are două fețe.”

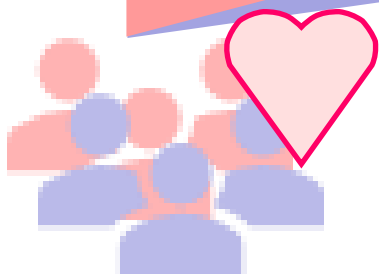
(Octavian Paler)

Primul indiciu de progres apare în momentul în care copiii își fac autocritica, să-ți dea seama chiar înainte ca dvs. să spuneți ceva, că planurile lor trebuie, probabil, modificate. aptitudinile de a planifica, inclusiv capacitatea de a înfrunta eventualele obstacole întâlnite în cale reprezintă o punte spre acțiuni responsabile.

(Bibliografie: *Inteligența emoțională în educația copiilor*; Maurice J. Elias, Steven E. Tobias, Brian S. Friedlander; Ed. Curtea Veche; București; 2012)



II. Activități interactive



4. Tehnica povestirii

Câmpurile de orez în flăcări

Demult, în Japonia era un sat aflat chiar lângă marea albastră. Chiar în spatele satului se înălța un munte abrupt. Oamenii își construiau casele în apropierea țărmului mării și își cultivau câmpurile de orez pe un teren plat situat aproape de vârful muntelui.

Un fermier bătrân și înțelept și-a construit casa pe vârful muntelui, chiar deasupra câmpurilor de orez. Oamenii din sat îl iubeau și îl respectau pe bătrân. Îi spuneau Oji-san, adică bunicul. Într-o seară de toamnă, sătenii s-au adunat să sărbătorească recolta bogată de orez. Oji-san se simțea prea slăbit ca să coboare muntele, așa că nepotul lui de zece ani Kento a rămas acasă cu el. Aerul fusese extrem de fierbinte și liniștit întreaga zi. Pe când Oji-san îi spunea lui Kento că o astfel de vreme apare deseori înaintea unui cutremur, un cutremur a început. Acest fapt nu era prea neobișnuit, deoarece în Japonia cutremurele sunt frecvente. Dar lui Oji-san, care trăise multe cutremure, acesta i s-a părut diferit. S-a uitat în zare pe mare și teama l-a înfiorat. Apa se întunecase dintr-o dată și nu mai venea spre țărm. Se depărta de mal, ridicându-se sus înspre cer, ca un nor negru amenințător. Jos, sub ei, sătenii se adunau pe plajă. Nimeni nu părea să-și fi dat seama ce făcea marea. Dar Oji-san înțelesese. Știa ce era pe cale să se întâmple și că sătenii trebuie avertizați imediat. A strigat către Kento:

- Repede, aprinde-mi o torță!

Kento a alergat către vatră, a aprins o torță de pin și i-a dat-o bunicului sau. Oji-san a luat torța și s-a grăbit către câmpurile sale de orez. Deși asta era hrana lui pentru anul următor, n-a ezitat. A aruncat torța printre tulpinile uscate și ele au luat foc. Kento era îngrozit și uluit. A strigat:

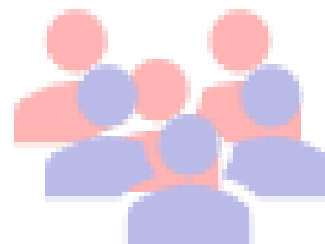
- Oji-san, de ce faci asta? De ce? De ce?

Dar Oji-san n-a răspuns. Nu avea timp de explicații. A continuat să dea foc orezului până când întregul său câmp era în flăcări. Când sătenii au observat norul negru de fum, s-au grăbit să urce pe munte ca să ajute la stingerea focului. Dar era deja prea târziu. Kento strigă:



„Nu avem nevoie
de ajutorul
prietenilor,
cât mai ales
încrederea în ajutorul
lor.”
(Epicur)

- Oji-san a înnebunit! A dat intenționat foc orezului!
 Derutați, sătenii au întrebat:
 - Oji-san, de ce ai făcut asta?
 Dar înainte ca cineva să mai poată scoate vreun cuvânt, Oji-san a arătat către mare și a strigat:
 - Priviți!
 Oamenii s-au întors și au văzut un zid negru și uriaș de apă rostogolindu-se către ei cu o viteză înspăimântătoare.
 - Un tsunami! au țipat oamenii.
 Chiar în acel moment, valul enorm a lovit țărmul. Forța sa uriașă a făcut dealurile să se cutremure. Marea furioasă urla peste locul unde fusese satul. Oamenii au privit în tăcere cum casele le erau distruse. În cele din urmă, vocea lui Oji-san a spart tăcerea.
 - De aceea am dat foc orezului.
 Oamenii au înțeles brusc de ce făcuse Oji-san asta. Dând foc câmpurilor sale de orez, salvase patru sute de vieți. Când oamenii și-au reconstruit satul, i-au dat lui Oji-san cea mai mare răsplată la care se putuseră gândi – au construit în cinstea lui un templu. Deși asta s-a întâmplat cu mai bine de două sute de ani în urmă, oamenii din Japonia încă spun această poveste. Nu l-au uitat niciodată pe bătrânul înțelept care a salvat sătenii de un val uriaș.”
 (Poveste din folclorul japonez)



„E bine să te înduioșezi de nenorocirea prietenilor tăi, dar mai bine este să le vii în ajutor.”

(Voltaire)

5. Aserțiunea „moara stricată”

Scop: exersarea unor mesaje de comunicare asertivă

Descriere:

***Copiii sunt experți în tehnica morii stricate. Această abilitate implică pregătirea a ceea ce vrei să spui și repetarea sa de câte ori este necesar, într-o manieră calmă și relaxată. Această abilitate se poate aplica în aproape toate situațiile.

Mesaje asertive – exercițiu în perechi

Schimbați enunțurile de mai jos astfel încât să transmiteți mesaje asertive. În locul acestora folosiți: aș dori,... ar fi bine..., mi-ar plăcea...

„Eu trebuie ...

„Eu sunt mulțumit(ă) de...

„Eu consider că

„Mă simt/sunt

Rețeaua mesajelor pozitive

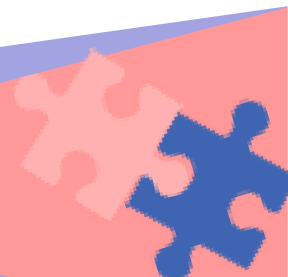
Participanții, stând în picioare în cerc, primesc un ghem de sfoară.

Primul participant păstrează un capăt și aruncă ghemul de sfoară unui coleg, după ce formulat un mesaj pozitiv.

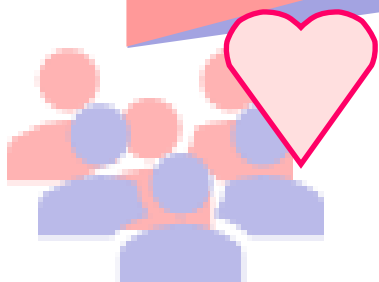
Următorii

participanți repetă aceste mișcări.

La final, se formează o rețea susținută de participanți, baza acesteia fiind mesajele pozitive.



II. Activități interactive



6. Medierea conflictelor

Scop: Dezvoltarea abilităților de gestionare a unor situații conflictuale prin mediere

Descriere:

***Profesorul formează grupe de 4-6 elevi având sarcina de a analiza conflicte care pot fi rezolvate prin mediere.

***Fiecare grup alege un conflict și îl propun clasei spre analiză. (Variantă: profesorul poate veni cu un caz de conflict descris).

***Se identifică personajele implicate.

***Un grup pregătește rolul unei părți implicate direct delegându-și reprezentantul. Alt grup pregătește rolul unei părți implicate direct delegându-și reprezentantul. Grupul de mediatorii primesc regulile medierii delegându-și reprezentantul. Se formează un acvariu. Elevii care nu mai au roluri formează un cerc în jurul celorlalți și vor observa ce se întâmplă.

***Părțile în conflict apar în fața mediatorului. Începe procesul de mediere, ținându-se cont de reguli. Elevilor li se înmânează regulile, astfel ca ei să poată judeca mai bine procesul.

***La finalul medierii se discută despre procesul de mediere. Profesorul lansează întrebări precum:

- ⇒ A ieșit cineva în avantaj din procesul de mediere? De ce.
- ⇒ Cum s-au comportat părțile ? Dar mediatorul?
- ⇒ Cine trebuie să câștige într-un proces de mediere? De ce?
- ⇒ Ar trebui să existe mediatorii în școli? Cine ar dori să contribuie în acest sens?

Cele 5 reguli ale medierii conflictelor:

1. Să nu judeci. Mediatorii sunt imparțiali, chiar dacă ei cred că una din părți are dreptate și un greșește
2. Să nu dai sfaturi. Uneori mediatorii se pot gândii la soluții ale conflictului, dar ei nu trebuie să le sugereze celor implicați; e conflictul lor, lăsați-i să și-l rezolve singuri, așa cum doresc. Doar atunci se vor simți cu adevărat responsabili.
3. Să fii în mod egal empatic. Un mediator empatic încearcă să înțeleagă ce simt cei doi implicați în conflict imaginându-se în locul fiecăruia, înțelegând lucrurile din perspectiva lui. Evitați să treceți de partea cuiva, dar încercați să înțelegeți cum vede fiecare lucrurile.
4. Păstrați confidențialitatea. Oamenii se simt mai bine când vorbesc despre sentimentele și problemele lor, dacă știu că mediatorii nu vor spune nimănui despre conflictul lor.
5. Arată că îți pasă. Mediatorii țin cont de procesul de mediere și de oameni. Ei fac tot posibilul să-i ajute pe ceilalți să se înțeleagă și să-și rezolve conflictele. Dacă mediatorii respectă procesul de mediere, ceilalți vor avea încredere în proces pentru a-și rezolva problema. (după Daniel Saphiro, Conflictul și comunicarea)

„Învățătura
neînsoțită de virtute
este asemenea
perlelor aruncate la
gunoi.”

(Cervantes)

7. Copacul vieții

Scop: familiarizarea cu valori umane

Descriere:

1. Realizați un copac al familiei

***Desenează un copac cu ramuri (numărul ramurilor să fie egal cu numărul membrilor familiei).

*** Desenează conturul mâinii pe câte o hârtie colorată.

***Decupează forma mâinilor și notează numele fiecărui membru al familiei.

***Lipește mâinile pe fiecare ramură a copacului.



2. Realizați un copac al vieții

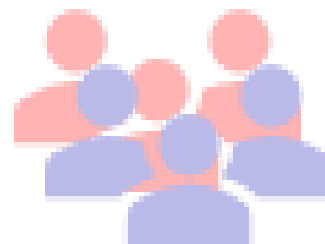
*****Rădăcinile** - familia din care provin și influențele puternice care i-au format ca personalitate.

*****Tulpina** - viața lor actuală: ocupația, familia, grupurile/organizațiile din care fac parte.

*** **Frunzele**- sursele lor de informare - presa, radioul, televiziunea, cărțile, prietenii etc.

*****Fructele** - succesele lor, proiectele pe care le-au desfășurat, evenimentele la care au participat etc.

*****Mugurii** - speranțele lor de viitor.



„Ceea ce avem de învățat să facem; învățăm făcând.”

(Aristotel)

Bibliografie

„Un bun profesor are
această grijă
statornică - îi învață
pe discipoli să se
lipsească de el.”

(Andre Gide)

1. Cerghit, Ioan, Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași, 2006;
2. Cerghit, Ioan, Metode de învățământ, București, Editura Didactica și Pedagogică, 1980;
3. Cucos, Constantin, Pedagogie, București, Editura Polirom, 2014;
4. Ghid privind integrarea temelor orizontale în cadrul proiectelor finanțate din Fondurile Europene Structurale și de Investiții 2014-2020;
5. Ghid metodologi, Educație socială și financiară, Chișinău, 2012;
6. Oprea, Crenguța, L., Strategii didactice interactive – repere teoretice și practice, Editura Didactică și Pedagogică, București, ed. a IV-a, 2009;
7. Popovici, Mircea, M., Chicioreanu, Teodora, D, Proiectarea didactică, Editura Printech, București, 2003;
8. Pânișoară, Ovidiu, I., Ghidul profesorului, Editura Polirom, 2019;
9. Potolea, Dan, Neacșu, Ioan; Iucu, Romiță, B.; Pânișoară, Ion-Ovidiu (coordonatori), Pregătirea psihopedagogică. Manual pentru definitivat și gradul didactic II, Editura Polirom., Iași, 2008;
10. Țoropoc, Loredana, Culegere de jocuri ce promovează inclusivitatea, București, 2019;
11. Vîntur, Tatiana, Barometrul reușitei școlare, Editura „G. Tofan”, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020.

POCU/73/6/6/Îmbunătățirea competențelor personalului didactic din învățământul pre-universitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive

Cod proiect 106266

Titlul proiectului:

DEDICAT

Dascăli pentru
Elevi
Defavorizați -
Intervenții pentru
Combaterea
Abandonului școlar
Timpuriu

Componenta 1 Programul PROFESORI MOTIVAȚI ÎN ȘCOLI
DEFAVORIZATE

