



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem județul Giurgiu pe harta educației din România!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

METODE ALTERNATIVE DE DEZVOLTARE A ABILITĂȚILOR DE VIAȚĂ LA CLASĂ

Asociația Four Change

București, 2018

Autori:

Ana-Maria Grădinariu

Elena Lupoaea-Petrea



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Disciplina 1

Tipuri de educație și mediul de învățare

Scop:

Să dezvolte capacitatea cadrelor didactice de a înțelege contextele de învățare al elevilor, la clasă.

Obiective operaționale:

1. să identifice tipurile de educație corelate cu ritmul de învățare al elevilor;
2. să examineze ritmul de învățare al elevilor;
3. să implementeze tipurile de educație în funcție de ritmul de învățare al elevilor.

Nevoia de învățare:

- ✓ Înțelegerea conceptelor despre tipurile de învățare pentru ca ulterior ele să fie introduse în cadrul de învățare de la școală
- ✓ Înțelegerea importanței adaptării proceselor de învățare la nevoile participantului la învățare
- ✓ Implicarea participantului la procesul educațional în proces.

Scurtă prezentare a conținuturilor:

Pe parcursul acestei discipline se vor cunoaște principalele diferențe între diferitele tipuri și metode de educație și învățare, respectiv se vor cunoaște principalele diferențe între educația formală, informală și educația nonformală și se vor cunoaște principalele diferențe între învățarea individuală, învățarea asistată, învățarea din cărți, învățarea de la grup, învățarea prin acțiune, precum și rata de asimilare a fiecărui tip de învățare.

De asemenea, urmărim prezentarea ritmului de învățare diferit al elevilor în funcție de stilul lor de învățare și vârsta lor.

În cadrul disciplinei se vor aplica următoarele forme și modalități de organizare și desfășurare a activităților de formare: activități frontale, activități individuale, activități în pereche și activități pe grupe. Metodele de lucru folosite: prelegere, jocuri experiențiale, team-building-uri, open space-uri, debate-uri, jocuri de rol, jocuri de interior și exterior, discuții facilitate, exemple de bună practică, studii de caz.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem județul Giurgiu pe harta educației din România!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Cadru conceptual – Terminologie specifică

A. Educația Formală

Acest tip de educație este una organizată, la baza căreia se află un curriculum formal, poate duce la o acreditare și recunoaștere oficială (cum ar fi o diplomă de absolvire a unui modul formal de învățământ – liceu, facultate etc.).

Educația formală este tipul de educație care se petrece într-un cadru instituțional, oficial și care are drept cadru de desfășurare următoarele: școală, grădinițe, școli, licee, universități, centre de perfecționare și altele asemănătoare. Educația formală este organizată gradat și pe niveluri clare de studii, încadrate în timp. Procesul educațional este unul conștient, concentrat și continuu. Aceasta presupune un proces riguros ce include: planuri și planificări de lecții, planuri de învățământ, manuale, cursuri, materiale specifice pentru procesele de învățare derulate.

Educația formală cuprinde cicluri de școlarizare precum: preșcolar, primar, gimnazial, liceal, superior. Cadru formal de învățare crează premisele pentru asimilarea sistematizată și organizată de cunoștințe și facilitează dobândirea de cunoștințe specifice dintr-o varietate largă de domenii - tehnologic, social, științific, cultural. Nu în ultimul rând, educația formală crează, teoretic, premisele pentru dezvoltarea de atitudini, valori și alte competențe.

În cadrul procesului educațional formal beneficiarii procesului au un rol clar delimitat și stabilit – ei sunt elevi sau studenți.

Procesul educațional în educația formală are obiective de învățare clar stabilite. În consecință evaluarea performanțelor celor educați se realizează prin raportare la criteriile sociopedagogice riguroase și este realizată de către fiecare cadru didactic și de către instituția școlară în sine în cadrul căreia se desfășoară procesul. Rezultatul procesului de evaluare constă în note, calificative, caracterizări și alte tipuri de aprecieri ale performanței.

Cadru formal de învățare facilitează accesul la valorile culturii, științei, artei, literaturii și tehnicii, la experiența social-umană, având un rol important în formarea personalității umane, conform obiectivelor individuale și sociale. Luând în considerare acest aspect este important de luat în considerare faptul că personalitatea, valorile și credințele unui participant la procesul educațional (elev sau student) sunt influențate de modelele pe care acesta le are în cadrul școlii, de activitățile la care i-a parte, de judecățile de valoare care i se insuflă și/sau sugerează și/sau impun. Drept consecință comportamentul său în sistemul social și politic este rezultatul comportamentului contural și în mediul formal de învățământ.

Spre deosebire de alte tipuri de învățare, educația formală nu lasă foarte mult loc de analiză și studiu a realităților cotidiene, a situațiilor cu care se confruntă elevii în viața familială și socială și nici nu permite un grad ridicat de flexibilitate în modificarea cursului învățării prin care trece participantul la procesul educațional. De aceea este importantă îmbinarea educației formale cu educația nonformală și informală, cele din urmă venind să completeze învățarea și dezvoltarea.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem județul Giurgiu pe harta educației din România!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

B. Educația Nonformală

Tip de educație care se întâmplă într-un cadru instituționalizat, un proces intenționat și planificat de către un furnizor de educație. Caracteristica definitorie a educației non-formale este complementaritatea – ea vine ca o alternativă și / sau o completare a educației formale, în procesul de învățare pe tot parcursul vieții la care iau parte participanții la învățare. Un alt principiu des urmărit în contextele de învățare nonformală este crearea de contexte care asigură dreptul și accesul la educație pentru toți participanții, indiferent de profilul în care se încadrează.

Educația nonformală acomodează/este dedicată tuturor, indiferent de vârstă, fără să urmărească o structură continuă a procesului; învățarea poate să aibă loc pe o durată scurtă și / sau cu o intensitate scăzută și este de obicei oferită sub formă de cursuri scurte, ateliere sau seminarii dar și sub formă de adordări alternative ale metodelor de predare existente. Educația non-formală conduce de cele mai multe ori la calificări/certificări care nu sunt recunoscute drept calificări oficiale de către autoritățile educaționale naționale relevante. Desigur, educația non-formală poate să nu fie certificată în niciun fel dacă procesul și contextul nu vizează acest lucru. Educația non-formală poate să acopere programe care contribuie la alfabetizarea și educația copiilor, tinerilor și adulților atât în afara școlii cât și în cadrul școlar, prin prisma metodelor utilizate. Educația non-formală vizează de asemenea și dezvoltarea abilităților de viață copiilor, tinerilor și adulților în afara școlii precum și în programe ce vizează, specific și clar, dezvoltarea de astfel de abilități, pe lângă abilitățile sociale și culturale.¹

Conținutul și obiectivele urmărite în cadrul educației non-formale sunt prevăzute în documente special elaborate ce cuprind informații despre obiectivele de învățare, cadrul în care se întâmplă activitățile, numărul propice de participanți pentru asigurarea atingerii obiectivelor de învățare și poate chiar profilul participanților pentru care activitatea este planificată și dezvoltată.

În timpul unui proces de învățare non-formală participantului la învățare i se crează contextul de a cere clarificări, de a întrerupe, de a cere și primi sprijin. În funcție de nevoile și reacțiile participanților la învățare, planul inițial al activității poate suferi modificări pentru a crea un cadru propice de învățare și atingere a obiectivelor de învățare setate.

Spre deosebire de procesele de învățare din educația formală, în educația non-formală implicarea participantului în proces este importantă pentru că acesta este invitat să ia parte activ la activitățile la care ia parte. În funcție de participarea și contribuția acestuia el își dezvoltă abilități și competențe ce fac parte din obiectivele de învățare și nu numai. Educația non-formală oferă astfel și o utilitate practică imediată a rezultatelor învățării.

C. Educația informală

Acest tip de învățare nu este niciodată organizat. Nu este ghidată de un curriculum strict organizat și planificat. Educația informală se întâmplă fără a fi un proces intenționat, fără a avea

¹ <http://uis.unesco.org/en/glossary>



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

obiective de învățare și se întâmplă prin experimentarea de diferite situații și contexte din viața de zi cu zi. Dintre cele trei tipuri de învățare, aceasta este cea mai spontană.²

Învățarea rezultată din activitățile zilnice legate de muncă, familie sau timp liber.

Relația dintre cele 3 tipuri de educație

A. Avantaje

Educație formală	Educație nonformală	Educație informală
<ul style="list-style-type: none"> • Formă de educație acceptată și recunoscută • Profesori instruiți • Se întâmplă în mod regulat, planificat • Este recunoscut formal prin certificate, credite, acreditări etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se întâmplă organizat de/în organizații comunitare • Nu este îngrădită de un cadru oficial de calificare • Beneficiază de flexibilitate în organizare, activități și metode • Contribuie la recunoașterea importanței educației • Se poate folosi în programele de after-school • Poate duce la o mai mare încredere de sine și încredere în programul educațional în cadrul orei de clasă • Ajută la descoperirea valorilor și definirea rolului pe care participantul îl are în societate • Provoacă participarea activă • Dezvoltă competențe și abilități • Abordarea unui spectru mult mai larg de tematici care nu sunt abordate în cadrul formal 	<ul style="list-style-type: none"> • Are loc oriunde și oricând • Poate avea loc în aproape orice locație • Include o varietate de metode • Tip de educație pe tot parcursul vieții

² Adaptat din - Organisation for Economic Co-operation and Development/Organisation de Coopération et de Développement Economiques (OECD), n.d.; Werquin, 2007

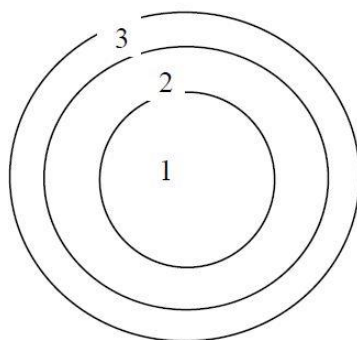
Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

B. Dezavantaje

Educație formală	Educație nonformală	Educație informală
<ul style="list-style-type: none">• Rigidă în mod de livrare și organizare• Program strict și prestabilit• Se desfășoară într-o sală de clasă• Are standarde educaționale stricte și uneori neadaptate realității• Nu este adaptată pe profilul elevilor/studentilor, pe nivelul, standardele, valorile și atitudinile elevilor/studentilor	<ul style="list-style-type: none">• Drop-in: participarea poate fi inconsecventă• Nu are ca rezultat un instrument recunoscut de certificare (acreditare, diplomă, credit, certificat etc.)• Profesori/Facilitatori/Formatori/Moderatori ce ar putea să nu fie instruiți, ci să aibă experiență	<ul style="list-style-type: none">• Tinde să fie imprevizibilă• Nu are un parcurs planificat, organizat, structurat• Poate avea și efecte negative (ex. Conversațiile sau internetul pot include informații greșite)• Nu beneficiază de un proces de evaluare și reflecție structurat deci învățarea poate să nu fie conștientizată și fructificată.

Interdependența și co-existența formelor de educație asigură un context de formare-dezvoltare a personalității umane, la nivel didactic și extradidactic, depășind limitele și granițele teoretice ale conceptelor analizate dintr-o perspectivă singulară.

Interpretările clasice evidențiază rolul prioritar al educației formale care „ghidează, completează și corectează achizițiile obținute prin intermediul educației ocazionale (informale) și nonformale”, exercitând „o funcție integrativă de sinteză a diferitelor experiențe trăite”.³



1 – educația formală
2 – educația nonformală
3 – educația informală

Vaideanu G, 1988

Reprezentarea concentrică a celor trei forme evidențiază rolul educației formale de nucleu central care asigură baza valorificării optime a resurselor de instruire nonformală și informală aflate în continuă expansiune cantitativă și calitativă.⁴

Exemplele care urmează ilustrează modul în care dobândirea cunoștințelor și abilităților esențiale poate fi înțeleasă în cadrul contextelor formale, non-formale și informale de învățare.

³ Cerghit, Ioan, în Curs de pedagogie, coordonatori: Cerghit, Ioan; Vlăsceanu, Lazăr, 1988, pag.29

⁴ Cerghit, Ioan, în Curs de pedagogie, coordonatori: Cerghit, Ioan; Vlăsceanu, Lazăr, 1988, pag.228



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Alfabetizare prin intermediul învățării formale⁵

Exemplu – Alfabetizarea la copii/elevi	Context de învățare Caracteristici
<p>Un exemplu de dobândire a competențelor de literație/alfabetizare în acest context ar include copiii care învață în cadrul formal - școala. Învățarea este organizată și guvernată de curriculumul sistemului educațional, care are rezultate și scopuri de învățare pentru toți elevii/participanții la procesul educațional. Copiii sunt evaluați periodic în parcursul învățării iar rezultatele sunt sub formă de note/calificative ce denotă progresul lor.</p> <p>În general, este de așteptat ca elevii/participanții la procesul educațional să dobândească abilități de alfabetizare/competențe de literație în clasele primare.</p> <p>În practică alfabetizarea în cadrul formal se întâmplă, de exemplu, prin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memorarea alfabetului - Exersarea, pe rând, în scris, a literelor și a combinațiilor de litere care formează cuvinte ce le conțin - Exersarea cititului de texte mici, medii și mari - Transcrierea de texte, de mână - Conceperea de texte scurte, medii, mari pentru a practica scrisul și legarea literelor, cuvintelor și expresiilor în texte coerente și cu sens. 	<ul style="list-style-type: none"> • Învățarea are loc într-o manieră organizată, adesea urmând un curriculum sau un program • Instituțiile de învățare sunt de obicei recunoscute de către guvern ca fiind acreditate (școli, universități, licee etc.) • Procesele de învățare sunt conduse de experți și profesioniști instruiți (profesori, educatori, învățători etc.). • Învățarea este urmărită și înregistrată – sunt acordate note, calificative, credite. • Cadrul de învățare este apreat social, beneficiază de credibilitate și respect.

⁵ Exemple prelucrate și adaptate - Formal, non-formal and informal learning: The case of LES and language learning in Canada - Sarah Elaine Eaton, Ph.D., 2010



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Alfabetizare prin intermediul învățării non-formale

Exemplu – Alfabetizarea și dobândirea de competențe matematice la copiii/elevi	Context de învățare Caracteristici
<p>Un exemplu despre modul în care copiii/elevii își vor completa cunoștințele și abilitățile esențiale în afara cadrului formal de învățare ar putea fi într-un mediu de învățare suplimentar în care învățarea ar putea fi organizată și structurată, dar un cadru în care nu se dau note și nici calificative.</p> <p>Interacțiunea cu un profesor/turore/mentor cu competențe matematice poate duce la îmbunătățirea sau obținerea de competențe matematice</p> <p>Pentru ca acest proces să se încadreze în cadrul de învățare nonformal este important ca facilitatorul procesului educational să se folosească de activități și metode practice care susțin învățarea și să aibă o idee clară și general despre ceea ce va învăța elevul pe parcurs, adaptându-se la nevoile acestuia în proces.</p> <p>În practică competențele matematice ar putea fi dezvoltate dacă elevii/copiii își pun cunoștințele în practică printr-o varietate de sarcini reale, cum ar fi să afle și să facă graficul temperaturii zilnice, să calculeze cantități și temperaturi necesare preparării unui fel de mâncare, să numere materialele și tipurile de material necesare pentru construirea unui pod de hârtie împreună cu colegii lui, să afle și să exemplifice care este înălțimea sa și a părinților săi cât și a unui copac din curtea școlii, să meargă la cumpărături și să gestioneze el bugetul disponibil pentru a cumpăra tot ce se află pe o listă data etc. Aceste experiențe contribuie la înțelegerea conceptelor matematice prin aplicații practice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Învățarea este organizată și are obiective de învățare • Învățarea este adaptată nevoilor individuale ale participantului la procesul educațional • Punerea în practică a unor sarcini provoacă învățarea mai rapidă și integrarea abilităților dezvoltate în comportamentul de zi cu zi • Înțelegerea conceptelor care fac obiectivul învățării este corelată cu realitatea și cu viața de zi cu zi, beneficiarii procesului fiind mult mai pregătiți pentru viață și în afara cadrului școlii.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Alfabetizare prin intermediul învățării informale

Exemplu – Alfabetizarea la copii/elevi	Context de învățare Caracteristici
<p>Un exemplu de context de învățare informală ce duce la dezvoltarea de a competențelor de literație/alfabetizare poate fi considerat momentul în care un părinte exersează alfabetul cu copilul său, când joacă FAZAN sau Scrabble, face Rebus sau alte activități similar. Aceste activități pot avea loc spontan, în drum spre școală, în grădină, în timp ce gătesc în bucătărie etc. Motivul oficial al acestui tip de învățare, prin exemplele date, nu este cel de învățare ci din dorința unui context de joacă.</p> <p>Acest tip de învățare este esențial pentru dezvoltarea cognitivă a copilului, dar nu poate fi clasificat drept învățare formală.</p> <p>O mare parte din învățarea informală ce dezvoltă abilitățile tradiționale de alfabetizare se realizează prin jocuri, cântece și rime pentru a ajuta copiii să învețe succesiunea de litere sau numere.</p> <p>În definiția mai modernă a alfabetizării, care include abilități esențiale, un exemplu ar fi un părinte sau un frate mai mare care să învețe un copil mai mic/tânăr cum să folosească un computer sau un mouse. Acestea sunt abilități importante pe care copiii vor trebui să le cunoască pentru a avea abilități de bază în tehnologia de literație.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Învățarea nu are loc într-un cadru formal. Învățarea se poate întâmpla oricând și în orice loc. • Cei care conduc procesul de învățare sunt mult mai probabil să se apropie de cel care învață (de exemplu, părinte, bunic, frate, îngrijitor sau prieten). • Acest tip de învățare este adesea trecut cu vederea ca având rezultate ale învățării, ca fiind un proces educational care se întâmplă inconștient. • Este cel mai dificil de cuantificat sau de urmărit, dar este esențial pentru dezvoltarea cognitivă a unui copil/tânăr.

Ritmuri de învățare

Există două tipuri de ritmuri: **biologice și psihologice individuale** care se sincronizează în viața fiecărui individ: stare de veghe, stare de somn, ritmuri cardiologice, respirația etc.

La om somnul este o acitivitate cerebrală care se reînnoiește în timpul unei zile de 24 de ore, după nevoile de viață. Aceste nevoie variază în funcție de vârstă, poziție socială, loc de muncă etc. Vorbim despre ritmul de viață.

Activitatea optimă a unei persoane nu este posibilă decât într-un anumit număr de ore pe zi. Există momente „de vârf” și momente „slabe”.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem județul Giurgiu pe harta educației din România!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

În ceea ce privește **ritmul biologic**, se știe că modificarea secrețiilor hormonale dă naștere unor modificări de comportament. Astfel se poate observa pe la ora 11 prezența căscatului, nevoia de izolare și o anumită stare de agresivitate iar în jurul orei 15 se constată scăderea atenției copilului. Acestea sunt semne clare ca sunt momente de odihnă.

A. Ritmul de viață al elevului în contextul ritmului de învățare

Pe parcursul unei zile *atenția unui copil* cu vârste între 6 și 8 ani este în jur de *două ore și jumătate*. De la 8 ani în sus timpul de stare activă, de concentrare ajunge până la 4-5 ore la adolescenți.

Luni-Vineri:

Important de luat în considerare modul de adaptare al elevilor la ritmul săptămânii. Luni, prima zi după 2 zile de repaos (sâmbătă și duminică) este, de obicei, cea mai dificilă, căci reprezintă perioada de reacomodare cu programul școlar, școala (cadru de desfășurare al activităților), cu colegii, cu cadrele didactice cu care interacționează, cu temele etc. Luni, elevul poate avea un comportament agitat, agresiv, irascibil; poate fi dezorientat și dezorganizat. Următoarele două-trei zile (marți – joi) permit însă activități care solicită un efort mai mare de atenție, de contribuție, de dezbateri, fiind însă important să fie inserate în program și activități mai calme, creative, distractive. Spre final de săptămână elevii sunt oboseți și poate apărea un deficit de atenție vizibil de aceea este important ca vinerea să cuprindă activități care nu solicită foarte mult creierul.

B. Ingredientele unei învățări eficiente la clasă

Momente necesare în procesul de adaptare a ritmului de viață cu ritmul de învățare al fiecărui elev:

❖ *momente de socializare* – momente în care elevii au ocazia să vorbească între ei, să petreacă timp împreună discutând, jucându-se, lucrând împreună pentru îndeplinirea unei sarcini din cadrul orei, dezvoltând proiecte etc.

❖ *momente individuale* – momente în care elevii au ocazia să lucreze singuri, să gândească siguri soluții, să reflecteze la aspecte și întrebări puse în timpul orei pe tematici de interes lui, să reflecteze asupra procesului său de învățare etc.

❖ *momente speciale* – momente de apreciere și recunoaștere a meritelor elevilor (celebrări simbolice, concursuri tematice cu premiarea tuturor elevilor în funcție de tema aleasă etc.), excursii, aniversări, serbări etc.

C. Ritmul de viață și ritmul de învățare – în strânsă legătură cu *Piramida Nevoilor - Maslow*

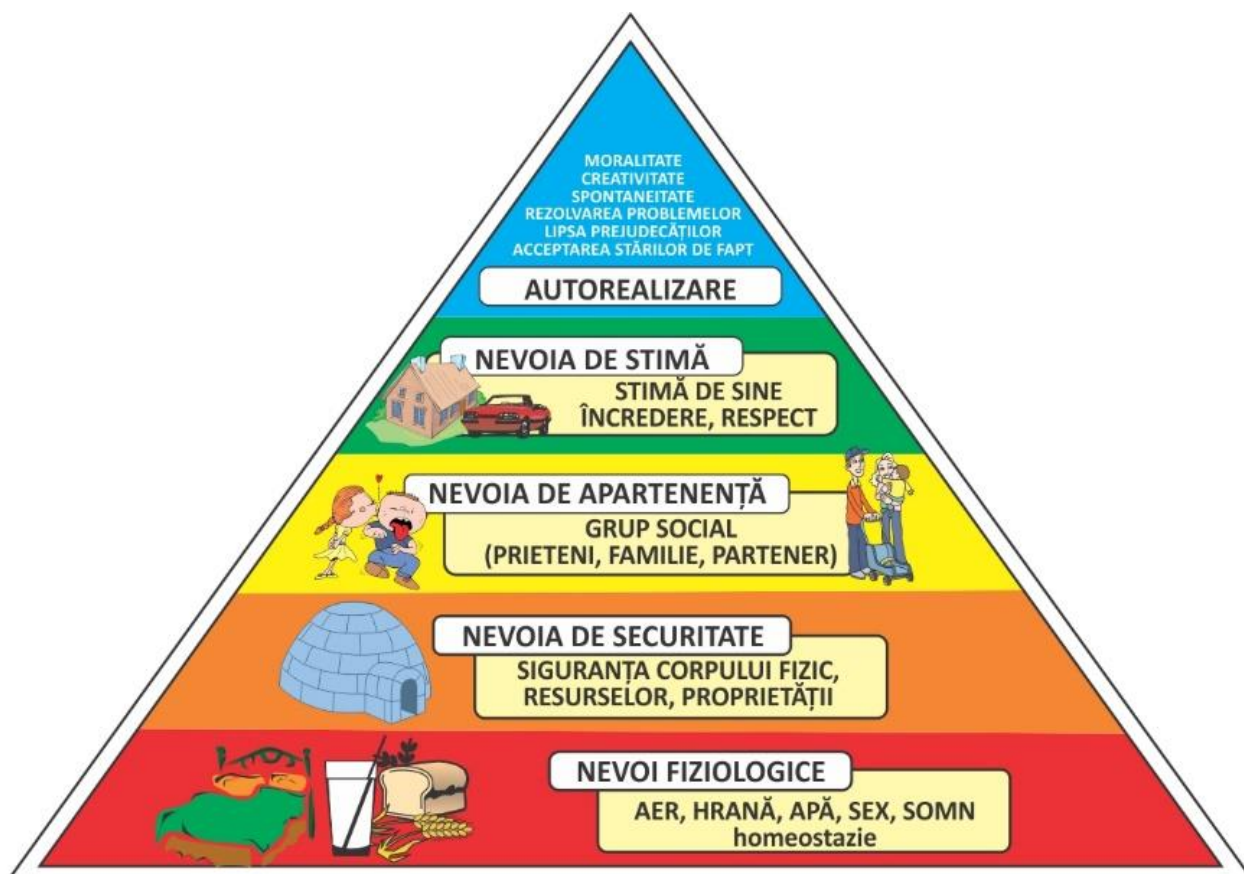
În strânsă legătură cu ritmul de viață și cel de învățare, randamentul elevilor, eficiența și disponibilitatea de dezvoltare sunt nevoile acestora. Abraham Maslow este cel care a venit cu o

Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

propunere de ierarhizare a nevoilor umane. Aceasta este validată de comportamentul uman din toate contextele fie ele personale, de dezvoltare sau profesionale.

Deși toate nevoile sunt instinctive, nu toate sunt la fel de puternice. Astfel, nevoile cele mai puternice au fost așezate la baza piramidei trebuințelor. Cu cât o nevoie urca spre vârful piramidei, cu atât este mai slabă și specifică individului respectiv. Se observă astfel că nevoile primare sunt comune atât tuturor oamenilor cât și animalelor. Odată ce individul își satisface acest nivel de necesități, se poate concentra pe nevoile de siguranță și tot așa mai departe.

Pe primele patru nivele ale piramidei sunt nevoile așa-zise „deficiente”: o persoană nu simte nimic special dacă acestea sunt satisfăcute, dar simte un disconfort când nu sunt satisfăcute. Dincolo de aceste nevoi, următoarele mai sunt numite de "creștere". Acestea nu dispar când sunt satisfăcute, în schimb, motivează individul în continuare.

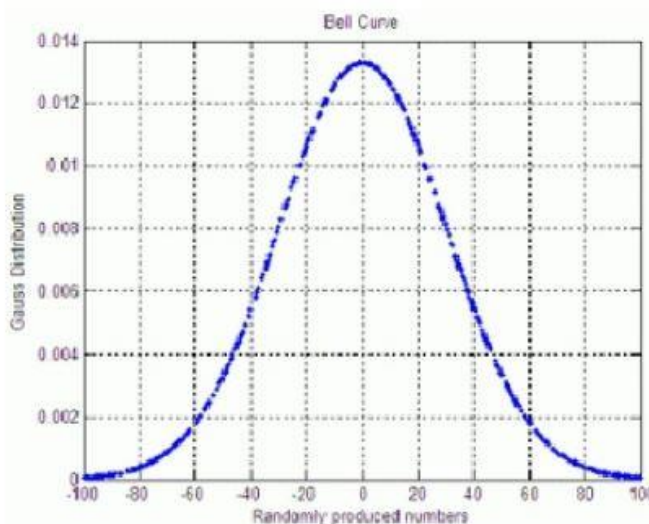


D. Clopotul lui Gauss

Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Curba lui Gauss este reprezentarea grafică a (probabilității) repartizării unor valori în funcție de o medie standard. Ea poartă numele marelui matematician german Karl Friedrich Gauss (1777-1855) și, datorită formei, i se spune adesea „clopotul lui Gauss” sau „pălăria lui Gauss” (de la pălăriile - bicorn din timpul lui Napoleon).

Ce înseamnă asta? Să luăm un exemplu. Să luăm un tablou care arată impecabil, extraordinar, culori îmbinate și nuanțe aparte, executat cu profesionalist, „frumos” etc. Și să alegem un eșantion reprezentativ care să acorde note aceluia tablou. Credeți că va primi numai note de 10?⁶ Nici pe departe. În funcție de eșantionul ales, notele vor avea o distribuție Gaussiană conform următorului grafic:



Sus în vârful graficului sunt notele maxime iar la baza notele minime. Distribuția Gaussiană se poate regăsi și în statistici bizare. Teoretic orice eveniment are o probabilitate mai mare sau mai mică să se întâmple.

Cum este conectată curba/clopotul lui Gauss cu ritmul de învățare?

Curba reprezintă timpul în care se desfășoară activitatea, fiecare că activitatea se desfășoară timp de 1 oră, 1 săptămână, 1 semestru (sau altă măsură de timp).

Activitatea începe jos, la baza și se deplasează spre momentul de maximă eficiență (sus în vârful curbei), unde învățarea este cea mai accentuată, capacitatea de înmagazinare a informației și a experienței este la cote maxime. Acest moment din vârful curbei are loc la mijlocul perioadei din procesul de învățare ce are loc în cadrul unei activități.

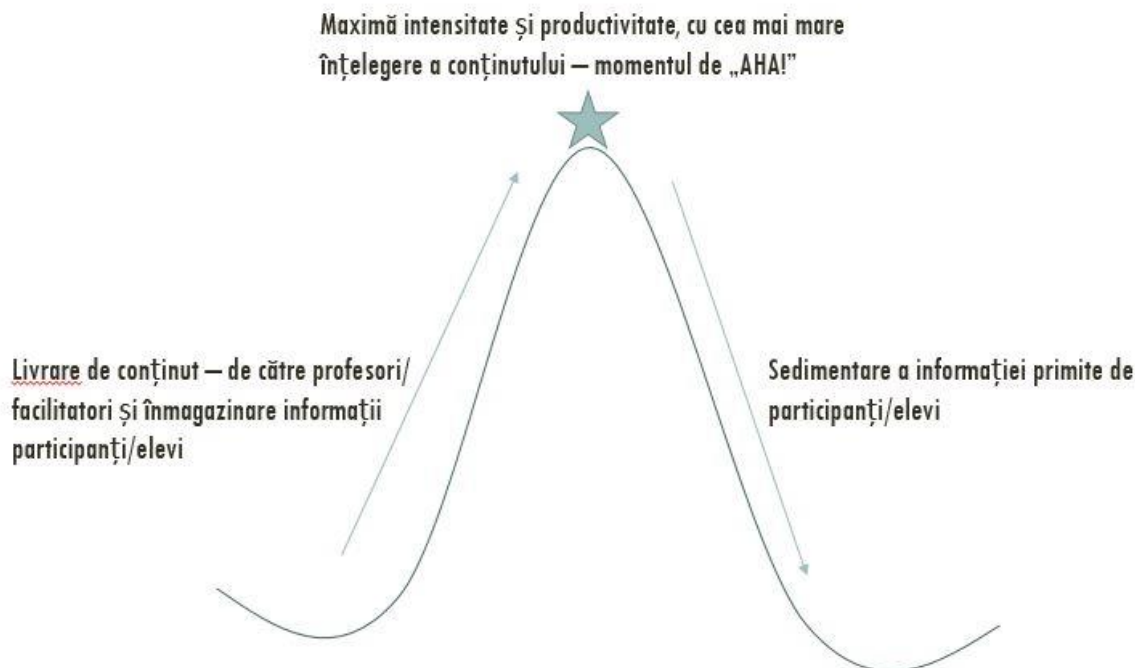
În procesul parcurs în ritmul de învățare din timpul activității avem ca etape:

❖ Livrare de conținut, informații experiențe – participanții/elevii înmagazinează noi cunoștințe și experiențe – *în procesul de urcare pe curbă*

⁶ <https://www.scribd.com/doc/208695457/CURBA-Lui-Gauss>

Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem județul Giurgiu pe harta educației din România!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

- ❖ Momentul de maximă intensitate și productivitate, cu cea mai mare înțelegere a conținutului – momentul de „AHA!” – *în vârful curbei*
- ❖ Momentul de sedimentare a informației primite, productivitatea și capacitatea de înmagazinare de cunoștințe noi scade, oboseala apare – *în procesul de coborâre a curbei*



Cadru de învățare

A. Conceptualizare

Conceptul de **partener al educației** se referă la raporturile elevului cu alți factori educativi și la concepția după care profesorii și elevii formează împreună **o comunitate** de învățare.

Școala este a doua instanță de socializare, după familie, iar elevul e important să colaboreze cu toți factorii educativi, să fie beneficiarul direct al armonizării educației formale cu cea nonformală și informală.

Profesorul/Facilitatorul procesului de învățare poate juca rolul de ghid, mentor, îndrumător al elevilor cât și consultant al părinților - el împarte răspunderea formării copiilor cu familia.

Elevul este partener al profesorului, în propriul proces de formare.

Școala este important să pregătească elevul pentru o realitate în continuă schimbare.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Școala e important să creeze și faciliteze contexte de învățare și descoperire care să pregătească elevii pentru situații polivalente, valori multiple, astfel încât să fie pus accentul nu numai pe conținut ci și pe capacități și atitudini de raportare la valori.

B. Elevul

Elevul este motivul central al prezenței facilitatorului procesului de învățare și materialul uman delicat, fragil și vulnerabil.

Din această perspectivă se urmăresc aspectele:

- ❖ să fie încurajat să-și transmită cunoștințele și să se exprime;
- ❖ să beneficieze de un cadru în care poate învăța lucruri noi;
- ❖ este permanent în centrul atenției facilitatorului;
- ❖ prin activitățile la care ia parte să poată să se dezvolte pe toate ariile: fizic, social și intelectual;
- ❖ să-i crească încrederea de sine;
- ❖ să se elibereze de complexe;
- ❖ să-și exerseze și manifeste autonomia;
- ❖ Să ia parte și la momente de „distracție” cu conținut educativ.

C. Facilitatorul:

- ❖ creează un mediu favorabil exprimării libere și asigură siguranța și securitatea;
- ❖ asigură posibilitatea de acumulare de noi experiențe, cunoștințe;
- ❖ oferă fiecăruia mijloace de a reuși, de a se dezvolta, acceptându-l așa cum este și mizând pe valoarea sa potențială;
- ❖ Sprijină elevul, dându-i în același timp sentimentul autonomiei și încredere în sine;
- ❖ Urmărește ca dorințele lui de învățare să fie realizabile și să se finalizeze, în măsura posibilităților;
- ❖ discută deschis orice problemă ridicată de elev;
- ❖ permite și facilitează schimbul de idei;
- ❖ are răbdare, încurajează, dă sfaturi, dar evită să emită judecăți;
- ❖ are grijă ca permanent să fie un model.

Fișă de lucru ce se va aplica la curs⁷

Explicație/Justificare instrument:

⁷ Fișă adaptată după model preluat din - Ghid de educație nonformală pentru persoane aflate în detenție - Autor Psihopedagog Adela Serea, Asociația Alternative Sociale, 2006



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Fișa de mai jos este cea care va fi înmănată participanților la curs. Aceștia vor fi invitați să reflecteze individual dacă afirmațiile cuprinse sunt adevărate sau false. Aceștia vor avea la dispoziție 15 minute pentru a rezolva sarcina. Ulterior sala va fi împărțită în 3 părți – Adevărat, Fals, Nu știu/Discutabil. Facilitatorul activității va citi afirmațiile pe rând și va invita participanții să se așeze în partea sălii care reflectă răspunsul lor. În cazul afirmațiilor în care vor fi diferențe de răspuns se va crea spațiu de dezbatere și clarificare a conceptelor și a răspunsului.

Scopul activității este ca participanții să înțeleagă diferențele și asemănările dintre cele trei tipuri de învățare și să experimenteze practic învățarea non-formală.

Analiza exercițiului – debriefing-ul – va fi concentrat pe avantajele îmbinării educației non-formale cu cea formală. Ele vor fie extrase de la participanții și vor fi evidențiate și cele menționate mai sus, în suportul de curs.

Sarcină:

Marcați, pentru fiecare afirmație de mai jos, dacă este adevărată sau falsă și argumentați alegerea. Dacă oscilați între cele două valențe, discuția se va purta în grup, cu argumente din parte tuturor membrilor grupului.

1. Ministerul Educației este autoritatea de control în domeniul educației în general, deci și a educației non-formale.
2. Prelegerea este o metodă folosită doar în școli, nu și în cadrul educației non-formale.
3. Educația non-formală nu are un caracter formativ, în cadrul ei nu se transmit informații participanților.
4. Unele elemente ale educației non-formale sunt folosite și în școli.
5. În educația non-formală nu ne interesează cum învață participantul ci doar cât de mult a reținut.
6. Educația non-formală are loc într-un cadru organizat.
7. În timpul unui proces de învățare non-formală, participantul poate opri oricând instructorul pentru a-și clarifica aspectele pe care nu le-a înțeles.
8. În educația non-formală vom aștepta până când toți participanții și-au îndeplinit sarcina trasată, după care trecem mai departe.
9. Educația non-formală poate avea loc într-o sală de clasă, într-o sală de seminar sau în aer liber.
10. În procesul de învățare non-formală este permis unui participant să stea pe jos- adevărat.
11. În cadrul educației formale și non-formale participantul poate face glume oricând pe seama instructorului fără ca acesta să îl atenționeze.
12. Participanții trebuie să se adreseze instructorului (și în cazul educației formale și non-formale) cu dumneavoastră.
13. Participanții pot bea și mânca în timpul procesului de educație non-formală.
14. Între participanți și instructor trebuie să existe o relație de subordonare ierarhică.
15. Planul inițial al cursului/activității în educația non-formală se poate modifica pe parcurs, în funcție de reacția participanților.
16. Educația non-formală se bazează pe experiența participantului.
17. În cadrul educației non-formale tinerii se joacă, nu învață nimic.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

18. Cadrul educației non-formale îți oferă posibilitatea să spui ceea ce gândești.
19. O greșeală este pedepsită într-un cadru non-formal.
20. Implicarea participantului este esențială într-un proces de educație non-formală.
21. Educația non-formală maximizează procesul de învățare minimalizând constrângerea specifică școlii.
22. Educația non-formală oferă o utilitate practică imediată cunoștințelor învățate.
23. În cadrul educației non-formale procesul învățării este opțional și este centrat pe participant.
24. Educația non-formală folosește metode care stimulează implicarea și participarea tinerilor/adulților.
25. Educația non-formală se bazează pe experiența participanților.

Fișă de lucru ce se va aplica la curs – *cu răspunsuri*

1. Ministerul Educației este autoritatea de control în domeniul educației în general, deci și a educației non-formale- **fals**.
2. Prelegerea este o metodă folosită doar în școli, nu și în cadrul educației non-formale- **fals**.
3. Educația non-formală nu are un caracter formativ, în cadrul ei nu se transmit informații participanților- **fals**.
4. Unele elemente ale educației non-formale sunt folosite și în școli- **adevărat**.
5. În educația non-formală nu ne interesează cum învață participantul ci doar cât de mult a reținut-**fals**.
6. Educația non-formală are loc într-un cadru organizat-**adevărat**.
7. În timpul unui proces de învățare non-formală, participantul poate opri oricând instructorul pentru a-și clarifica aspectele pe care nu le-a înțeles-**adevărat**.
8. În educația non-formală vom aștepta până când toți participanții și-au îndeplinit sarcina trasată, după care trecem mai departe- **discutabil**.
9. Educația non-formală poate avea loc într-o sală de clasă, într-o sală de seminar sau în aer liber- **adevărat**.
10. În procesul de învățare non-formală este permis unui participant să stea pe jos- **adevărat**.
11. În cadrul educației formale și non-formale participantul poate face glume oricând pe seama instructorului fără ca acesta să îl atenționeze- **fals**.
12. Participanții trebuie să se adreseze instructorului (și în cazul educației formale și non-formale) cu dumneavoastră- **discutabil**.
13. Participanții pot bea și mânca în timpul procesului de educație non-formală- **adevărat**.
14. Între participanți și instructor trebuie să existe o relație de subordonare ierarhică- **fals**.
15. Planul inițial al cursului/activității în educația non-formală se poate modifica pe parcurs, în funcție de reacția participanților-**adevărat**.
16. Educația non-formală se bazează pe experiența participantului-**adevărat**.
17. În cadrul educației non-formale tinerii se joacă, nu învață nimic-**fals**.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

18. Cadrul educației non-formale îți oferă posibilitatea să spui ceea ce gândești-**adevărat**.
19. O greșeală este pedepsită într-un cadru non-formal- **fals**.
20. Implicarea participantului este esențială într-un proces de educație non-formală-**adevărat**.
21. Educatia non-formala maximizeaza procesul de invatare minimalizand constrangerea specifica scolii- **adevărat**;
22. Educatia non-formala ofera o utilitate practica imediata cunostintelor invatate- **adevărat**;
23. In cadrul ed. Non-formale procesul invatarii este optional si este centrat pe participant-**adevărat**;
24. Ed non-formala foloseste metode care stimuleaza implicarea si participarea tinerilor/adultilor-**adevărat**;
25. Educatia non-formala se bazeaza pe experienta participantilor- **adevărat**;

Fișă de monitorizare și evaluare a ritmului de învățare al elevilor la clasă

În procesul de evaluare este important să fie parcurși următorii pași:

1. Pregătirea
2. Analizarea nivelului de la care se pornește
3. Selectarea obiectivelor de învățare care necesită monitorizare/evaluare și a metodelor prin care se va realiza acest proces
4. Colectarea informațiilor
5. Interpretarea/Procesarea informațiilor colectate
6. Concluzionarea
7. Utilizarea rezultatelor

Pregătirea – în această etapă se stabilește obiectivul procesului de monitorizare/evaluare. Se pot utiliza următoarele întrebări pentru a avea o imagine cât mai clară.⁸

- a. De ce este derulat acest proces? De ce este el necesar?
- b. Cine are nevoie de el?
- c. Cine este inclus în process?

Analiza nivelului de la care se pornește – fișa de monitorizare trebuie să cuprindă observații despre nivelul de la care pleacă fiecare elev în termen de abilități, cunoștințe, competențe și către ce se tinde. Acest aspect este bine de știut pentru a putea seta realist obiectivele de învățare cât și metodele prin care se poate face acest lucru.

Selectarea obiectivelor de învățare care necesită monitorizare/evaluare și a metodelor prin care se va realiza acest proces – această etapă este vitală pentru procesul de evaluare și monitorizare a învățării.

⁸ Pași adaptați din – Evaluation Tools in Youth Work – Competitive Series, Slovenia, 2009, www.competitive.si



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Colectarea informațiilor – Se va stabili prin ce modalități se vor colecta informațiile despre procesul de învățare al elevilor. Se vor crea chestionare și alte materiale necesare pentru această etapă. În cele ce urmează se va sugera 1 fișă de evaluare pentru profesori și o fișă de auto-evaluare pentru elevi.

Interpretarea informațiilor – se vor analiza fișele de auto-evaluare și fișele de observație ale profesorilor. În etapa intermediară se vor identifica și modalități de a adapta/modifica metodele utilizate pentru a veni în sprijinul nevoilor și ritmului de învățare al elevului, în vederea atingerii obiectivelor de învățare.

Concluzionarea – Evidențierea rezultatelor. Se vor identifica obiectivele de învățare atinse, prin ce modalități au fost atinse, care au fost metodele care au funcționat și care au fost metodele care au funcționat mai puțin. Se vor identifica aspectele cele mai surprinzătoare, punctele tari și punctele slabe ale procesului educațional, care sunt aspectele de îmbunătățit în procesul educațional ce va avea loc pe viitor.

Utilizarea rezultatelor – se vor identifica modalități de a valoriza rezultatele învățării elevilor și se vor identifica modalități de a le pune în practică cât mai des în cadrul orelor de clasă, pentru a le sedimenta și a continua să fie dezvoltate.

Fișe pentru Profesori

Fișă de analiză inițială*

Numele și prenumele elevului	
Vârsta elevului	
Clasa	
Punctele tari ale elevului (în termen de cunoștințe, abilități, competențe, comportamente)	
Punctele slabe/de îmbunătățit la elev (în termen de cunoștințe, abilități, competențe, comportamente)	
Modalități/Oportunități/activități prin care elevul își poate îmbunătăți cele menționate ca puncte slabe/de îmbunătățit)	
Provocări ce pot apărea în procesul de învățare	

*fișa este inspirată de modelul analizei SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats)



UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020

Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Fișă de monitorizare – pe parcursul procesului de învățare

Numele și prenumele elevului					
Vârsta elevului					
Clasa					
	Stare inițială	Stare intermediară (de menționat data/perioada de monitorizare)	Timpul în care s-a produs modificarea	Aspecte care au ajutat	Observații
Puntele tari ale elevului (în termen de cunoștințe, abilități, competențe, comportamente)					
Puntele slabe/de îmbunătățit la elev (în termen de cunoștințe, abilități, competențe, comportamente)					
Modalități/Oportunități/activități prin care elevul și-a îmbunătățit până în prezent abilitățile/cunoștințele + de ce ar mai fi nevoie pe viitor pentru atingerea obiectivelor de învățare.					
Provocări ce au apărut și mai pot apărea în procesul de învățare și cum au fost/pot fi gestionate					



UNIUNEA EUROPEANĂ



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem judetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Fișă de evaluare finală

Numele și prenumele elevului					
Vârsta elevului					
Clasa					
	Stare inițială	Stare finală (de menționat data/perioada evaluată)	Timpul în care s-a produs modificarea	Aspecte care au ajutat	Observații
Puntele tari ale elevului (în termen de cunoștințe, abilități, competențe, comportamente)					
Puntele slabe/de îmbunătățit la elev (în termen de cunoștințe, abilități, competențe, comportamente) – se vor menționa cele care au fost îmbunătățite/dobândite					
Modalități/Oportunități/activități prin care elevul și-a atins obiectivele de învățare					
Provocări ce au avut loc și cum au fost gestionate					





Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr POCU/74/6/18/106178

Fișă autoevaluare – elevi⁹

Numele și prenumele elevului	
Vârsta elevului	
Clasa	
Disciplina	
Data	
1. Identificare Identifică o activitate/ responsabilitate/ experiență pe care ai avut-o în cadrul programului de la școală și al activităților conectate cu școala. Gândește-te la ea în detaliu	
2. Descrie Detaliază cât mai amănunțit descrierea activității menționate mai sus și a lucrurilor pe care le-ai făcut tu în cadrul activității. - Ce ai făcut în cadrul activității? - Ce pași ai făcut pentru a o finaliza? Poți folosi formulări de tipul: <i>Am fost implicat în ...</i> <i>Am avut de făcut/am avut drept responsabilitate</i> <i>Am făcut</i>	
3. Extrage Ce ai învățat? Ce ai aflat nou din experiența/activitatea descrisă mai sus? Poți folosi formulări de tipul: <i>Pot să...</i> <i>Sunt capabil(ă) să...</i> <i>Știu cum să ...</i> <i>Am învățat ...</i> <i>Am îmbunătățit ...</i> <i>Mi-a plăcut cel mai mult ...</i> <i>Mi-a plăcut cel mai puțin ...</i> <i>M-ar fi ajutat să/dacă ...</i> E important să treci cât mai multe detalii cu putință.	

⁹ Model de fișă adaptat/inspirat din materialele din – ProfilPass – know your interests, know your strenghts showi your skills – www.profilpass.eu

Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

4. Evaluează

Aruncă o privire pe lucrurile pe care ai zic să le-ai învățat și pe care le poți face. Încearcă să stabilești tu care afirmație ți se potrivește cel mai mult din cele de mai jos. Te rog să menționezi și de ce ai ales afirmația respectivă.

Nivel A

Pot să fac acest lucru cu ajutorul unei a doua persoane sau cu instrucțiuni scrise.

Nivel B

Pot să fac acest lucru fără a avea nevoie de ajutor și chiar singur/independent, în contexte similare.

Nivel C

Pot să fac acest lucru singur/independent, indiferent de context.

Bibliografie

- Formal, non-formal and informal learning: The case of LES and language learning in Canada - Sarah Elaine Eaton, Ph.D., 2010
- Organisation for Economic Co-operation and Development / Organisation de Coopération et de Développement Economiques (OECD), n.d.; Werquin, 2007
- Evaluation Tools in Youth Work – Competitive Series, Slovenia, 2009, www.competitive.si
- Birkenbihl, V., (2000). Tare de cap? Mod de întrebuițare a creierului. Editura Gemma Pres, București.
- Day, J., (1998). Vizualizare creativă împreună cu copiii. Ghid practic, Editura Teora, București.
- Linksman, R., (1999). Învățare rapidă. Editura Teora, București.
- Neacșu, I., (1990). Metode și tehnici de învățare eficientă, Editura Militară, București.
- *** (2003). Să comunicăm cu ... plăcere. Ghid pentru părinți, educatori și alte persoane implicate în lucru cu copii care au dificultăți de comunicare, UNICEF

Resurse web:

- http://www.unesco.org/education/portal/e_learning/index.shtml
- <http://www.unibuc.ro/eBooks/StiinteEDU/CrengutaOprea/cap1.pdf>
- https://ro.wikipedia.org/wiki/Abraham_Maslow
- <https://www.scribd.com/doc/208695457/CURBA-Lui-Gauss>
- <http://uis.unesco.org/en/glossary>



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

DISCIPLINA II

Abilități de viață. Profilul și nevoile de învățare ale elevilor

Scop: Să dezvolte capacitatea cadrelor didactice de a înțelege și aplica competențe de abilități de viață la elevi în funcție de nevoile și profilul acestora.

Obiective operaționale:

1. să identifice diferențele dintre abilități, abilități de viață, ciclul dezvoltării abilităților de viață
2. să examineze profilul și nevoile elevilor din România;
3. să aplice ciclul dezvoltării abilităților de viață la elevi, în funcție de nevoile și profilul acestora.

Nevoia de învățare:

- ✓ Concepte: abilități, abilități de viață
- ✓ Profilul copiilor și tinerilor din România
- ✓ Nevoile copiilor și tinerilor din România
- ✓ Ciclul dezvoltării abilităților de viață
- ✓ Abilitățile de viață - identificare și analiză

Scurtă prezentare a conținuturilor:

Această disciplină prezintă informații actualizate despre definirea abilităților și a abilităților de viață precum și profilul și nevoile copiilor și tinerilor din România incluzând și informații despre nevoile emergente la nivelul celui de-al doilea deceniu al secolului XXI.

Pe parcursul acestei discipline se vor prezenta definițiile necesare pentru stabilirea și conștientizarea unui limbaj comun în lucrul cu diferite grupe de vârstă conform fiecărei etape de dezvoltare fizică și emoțională a copiilor și tinerilor. De asemenea se va conștientiza profilul copiilor și tinerilor pe parcursul dezvoltării lor și înaintării în vârstă și se vor identifica nevoile curente și emergente ale tinerilor pe parcursul dezvoltării lor și înaintării în vârstă, cu accent pentru cei de clasele I-VIII.

În dezvoltarea și dobândirea de abilități de viață, elevii învață completând educația formală cu cea nonformală, având la bază profilul și nevoile lor. Astfel, vom putea identifica acele abilități de viață potrivite vârstei lor.

Pentru a putea evalua cât mai real profilul elevilor, le-am diferențiat în funcție de categoriile de vârstă, identificând astfel, copiii de clasele I-IV și cei de V-VIII.



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr POCU/74/6/18/106178

Profilul și nevoile copilului între 7-10 ani

Avem cu toții o idee generală asupra cum ar trebui să fie băieții și fetele între 7-10 ani: este una dintre perioadele vieții pe care le cunoaștem cel mai bine pentru că, atunci când vorbim despre copilărie, ne gândim de obicei la această perioadă.

Sunt mai multe motive pentru care se întâmplă aceasta:

- Cele mai clare amintiri din copilăria noastră datează din acea perioadă. Acestea sunt de obicei amintiri plăcute, datorită atenției și dragostei pe care o primim în acești ani, și care ne determină să le considerăm ca unele dintre cele mai frumoase din viața noastră.
- Aceasta este perioada în care părinții încep să-și vadă caracteristicile reflectate în copiii lor și astfel acordă și mai multă atenție dezvoltării lor.
- Este o perioadă de stabilitate deoarece, după rapida creștere în anii anteriori, la 6 sau 7 ani, copiii sunt mai echilibrați atât fizic, cât și emoțional. Cu puține excepții, această perioadă durează până la vârsta de aproape 10 ani la fete, și aproape 11 ani, la băieți; toate acestea făcându-i să fie plăcuți celor din jur și oferind o imensă satisfacție și bucurie.
- În această etapă, copiii au energie nemărginită și încearcă adesea să facă lucrurile în stilul propriu. Aceasta înseamnă că trebuie să le atragem atenția în mod constant asupra riscurilor pe care și le asumă, fără să le realizeze.
- Mai mult, în această perioadă, copiii au tendința de a fi foarte deschiși și aproape întotdeauna sunt dispuși să se implice în orice activitate vom sugera noi, cadrele didactice, sau vom întreprinde, cu excepția cazurilor în care copiii sunt timizi ori noi nu reușim să-i încurajăm îndeajuns.

Totuși, pentru a înțelege pe deplin interesele lor, cadrele didactice sunt încurajate să fie capabile să le oferim activități educative atractive și să le urmărească dobândirea și dezvoltarea de noi abilități de viață.

Pentru a ne face o imagine de ansamblu a ceea ce înseamnă activități de deprinderi de noi abilități de viață cu copii de 7-10 ani, prezentăm elemente de psihologie a copilului, dar și explicații privind familia, mediul, care îi influențează comportamentul.

Această perioadă de vârstă cuprinsă între 7-10 ani este apreciată ca fiind sfârșitul copilăriei și un început primar al pubertății. Problemele acestei etape sunt legate de adaptarea școlară și de învățare.

Între 6-7 ani are loc o încetinire a procesului de creștere, care ulterior se va intensifica ușor. De obicei, apar probleme de frustrare pentru ambele categorii deoarece fetele sunt mai dezvoltate, mai înalte, în general, decât băieții. Dacă observăm că elevii sunt perturbați de problema creșterii bruște sau, dimpotrivă, de lipsa ei, să încercăm să-i facem să accepte situația explicându-le lucrurile ce se vor întâmpla în viitor din acest punct de vedere.



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Coordonarea motorie (controlul asupra unor mișcări) e foarte bună la această vârstă, de aceea manipularea obiectelor se realizează foarte ușor, iar acțiunea este distractivă. Acum activitățile artistice (desen, pictură, dans, grafică, modelaj, sculptură, instrumente muzicale, etc.) constituie un mijloc excelent de a descoperi și de a susține noile aptitudini. Astfel, putem dezvolta originalitatea și creativitatea elevilor.

Nivelul de energie și nevoia de a se mișca al elevilor la această vârstă este în strânsă legătură cu incapacitatea de a-și concentra și păstra atenția. Această energie debordantă poate să ascundă o rezistență relativă a copiilor.

De asemenea, nu rezistă tentației de a încerca un nou sport, tot ce e nou îi atrage indiferent dacă au sau nu înclinații către acel ceva, și nu le-ar trece niciodată prin cap că ar putea fi oboșiți chiar în momentul în care ei pun la cale o nouă aventură.

Copiii de 7-10 ani sunt la începutul formării personalității lor și de aceea se identifică cu eroi sau persoane care fac parte din anturajul lor, din imaginația lor. Mulți dintre ei încearcă să copieze personajele din cărțile pe care le citesc, sau din filmele de pe dvd-uri, sau de la jocurile de pe calculator.

Interpretând rolurile unor personaje comune (părinți, copii aflați în anumite situații, personaje din povești etc.) sau mai puțin obișnuite, conform experienței lor (polițiști, judecători, eroi din desene animate etc.), elevii vor înțelege mai bine propriul rol și rolurile celor din jur, își dezvoltă gândirea critică, elocința, puterea de decizie.

Copiii la această vârstă sunt încrezători și adesea plini de admirație pentru responsabilii lor. Pentru aceasta, ei caută să-i domine pe cei mai mici, să le atragă atenția asupra lor; să-i imite pe cei mai mari, să-i copieze sau să-i egaleze.

La vârsta de 7-8 ani, părinții, învățătorii sunt cei care stabilesc standardele de conduită, iar cei mai mulți copii încearcă să le respecte. Dar la 9, 10, 11 ani copiii vor dori să-și impresioneze prietenii mai mult decât să asculte de părinți. Unii pot chiar sfida sau ignora pe cei mai mari, inclusiv și pe învățător.

O altă caracteristică a comportamentului de grup este tendința de a crea ritualuri de inițiere. De asemenea, pot apărea activități ilegale, din dorința de a riposta surselor de autoritate (vinovate în ochii copiilor) că au creat atât de multe restricții. La această vârstă, copiii nu înțeleg de ce și cum trebuie adaptate regulile la diferite situații.

Ei își vor apăra punctul de vedere asupra a ceea ce li se pare că este corect în legătură cu chestiuni concrete pe care le pot înțelege. Vor veni cu exemple concrete și dovezi palpabile pentru a-și dovedi nevinovăția. Nu vor renunța până nu vor dovedi că varianta lor e corectă.

Deși copiii își dovedesc personalitatea în multe moduri, sunt capabili să se joace unii cu ceilalți și să coexiste în cadrul unor reguli și norme care ordonează viața unui grup. Copiii iubesc grupul: pentru a fi recunoscuți, pentru a progresa, pentru a se compara cu ceilalți în ceea ce privește dorințele și actele lor. Puțin câte puțin, regulile și normele din cadrul clasei sunt acceptate de către toți elevii pe măsură ce copiii învață să le impună cu ajutorul adulților. Bineînțeles, și adulții trebuie să fie pregătiți să le respecte în orice moment. Aceste reguli vor fi aplicate pentru



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

orice mic detaliu și pentru cele mai puțin probabile situații și, îndată ce sunt stabilite, copiii vor insista ca acestea să fie reținute, mai ales cele de care s-au atașat personal.

Atenție!!!: Entuziasmul inițial pentru învățatură s-ar putea să scadă pe măsură ce caracterul de noutate se pierde. La fel se poate întâmpla și dacă li se pretind copiilor eforturi tot mai mari. Există diferențe vizibile între cei ce învață mai repede și cei ce învață mai încet. Respectul „automat” față de învățător tinde să scadă.

Datorită intrării în școală, copilul își dezvoltă gândirea, acumulează foarte multe cunoștințe, adoptă modalități noi de înțelegere. Se concretizează atenția. Dezvoltarea gândirii e condiționată de dezvoltarea limbajului și a experienței directe – senzații, percepții, reprezentări.

Tot la această vârstă copilul învață să-și centreze atenția asupra unei activități. În general, la 7 ani nu poate fi atent mai mult de 25 - 30 minute în cadrul unei activități. Durata și stabilitatea atenției se vor dezvolta în următorii ani. Putem educa atenția elevilor prin stimularea interesului de a duce la bun sfârșit o activitate, prin realizarea unei motivații pozitive.

Memoria lui se sprijină pe concret, pe perceptibil. Memorarea e ușurată dacă folosiți ilustrații, planșe, tot ce ține de partea vizuală. Tot ceea ce nu înțelege, copilul va uita deoarece la această vârstă are o memorie de scurtă durată. El păstrează informațiile care l-au impresionat, l-au frapat cel mai mult.

La această vârstă, ei vin cu noi întrebări și cu noi răspunsuri. Surprizele, descoperirile și faptele noi și folositoare sunt o parte a vieții de zi cu zi. Ei sunt interesați de toate noutățile și se entuziasmează întotdeauna în fața unei noi descoperiri. Copiii la această vârstă acționează adesea prin intuiție și acțiunile lor sunt în general spontane.

Copilul de 7 ani este o persoană cu care te poți înțelege și care pășește încet din teritoriul exclusiv al jucăriilor către micile griji ale copilăriei: teme, certuri cu colegii de clasă, mici îndatoriri casnice, etc. El poate avea deja unele responsabilități în casă și în jurul ei – să mențină curățenia în cameră, să o ajute pe mama sa la diferite treburi casnice, să își aranjeze costumașul de școală de seara, sau să măture frunze, să ude florile cu furtunul, etc. La această vârstă, copilul înțelege că toate acțiunile sale au consecințe - de exemplu, dacă e prea lent/-ă dimineața, atunci poate întârzia la școală sau dacă nu dă mâncare la animalul său de casă, acesta rămâne flămând toată ziua.

Dezvoltarea limbajului are loc odată cu creșterea interesului pentru citit, iar exprimarea sa se perfecționează în activități de dezvoltare a vorbirii libere. Fetele pot prezenta performanțe superioare în ceea ce privește fluența verbală, ortografia, citirea și calculul matematic. Băieții pot prezenta performanțe superioare la raționamentul matematic, orientare spațială și soluționarea problemelor de descoperire.

Fetele sunt mult mai protejate de către părinți decât băieții; ele se identifică cu persoanele care le dirijează (mama, învățătoarea). Din aceste motive, acestea au dificultăți mari în a-și dezvolta autonomia și independența cognitivă.



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Apare clară diferența între stilurile cognitive, stilurile de a învăța (stilurile: impulsiv, reflexiv, analitic, tematic). Copiii impulsivi au tendința de „a ieși la rampă”, sunt preocupați să găsească repede răspunsuri la școală. Copiii reflexivi au nevoie de timp înainte să răspundă, sunt preocupați de calitatea răspunsului mai mult decât de rapiditatea de a oferi unul. Copiii cu stil cognitiv analitic evaluează detaliile față de cei cu stil tematic, care iau în considerare întregul.

Procesul educațional ar trebui să-i trateze pe băieți și fete ca egali în termeni de drepturi și ar trebui să le garanteze oportunitatea de a-și dezvolta potențialul la maxim. Aceasta înseamnă încurajarea copiilor să încerce să învețe mai multe despre ei și diferențele dintre sexe, să le respecte și să conștientizeze că sunt complementare. Mai mult chiar, fiecare băiat sau fată ar trebui să aibă libertatea de a-și dezvolta interesele personale, fără a fi influențate de anumite favoruri sau restricții generate de stereotipurile legate de diferențele dintre sexe.

Pentru a putea implementa un proces educațional capabil să respecte atât egalitatea, cât și diferențele dintre băieți și fete, este esențial ca părinții, profesorii să acționeze în comun, educând copiii în aceeași manieră.

Pentru a reuși să avem o imagine de ansamblu a evoluției copilului, să știm care sunt plusurile observate în comportamentul copiilor de când sunt în primele zile la clasă, atunci este indispensabil ajutorul venit din partea părinților.

Fișă de lucru pentru copiii de clasele I – IV

Nume copil:	
Vârstă:	
Desenează-te (ce activități îți plac, ce activități ți-ar plăcea să faci etc)	



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Observațiile învățătorului

(ce culori a folosit, cum a desenat copilul, ce idei de activități pentru dezvoltarea de noi abilități de viață și-a propus)

Profilul și nevoile copilului între 11-15 ani

Am putea defini această perioadă ca fiind una a dezvoltării explozive la nivel fizic și psihic. Fetele și băieții se maturizează biologic, iar personalitatea li se dezvoltă intens. Deși activitatea lor fundamentală rămâne învățarea teoretică și practică, la această vârstă apar interese și aptitudini din ce în ce mai bine conturate. Aceștia intră în relații din ce în ce mai complexe atât cu generația lor, cât și cu cei din alte generații.

Este o perioadă în care structura personalității se dezvoltă în mod inegal, ei trăind puternice contradicții între comportamente specific copilărești, nevoie de protecție și anxietate, specifică vârstelor mici și atitudini învățate datorită influxurilor sociale care îi împing spre autonomie. Creșterea are loc în pușee, ceea ce îi dezorientează puternic, imprimându-le o căutare acerbă a propriilor resurse ca o muncă asiduă în înțelegerea și definirea propriei identități în vederea atingerii independenței.

Deși multe dintre caracteristicile specifice acestei vârste pot apărea și mai devreme la unii copii, această perioadă este caracterizată de o dezvoltare fizică pregnantă, concomitent cu dezvoltarea caracteristicilor sexuale secundare. Creșterea poate produce o alternanță rapidă la nivelul stării de spirit, trecerea de la oboseală, dureri de cap, iritabilitate și agitație făcându-se rapid. Fetele și băieții pot fi când vioi și exuberanți, când marcați de oboseală, apatie, indispoziție și lene. Însuși faptul că uneori sunt considerați copii, alții sunt considerați tineri de către cei din jur produce o stare de incertitudine.

Comportamentele față de celălalt sex sunt din ce în ce mai diferențiate și subtile, la această vârstă predominând tendința de competiție, de afirmare și de obținere a aprecierii din partea celor de sex opus.

Datorită faptului că trupul nu se dezvoltă în mod armonios, copilul, sau mai bine zis puberul, poate părea dizarmonic, membrele inferioare și superioare se dezvoltă mai repede decât restul corpului. Se dezvoltă în același timp masa musculară și organele interne, craniul, dantura permanentă, oasele mici ale mâinilor, etc. La fete se dezvoltă caracteristicile sexuale secundare (distribuția țesutului adipos și sânii), se instalează ciclul, iar băieții au ejaculări spontane.



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Schimbarea vocii și apariția pilozității sunt un alt semn de maturizare. În plan psihologic toate aceste schimbări produc stări de tensiune și disconfort. Prezența coșurilor și a transpirației abundente, stângăcia în mișcări și capacitatea redusă de coordonare a acestora accentuează aceste stări.

La această vârstă învățarea are un caracter din ce în ce mai organizat, fiind marcată de o puternică încărcătură emoțională, fiind în același timp influențată de cadrul cultural. Pot apărea clare preferințe pentru anumite discipline de învățământ ca și o vagă orientare de natură profesională, acestea fiind totuși puternic influențate de mediu și de proiecții personale. De aici identificarea cu personaje celebre ale vieții mondene sau din lumea culturii și civilizației.

Fetele și băieții cunosc o dezvoltare extrem de rapidă în ceea ce privește simțurile și percepția. Crește rapid sensibilitatea vizuală, auditivă și tactilă. Capacitatea de percepție vizuală se poate dezvolta de peste trei ori, devenind din ce în ce mai fină evaluarea vizuală a culorilor, a mărimii, a distanțelor și a formelor. La fel de pregnant crește sensibilitatea auditivă (de unde și plăcerea crescândă de a asculta muzică), cea odorifică și cea tactilă. Experiența adunată prin intermediul simțurilor crește capacitatea de observație, apărând și o dezvoltare la nivelul capacității de verbalizare a acestora.

Activitatea intelectuală devine din ce în ce mai complexă, fetele și băieții fiind capabili de operații logice din ce în ce mai sofisticate, crescând în același timp și cantitatea de concepte abstracte utilizate. Aceasta duce la o rafinare a spiritului critic, având tendința să facă distincții radicale între valori și non-valori, manifestând atitudini explicite față de ignoranță și incompetență. Crește atenția față de comunicare și de actualizare a cunoștințelor, odată cu aspirația spre originalitate și creativitate în vederea combaterii mediocrității și a anonimatului. Astfel, operațiile gândirii și calitățile acesteia sunt consolidate prin achiziționarea de informații din ce în ce mai bogate, abstracte și complexe. Fetele și băieții, datorită creșterii capacității de abstracție, utilizează frecvent scheme, imagini, simboluri și concepte pentru a explica informații greu de definit. Aceste procese sunt susținute de o memorie foarte activă, care îi ajută să înmagazineze și informații pe care nu le înțeleg pe deplin.

Complexificarea operațiilor intelectuale se manifestă la nivel verbal prin creșterea debitului și al vocabularului. Cu toate acestea, rămâne pregnantă tendința de a folosi clișee, un număr mare de exclamații, de superlative și de șabloane de exprimare, uneori chiar de expresii vulgare, toate acestea datorită teribilismului.

Interesul față de creația culturală, cât și față de mediul înconjurător împinge fetele și băieții spre consumul de literatură, muzică, pictură etc., îndeosebi față de acelea care cultivă aventura. Același spirit de aventură stimulează interesul față de excursii atât în natură, cât și la locuri renumite.

Diversificarea contactului cu situații de viață produce și o îmbogățire a capacității de exprimare. Se dezvoltă mobilitatea mimică, expresivitatea privirii, a feței, a mișcărilor. Complexificarea vieții afective poate lua forme de protest, de opoziție, de disconfort, de lezare sau de culpabilitate, apărând uneori manifestări de respingere a unor forme de politețe



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

considerate absurde. Se continuă tendința de proiectare a propriei personalități asupra unor modele de rol externe. Există o tensiune între nevoia de originalitate care poate lua forme teribiliste de comportament și aceea de acceptare și prețuire din partea celorlalți. Pe de o parte există o căutare a prieteniei și afecțiunii, pe de altă parte apărând și tendința de dominare pe fondul unor cerințe exagerate și tiranice.

Acest spectru larg de condiționări de tip fizic și psihic este semn al conturării din ce în ce mai precise a trăsăturilor de personalitate și a unei identități proprii. În acest complex de fenomene un rol foarte important îl joacă grupul. La această vârstă, viața socială este trăită cu cea mai mare intensitate. Grupul poate fi constituit atât pentru joc, cât și în vederea unor activități de învățare sau distracție. Grupurile devin din ce în ce mai stabile, omogene și formate după criterii relativ constante. Dacă la începutul perioadei impunerea autoritară din partea unui cadru didactic cu o personalitate puternică este foarte pregnantă, spre sfârșitul perioadei apar tendințe de democratizare.

În general dificultățile de adaptare se datorează, conform părerii specialiștilor, mai multor factori cum ar fi:

- dezvoltarea fizică sau psihică, anticipată sau tardivă;
- insuficiențe sau afecțiuni fizice sau psihice;
- probleme afective de natură familială;
- climatul negativ în școală;
- lipsa de motivație față de învățarea în școală sau în alte circumstanțe de educație non-formală;
- capacități intelectuale scăzute;
- stima de sine scăzută din diferite motive.

În loc de concluzie, vor fi enumerate anumite nevoi ale fetelor și băieților între 11 și 14 ani, cărora adulții le pot veni în întâmpinare pornind de la elementele specifice caracteristice pentru această vârstă.

a) Nevoi în ceea ce privește dezvoltarea fizică:

- alimentație sănătoasă și un regim de viață echilibrat;
- alternanță sănătoasă între activități solicitante și relaxare;
- activitate fizică adaptată nevoilor de creștere rapidă prin care trec;
- oportunități de dezvoltare a percepției (desen, pictură, dans, muzică, sport).

b) Nevoi în ceea ce privește dezvoltarea psihică:

- suport plin de empatie în înțelegerea transformărilor fizice și psihice prin care trec fetele și băieții la această vârstă;
- informare detășată și corectă asupra sexualității și a componentelor sale;
- suport permanent în dezvoltarea capacităților de cunoaștere;
- oportunități de cultivare a intereselor proprii, a creativității;



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

- activități de întărire a spiritului de observație și a capacității de abstractizare;
- activități de dezvoltare a capacităților perceptiv.
- c) Nevoi în ceea ce privește dezvoltarea personalității:**
 - manifestări de afecțiune adaptate vârstei;
 - comportament suportiv și motivant din partea adulților în ceea ce privește activitățile și circumstanțele;
 - ajutor în descoperirea propriilor competențe și calități în vederea echilibrării stimei de sine;
 - crearea de oportunități de dezvoltare a capacității de exprimare a propriilor sentimente;
 - oportunități de a strânge prietenii în grupuri bazate pe valori și principii;
 - oferirea de instrumente de adaptare la factorii generatori de stres;
 - atitudine suportivă în înțelegerea și trăirea contradicțiilor generate de dezvoltarea psiho-afectivă rapidă;
 - oferirea de modele comportamentale pozitive și ajutor în descoperirea unui sistem personal de valori;
 - oferirea de repere de integrare în societate;
 - crearea unui cadru în care o reflecție vocațională să fie posibilă.

Pornind de la cele descrise mai sus, profesorii vor înțelege că activitățile educative pe care le propun elevilor vor contribui la dezvoltarea elevilor, din mai multe puncte de vedere, luând în considerare profilul și nevoile acestora. Și doar împreună cu aceștia le pot propune activități pe diferite abilități de viață pe care aceștia doresc să le deprindă.

Fișă de lucru pentru copiii de clasele V – VII

Nume copil:	
Vârstă:	
Scrie despre tine: <i>(calități, ce activități îți plac, ce activități ți-ar plăcea să faci etc)</i>	



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Observațiile învățătorului <i>(ce cuvinte cheie a folosit, ce idei de activități pentru dezvoltarea de noi abilități de viață ți-a propus)</i>

Abilități de viață ale elevilor la clasă

Educarea, formarea și exersarea abilităților de viață se realizează permanent în viața noastră, fie într-un mod organizat și structurat (în conformitate cu anumite norme generale și pedagogice, desfășurate într-un cadru organizațional) sau, dimpotrivă, în mod spontan (întâmplător, difuz, neoficial).

Școala românească ar trebui să ajute elevul să înțeleagă legătura dintre ceea ce învață în cadrul formal și ce se petrece dincolo de mediul școlar. A deprinde un set de abilități de viață funcțional pe care actualul elev și viitorul adult să le poate aplica în viața de zi cu zi este crucial. Un elev care învață să facă adunări, scăderi, înmulțiri și împărțiri „făcând piața” la ora de matematică va înțelege mai repede la ce îi folosește acest lucru decât unul care „tocește” mecanic o înșiruire de cifre și semne pe caiet sau în carte.

Creativitatea și spontaneitatea copiilor sunt elemente la fel de importante în educație ca și acumularea de informație, pentru că ele sunt cele care le vor permite elevilor să aranjeze date care pot părea seci astfel încât ele să capete semnificație. Conceptul de abilități de viață se axează pe 8 categorii de competențe – cheie determinate de profilul de formare al elevului, conform curriculumului național pentru învățământul primar, gimnazial și liceal.

Abilități de viață pot fi dezvoltate la orice disciplină de învățământ, fie interdisciplinar (în cadrul aceleiași arii curriculare), fie transdisciplinar, atât în cadrul orelor prevăzute în planul cadru, cât și în cadrul CDȘ (curriculum la decizia școlii) prin dezvoltarea unor discipline opționale.



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Conceptul de **abilități de viață** se auto-definește, reprezentând un set de abilități necesare pentru ca persoana să poată duce o viață la un nivel de calitate acceptabil, pentru a se dezvolta și a menține relații optime cu ceilalți, pentru a-și realiza scopurile propuse într-o anumită perioadă de viață și pentru a face față diferitelor dificultăți.

În general, prin abilități se înțelege comportamentul controlat care duce la atingerea unor țeluri, îndeplinirea unor obligații sau abordarea facilă a unei situații.

Înțelesul conceptului de abilități de viață depinde și de sensul pe care îl dăm termenului viață. Dacă luăm termenul viață în sens larg și îi atribuim sensul de supraviețuire, atunci abilitățile de viață vor fi acele abilități care protejează viața și asigură menținerea ei. De cele mai multe ori însă, prin viață înțelegem, în acest context, viață de calitate.

Când vorbim despre abilități de viață avem în vedere un set de deprinderi, aptitudini, competențe, trăsături și calități, atitudini, comportamente și valori care să mijlocească atingerea acelui nivel de calitate a vieții pe care îl avem în vedere.

Atunci când ne referim la abilitățile de viață ale unui copil, acestea vor viza dezvoltarea personalității copilului, inteligența sa emoțională, abilitățile sociale și cele de gândire. Unii autori folosesc termenul de competență (Ivan Turek, Klůčové kompetencie, 2003), referindu-se la o abilitate dezvoltată până la acel nivel care permite obținerea de performanțe deosebite în activitate. O persoană este competentă într-un anumit domeniu dacă are abilitatea, motivația, cunoștințele și deprinderile necesare pentru a obține performanțe ridicate în respectivul domeniu. Abilitățile de natură intelectuală sunt, de multe ori, denumite "capacități", spre deosebire de abilitățile practice care sunt denumite „competențe” (Turek, 2003).

O serie de modele teoretice referitoare la abilitățile de viață includ în sfera acestei noțiuni trăsături de caracter, cunoștințe și atitudini, fapt explicabil prin aceea că educația copiilor și a tinerilor este privită ca un ansamblu de modificări cu impact asupra cunoștințelor, atitudinilor, valorilor și caracterului unei persoane. De asemenea, în sfera abilităților de viață sunt incluse și abilități practice și psiho-sociale însușite, până la automatism, care îi permit individului să ducă o existență normală și să folosească oportunitățile pe care societatea i le oferă (Ghidul metodologic pentru implementarea standardelor de calitate privind dezvoltarea deprinderilor de viață independentă, World Learning, Programul Childnet, 2004).

Sintetizând cele prezentate, abilitățile de viață pot fi definite drept abilitățile care ajuta o persoană (în cazul nostru, elevul) să fie eficientă atât în viața de zi cu zi, cât și în situații dificile și care contribuie la o calitate a vieții mai ridicată.



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Clasificarea abilităților de viață

Așa cum există o serie de definiții ale abilităților de viață, în același mod putem vorbi de mai multe modele sau căi de a împărți abilitățile de viață în diverse categorii.

Considerăm important ca atunci când vorbim de abilități de viață să pornim de la experiența europeană, deoarece evoluțiile tehnologice și schimbările economice și sociale rapide din societatea contemporană impun ca accentul să fie pus pe dezvoltarea abilităților de viață.

În a doua jumătate a anilor '90, s-a impus implementarea unor politici coerente pentru elevi în vederea dobândirii unor abilități relevante pentru viața de adult și pentru a pune bazele învățării permanente și integrării cu succes pe piața muncii. Astfel un grup de experți ai Consiliului Europei au identificat șapte categorii de abilități, considerate de bază pentru tinerii secolului 21:

- *abilități de învățare*: învățarea pe baza experienței, prin realiarea de conexiuni și organizarea diferitelor tipuri de cunoștințe; asumarea de responsabilitate pentru organizarea și realizarea propriului proces de studiu; rezolvarea de probleme;
- *abilități de informare*: identificarea și organizarea informațiilor; luarea în considerare a mai multor surse de informare; consultarea specialiștilor sau a altor persoane;
- *abilități de gândire*: înțelegerea evoluției sociale și a continuității trecut/prezent; capacitatea de face față situațiilor nesigure sau complexe; analiza contextului economic și politic; analiza și evaluarea comportamentelor legate de sănătate, consum, mediu; aprecierea artelor vizuale și literaturii;
- *abilități de comunicare*: deprinderea de a scrie și de a citi; de a comunica într-o limbă străină; de vorbi în public; de a asculta opiniile altora și de a prezenta argumente în favoarea unei opinii;
- *abilități de cooperare*: capacitatea de dezvolta și menține relații cu ceilalți; de a colabora și a lucra în cadrul echipei, făcând evaluări, soluționând conflicte și luând decizii;
- *abilități de muncă*: capacitate de organizare; de asumare de responsabilități; de solidaritate de grup; de a dezvolta proiecte și de a mânui instrumente și aplica modele;
- *abilități de adaptabilitate*: căutarea de noi soluții și perseverență în situațiile de dificultate; capacitatea de a folosi tehnologiile moderne de informare și comunicare, dând dovadă de flexibilitate în situațiile de schimbare.

Utilitatea abilităților de viață, precum și succesul lor sunt relevate doar atunci când le vom regăsi aplicate de către copil în viața sa cotidiană, atunci când nu doar știe cum să facă față, ci chiar face față unor situații ce implică adaptarea/articularea la un context anume. Este important ca abilitățile de viață să fie cele ce facilitează integrarea și implicit translarea achizițiilor academice în viața reală.

Vorbim de un învățământ centrat pe elev, dar acest concept este în continuare expus foarte teoretic. Abilitățile de viață dezvoltate în cadrul și în afara orelor de curs reprezintă în acest sens o soluție aplicată.

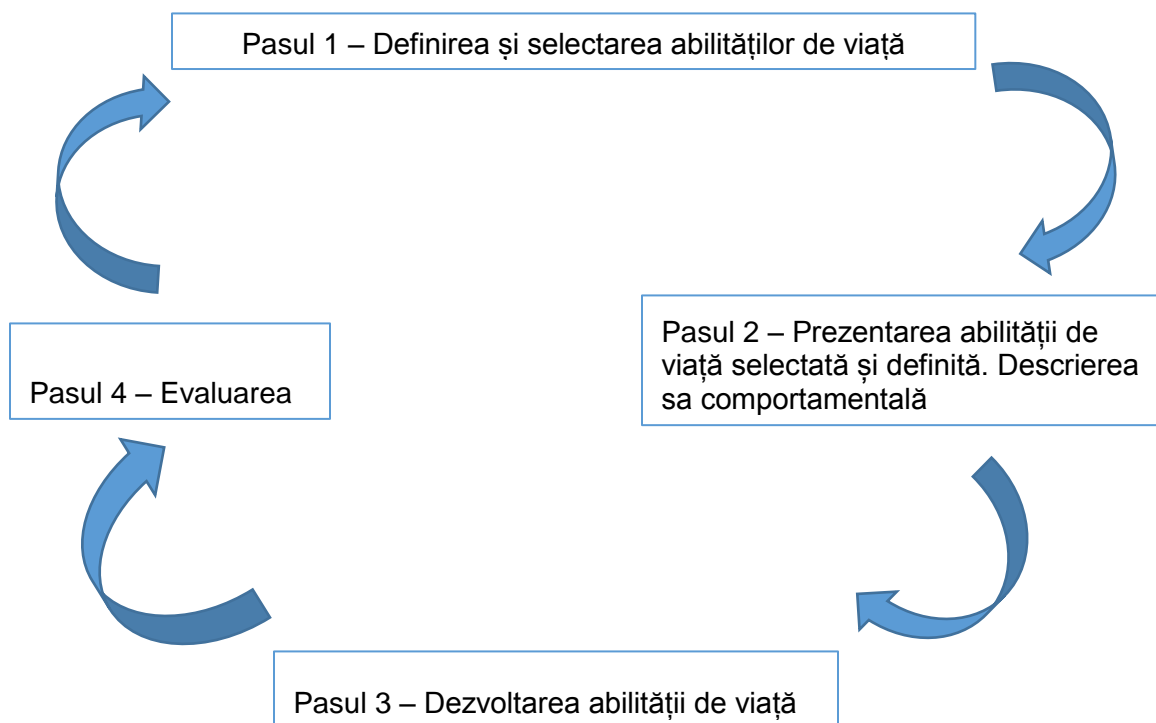
Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Modelul ciclului de dezvoltare a abilităților de viață

Modelul ciclului de dezvoltare a abilităților de viață LSD-c – (Lifeskills development cycle) este un model relativ simplu de dezvoltare a unei abilități de viață, elaborat de Fundația International Child Development Initiatives din Olanda. Acesta presupune parcurgerea a patru pași aflați în interdependență și care iau forma unui ciclu de dezvoltare. În cele ce urmează vom prezenta succint elementele definitorii ale fiecărui pas în parte.





Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr POCU/74/6/18/106178

- Ciclul abilităților de viață -

Pasul 1 - Definirea și selectarea abilității de viață pe care dorim să o dezvoltăm la copii. În acest pas este important să alegem tipul de abilitate pe care vrem să o dezvoltăm și să ne asigurăm că abilitatea selectată răspunde nevoilor elevilor.

Pasul 2 - Prezentarea abilității de viață selectată și definită. Descrierea comportamentală a abilității. După ce am ales și definit abilitatea de viață pe care dorim să o dezvoltăm pe baza nevoilor identificate aceasta va fi prezentată copiilor. De asemenea, vom descrie abilitatea prin comportamentul caracteristic.

Pasul 3 - Dezvoltarea abilității de viață. În acest pas vom analiza posibilitățile de dezvoltare (cum arată acea abilitate) și vom folosi diferite metode pentru obținerea comportamentelor, cunoștințelor, atitudinilor și performanțelor vizate de abilitatea respectivă. Acest pas reprezintă programul de dezvoltare a abilităților de viață (ceea ce am decis în primele două etape să dezvoltăm) și durează cel mai mult.

Pasul 4 – Evaluarea o putem realiza atât la sfârșit, dar și pe parcursul derulării programului și are ca scop îmbunătățirea programului de dezvoltare a abilităților de viață.

Pe parcursul următoarelor discipline veți descoperi idei și metode de activități de abilități de viață pe care le veți putea aplica la clasă, urmând ca apoi, să descoperiți noi activități, împreună cu elevii dvs.

Important este ca, după ce desfășurat activitățile la clasă, să le discutați cu elevii dvs astfel încât, să parcurgeți pașii de dezvoltare de abilități de viață.

BIBLIOGRAFIE:

- Corsaro, W.A. (2008). *Sociologia Copilariei*, International Book Access, Ediția a doua, Cluj Napoca.
- Găișteanu, Mihaela. *Psihologia copilului*, suport de curs.
- Golu, P., Verza, E., Zlate, M. (1993). *Psihologia copilului*. Editura Didactică și Pedagogică, București.
- Schaffer, H. R. (2007). *Introducere în psihologia copilului*. Editura ASCR. Cluj-Napoca.
- Sion, G. (2007). *Psihologia vârstelor*. Editura Fundației România de Mâine, Ediția a IV-a, București.
- Adrian Ibiș (2004) - *Adolescentul deviant în confruntare și dialog cu profesorii*, București
- Ursula Șchiopu, Emil Verzea (2006) – *Psihologia vârstelor*, București
- FDSC (2011). *Metode și instrumente pentru dezvoltarea abilităților de viață la clasă*. București
- ONCR (2010). *Ghidurile liderului de lupișori și temerari*. București



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Disciplina 3 Învățare prin experiență

Scop:

Să dezvolte capacitatea cadrelor didactice de a înțelege și aplica competențe de abilități de viață la elevi în funcție stilurile acestora de învățare, urmărind ciclul învățării experiențiale.

Obiective operaționale:

1. să identifice stilurile de învățare diferite ale elevilor
2. să creeze activități urmărind stilurile de învățare;
3. să aplice ciclul învățării experiențiale la elevi, în funcție de stilurile acestora de învățare.

Nevoia de învățare:

- ✓ Înțelegerea stilurilor de învățare și cum se pot identifica ele
- ✓ Conștientizarea importanței adaptării metodelor de învățare la stilul de învățare
- ✓ Exemple și instrumente de identificare a stilurilor de învățare și de procesare a experiențelor avute.

Scurtă prezentare a conținuturilor:

Această disciplină prezintă informații legate de învățarea prin experiență folosind instrumente de lucru precum: Ciclul lui Kolb, modelul lui Peter Honey și Alan Mumford, metoda ORID

Pe parcursul acestei discipline se va experimenta învățarea prin experiență, vom trece prin etapele și întrebările potrivite pentru fiecare moment din ciclul învățării experiențiale. Și imediat după experimentare, vom privi din perspectiva facilitatorului, pentru a identifica fiecare moment parcurs în exercițiu.

Pasul următor este de a corela învățarea experiențială cu stilurile de învățare, mergând la concret, la profilul elevilor de la clară.

Pentru verificarea asimilării informațiilor prezentate și discuțiile facilitate, participanții la curs se vor gândi și își vor nota exemple de activități și cum le vor facilita la clasă, urmărind ciclul învățării experiențiale și subliniind dobândirea și dezvoltarea de noi abilități de viață.

Vom aplica următoarele forme și modalități de organizare și desfășurare a activităților de formare: activități frontale, activități individuale, activități în pereche și activități pe grupe. Metodele de lucru folosite: prelegere, jocuri experiențiale, team building-uri, open space-uri, cafeneaua publică, jocuri de rol, jocuri de interior și exterior, discuții facilitate, exemple de bună practică, studii de caz.



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Ideea de bază

Învățarea care provoacă transformare și schimbare este cea care contribuie cel mai bine la succesul programelor educaționale în scopul lor de a genera un comportament de durată în rândul elevilor/participanților la procesul educațional.

Învățarea care provoacă transformare și schimbare este important să fie susținută de oportunități și contexte de reflecție critică, de contexte în care se provoacă o conștientizare crescută a învățării și de punerea în practică a celor învățate/dezvoltate. Învățarea și deprinderile este important să fie însoțite și de informații și contexte care nu vizează disciplina efectivă - de exemplu: în cadrul disciplinei Desen/Arte plastice elevul este important să afle și informații despre cultură și istorie a diferitelor curente, să deprindă abilități de schițare și desen, să exerseze concepte învățate dar și să înțeleagă cum pot utiliza abilitățile dezvoltate în cadrul disciplinei în viața de zi cu zi, să aibă o imagine clară a ceea ce este talentul și a faptului că cele învățate pot fi folosite și zi de zi (ex. Măsurători la activități gospodărești de tâmplărie cu părinții, planul unei cutii de depozitare a hainelor/borcanelor din gospodărie și execuția ei, utilizarea materialelor de înfrumusețare a cutiei sau a altor obiecte din casă etc.). Prin evidențierea modului în care cele învățate pot fi aplicate în viața de zi cu zi învățarea prin experiență capătă o altă valoare.

În cadrul disciplinei se analizează învățarea prin experiență ca modalitate de dezvoltare a înțelegerii și a sensului celor învățate, folosint informațiile și abilitățile dezvoltate în cadrul unei discipline școlare și în cadrul altor discipline cât și în viața de zi cu zi.

Învățarea prin experiență

Învățarea prin experiență, susținută de un curriculum, contribuie la experiența de învățare transformatoare și sprijină schimbările din punctul de vedere al cursantului. Mezirow definește învățarea transformatoare ca „procesul social de a construi și de a adopta o interpretare nouă sau revizuită a sensului experienței ca ghid al acțiunii” (Mezirow 1994, 222-3). Învățarea prin experiență crează contexte de învățare care implică și schimbări în comportament și înțelegere. Când abilitățile și cunoștințele dobândite prin educație formală - prelegeri, cercetare și colectare de informații - pot fi aplicate în timp real unei sarcini practice, aplicate pe o situație concretă în mijlocul căreia este participantul la procesul educațional, impactul învățării și dezvoltării abilităților de viață și abilitățile metacognitive este consolidat și sprijină o schimbare a valorilor și schimbarea comportamentului dincolo de clasă.¹⁰

Filozofia de bază a învățării prin experiență este implicarea activă, directă a elevilor în procesul de învățare.

¹⁰ Adaptat din document – „Just Doing It: the role of experiential learning and integrated curricula in architectural education, by Lara Mackintosh, Curtin University, Australia”



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Învățarea experiențială are trei componente:

- ❖ *Cunoștințe* – concepte, fapte, informație și experiența anterioară;
- ❖ *Activități* – cunoștințe aplicate la evenimentele/activitățile/orele curente, în desfășurare;
- ❖ *Reflecție* – gândire axată pe analiză și evaluarea propriilor activități și a contribuției la

propria creștere personală.

Învățarea experiențială este organizată în jurul experienței și se bazează pe înțelegerea rezultată din experiența individuală directă.

În același timp:

✓ Experiențele anterioare și potențial viitoare ale participanților sunt luate în considerare încă din faza de proiectare a învățării

✓ Învățarea începe cu ideile și conceptele participanților la învățare. Experiențele tuturor elevilor e important să fie valorizate în sala de clasă, se încurajează stimularea elevilor să împărtășească experiențele, exprimarea din perspectivă proprie și nu „redarea/recitarea” teoriilor citite.

✓ Se face legătura dintre exercițiile/aplicațiile/activitățile propuse în cadrul orei cu experiențele din trecut și potențial-viitoare ale elevilor.

✓ Implică reflecția activă după experiență – elevii sunt ghidați și asistați să învețe din experiența avută (experiență + reflectare = învățare)¹¹

Învățarea prin experiență este un proces **activ** (ghidat de teorie dar bazat pe practică), **interactiv** (comunicarea se face pe trei paliere – 1. Profesorul/facilitatorul învățării cu elevii; 2. Elevii cu profesorul/facilitatorul învățării; 3. Elevii între ei.), **relevant** (activitatea are importanță pentru viața de zi cu zi, pentru dezvoltarea abilităților de viață, competențele sociale și nu doar cele tehnice).

¹¹ Curriculum Train the Trainers, Institutul Român de Training, 2015

Programul Operational Capital Uman
 Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
 Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Facilitarea proceselor de învățare ≠ predare¹²

	Facilitare procese de învățare	Predare „ca la școală”
Rolul participantului la procesul educațional – elevul	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participare activă – elevul contribuie și primește ✓ Elevul - Partener în procesul de învățare – are o responsabilitate mai mare asupra lucrurilor pe care le învață și asupra abilităților pe care le dezvoltă 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elevul recepționează pasiv – primește informație și urmează instrucțiuni ✓ Elevul are o responsabilitate mică în procesul său de învățare
Motivația pentru învățare	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Motivația elevului este și una interioară ✓ Elevul este motivat de faptul că vede repede posibilitatea de a aplica cele învățate 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Motivația elevului este una externă ✓ Elevul nu vede un beneficiu imediat al învățării și nu identifică modalități de aplicare/punere în practică a celor învățate
Alegerea conținutului/tematicilor	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Parte din conținutul din cadrul curriculei poate porni de la nevoile, provocările și interesele elevului/participantului la procesul educațional ✓ Centrat pe experiența elevilor 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conținutul este controlat de profesor ✓ Predomină teoria
Metodele	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Metodele cuprind: dialog, dezbateri, aplicații practice ✓ Se crează contextul de schimb de experiență ✓ Învățarea prin experiență este completată de studiu individual și aspecte teoretice prezentate de profesor 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Informațiile sunt prezentate de profesor ✓ Se dau „teme pentru acasă” de către profesor

¹² Tabel adaptat din - Curriculum Train the Trainers, Institutul Român de Training, 2015

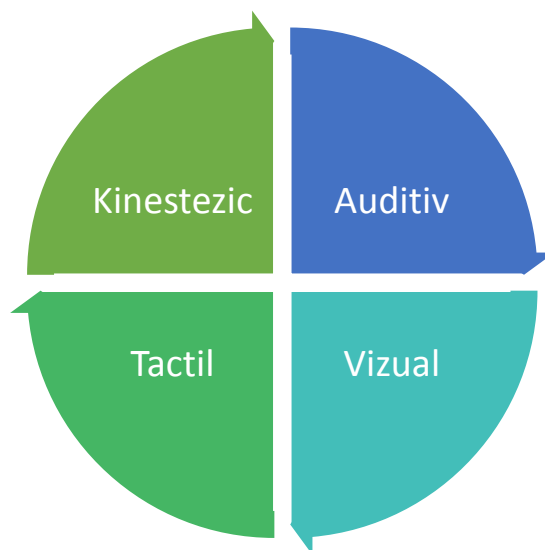
Programul Operațional Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Stiluri de învățare

Delimitare conceptuală

Stilurile de învățare reprezintă modalitatea preferată de receptare, prelucrare, stocare și reactualizare a informației și se formează prin educație.

Sunt multe modalități de a diferenția stilurile de învățare. Una dintre aceste modalități este după **componenta genetică** implicată. Există astfel patru stiluri de învățare principale:



Componeta Genetică¹³

Stilul de învățare	Caracteristici ale comportamentului de învățare
Stilul auditiv	<ul style="list-style-type: none">■ învață din explicațiile profesorului;■ verbalizează acțiunea întreprinsă pentru a învăța;■ este eficient în discuțiile de grup.
Stilul vizual	<ul style="list-style-type: none">■ este important să vadă textul scris;■ învață pe bază de ilustrații, hărți, imagini, diagrame;■ recitirea/rescrierea materialului sunt metodele de fixare.
Stilul tactil (parte din stilul practic)	<ul style="list-style-type: none">■ are nevoie să se implice fizic în activitatea de învățare;■ se exprimă folosind mișcarea mâinilor și comunicarea nonverbală.

¹³ referință

Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

**Stilul kinestezic
(parte din stilul practic)**

- învață din situațiile în care poate să experimenteze;
- lipsa de activitate determină agitație, fiind etichetat drept copil cu tulburări de comportament.

Cum pot fi integrați/implicați elevii în procesul de învățare – în funcție de stilul de învățare pe care îl au? – *Sugestii propuse*

Stil de învățare **auditiv**

❖ Predarea unui nou material trebuie să înceapă cu o explicație scurtă a ceea ce urmează să se predea pe tot parcursul disciplinei

❖ Predarea trebuie să se finalizeze cu un rezumat al conținutului predat – după fiecare oră parcursă și nu doar periodic sau la final

❖ În timpul activității este important să fie adresate întrebări elevilor pentru a obține cât mai multe informații de la ei și pentru a putea prelua informații necesare adaptării conținutului și metodele pe nevoile participantului la învățare

❖ În activități e important să fie incluse activități auditive, scurte discuții în grup, concursuri de răspuns la întrebări, video-uri, expuneri verbale și publice a părerilor etc.

❖ Activitatea este important să lase suficient timp pentru discutarea și analizarea exercițiilor/sarcinilor/activităților

❖ Prezentări animate, presărate cu exemple din viața reală/imaginare

Stil de învățare **vizual**

❖ În predarea conținuturilor e important să fie folosite grafice, diagrame, ilustrații

❖ Materialul de studiu și activitatea din timpul orei este important să includă planuri, imagini, agende de lucru, fișe pentru a fi citite, consultate, efectuate

❖ Este importantă încurajarea adresării de întrebări din partea elevilor

❖ Folosirea flip-chart-urilor/tablei/white-board-ului pentru a nota în timp real ce va urma și ce s-a prezentat/întâmpnat, pentru a nota impresii și idei care rezultă de la elevi etc.

❖ Ideile principale e important să fie accentuate – verbal, scrise la vedere

❖ Potențialele surse de distragere a atenției ar fi de dorit să fie eliminate

❖ La informația prezentată în format text este important să fie adăugate ilustrații, când este posibil.

Stil de învățare **practic (kinestezic și Tactil)**

❖ Cu multe activități de formare practice

❖ Activități care îi determină pe elevi să se implice activ: să facă, să vorbească, să gândească, să contruiască, să facă strategii, să își spună părerea etc.

❖ Atunci când este posibil - muzica în timpul activităților este încurajată

❖ E indicat să se folosească culori pentru a evidenția ideile principale

❖ Elevii e important să fie îndrumați cum să vizualizeze sarcinile complexe, folosind carioci, pixuri sau creioane colorate



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

❖ Elevii e important să fie ajutați în procesul de evaluare a procesului de învățare pentru a extrage rezultatele învățării prin experiență

❖ Sunt încurajate jocurile de rol.

Beneficii identificare stil de învățare – **Elevi**

❖ dezvoltarea autocunoașterii

❖ identificarea punctelor tari și a punctelor slabe ale învățării – identificarea ce le place, ce nu le place, cum învață mai repede și mai eficient și cum nu

❖ eliminarea obstacolelor din procesul de învățare – dacă învățarea este corelată cu stilul de învățare aferent elevii vor fi motivați să ia parte la învățare și să aprofundeze

❖ îmbunătățirea stimei de sine – rezultatele învățării vor fi mai ușor vizibile

❖ prevenirea neînțelegerilor dintre elevi-profesori și posibil elevi-părinți sau profesori-părinți

❖ evidențierea abilităților de învățare

❖ optimizarea învățării prin adoptarea unui mod personal, individualizat

❖ obținerea de rezultate mai bune la școală, cu aplicabilitate și în viața de zi cu zi

❖ dezvoltarea unor relații pozitive cu cei din jur

❖ scăderea problemelor de comportament

Beneficii identificare stil de învățare – **Profesori**

❖ se constată mai puțin stres – zi de zi, în situațiile din clasă și din afara clasei, dacă metodele de învățare sunt adaptate stilului de învățare al elevului motivația și randamentul acestuia vor fi mai ridicate

❖ se obțin rezultate mai bune și există satisfacție profesională atât pentru profesori cât și pentru elevi

❖ se îmbunătățește managementul timpului – se vor putea atinge mai multe obiective de învățare prin prisma faptului că elevii vor învăța mai repede atunci când învățarea este corelată cu stilul de învățare adecvat

❖ se formează o imagine clară asupra diversității din clasă

❖ crește spiritul de echipă

❖ se dezvoltă relația interpersonală dintre profesor-elev și comunicarea profesorilor cu elevii și părinții

❖ se clarifică nevoile de învățare individuale ale elevilor

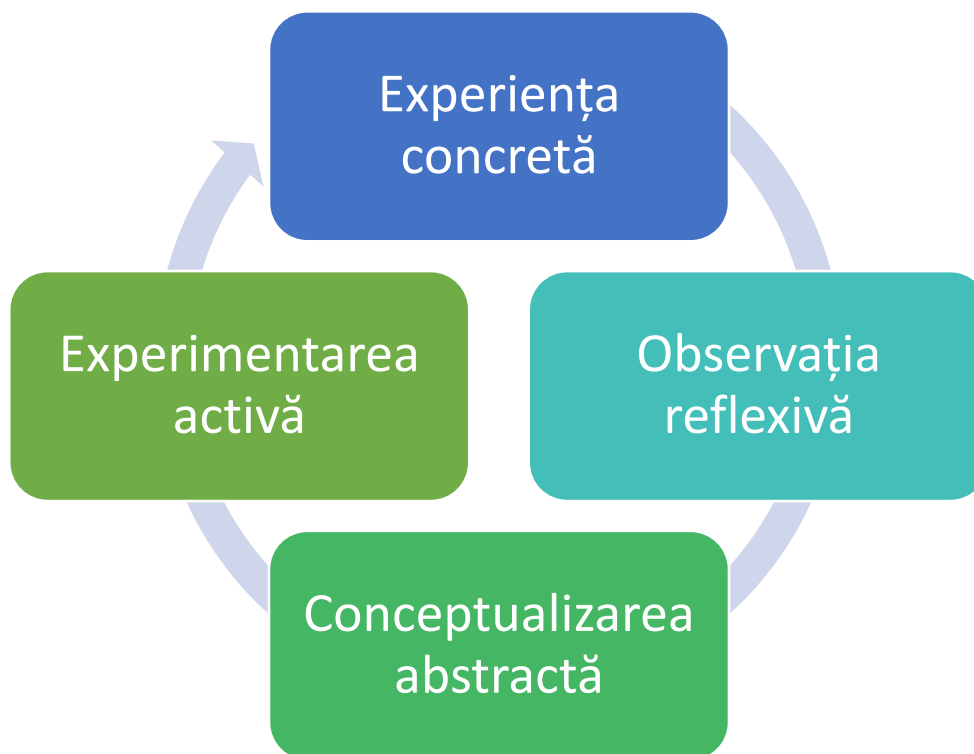
❖ are succes învățarea prin cooperare, lucrul pe grupe

❖ se evidențiază în mod real nevoile elevilor etichetați „slabi” și ale elevilor „talentați”

Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Metode de învățare prin experiență

A. Modelul David Kolb



1. **Experiența concretă** – o nouă experiență sau situația este întâlnită sau o reinterpretare a unei experiențe existente.

2. **Observația reflexivă** – a unei noi experiențe. De o importanță particulară sunt orice inconsistențe între experiență și înțelegere.

3. **Conceptualizarea Abstractă** – Reflecția face loc pentru idei noi sau o modificare a unui concept abstract existent.

4. **Experimentarea Activă** – cel care învață le aplică în lumea din jurul lui pentru a vedea ce rezultă.

Conform modelului lui Kolb, procesul de învățare ideală angajează toate cele patru etape menționate anterior/cele patru moduri, ca răspuns la cererile situaționale; ele formează un ciclu de învățare din experiența sa de observație la conceptualizarea la experimentare și înapoi la experiență.¹⁴

¹⁴ Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

În scopul de a transforma învățarea într-un proces eficient, Kolb consideră că toate cele patru aceste abordări trebuie să fie încorporate. Cei care încearcă să treacă prin toate cele patru etape, tind să dezvolte punctele forte în fiecare ciclu pe care îl parcurg complet. Kolb identifică și 4 stiluri de învățare și transformare preferate de fiecare „elev” în procesul său:

Acomodabil = Experiența concretă + Experimentare activă = valoroși în practică, a face (de exemplu, fizio - terapeuti)

Convergent = Conceptualizarea + Experimentare activă = puternic în practică prin aplicarea teoriilor (de exemplu, inginerii)

Divergent = Experiența concretă + observație reflexivă = puternic în capacitatea imaginativă și discuții (de exemplu, asistenți sociali)

Asimilator = Conceptualizarea + observație reflexivă = puternic în raționamentul inductiv și crearea teorii (de exemplu, filozofii)



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Aplicație practică – Exemplu de cum poate fi condusă o activitate urmărind ciclul învățării al lui David Kolb

Activitate¹⁵				
Scop: înțelegerea conceptului de învățare prin experiență, dezvoltarea de abilități de lucru în echipă, exersarea competențelor matematice și de privire în spațiu, gestionarea eficientă a timpului.				
Durata: 20 min				
Timp	Subiect/ Temă	Descriere	Metode, Instrumente	Materiale necesare
20'	Joc de echipă Învățare prin experiență	<p>Elevii vor fi împărțiți pe echipe de 4-5 persoane. Li se va explica sarcina pe care o au de îndeplinit în echipele în care sunt. Fiecare echipă va avea la dispoziție 10 minute pentru a contrui cel mai înalt turn, cu materialele pe care le vor avea la dispoziție. Turnul trebuie să fie stabil și să poată fi mutat dintr-o parte în cealaltă.</p> <p>Facilitatorul/Profesorul se asigură că totul este clar înainte ca participanții să se apuce de lucru.</p> <p>Fiecare echipă va primi câte 2 foi albe, un scotch, 3 Markere/ pixuri/creioane. Fiecărei echipă va avea posibilitatea să mai aleagă în plus 1 singur obiect, din încăperea/sala de clasă, pe care să îl folosească pentru îndeplinirea sarcinii.</p> <p>Participanților li se va reaminti pe parcursul timpului de lucru câte minute mai au la dispoziție pentru îndeplinirea sarcinii (5 minute, 2 minute etc.).</p> <p>După finalizarea timpului de lucru facilitatorul care ghidează exercițiul va capta atenția și va trece pe la</p>		<p>2 Foi albe/echipă</p> <p>Scotch normal sau de hârtie</p> <p>3Markere/ pixuri/creioane/ per echipă</p>

¹⁵ Activitate inspirată de „Marshmallow challenge” - https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower?language=en



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

		<p>fiecare echipă pentru a vedea rezultatul și a stabili care este turnul care respectă cerințele date la începutul exercițiului.</p> <p>După finalizarea exercițiului profesorul va conduce procesul de debriefing/procesare a experienței din cadrul exercițiului. Întrebări ce pot fi incluse:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cum vi s-a părut activitatea?- Care ar fi primul cuvânt care vă vine în minte?- Cât de greu/ușor v-a fost să îndepliniți sarcina dată?- Ce a fost ușor/greu? De ce?- Cum ați ajuns la rezultat?- Cum ați lucrat împreună?- Ce credeți că ați învățat/aflat din acest exercițiu?- Ce ați putea lua din acest exercițiu și aplica în viața reală?- Care credeți că este legătura dintre acest exercițiu și matematică (de exemplu)?- Cum veți aplica cele învățate în realitate?- *alte întrebări care vin natural și în sprijinul atingerii exercițiului, de a aduce în discuție prin experiența în care au fost implicați. <p>Pe parcursul discuției de procesare este important ca profesorul să noteze idei care apar pe parcurs și la care se poate face referire pe parcursul atelierului sau la finalul acestuia.</p>		
--	--	--	--	--

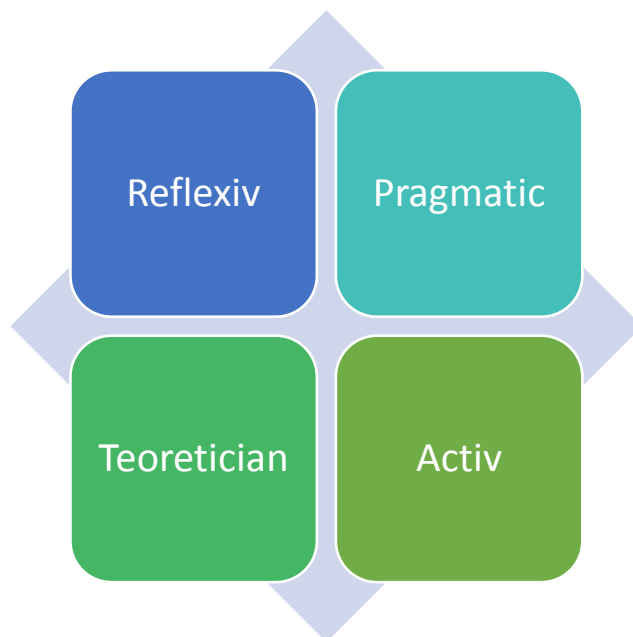
Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

B. Modelul lui Peter Honey și Alan Mumford

Peter Honey și Alan Mumford¹⁶ au adaptat modelul de învățare experiențială a lui Kolb. În primul rând, ei au redenumit etapele din ciclul de învățare conform cu experiența de conducere: având o experiență, analizând experiența, tragând o concluzie din experiență, iar planificarea următorii pași. În al doilea rând, ei au aliniat aceste etape pentru patru stiluri de învățare, numite:



Pragmatic – combină conceptualizarea Abstractă și Experiența Activă

Cei care folosesc cu precădere acest tip de învățare sunt eficienți în găsirea utilității practice a diverselor idei și concepte teoretice. Pragmaticul are capacitatea de a rezolva probleme și de a lua decizii. Este înclinat mai degrabă către aspecte tehnice, decât de a rezolva probleme și de a lua decizii. Este înclinat mai degrabă către aspecte tehnice, decât spre elemente care țin de relații inter-personală și sociale.

Reflexiv – combină experiența concretă și observația reflexivă

Cei care folosesc acest tip de învățare sunt capabili să judece situații concrete din perspective foarte diverse. Abordarea lor se va baza mai mult pe observare atentă decât pe acțiune imediată. Reflexivul este atras de situațiile în care trebuie să genereze cât mai multe opțiuni și soluții. Are un interes pentru cultură și îi place să adune cât mai multe informații.

Teoretician – combină conceptualizarea abstractă și observația reflexivă

Cei care preferă acest tip de învățare sunt eficienți în înțelegerea unei mari varietăți de informații și punerea lor într-o formă concisă, logică. Teoreticianul este mai puțin interesat de

¹⁶ Honey, P&Mumford, A, (1986). The manual of Learning Styles

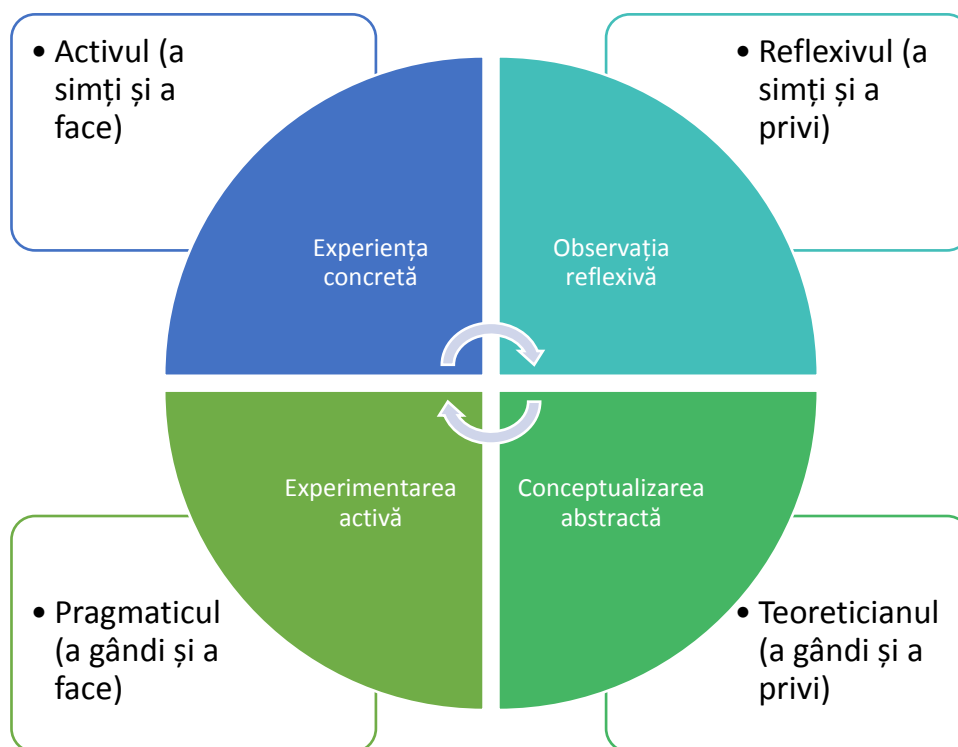
Programul Operațional Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

oameni decât de idei și concepte abstracte. În general, pune caracterul logic al unei informații mai presus decât gradul său de utilitate.

Activ – combină experiența concretă și experimentarea activă

Activii sunt cei care „învață făcând”, preferă proiectele/acțiunile concrete/practice, le place să-și asume riscuri și se bazează pe intuiție.¹⁷

Kolb și Peter Honey și Alan Mumford împreună



C. ORID – Instrument de aplicare a învățării experiențiale

ORID (obiectiv, reflexiv, interpretativ, decizional) este o formă de conversație structurată condusă de un facilitator/profesor/moderator/trainer.¹⁸

Metoda a fost dezvoltată de Institutul pentru Afaceri Culturale ca mijloc de a analiza fapte și sentimente, de a crea contexte de reflecție și analiză implicațiile pe care le are o acțiune, o decizie, un comportament și apoi de a lua decizii în mod inteligent. ORID poate fi un instrument

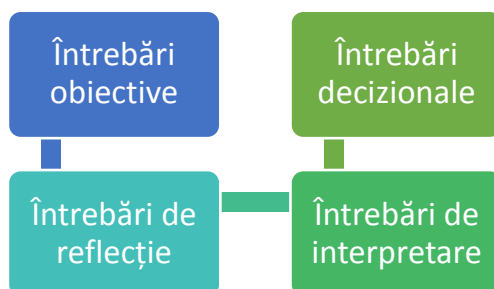
¹⁷ Stiluri detaliate și adaptate din - Curriculum Train the Trainers, Institutul Român de Training, 2015


¹⁸ <https://pacific-edge.info/2010/08/orid/>


Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178


de a face orele clasă interactive, cu discuții cu sens și axate pe conținut real provenit de la elevi și cei implicați în procesul educațional. De cele mai multe ori participanții/elevii nu sunt conștienți de faptul că iau parte la o conversație structurată ci la o discuție informală.


În clasă, ORID se poate folosi pentru a recapitula materia parcursă, pentru reamintirea experiențelor și momentelor din excursii și activități practice, pentru a facilita un proces decizional la nivelul elevilor, pentru clarificarea aspectelor incerte, pentru a oferi îndrumare în rezolvarea problemelor și conflictelor ce pot apărea etc.



 **Întrebări obiective**
Întrebările O identifică fapte obiective relevante pentru subiect.
Întrebarea cheie este: ce știm despre asta?

 **Întrebări reflexive**
Întrebările R se referă la modul în care oamenii se simt în legătură cu acest subiect. Ele privesc percepțiile subiective.
Întrebarea cheie este: ce simțim despre asta?

 **Întrebări interpretative**
Aceste întrebări au legătură cu semnificația.
Întrebarea cheie a etapei interpretative este următoarea: ce înseamnă pentru mine / voi / școală etc.?

 **Întrebări decizionale**
Pe baza informațiilor provenite din cele trei etape anterioare ale interogatoriului, acesta este etapa în care se produce o decizie.
Întrebarea cheie în etapa decizională este: Ce vom face?



Programul Operațional Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Fișă – instrument ce conține întrebări specifice modelului ORID¹⁹

Această fișă este o metodă simplă care ar putea fi de ajutor în procesul de reflecție asupra procesului de învățare și care poate avea un impact clar asupra îmbunătățirii procesului de învățare, a metodelor utilizate, a practicilor existente la ora de curs. Nu în ultimul rând poate ajuta la conștientizarea diversității existente în cadrul elevilor și al clasei.

Etape

Acronimul „ORID” este derivat din primele litere ale celor patru etape ale interogării:

1. Întrebări obiective
2. Întrebări de reflecție
3. Întrebări de interpretare
4. Întrebări decizionale

Profesorul/Facilitatorul procesului educațional pregătește și apoi adresează întrebările elevilor cu care lucrează. Este important ca profesorul/facilitatorul să explice elevilor scopul exercițiului și să schițeze etapele pe care urmează să le parcurgă. Această etapă este importantă pentru că ajută elevii să își păstreze atât interesul cât și atenția asupra procesului ce urmează.

În mod ideal, întrebările sunt:

✓ pregătite în prealabil și conturate astfel încât să fie relevante pentru experiența prin care au trecut elevii.

✓ deschise și specifice

✓ secvențiate – în termen de dificultate, profunzime. Se poate începe cu întrebări de încălzire, ușoare, care să seteze cadrul și să îi facă pe elevi confortabili să vorbească și să își exprime ideile și părerile.

Profesorul/Facilitatorul invită elevii să își exprime ideile pe rând, câte o idee de persoană, pentru a încuraja cât mai mulți participanți la proces să vorbească și să contribuie cu răspunsuri. În cazul în care se deviază de la subiectul întrebării, profesorul are grijă să ghideze elevii înapoi la tema de discuție. Pe parcursul acestui proces se încurajează ca profesorul să noteze ideile pe tablă/white-board sau alt spațiu la vederea tuturor. Pentru a clarifica, profesorul se poate folosi de ideile notate în timpul discuțiilor pentru a trage concluzii și a face un rezumat.

1. Întrebări obiective: Fapte, date, simțuri

Întrebări obiective legate de gândire, vedere, auz, atingere și miros sunt folosite pentru a extrage date observabile despre experiența parcursă. Exemplu de întrebări:

- Ce imagini sau scene vă amintiți?
- Ce persoane, comentarii, idei sau cuvinte ți-au atras atenția și de ce?
- Ce sunete vă amintiți?
- Ce simțuri tactile vă amintiți?

¹⁹ Adaptat din - Practical Facilitation: A Toolkit of Techniques, Chapter 3 (Christine Hogan, 2003, Kogan Page Publishers)



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Elevii pot învăța astfel faptul că oamenii au perspective diferite asupra realității observabile și își pot aminti aceeași experiență în mod diferit.

2. Întrebări de reflecție: reacții, inimă, sentimente

Întrebări de reflecție se referă la domeniul afectiv - răspunsuri emoționale, stări de spirit și momente. Exemple de întrebări:

- Cum te-a afectat/influențat această experiență?
- Care a fost punctul culminant/forte al experienței?
- Care a fost punctul scăzut/slab din cadrul experienței?
- Care a fost atmosfera/starea grupului implicat?
- Cum a reacționat grupul implicat în activitate?
- Care au fost sentimentele tale în timpul experienței? / Ați fost surprinși/supărați/entuziasmați/curioși/confuzi/descurajați de ceva anume în această experiență?

Dacă elevii au dificultăți în identificarea sentimentelor, profesorul ar putea sugera, de exemplu, „În timpul experienței ați fost surprinși / înfuriați / curioși / confuzați?” Elevii adesea corectează întrebarea cu privire la intensitatea sentimentului: de exemplu, „Nu, M-am enervat” etc.

3. Întrebări de interpretare: Deci ce s-a întâmplat?

Profesorul invită elevii să ia în considerare valoarea, semnificația sau sensul/scopul experienței - pentru ei. De exemplu:

- Care au fost semnificațiile cheie din această experiență?
- Care a fost aspectul cel mai important și plin de semnificație în această experiență?
- Ce puteți concluziona din această experiență?
- Ce ați învățat din această experiență?
- Cum se leagă/relaționează acestea cu oricare dintre teoriile, modelele sau conceptele pe care le cunoșteți/le-am parcurs împreună la clasă?

4. Întrebări decizionale: Acum ce urmează?

Elevii (individual) și grupul elevilor (colectiv) determină/influențează viitoarele decizii/rezolvări și/ sau acțiuni. De exemplu:

- V-a/Te-a afectat această experiență în anume fel modul de a vedea lucrurile?
- Care a fost semnificația acestei experiențe pentru studiul/ procesul tău de învățare/ viața ta?
- Ce vei/veți face diferit ca urmare a acestei experiențe?
- Ce ai spune despre experiența aceasta oamenilor care nu erau aici?
- De ce ar fi nevoie pentru a-ți de ajutor în aplicarea în viața de zi cu zi și în experiențe viitoare a ceea ce ai învățat?
- Care sunt pașii viitori pe care vrei să îi faci?



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Avantaje

Elevii (și nu numai) deseori evaluează experiențele repede și superficial sau uneori chiar evaluarea nici nu are loc. Acest cadru permite reflecții detaliate asupra învățării și ajută elevii și colectivul elevilor să ajungă la conștientizarea rezultatelor învățării și a obstacolelor ce au apărut pe parcurs - în mod eficient. Procesul este simplu, urmează un proces natural și asigură că fiecare etapă este parcursă de toți elevii participanți în proces, astfel încât până la final grupul să poată ajunge la concluzii bazate pe o varietate de idei expuse.

Metoda structurează procesul de reflecție, dezbateri și solicită reamintirea experiențelor trecute/finalizate, astfel încât grupul să poată înțelege și extinde perspectivele asupra unei experiențe, să dezvolte o înțelegere comună a experienței și să formuleze o strategie comună.

Răspunsurile emoționale sau intuitive sunt și ele importante, dar frecvent nu sunt recunoscute. Atunci când sunt luate în considerare în luarea deciziilor, ele întăresc și sprijină decizia/planul/pașii următori. Ignorate, ele pun adesea în pericol decizia și modul în care se vor întâmpla lucrurile în viitoarele experiențe.

Fișă – chestionar Stiluri de învățare (1)

Chestionar adaptat după modelul Peter Honey și Alan Mumford²⁰

Introducere

Acest chestionar are ca scop identificarea stilului de învățare preferat/potrivit. El poate fi aplicat atât profesorilor cât și elevilor. De preferat este ca prezentul chestionar să fie, în schimb, aplicat profesorilor și ulterior adaptat împreună cu aceștia pentru ca el să fie potrivit elevilor, în funcție de vârstă.

Chestionarul poate veni în sprijinul identificării modalităților și metodelor potrivite de învățare astfel încât ulterior să poată fi conturate experiențe de învățare cu sens și rezultate în procesul dezvoltării abilităților de viață.

Chestionarul nu impune o limită de timp în care este important să fie realizat. Cu toate acestea, 10-15 minute sunt suficiente pentru realizarea lui. Este foarte important ca răspunsurile să fie sincere. Acestea influențează acuratețea rezultatelor. Nu există răspunsuri corecte sau greșite.

- | | |
|---|--|
| 1 | Îmi asum întotdeauna riscuri rezonabile, dacă le consider justificate. |
| 2 | Am tendința de a rezolva problemele utilizând abordarea pas cu pas, evitând ideile fanteziste. |
| 3 | Am un stil direct, care nu acceptă nonsensurile/lucrurile care pentru mine nu au importanță/sens. |
| 4 | În experiența mea acțiunile bazate pe sentimente sunt adesea la fel de sănătoase ca cele bazate pe o analiză în detaliu. |

²⁰ Adaptat după - <https://philean.files.wordpress.com/2013/05/stiluri-de-invatare-chestionar-honeymumford.pdf>



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

5	Factorul cheie în judecarea unei idei sau soluții propuse este dacă aceasta va funcționa în practică sau nu.
6	Când aud despre o idee sau abordare nouă, îmi place să încep să mă gândesc cum s-o aplic în practică cât mai repede.
7	Îmi place să urmez o abordare de auto-disciplină, să stabilesc rutine clare și modele de gândire logică.
8	Mă mândresc cu faptul că fac o muncă temeinică, metodică.
9	Mă descurc cel mai bine cu oamenii logici, analitici și mai puțin bine cu cei spontani, nestructurați
10	Mă ocup de interpretarea datelor disponibile mie și evit să mă reped să trag concluzii.
11	Îmi place să ajung la o decizie cu grijă, după ce am cântărit mai multe alternative.
12	Mă simt atras(ă) de ideile noi, mai puțin obișnuite, decât de cele practice.
13	Nu mă simt bine în situațiile în care nu mă pot încadra într-un model coerent.
14	Îmi place să-mi leg acțiunile de un principiu general.
15	La ședințe/întâlniri/discuții, lumea mă știe că abordez direct problema, indiferent ce părere au ceilalți.
16	Cu cât am mai multe date și informații, cu atât mai bine. Prefer să am cât mai multe surse de informație cu putință.
17	Am tendința de a mă enerva/ irita atunci când oamenii cu care vorbesc nu iau lucrurile suficient de în serios.
19	Îmi displace foarte mult să îmi prezint concluziile sub presiunea unor termene limită foarte strânse, când aș putea să mă gândesc mai mult timp la problemă/situație/sarcină.
20	De regulă, judec ideile altor oameni în special pe baza calităților lor practice.
21	Mă irită adesea oamenii care vor să se arunce cu capul înainte într-o situație.
22	Prezentul este mult mai important decât să te gândești la trecut sau viitor.
23	Cred că deciziile bazate pe o analiză temeinică a tuturor informațiilor sunt mai sănătoase decât cele bazate pe intuiție.
24	La întâlniri/activități de lucru cu alți oameni îmi face plăcere să contribui cu idei, exact așa cum îmi vin în minte.
25	Am tendința de a vorbi mai mult decât se cuvine și ar trebui să-mi dezvolt calitățile de ascultător.
26	Îmi pierd răbdarea când oamenii/collegii cu care lucrez pierd din vedere obiectivele.
27	Îmi face plăcere să-mi comunic ideile și opiniile celorlalți.
28	Cred că oamenii/collegii ar trebui să fie realiști, să rămână la problemă și să evite să se delecteze cu idei și opinii fanteziste.
29	Îmi place să iau în considerare mai multe alternative înainte să mă decid.



Programul Operational Capital Uman
 Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
 Contract nr POCU/74/6/18/106178

30	Ținând seama de modul în care reacționează colegii mei, recunosc că sunt, în general, mai obiectiv și puțin emoțional.
31	Am tendința să mă mențin mai mult în umbră, decât să preiau conducerea și să vorbesc cel mai mult.
32	Prefer să ascult, decât să vorbesc.
33	Consider că în cele mai multe cazuri scopul scuză mijloacele.
34	Atingerea obiectivelor și Țintelor grupului trebuie să fie mai importantă decât sentimentele și obiecțiile individuale.
35	Fac tot ceea ce pare necesar pentru ca treaba să fie făcută.
36	Mă plictisesc repede de munca metodică, detaliată.
37	Sunt dornic(ă) să explorez ipotezele și principiile de bază și să argumenteze lucrurile și evenimentele cu ajutorul lor.
38	Îmi place ca ședințele/întâlnirile să se desfășoare după anumite linii metodice, să se respecte agendele stabilite.
39	Evit teme subiective sau ambigue.
40	Îmi face plăcere caracterul dramatic și incitant al unei crize.

Foaie de punctaj

Încercuiește numărul enunțului care a fost încercuit și în lista anterioară și fă totalul pe orizontală:

										Total	
1	4	12	18	22	24	25	27	36	40		Stil activ
8	10	11	16	19	21	23	29	31	32		Stil reflexiv
2	7	9	13	14	17	30	37	38	39		Stil teoretizant
3	5	6	15	20	26	28	33	34	35		Stil pragmatic

Tabelul semnificației punctajului

Dublează punctajul total pe care l-ai înregistrat pe fiecare din cele 4 linii de deasupra:

Punctaj dublu	Punctaj dublu	Punctaj dublu	Punctaj dublu
Stil activ:	Stil reflexiv:	Stil teoretician:	Stil pragmatic:

Programul Operational Capital Uman
 Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
 Contract nr POCU/74/6/18/106178

În tabelul de mai jos încercuiește numărul care reprezintă punctajul tău dublat în fiecare din cele 4 coloane din stînga și citește semnificația în coloana din dreapta:

Stil activ	Stil reflexiv	Stil teoretician	Stil pragmatic	Semnificația
20	20	20	20	Preferință foarte puternică
19				
18			19	
17	19	19		
16		18	18	
15		17		
14				
13	18	16	17	
12	17	15	16	Preferință puternică
	16			
11	15	14	15	
10	14	13	14	Preferință moderată
9	13	12	13	
8				
7	12	11	12	
6	11	10	11	Preferință scăzută
5	10	9	10	
4	9	8	9	
3	8	7	8	Preferință foarte scăzută
	7	6	7	
	6	5	6	
2	5	4	5	
	4		4	
1	3	3	3	
	2	2	2	
0	1	1	1	
	0	0	0	

Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr POCU/74/6/18/106178

Fișă – chestionar Stiluri de învățare (2)²¹

Chestionar adaptat pentru a indica stilul de învățare conform componentei genetice
Acest chestionar este potrivit mai mult elevilor, dar poate fi testat și de profesori.

- ✓ Pentru completarea chestionarului aveți la dispoziție atât timp cât aveți nevoie, aproximativ 10 și 30 minute
- ✓ Răspundeți la toate întrebările. Este importantă sinceritatea – aceasta influențează rezultatul chestionarului
- ✓ Răspundeți la întrebări prin DA sau NU.
- ✓ Încercuiți doar un singur răspuns la fiecare întrebare
- ✓ Dacă doriți să răspundeți prin „uneori”, gândiți-vă dacă mai mult sunteți de acord sau mai mult dezapobați enunțul respectiv, și răspundeți prin Da sau NU.

1	Când descrieți o vacanță/ o petrecere unui prieten, vorbiți în detaliu despre muzica, sunetele și zgomotele le-ai ascultat acolo?	DA	NU	■
2	Vă folosiți de gestica mâinilor când vorbiți?	DA	NU	□
3	În locul ziarelor, preferați radioul sau televizorul pentru a vă ține la curent cu ultimele noutăți sau știri sportive?	DA	NU	■
4	La utilizarea unui calculator considerați că imaginile vizuale sunt utile, de exemplu icoanele, imaginile din bara de meniuri, sublinierile colorate, etc.?	DA	NU	◆
5	Când notați anumite informații preferați să nu luați notițe, ci să desenați diagrame, imagini reprezentative?	DA	NU	□
6	Când jucați „X și 0” sau dame puteți să vă imaginați semnele „X” sau „=” în diferite poziții?	DA	NU	◆
7	Vă place să desfaceți în părți componente anumite obiecte și să reparați anumite lucruri? De exemplu: bicicleta dvs. motorul mașinii dvs., etc..	DA	NU	□
8	Când încercați să vă amintiți ortografia unui cuvânt, aveți tendința de a scrie cuvântul respectiv de câteva ori pe o bucată de hârtie până când găsiți o ortografie care arată corect?	DA	NU	◆
9	Când învățați ceva nou, vă plac instrucțiunile citite cu voce tare, discuțiile sau / și cursurile orale?	DA	NU	■
10	Vă place să asamblați diferite lucruri?	DA	NU	□
11	La utilizarea calculatorului considerați că este util ca sunetele emise să avertizeze utilizatorul asupra unei greșeli făcute sau asupra terminării unui moment de lucru ?	DA	NU	■
12	Când recapitulați / studiați sau învățați ceva nu vă place să utilizați diagrame și / sau imagini?	DA	NU	◆
13	Aveți rapiditate și eficiență la copierea pe hârtie a unor informații?	DA	NU	◆
14	Dacă vi se spune ceva, vă amintiți ce vi s-a spus, fără necesitatea repetării acelei informații?	DA	NU	■

²¹ <http://www.apizal.ro/DepartmentFileHandler/0/0/chestionar-referitor-la-stilurile-de-nvatare-387.pdf>



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

15	Vă place să efectuați activități fizice în timpul liber? De exemplu: sport, grădinărit, plimbări, etc.	DA	NU	<input type="checkbox"/>
16	Vă place să ascultați muzică când aveți timp liber?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
17	Când vizitați o galerie sau o expoziție, sau când vă uitați la vitrinele magazinelor, vă place să priviți singur(ă), în liniște ?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
18	Găsiți că vă este mai ușor să vă amintiți numele oamenilor decât fețele lor?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
19	Când fotografiați un cuvânt, scrieți cuvântul pe hârtie înainte?	DA	NU	<input type="checkbox"/>
20	Vă place să vă mișcați în voie când lucrați?	DA	NU	<input type="checkbox"/>
21	Învățați să ortografați un cuvânt prin pronunțarea acestuia?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
22	Când descrieți o vacanță/ o petrecere unui prieten, vorbiți despre cum arătau oamenii, despre hainele lor și despre culorile acestora?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
23	Când începeți o sarcină nouă, vă place să începeți imediat și să rezolvați ceva atunci pe loc?	DA	NU	<input type="checkbox"/>
24	Învățați mai bine dacă asistați la demonstrarea practică a unei abilități anume?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
25	Găsiți că vă este mai ușor să vă amintiți fețele oamenilor decât numele lor?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
26	Pronunțarea cu voce tare a unor lucruri vă ajută să învățați mai bine?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
27	Vă place să demonstrați și să arătați altora diverse lucruri?	DA	NU	<input type="checkbox"/>
28	Vă plac discuțiile și vă place să ascultați opiniile celorlalți?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
29	La îndeplinirea unor sarcini urmați anumite diagrame?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
30	Vă place să jucați diverse roluri?	DA	NU	<input type="checkbox"/>
31	Preferați să mergeți „pe teren” și să aflați singuri informații, decât să vă petreceți timpul singură într-o bibliotecă?	DA	NU	<input type="checkbox"/>
32	Când vizitați o galerie sau o expoziție, sau când vă uitați la vitrinele magazinelor, vă place să vorbiți despre articolele expuse și să ascultați comentariile celorlalți?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
33	Urmăriți ușor un drum pe hartă?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
34	Credeți că unul dintre cele mai bune moduri de apreciere a unui exponat sau a unei sculpturi este să îl / o atingeți ?	DA	NU	<input type="checkbox"/>
35	Când citiți o poveste sau un articol dintr-o revistă, vă imaginați scenele descrise în text?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
36	Când îndepliniți diferite sarcini, aveți tendința de a fredona în surdină un cântec sau de a vorbi cu dvs. înșivă?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
37	Vă uitați la imaginile dintr-o revistă înainte de a vă decide ce să îmbrăcați?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
38	Când planificați o călătorie nouă, vă place să vă sfătuiți cu cineva în legătură cu locul destinației?	DA	NU	<input checked="" type="checkbox"/>
39	Va fost întotdeauna dificil să stați liniștit mult timp, și preferați să fiți activi aproape tot timpul?	DA	NU	<input type="checkbox"/>

Programul Operational Capital Uman
 Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
 Contract nr POCU/74/6/18/106178

Aflarea stilului de învățare – interpretarea rezultatelor

Încercuți numai numărul întrebărilor la care ați răspuns cu DA			Acum marcați pe grafic numărul total pentru fiecare stil de învățare , după care uniți cele 3 puncte																																													
◆ 4, 6, 8, 12,13, 17, 22, 24, 25, 29, 33, 35, 37	■ 1, 3, 9, 11, 14, 16, 18, 21, 26, 28, 32, 36, 38	□ 2, 5, 7, 10, 15, 19, 20 , 23, 27, 30, 31, 34, 39	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 33%;">13 _____</td><td style="width: 33%; text-align: right;">13</td><td style="width: 34%;"></td></tr> <tr><td>12 _____</td><td style="text-align: right;">12</td><td></td></tr> <tr><td>11 _____</td><td style="text-align: right;">11</td><td></td></tr> <tr><td>10 _____</td><td style="text-align: right;">10</td><td></td></tr> <tr><td>9 _____</td><td style="text-align: right;">9</td><td></td></tr> <tr><td>8 _____</td><td style="text-align: right;">8</td><td></td></tr> <tr><td>7 _____</td><td style="text-align: right;">7</td><td></td></tr> <tr><td>6 _____</td><td style="text-align: right;">6</td><td></td></tr> <tr><td>5 _____</td><td style="text-align: right;">5</td><td></td></tr> <tr><td>4 _____</td><td style="text-align: right;">4</td><td></td></tr> <tr><td>3 _____</td><td style="text-align: right;">3</td><td></td></tr> <tr><td>2 _____</td><td style="text-align: right;">2</td><td></td></tr> <tr><td>1 _____</td><td style="text-align: right;">1</td><td></td></tr> <tr><td>0 _____</td><td style="text-align: right;">0</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="text-align: center;">VIZUAL AUDITIV PRACTIC</td></tr> </table>	13 _____	13		12 _____	12		11 _____	11		10 _____	10		9 _____	9		8 _____	8		7 _____	7		6 _____	6		5 _____	5		4 _____	4		3 _____	3		2 _____	2		1 _____	1		0 _____	0				VIZUAL AUDITIV PRACTIC
13 _____	13																																															
12 _____	12																																															
11 _____	11																																															
10 _____	10																																															
9 _____	9																																															
8 _____	8																																															
7 _____	7																																															
6 _____	6																																															
5 _____	5																																															
4 _____	4																																															
3 _____	3																																															
2 _____	2																																															
1 _____	1																																															
0 _____	0																																															
		VIZUAL AUDITIV PRACTIC																																														
Total întrebări încercuite _____	Total întrebări încercuite _____	Total întrebări încercuite _____																																														
VIZUAL	AUDITIV	PRACTIC																																														

Obs. Cea mai înaltă curbă de pe grafic arată stilul dvs. de învățare preferat. Dacă curba are o evoluție aproximativ egală înseamnă că vă place să utilizați toate stilurile de învățare.

Alegerea strategiei de predare/învățare în funcție de stilul de învățare rezultat

Scopul predării Ce sperați să obțineți.	Strategia de predare Cum veți proceda?	Puncte tari pentru acest tip de persoană :		
		Vizual	Auditiv	Practic
Generarea entuziasmului și a interesului în privința unui anumit subiect	Expunere orală		<input type="checkbox"/>	
	Lectură dirijată		<input type="checkbox"/>	
	Vizită	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Explorarea și influențarea opiniilor, emoțiilor, convingerilor și atitudinilor	Video / multimedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Discuție		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Joc de rol și studii de caz		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Programul Operational Capital Uman
 Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
 Contract nr POCU/74/6/18/106178

	Film și Video	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rezolvarea de probleme (Planificarea și organizarea propriei învățări)	Tutorial individual / 1:1 / Mentorat		<input type="checkbox"/>	
	Brainstorming	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Planificarea și revizuirea acțiunilor			<input type="checkbox"/>
Oferirea de informație De la teorie la practică: Explicarea conceptelor teoretice	Expunere orală		<input type="checkbox"/>	
	Suport de curs / fișe de lucru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Citire		<input type="checkbox"/>	
	Demonstrație	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
De la teorie la practică: Legarea teoriei de practică	Tutoriale individuale (schimburi în ambele sensuri)		<input type="checkbox"/>	
	Atelier de lucru / Simulare / Joc de rol		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dobândirea de abilități / consolidarea De la teorie la practică: Exersarea practicilor	Atelier de lucru / Simulare / Practică		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Scopul predării Ce sperați să obțineți.	Strategia de predare Cum veți proceda?	Puncte tari pentru acest tip de persoană :		
		Vizual	Auditiv	Practic
	Demonstrație	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	Formare			<input type="checkbox"/>
Învățarea unui sistem „mecanic”, sau a unor fapte concrete, sau a unei succesiuni	Învățare mecanică		<input type="checkbox"/>	
Dezvoltarea de abilități de comunicare orală	Discuție : Dezbateri Masă rotundă		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Joc de rol / Piesă de teatru / Simulare		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr POCU/74/6/18/106178

	Lucru în grup Grup cu sarcină precisă Grup mic Brainstorming Grup creativ		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dezvoltarea de abilități de comunicare în scris	Temă scrisă		<input type="checkbox"/>	
Dezvoltarea lucrului în echipă	Jocuri / Piesă de teatru / joc de rol			<input type="checkbox"/>
	Teme /proiecte integrate	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Vizită de două sau mai multe zile	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Lucru în grup Generarea de idei: Brainstorming Consolidarea ideilor: Grup cu sarcină precisă Grup mic		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Consolidarea informației	Seminar		<input type="checkbox"/>	
	Joc de rol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Evaluare /Test		<input type="checkbox"/>	
	Temă de lucru / proiect (individual / în grup)			<input type="checkbox"/>
Analiza și evaluarea învățării	Întrebări și răspunsuri verbale (profesor și elev)		<input type="checkbox"/>	
	Examen / test		<input type="checkbox"/>	
	Suport de curs cu spații goale de completat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Întrebări de control		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Evaluare practică / activitate cu sarcină / schițarea profilului de abilități			<input type="checkbox"/>



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Bibliografie

- Pritchard, Alan (2014) [2005]. „Learning styles”. Ways of learning: learning theories and learning styles in the classroom (ed. 3rd). Milton Park, Abingdon, Oxon; New York: Routledge. pp. 46–65. ISBN 9780415834926. OCLC 853494423.
- Barbe, Walter Burke; Swassing, Raymond H.; Milone, Michael N. (1979). Teaching through modality strengths: concepts and practices. Columbus, Ohio: Zaner-Bloser. ISBN 0883091003. OCLC 5990906
- Kolb, D. (1984). Experiential Learning: experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Birkenbihl, V., (2000). Tare de cap? Mod de întrebuintare a creierului. Editura Gemma Pres, București.
- Day, J., (1998). Vizualizare creativă împreună cu copiii. Ghid practic, Editura Teora, București.
- Linksman, R., (1999). Învățare rapidă. Editura Teora, București.
- Neacșu, I., (1990). Metode și tehnici de învățare eficientă, Editura Militară, București.
- *** (2003). Să comunicăm cu ... plăcere. Ghid pentru părinți, educatori și alte persoane implicate în lucru cu copii care au dificultăți de comunicare, UNICEF.
- Mezirow, J. 1994. "Understanding transformational theory." Adult Education Quarterly
- Honey, Peter; Mumford, Alan (2006). Learning styles questionnaire: 80-item version. London: Maidenhead

Resurse web:

- https://en.wikipedia.org/wiki/Learning_styles
- <https://pacific-edge.info/2010/08/orid/>
- <https://www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/orid>
- <http://www.apizal.ro/DepartmentFileHandler/0/0/chestionar-referitor-la-stilurile-de-nvatare-387.pdf>
- <https://philean.files.wordpress.com/2013/05/stiluri-de-invatare-chestionar-honeymumford.pdf>



Programul Operațional Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Disciplina 4

Metode și instrumente alternative de învățare

Scop:

Să dezvolte capacitatea cadrelor didactice de a identifica și aplica metode și instrumente alternative de învățare.

Obiective operaționale:

1. să identifice metode și instrumente alternative de învățare;
2. să examineze modalitățile de implementare a acestora în funcție de nevoile și profilul elevilor și de abilitățile de viață pe care vor să de dezvolte la aceștia;
3. să aplice metode și instrumente alternative de învățare la clasă.

Nevoia de învățare:

- ✓ Cunoașterea de metode și activități pe care profesorii le pot utiliza la clasă, cu elevii lor,
- ✓ Înțelegerea legăturii dintre drepturile omului și educație
- ✓ Accesul la informații și activități utile de implementat la clasă cât și fișe de reflecție pentru analiza procesului de învățare prin experiență.

Scurtă prezentare a conținuturilor:

Pe parcursul acestei discipline se vor defini conceptele: metode, instrumente alternative de învățare. După care vom identifica metodele de învățare alternativă folosite până în acest moment în curs (prezentări facilitate, discuții facilitate, debate-uri, joc de rol, acvariul, energizante, jocuri de strategie, etc) continuând cu menționarea și prezentare a mai multor metode și instrumente alternative de învățare.

Fiecare din aceste metode vor fi detaliate urmând ca mai apoi să dezvoltăm metodele alternative alese de participanți ca fiind utile de aplicat la clasă.

La final, vom evalua metodele dezvoltate și cum pot fi acestea ușor de implementat la clasă, subliniind dobândirea și dezvoltarea de abilități de viață a elevilor.

Vom aplica următoarele forme și modalități de organizare și desfășurare a activităților de formare: activități frontale, activități individuale, activități în pereche și activități pe grupe. Metodele de lucru folosite: prelegere, jocuri experiențiale, jocuri de rol, jocuri de interior și exterior, discuții facilitate, exemple de bună practică, studii de caz.

În prezentul suport de curs vor fi prezentate activități și metode specifice care vizează aborarea următoarelor tematici și dezvoltarea următoarelor competențe:

- ✓ Competențe de lucru în echipă
- ✓ Argumentarea opiniilor față de colegi și alte persoane cu care interacționează

Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

- ✓ Capacitatea de auto-analiză a propriului comportament și propriile acțiuni - luând în considerare mediul în care se desfășoară activitatea
- ✓ Competențe culturale
- ✓ Competențe cetățenești
- ✓ Competența de a învăța să înveți
- ✓ Egalitatea de șanse
- ✓ Multiculturalitate

Legătura dintre drepturile omului, convenția pentru drepturile copilului și educație

Educația este un drept fundamental pe care îl au toți oamenii, indiferent de vârstă, naționalitate, sex și altă caracteristică. În România rareori procesele educaționale iau în considerare Declarația Universală a Drepturilor omului și Convenția cu privire la Drepturile Copilului. În cele ce urmează vom face o expunere a articolelor care vizează educația și dezvoltarea abilităților de viață din cele două documente și ulterior vom evidenția cum se pot regăsi cele două în activitățile de la clasă.

Declarația Universală a Drepturilor Omului ²²	Convenția cu privire la Drepturile Copilului ²³
Art. 26(2) Învățămîntul trebuie să urmărească dezvoltarea deplină a personalității umane și întărirea respectului față de drepturile omului și libertățile fundamentale. El trebuie să promoveze înțelegerea, toleranța, prietenia între toate popoarele și toate grupurile rasiale sau religioase, precum și dezvoltarea activității Organizației Națiunilor Unite pentru menținerea păcii.	Art. 29 1. Statele părți sunt de acord că educația copilului trebuie să urmărească: a) dezvoltarea plină a personalității, a vocațiilor și a aptitudinilor mentale și fizice ale copilului; b) cultivarea respectului pentru drepturile omului și libertățile fundamentale, precum și pentru principiile consacrate în Carta Națiunilor Unite; c) educarea copilului în spiritul respectului față de părinții săi, față de limba sa, de identitatea și valorile sale culturale, față de valorile naționale ale țării în care acesta locuiește, ale țării de origine, precum și față de civilizații diferite de a sa; d) pregătirea copilului să își asume responsabilitățile vieții într-o societate liberă, într-un spirit de înțelegere, de pace, de toleranță, de egalitate între sexe și prietenie între toate popoarele și grupurile etnice, naționale și religioase și cu persoanele de origine autohtonă;

²² https://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/rum.pdf

²³ https://www.unicef.org/moldova/ro/CRC_RO.pdf



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

e) educarea copilului în spiritul respectului față de mediul natural.

Luând în considerare cele de mai sus, este important ca în mediul formal de învățământ să se acorde din ce în ce mai multă atenție și dezvoltării de abilități de viață, comportamente, atitudini și nu doar să fie create contexte în care este livradă și asimilată informație. Învățământul trebuie să integreze activități de învățare bazate pe învățare experiențială, exprimarea liberă a opiniilor, cultivarea respectului reciproc, respectarea drepturilor omului și dobândirea de valori precum empatie, înțelegere, prietenie.

Terminologie specifică²⁴

Abilitățile de viață - sunt definite ca abilități psihosociale pentru un comportament adaptiv și pozitiv, care permite persoanelor să se ocupe eficient de cerințele și provocările vieții de zi cu zi.

Educația pentru abilitățile de viață - Educația pentru abilitățile de viață este un program structurat de învățare participativă bazată pe nevoi și rezultate, care urmărește creșterea comportamentului pozitiv și adaptiv, ajutând indivizii să dezvolte și să practice abilități psihosociale care minimizează factorii de risc și maximizează factorii de protecție.

Educația bazată pe abilități de viață - Un termen care a intrat în uz pentru a descrie educația privind abilitățile de viață care abordează conținuturi specifice sau se desfășoară pentru a atinge obiective specifice, cum ar fi educația bazată pe competențe bazate pe deprinderi de viață.

Activități și metode arternative pentru dezvoltarea de abilități de viață

Tipuri de metode și activități care provoacă învățarea prin experiență:

- Dezbateri
- Lucru pe grupe
- Studii de caz
- Vizite și excursii
- Jocuri de rol
- Jocuri de cunoaștere, echipă, comunicare
- Simulări
- Teatru, video, muzică etc.
- Metoda Cafeneaua Publică
- Povești și povestiri
- Activități de tip serviciu în folosul comunității
- Întâlniri cu modele din comunitate sau din afara comunității

²⁴ United Nations Children's Fund, 'Life Skills: Definition of terms', web page, <www.unicef.org/lifeskills/index_7308.html>

Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Metode

Debate – Dezbatere²⁵

Dezbaterea, în accepțiune largă, este o discuție pe o anumită temă, între persoane care au puncte de vedere diferite asupra acesteia. Utilizată încă din Grecia antică, dezbaterea este una dintre metodele de educație non-formală cu valențe multiple asupra dezvoltării cognitive, volitive, afective a celor care o utilizează.

Dezbaterea este o confruntare de idei între două echipe pe o anumită temă, prin utilizarea unor argumente structurate. Ea implică participarea unui judecător/moderator (persoană neutră, care nu participă cu argumente la dezbateri) cu rol de a decide care dintre echipe a oferit argumente mai convingătoare. În cazul acesta judecătorul, moderatorul poate fi chiar profesorul.

Organizarea și derularea unei dezbateri poate fi privită ca o sală de judecată în care echipele implicate în dezbateri au rolurile avocaților, iar decizia asupra problematicei dezbătute este luată de judecător în funcție de argumentele avansate de aceștia. Există puncte de vedere diferite asupra problematicei dezbătute, ambele putând fi reale, valide, veridice. Rolul judecătorului nu este de a decide care dintre echipe are dreptate, nu este de a stabili adevărul asupra tematicii discutate, ci rolul judecătorului este de a decide care dintre echipe/părți a adus argumente mai convingătoare. Acest detaliu duce la dezbateri de tip educațional și nu la dezbateri de tip competitiv.

Există câteva elemente de specificitate a dezbaterii asupra cărora este necesară o bună înțelegere din partea celor care o utilizează ca metodă de educație non-formală, în cazul de față profesorii și facilitatorii proceselor educaționale.

Elemente de specificitate a dezbaterii	Descriere	Caracteristici
Propoziție / Afirmatie	Enunț asupra căruia există puncte de vedere diferite, care este deschis interpretării <i>Ex.: Temele pentru acasă ale elevilor ar trebui desființate.</i>	<ul style="list-style-type: none">✓ controversată✓ semnificativă✓ discutabilă✓ durabilă✓ include o singură idee
Afirmativ vs Negativ	Interpretările asupra enunțului pot fi incluse în două categorii distincte: <i>acord sau dezacord</i>	<ul style="list-style-type: none">✓ existența opoziției✓ poziționare clară
Constructiv	Argumentarea construită include puncte de vedere importante ale echipei	<ul style="list-style-type: none">✓ focalizat✓ sintetic

²⁵ Metodă detaliată și adaptată din materialul - Ghid Metoda Debate - Connector 2017 - Otilia Apostu



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

		✓ coerență internă (în acord cu argumentele echipei)
Respingere	Reconstrucția discursului pe baza argumentelor atacate, respingerea contraargumentelor	✓ fundamentat ✓ coerență externă (răspuns la contraargumentele celeilalte echipe)

Implicarea într-o dezbatere face apel la capacitatea de argumentare a participanților, iar această capacitate se construiește prin documentare, organizarea și exercițiu. Documentarea este esențială pentru construirea unui punct de vedere pertinent asupra unei teme, dar și pentru dezvoltarea competențelor de comunicare, de formulare a ideilor astfel încât ele să fie clare, plauzibile, coerente. Organizarea este necesară pentru structurarea gândirii și a afirmațiilor enunțate. O bună organizare a gândirii se concretizează în afirmații prezentate conform unei logici, a unei structuri adaptate tematicii, audienței. Exercițiul implică utilizarea în contexte variate a argumentelor (bazate pe documentare și enunțate într-o formă organizată), în manieră repetată și sistematică, astfel încât să conducă la dezvoltarea aptitudinii de a emite puncte de vedere temeinice asupra unui subiect.

Trăsăturile unei bune argumentări sunt:

- ✓ Spune ceva despre subiectul dezbătut,
- ✓ Emite explicații asupra perspectivei alese,
- ✓ Oferă exemple pentru a susține afirmațiile,
- ✓ Are impact asupra celorlalți

Dezbaterea poate fi folosită pentru:

- ✓ Dezvoltarea abilităților de comunicare (verbală, nonverbală, paraverbală) și de organizare a discursului
- ✓ Formarea și dezvoltarea abilităților de ascultare activă și gândire critică
- ✓ Dezvoltarea capacității de a fi deschis/a avea mintea deschisă la opiniile celorlalți
- ✓ Dezvoltarea empatiei
- ✓ Consolidarea abilităților de investigare și analiză
- ✓ Îmbunătățirea abilităților de argumentare, a capacității de convingere
- ✓ Dezvoltarea capacității de lucru în echipă și cooperare
- ✓ Dezvoltarea abilităților de organizare a grupului și de conducere
- ✓ Dezvoltarea încrederii în sine
- ✓ Îmbunătățirea capacității de gestionare a emoțiilor
- ✓ Dezvoltarea spontaneității
- ✓ Petrecere într-un mod plăcut și distractiv a timpului



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Prin dezbateri, participanții vor putea:

- ✓ Să transmită informații pe o temă dată
- ✓ Să demonstreze eficiența unui algoritm sau a unei abordări
- ✓ Să evalueze puncte de vedere, opinii, paradigme
- ✓ Să organizeze o anumită informație
- ✓ Să evalueze puncte de vedere diferite asupra unui subiect
- ✓ Să pregătească un discurs
- ✓ Să dezvolte o idee pentru a convinge
- ✓ Să compare puncte de vedere diferite

Există mai multe tipuri de dezbateri. Cea recomandată la clasă, cu elevii este tipul Fun Debate

Fun Debate este o formă de dezbateri care, fără a diminua exigențele argumentării și valoarea educativă a metodei, invită la amuzament, mișcare și interacțiune directă.

Organizare: Elevii vor fi împărțiți în 3 grupe, după cum se poziționează în raport cu tematica dezbătută: acord = DA; dezacord = NU; neutru / fără un punct de vedere bine definit = POATE. Pe podea va fi marcat un cadru în care participanții la dezbateri se vor poziționa (fizic, vor intra în cadrul marcat). Dacă nu vă permite spațiul să împărțiți astfel sala, puteți să înmânați elevilor cartoane de trei culori diferite, câte una pentru fiecare tip de răspuns. La momentul poziționării, aceștia pot ridica mâna având cartonul aferent răspunsului lor.

Elevii participanți: La Fun Debate poate participa un grup relativ crescut de persoane. Gestiunea asupra grupului mare de persoane poate ridica unele dificultăți, însă buna cunoaștere a regulilor și respectarea lor contribuie la surmontarea acestei dificultăți.

Reguli: Elevii vorbesc alternativ, câte unul din fiecare echipă cu perspectivă clară față de tematica dezbătută (elevii din grupurile DA și NU).

Fiecare elev din echipele DA și NU își exprimă punctul de vedere scurt, succint într-un interval scurt de timp, stabilit de la început (1 minut, de exemplu).

Fiecare elev oferă cel puțin un argument asupra subiectului dezbătut și poate lua cuvântul de mai multe ori, cu condiția ca intervenția sa să fie o replică la intervenția echipei adverse sau o continuare a intervenției echipei sale.

Desfășurare: Se anunță tematica supusă dezbaterii și regulile pe baza cărora se derulează dezbateri (alegera echipei care începe dezbateri; timpul alocat fiecărui vorbitor etc.).

Alternativ, membrii echipelor DA și NU oferă argumente pentru susținerea punctului de vedere asupra subiectului dezbătut. Alegerea ordinii vorbitorilor este dată de firul discuției, iar pentru a se înscrie la cuvânt, participanții ridică mâna.

Fiecare vorbitor încearcă, prin argumentele oferite, să atragă în echipa sa membri ai celorlalte două echipe (echipa din opoziție și echipa POATE). O dată ce un elev a fost convins de un argument, pășește în careul echipei (DA sau NU) care l-a convins. După ce toți elevii au oferit



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

cel puțin un argument, dezbateră poate lua sfârșit sau poate continua până ce toate punctele de vedere au fost exprimate.

Procesare a învățării: Membrii echipei POATE care nu au trecut, în timpul dezbaterii, într-una dintre celelalte două echipe deliberează care dintre echipe a adus argumente mai convingătoare, pentru a fi declarată câștigătoare dezbaterii. Acestei echipe îi revine sarcina de a puncta aspectele esențiale ale dezbaterii (principalele argumente avansate), dar și de a-și argumenta alegerea făcută asupra echipei câștigătoare.

Metoda Walt Disney²⁶

Context

Walt Disney a crezut că, pentru a angaja stilurile de gândire naturală ale unui grup de oameni (cu toții gândim diferit), este important să înțelegem atât abilitățile lor de comunicare, cât și cele de relaționare. Fără a face acest lucru, ceea ce este adus în discuție (argument, părere, obiecție etc.) poate fi în neconcordanță cu grupul și va influența în niciun fel procesul decizional sau de dezbateră. Dacă v-ați plictisit vreodată la vreo prezentare power-point, gândiți-vă că teoria lui Disney este opusul metodei în cauză. Metoda Disney este o tehnică de gândire paralelă.

Disney a văzut oamenii în patru moduri/tipologii. Acest lucru se conectează, de asemenea, cu teoriile lui Kieran Egan²⁷ despre educația imaginativă. Tipologiile sunt: Spectatorul, Visătorul, Realistul și Criticul. Acestea oferă un model de stiluri de gândire care sunt relevante pentru abordarea copiilor, elevilor, adolescenților în jocul transformațional. Jocurile de la clasă sunt experiențe, deci importanța este de a oferi experiențe în jurul unui context de joc, sau al unui scenariu asemănător unui joc, unul care se potrivește sau influențează stilul de gândire al elevilor.

- **Spectatorul** privește modul în care este privit din exterior. Tu poate te uiți la fapte și dovezi, mai degrabă decât la opinie. Spectatorii folosesc date pentru a argumenta fapte.
- **Visătorul** este esențial pentru dezvoltarea de noi idei și obiective - pentru a lărgi ariile de gândire. Acestea nu trebuie să fie realizabile sau reale. Pentru visător, orice este posibil. Nu sunt constrânși de realitate, judecată sau critică. În elevi, acest lucru ajută la dezvoltarea creativității, spontaneității și expunerea spontană de idei.
- **Realistul** este necesar ca mijloc de a transfera aceste idei în expresie concretă - definește acțiunile care trebuie luate. Acest lucru înseamnă că ia ceea ce este comunicat și descompune mesajul utilizând cunoștințe și abilități cognitive. Se gândește și stabilește ce se poate face în realitate și ce este cel mai bine să fie lăsat la nivel de imaginație. Problema cu realității este că, dacă nu echilibrează ceea ce se poate face cu ceea ce este imaginat, ipotetic și

²⁶ <https://deangroom.wordpress.com/2013/09/10/using-the-disney-method-in-classroom-gaming/>

²⁷ Kieran Egan - Educația elevilor hiperactivi și cu deficit de atenție



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

ireal, se blochează într-o gândire închisată/îngustă. Cu alte cuvinte, chiar și cea mai realistă și mai pragmatică viziune trebuie să ducă și la acțiune, cât mai des posibil.

▪ **Criticul** este necesar ca filtru și ca stimulent pentru a rafina ideile/concluziile - evaluează avantajele și dezavantajele. Acesta nu este negativistul, pesimistul sau sabotorul care nu știe, de cele mai multe ori, cum să își exprime părerea. În modelul Disney, elevii învață cum să formuleze/emită argumente și predicții pe baza dovezilor prezentate și a experienței. Ei învață strategii pentru „ce se întâmplă dacă apar probleme” sau „cum putem face acest lucru mai bine”.

Atunci când puneți o întrebare pentru a îndruma învățarea elevilor este nevoie să vă asigurați că se comunică problema, se subliniază ideile și conceptele astfel încât să se potrivească sau să influențeze stilurile de gândire ale elevilor.

Aceasta este o metodă obișnuită folosită de exemplu în domeniul Ingineriei Germane, chiar dacă nu este foarte cunoscută. A fost o metodă folosită de Disney pentru a crea idei și a le evalua spre o soluție viabilă. A fost folosită și în sistemul studiourilor Disney.

Beneficiile metodei

✓ Permite elevilor să discute o problemă din 4 perspective diferite (viziunea spectatorilor, viziunea visătorilor, viziunea realiștilor și viziunea criticilor).

✓ Viziunea spectatorilor – se uită și analizează problemele din exterior. Dă argumente bazate pe date și fapte și nu formulează opinii subiective. *De exemplu:* Dacă încearcă să înțeleagă de ce țările se duc la război, elevii ar analiza datele și faptele războiului. Câte țări sunt în războiul analizat, care a fost cel mai lung război, cel mai scurt. Ce război are cele mai multe probleme sau beneficii post-război. Privind problema din această perspectivă, această acțiune duce la *analiza structurată și clară a problemelor*.

✓ Viziunea visătorilor - se întreabă care este idealul, viziunea ideală a soluției dacă aceasta ar fi pusă în practică. Se întreabă ce anume doresc să se întâmple, care sunt limitele extreme ale ambiției noastre. Aceasta viziune provoacă o *gândire divergentă*.

✓ Viziunea realistă - sarcina lor este de a folosi gândirea convergentă. Pentru a vă uita la ideile prezentate, este important ca ele să fie preluate cu privirea unui spectator și să fie apoi organizate poate astfel: ce s-a făcut până acum, ce se poate face – într-un mod rezonabil – acum, ce se poate face/realiza în viitorul apropiat. Realiștii nu judecă visătorii, doar ajută la organizarea lor. Ei vor veni cu un plan și vor stabili niște criterii de aplicare a planului. Acest lucru îi ajută pe elevi să *creze idei și să identifice cele mai importante elemente din acele idei*. Planul este un set de pași pentru implementarea ideilor.

✓ Viziunea critică - se uită la riscuri și pericole, cine s-ar opune planului, ce ar putea fi făcut pentru planul să fie îmbunătățit. Se vor gândi ce dovezi se pot folosi pentru ca acest lucru să se întâmple, ce poate fi respins sau implementant.

Metoda Disney a fost concepută să fie simplă și să permită echipelor să dezvolte rapid idei și să prezinte planuri funcționale, dar și să se asigure că grupul are suficiente vise „documentate” ce pot fi revizuite. Această metodă ar putea fi folosită ușor în/peu jocurile și activitățile din sala de clasă. Poate fi aplicată oricărui subiect, dacă acesta este prezentat ca o



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

problemă. Metoda îi încurajează și pe profesori să abordeze aceeași problemă în patru moduri/abordări.

Joc de rol²⁸

Metodă explicată din perspectiva cultivării empaniei, înțelegerea și acceptarea diversității și conștientizarea interculturalității.

Jocul de rol este o metodă de învățare activă, bazată pe explorarea experienței elevilor participanți la procesul educațional, oferindu-le un scenariu în care fiecare persoană are un anumit rol de jucat. Elementul principal al acesteia este discuția și învățarea mai mult din propria noastră experiență și din a celorlalți.

Jocul de rol este un instrument foarte puternic de a pune experiența elevilor participanți pe masă, mai ales când este folosită cu scopul de a vorbi despre interculturalitate, drepturile omului, diversitate. Din această cauză condițiile preliminare sunt de o importanță majoră în atingerea obiectivelor activității în care jocul de rol se folosește.

Acestea sunt:

✓ Cadrul pentru scopurile și obiectivele clare – De ce facem acest exercițiu? / De ce am ales această metodă?

✓ Nevoile și natura specifică a grupului însuși. Scenariul poate fi adaptat conform acestui lucru. Se va ține cont de vârsta elevilor, situația social-economică în care se află, profilul elevilor participanți. Nimeni nu trebuie să fie jignit de scenariul propus sau de jocul cuiva. Puteți alege să le dați elevilor roluri pe care nu le pot avea niciodată în viața reală.

✓ Timp – trebuie să fie suficient timp pentru a dezvolta piesa/sceneta, pentru a avea cât mai multe probleme de discutat după aceea. Este de asemenea necesar să se aloce timp pentru ca participanții să-și înțeleagă rolurile și pentru a intra în pielea lor. Este de asemenea important să se planifice o pauză după ce scenariul este jucat – permite elevilor să iasă din rolurile lor înainte de a începe discuția.

✓ Observatorii (acei elevi care nu au luat parte la scenariu) trebuie să fie bine instruiți și rugați să contribuie la discuție pentru că adesea furnizează multe materiale utile.

Pot fi unii elevi ce nu se simt confortabil în timp ce joacă. De aceea este bine să îi invitați să practice efectiv jocul de rol doar pe acei elevi care se simt confortabil să facă asta. Restul pot fi spectatori și pot fi parte la discuțiile ce vor avea loc după jocul de rol.

Jocul de rol este o metodă foarte bună de a revizui experiența, și atunci când o utilizezi în sesiunile de învățare care vizează cultivarea empatiei, acceptării, înțelegerea și acceptarea diversității între oameni și cultivarea unui comportament de respectare a drepturilor omului, obiectivele sale e important să fie - analiza prejudiciilor, promovarea empatiei și acceptării în grup

²⁸ Învățare Interculturală - T-Kit - Consiliul Europei, 2003



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

și între diferite culturi, analiza relațiilor dintre elevi care poate sunt între elevi din categorii minoritare sau majoritate, limitele toleranței etc.

Situațiile în care se poate aplica această metodă nu trebuie să fie complicate și nici să dureze mult. Se pot da situații simple pe care elevii să le pună în practică/să le joace, pe bază de improvizație, în fața elevilor. Scopul și atenția nu sunt actul artistic și dramaturgic și crearea unui context în care elevii să vadă și să dezbată o situație reală, cu care poate relaționează, punându-se ei înșiși în ipostazele respective.

Exemplu de exercițiu joc de rol (1):

Nume: „Marele joc al puterii”²⁹

Acest joc este adaptat după metodologia lui Augusto Boal – Teatrul celor Opreși (metodă de intervenție socială în comunitate)

Este un joc non-verbal ce studiază efectul puterii în societate și comunități mici și mari.

Resurse necesare: 1 foarfecă, 1 coală albă de hârtie, 1 marker, 1 scaun

Mărimea grupului: 7 până la 35 (elevii pot fi împărțiți în subgrupuri de șapte)

Timp: 1 până la 2 ore. (sau mai puțin, în funcție de câți elevi propun situații)

Detaliere proces:

1) Cere elevilor să se așeze pe podea în cerc (dacă există posibilitatea), și obiectele puse la întâmplare în centru.

2) Spune elevilor conținutul și scopul jocului. Explică sarcina grupului. Sarcina este să aranjeze obiectele astfel încât unul dintre obiecte să devină cel puternic obiect în relație cu celelalte obiecte pe care le au la dispoziție. Elevii trebuie să vină pe rând, individual să încerce sugestiile proprii, așezând obiectele ca într-o imagine/fotografie. Orice aranjament este posibil cu excepția de a scoate vreun obiect în afara cercului. Elevul care propune nu trebuie să explice imediat care a fost ideea din spatele poziționării obiectelor. Mai întâi se vor întreba ceilalți elevi ce văd ei și ce obiect văd a fi cel mai puternic și de ce. După ce se strâng mai multe idei, elevul care a propus și executat o idee va fi rugat să explice și el care a fost ideea inițiată.

1. Atenție! Orice părere este permisă și orice opțiune este viabilă.

3) Pasul următor, după ce grupul a proiectat un aranjament pe care îl consideră cu toții cel mai puternic, un elev al grupului trebuie să ocupe o poziție de putere fără să miște nimic.

Le poți cere celorlalți elevi (sau câțiva dintre aceștia) să se pună în poziții și mai puternice, în felul acesta luând puterea de la prima persoană.

Reflecție și evaluare

Lasă prima dată elevii să exprime cum s-au simțit când au creat puterea sau cum au reacționat la ea. Revino la aceste sentimente mai târziu în discuție. Revizuește scopul simulării asociind relațiile între culturile din comunități. Revizue dezvoltarea diferitelor aranjamente și

²⁹ Metodă adaptată din – Games for Actors and Non-Actors, Augusto Boal și Învățare Interculturală - T-Kit - Consiliul European, 2003



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

legătura lor cu situațiile de zi cu zi. Fii foarte clar și specific, dă un exemplu concret din propria ta experiență. Facilitează discuția de mai departe cu următoarele întrebări:

✓ Cum afectează puterea relațiile noastre personale acasă, la școală și în comunitatea ta?

✓ Cum este meținută puterea și cum este asociată cu ierarhia culturală?

✓ Cine deține puterea în comunitatea ta, și cum este manifestată?

✓ Ce putem prelua ca învățare din cadrul acestui exercițiu și aplica în viața reală?

Exemplu de exercițiu care combină dezbaterea cu joc de rol și reflecția (2):

Important! Această activitate este potrivită pentru elevii de clasele a VII-a și a VIII-a

Pentru elevii din clasele inferioare este important să fie schimbate cartoanele cu roluri, păstrând ideea că ele trebuie să ilustreze prejudecăți și situații dificile în care se află anumite comunități/minorități, dar care sunt mai accesibile vârstelor inferioare.

Fă un pas în față³⁰

Instrucțiuni:

1. Împărțiți fiecărui participant câte un cartonaș de rol (așa cum sunt prezentate mai jos) și menționați să păstreze conținutul cartonașului secret.

2. Rugați participanții să realizeze exercițiul doar din perspectiva rolului de pe cartonaș. Pentru a-i ajuta, puteți să le adresați câteva întrebări pentru a intra mai bine în "rol": Cum a fost copilăria ta? În ce fel de casă ai locuit? Ce fel de jucării ai avut? Ce meserii au avut părinții tăi? Care este viața ta de zi cu zi în acest moment? Ce faci de obicei dimineața, la amiază, seara? Ce stil de viață ai? Unde locuiești? Câți bani câștigi pe lună? Ce faci în timpul liber? Ce faci în vacanță? Care sunt cele mai mari temeri ale tale? (Se pot inventa și adăuga mai multe întrebări pentru ca participații să aibă o imagine cât mai completă a rolului).

4. Rugați participanții să se așeze în picioare, unii lângă ceilalți, ținându-se de mână într-o linie și spuneți-le că veți citi mai multe afirmații. Pentru fiecare afirmație la care, conform rolului, pot răspunde cu da, trebuie să facă un pas înainte. În caz contrar, trebuie să rămână pe loc.

5. Citiți afirmațiile pe rând, făcând pauze între ele pentru a le permite participanților să vadă unde sunt în raport cu ceilalți. Evident, participanții cu roluri mai avantajoase (situație materială bună, apartenență la grup majoritar etc.) se vor afla înaintea celor cu roluri mai puțin avantajoase.

6. După terminarea exercițiului realizați o discuție în grup cu participanții, pentru a reflecta asupra celor întâmplate. **Important!** După terminarea exercițiului, readuceți atenția participanților la timpul prezent, pentru a-și ieși din rol.

³⁰ Adaptare după Compass - A manual on Human Rights Education with young people (2002) – Editura Consiliului Europei



Programul Operational Capital Uman
 Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
 Contract nr POCU/74/6/18/106178

Procesare și evaluare

✓ Începeți prin a-i întreba pe participanți ce s-a întâmplat. După, puteți adresa întrebări precum:

- ✓ Cum v-ați simțit în momentul în care ați făcut un pas înainte/ ați rămas pe loc?
- ✓ Pentru cei care au făcut pași înainte foarte des, când ați observat că unii nu se mișcau la fel de repede ca voi?
- ✓ A simțit cineva revoltă sau uimire în anumite momente?
- ✓ Cât de ușor/ greu a fost să-și joace rolurile?
- ✓ Poate cineva să ghicească ce rol au avut ceilalți? (Aici puteți invita participanții să-și dezvăluie rolurile avute).
- ✓ Există vreo similitudine între acest joc și societatea/ viața reala? Dacă da, care sunt acestea?
- ✓ Ce ar putea face ei împotriva inechităților sociale?

Materiale

Cartonașe de rol:

Ești o mamă singură de 24 de ani, necăsătorită și fără loc de muncă	Ești un tânăr cu dizabilități locomotorii care utilizează scaunul rulant	Ești un profesor universitar șomer într-o țară a cărei limbă nu o vorbești fluent	Ești un tânăr de 18 ani care a trăit toată viața într-un centru de plasament	Ești fiul unui imigrant arab care conduce o un lanț de restaurante profitabil
Ești un preot catolic într-o comunitate ortodoxă	Ești o tânără romă de 25 de ani absolventă de științe politice	Ești o femeie de 70 de ani, cu o penise minimă și care trăiește singură	Ești un refugiat de 24 de ani din Siria, abia intrat într-o țară străină	Ești un om al străzii, într-un oraș de mărime medie. Ai 45 de ani
Ești student la științe economice în anul 3, din București, bolnav de cancer	Ești o tânără romă de 17 ani care nu a absolvit școala primară	Ești fiica de 18 ani a ambasadorului SUA în țara în care acum locuiești	Ești un bărbat de 35 de ani, proprietar al unei companii profitabile, căsătorit, cu 1 copil	Ești un elev de liceu care locuiește într-o zonă rurală fără acces la internet
Ești o femeie de etnie romă care s-a căsătorit la 18 ani și a absolvit doar opt clase	Ești un bărbat de 35 de ani, gay, infectat cu HIV	Ești un copil de 8 de ani care trebuie să meargă zilnic 8 km pe jos până la școală	Ești președintele organizației de tineret a unui partid politic aflat acum la putere	Ești o tânără de etnie arabă care trăiește într-o comunitate tradițională



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Situații și evenimente

1. Ai avut întotdeauna resurse financiare necesare/ satisfăcătoare
2. Ai o casă decentă, cu acces la utilități
3. Nu ai fost niciodată discriminat/ă
4. Ești un cetățean a cărui părere despre chestiuni politice și sociale este ascultată
5. Te simți cel puțin egal cu orice altă persoană din jurul tău
6. Nu ți-e frică să fii hărțuit, atacat pe stradă sau de mass-media
7. Știi unde să ceri sfaturi și ajutor când ai nevoie de ele
8. Ai acces la servicii medicale de calitate
9. Poți să pleci în vacanță cel puțin o dată pe an, aproape oriunde vrei tu
10. Poți să-ți inviți prietenii la masă la tine acasă
11. Ai o viziune optimistă asupra viitorului tău
12. Simți că poți să-ți alegi singur profesia
13. Ai dreptul să votezi
14. Poți să sărbătorești cele mai importante sărbători religioase împreună cu rudele și prietenii apropiați
15. Poți participa la evenimente internaționale în străinătate
16. Poți merge la cinema sau la teatru cel puțin o dată pe săptămână
17. Nu ți-e teamă pentru viitorul copilului tău
18. Poți să mergi pe stradă ținându-te de mână cu alesul inimii
19. Competențele tale sunt apreciate și respectate de societatea în care trăiești
20. Ai acces la internet

Povești și Povestiri

Prin intermediul poveștilor dezvoltarea de abilități de viață, reflecția asupra valorilor, comportamentelor și întâmplărilor se întâmplă mai natural, cadrul de poveste ducând elevii cu gândul și la momentele în care, poate, ascultau povești de la cei dragi. Prin intermediul poveștii elevii pot să:

- ✓ Exerseze cititul și să își îmbunătățească vocabularul,
- ✓ Reflecteze la experiențe de viață pe care le au și ei,
- ✓ Acumuleze multă informație într-un mod ușor și plăcut (ex.noțiuni de fizică cuantică în „Alice în țara minunilor”, noțiuni de teoria relativității în „Tinerete fără bătrânețe și viață fără de moarte”)³¹,
- ✓ Își dezvolte creativitatea,

³¹ Fundația Noi Orizonturi - Culegere de jocuri și povestiri - IMPACT, Metode de educație nonformală, Ediția a II-a, 2016

Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

- ✓ Mediteze, reflecteze, reacționeze cu privire la un subiect sau la o situație,
- ✓ Aibă o stare mai bună, mai pozitivă, poveștile despre situații bucurătoare stârnind apetitul pentru a manifesta această bucurie,
- ✓ Identifice modalități de soluționare a problemelor,
- ✓ Înțelege situații, importanța valorilor și a manifestării lor,
- ✓ Își identifice emoțiile pe care le au și să le dea un nume.

Mai jos se regăsesc câteva exemple de povești pe care le puteți folosi în procesul educațional.

Hans, micul păstor³²	
Tematici acoperite	cetățenie activă
Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)	integritate, seriozitate, onestitate, încredere, fidelitate, politețe
Timp necesar	peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
Obiectivele povestirii	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none">✓ să fie fideli crezurilor proprii, dar și oamenilor din jur;✓ să acționeze corect, cinstit și să ia decizii potrivite;✓ să își susțină liber, dar neostentativ punctul de vedere;
Descrierea povestirii	<p>Hans era un mic cioban ce trăia în Germania. Într-o zi, el își ținea oile lângă marginea unei păduri, când veni la el un vânător:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cât de departe este cel mai apropiat sat? Întrebă vânătorul.- Sunt șase mile, domnule, iar drumul este foarte îngust și s-ar putea să vă rătăciți.- Băiatul meu, spuse vânătorul, dacă îmi arăți drumul, te voi plăti bine. <p>Hans dădu din cap și spuse:</p> <ul style="list-style-type: none">- Nu pot lăsa oile singure, s-ar răspândi prin pădure și le-ar putea mânca lupii.- Dar dacă se va pierde o oaie sau două, le voi plăti. Îți voi da mai mult decât poți câștiga într-un an.- Domnule, nu pot merge, zise Hâns. Oile sunt ale stăpânului meu. Dacă se pierd, eu voi fi de vină.- Dacă nu îmi poți arăta drumul, nu vrei să îmi găsești un ghid? Voi avea eu grijă de oi până te întorci.- Nu pot face nici asta. Oile nu cunosc vocea dumneavoastră.- Nu poți avea încredere în mine? Întrebă vânătorul- Nu, spuse Hans. Ai încercat să mă faci să-mi calc cuvântul pe care l-am dat stăpânului meu. De unde să știu că tu îți vei ține cuvântul? <p>Vânătorul râse.</p>

³² Fundația Noi Orizonturi - Culegere de jocuri și povestiri - IMPACT, Metode de educație nonformală, Ediția a II-a, 2016

Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

	<p>- Ai dreptate, spuse el. Aș vrea să am încredere în servitorii mei așa cum stăpânul tău se poate încrede în tine. Arată-mi poteca. Voi încerca să ajung la sat singur. Chiar atunci au ieșit mai mulți oameni din pădure și au început să strige de bucurie.</p> <p>- Oh, domnule, credeam că v-ați rătăcit. Mai târziu, Hans a aflat, spre surprinderea lui, că vânătorul era prinț. Îi era teamă că acesta să nu se supere pe el. Dar în loc de asta, câteva zile mai târziu, a venit un servitor și l-a luat pe Hans la palat.</p> <p>- Hans, spuse prințul, aș vrea să lași oile și să vii să mă slujești pe mine. Știu că pot avea încredere în tine. Hans era foarte bucuros de norocul lui.</p> <p>- Dacă stăpânul meu își va găsi un alt păstor care să-mi ia locul, voi veni să vă slujesc bucuros. Așa că Hans s-a întors și a mai păzit turma de oi până când stăpânul lui a găsit un alt cioban. După asta l-a slujit pe prinț mulți ani.</p>
<p>Întrebări de reflecție și evaluare</p>	<p>Ce părere aveți despre Hans, despre comportamentul/atitudinea acestuia? Dar despre prinț? Cât de important este, pentru voi, cuvântul dat? Dar încrederea? Ce ar trebui să facă/cum ar trebui să fie un om, pentru ca voi să aveți încredere în el? Puteți avea încredere în cineva pe care îl întâlniți prima dată sau el trebuie să demonstreze că este o persoană de încredere?</p>

Dorințe ³³	
<p>Tematici acoperite</p>	<p>discriminare, diversitate</p>
<p>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</p>	<p>încredere, respect, onestitate, responsabilitate</p>
<p>Timp necesar</p>	<p>peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)</p>
<p>Obiectivele povestirii</p>	<p>După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ să participe activ la viața comunității; ✓ să analizeze o situație din mai multe perspective; ✓ să emită judecăți de valoare, doar în cunoștință de cauză;
<p>Descrierea povestirii</p>	<p>Un filosof obișnuia să meargă pe dealuri și în păduri, ca să studieze legile după care se guvernează natura. După ce petrecea câteva zile în acest mod, se întorcea seara în sat, oamenii se adunau în jurul lui, iar el le povestea lucrurile pe care el le învățase. Într-o zi, unul din prietenii lui veni la el și-i spuse:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ai vrea, te rog, să-mi aduci, când te întorci o ramură de păducel (arbust ale cărui fructe sunt comestibile,) ca să pot studia lecția pe care ne-ai predat-o săptămâna trecută despre acest arbust? – Da, spuse filosoful, o să-ți aduc ramura diseară.

³³ Fundația Noi Orizonturi - Culegere de jocuri și povestiri - IMPACT, Metode de educație nonformală, Ediția a II-a, 2016

Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

	<p>Un al doilea prieten îl întrebă:</p> <ul style="list-style-type: none">– Ai putea să-mi aduci un trandafir pe care să-l studiez legat de lecția de aseară?– Da, o să-ți aduc trandafirul. <p>Și imediat ce omul se pregătea în acea dimineață să plece din sat, un al treilea prieten îl opri:</p> <ul style="list-style-type: none">- Vrei să-mi aduci un crin, ca să pot studia lecția despre puritate pe care ai ținut-o aseară? <p>Filosoful a promis că o să aducă și crinul. Seara, pe la apus, când bătrânul înțelept se întorcea în sat, cei trei îl așteptau, să-l întâmpine. I-a dat</p> <p>fiecăruia ceea ce îl rugase să-i aducă. Dintr-odată, omul care ceruse o ramură de păducel, se plânse:</p> <ul style="list-style-type: none">– Este o frunză moartă pe tulpina arbustului meu... <p>Al doilea se plânse și el:</p> <ul style="list-style-type: none">– Este un ghimpe pe tulpina trandafirului meu! <p>Cel de-al treilea spuse și el:</p> <ul style="list-style-type: none">– Este pământ pe rădăcina crinului meu!– Să văd, spuse filosoful. Și luă cele trei plante. De la primul prieten rupse frunza moartă de pe arbust și i-o dădu înapoi. A rupt ghimpele de pe tulpină <p>trandafirului și i-l dădu celui de-al doilea prieten. A luat țărâna de pe rădăcina crinului și o puse în palma celui de-al treilea. Ținând acum în mână arbustul, trandafirul și crinul, spuse:</p> <p>–Acum, fiecare dintre voi are ceea ce a observat prima dată. Te-ai uitat după o frunză moartă și ai găsit-o; tu te-ai uitat după un ghimpe și era acolo;</p> <p>tu ai găsit țărâna pe crin pentru că am lăsat-o acolo. Puteți păstra ce v-a atras atenția prima dată. Eu o să rămân cu păducelul, trandafirul și liliacul</p> <p>pentru frumusețea pe care am văzut-o în ele. Găsim în lumea asta exact ceea ce căutăm. Dacă vrem să găsim lucruri murdare și urâte, de asta o să avem parte; dacă vrem să căutăm doar greșelile altora, fiți siguri că o să le găsim. Dar dacă vom căuta ceea ce este frumos și bun, lucruri frumoase și bune ni se vor întâmpla.</p>
Întrebări de reflecție și evaluare	<p>Cum vi se pare obiceiul filosofului de a studia și apoi de a transmite informațiile aflate?</p> <p>Preferăți să descoperiți singuri anumite aspecte ale realității sau să vi se aducă la cunoștință?</p>
Sugestii pentru follow up	<p>Facilitatorul le poate cere elevilor să realizeze colaje al căror mesaj să fie unul prodiversitate, antidiscriminare.</p>
Referințe	<p>sursa povestirii: Eric Copeland</p>

Programul Operational Capital Uman
 Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
 Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Ce legătură au copacii cu pacea? ³⁴	
Tematici acoperite	cetățenie, drepturile omului, egalitate
Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)	integritate, încredere, respect, responsabilitate, compasiune, participare
Timp necesar	peste 30 de minute
Obiectivele povestirii	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> ✓ să -și asume responsabilitatea de cetățeni activi, prin implicarea în rezolvarea problemelor comunității; ✓ să identifice soluții la diferitele probleme comunitare; ✓ să creadă în ideile și scopurile pe care și le-au propus; ✓ să manifeste perseverență și încredere pentru promovarea cauzelor drepte;
Descrierea povestirii	O femeie din Africa, Dr. Wangari Maathai, este în acest an Laureatul Premiului Nobel pentru Pace. Iată povestea ei... Acum trezeci de ani, în Kenia, 90% din păduri au fost defrișate. Fără copaci care să susțină solul, pământul a devenit ca un desert. Când femeile și fetele mergeau după lemne pentru foc pentru a putea pregăti masa, ele trebuiau să caute ore în șir pentru a găsi câteva crenguțe rămase. O femeie pe numele de Wangari a văzut toate acestea întâmplându-se. Ea a decis că trebuie să existe o metodă mai bună de a avea grijă de pământ și de femeile și fetele din această țară. Atunci ea a plantat un copac. Iar după aceea a mai plantat unul... Ea dorea să planteze mii de copaci, dar a realizat că i-ar lua mult prea mult timp dacă ar face acest lucru singura. Așa că a învățat femeia care căuta crengi cum să planteze un copac și le-a plătit o mică suma de bani pentru fiecare puiet crescut. În curând, a organizat femeii din toată țara să planteze copaci, iar mișcarea lua amploare. Mișcarea s-a numit "Mișcarea Centurii Verzi", iar cu fiecare an care trecea tot mai mulți copaci acopereau pământul. Dar a mai avut loc încă ceva în timp ce femeile plantau copaci. Altceva în afară de copaci prindea rădăcini. Femeile începeau să aibă încredere în ele însele. Au început să vadă ca ele pot face diferența. Au realizat că sunt capabile de foarte multe lucruri și că pot fi egale cu un bărbat. Au realizat că trebuie să fie tratate drept persoane care merită tot respectul și demnitatea. Astfel de schimbări erau amenințătoare pentru unii. Președintele țării nu era bucuros cu astfel de fapte. Astfel, poliția a fost trimisă să o intimideze și să o bată pe Wangari pentru că a plantat copaci și pentru că a susținut ideea egalității și democrației în mințile oamenilor, în special în rândul femeilor. Ea a fost acuzată de subversiune și a fost arestată de multe ori. O dată, în timp ce Wangari încerca să planteze copaci, a fost bătută de paznicii angajați de firmele care doreau să

³⁴ sursa poveștii - 2004 Denise Roy <http://www.familyspirit.com>

Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

	păstreze pământul curățat. Ea a fost internată în spital cu leziuni la cap. Dar a supraviețuit, iar acest fapt a făcut-o să sărbătorească această ocazie prin plantarea unui copac acolo unde sunt."
Întrebări de reflecție și evaluare	Putem noi accepta invitația lui Wangari? În timp ce privim în jurul cartierului sau orașului nostru, sau în timp ce privim în jurul țării noastre, de ce este nevoie? Care este echivalentul nostru de a planta un copac?

Parabola persoanelor în pericol de a se îneca³⁵	
Tematici acoperite	cetățenie
Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)	responsabilitate
Timp necesar	peste 10 minute
Obiectivele povestirii	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> ✓ să diferențieze între cauze/efecte ale unei probleme; ✓ să privească la cauzele unei probleme atunci când caută rezolvarea ei;
Descrierea povestirii	Un bărbat a văzut o persoană îneecându-se într-un râu și a sărit în apă să o salveze. În ziua următoare, o altă persoană a fost luată de curenți și încă o dată, curajosul trecător, a plonjat în apele râului pentru a salva victima care se zbătea disperată. În următoarea zi, erau trei persoane în prag de a se îneca în râu. Și de această dată trecătorul a trebuit să ceară ajutor pentru a salva oamenii aflați în pericol. În ziua următoare erau zece persoane care trebuiau salvate, și mulți dintre localnici au trebuit să se alăture echipelor de salvare. În curând râul era plin de persoane care erau în pericol de a se îneca, și tot orașul a lucrat neîncetat la salvarea lor. În final, cineva a spus: "Ar trebui să mergem în susul râului să vedem de unde vin acești oameni care sunt în prag de a se îneca." Dar alții au răspuns: "Nu putem - suntem mult prea ocupați salvând vieți aici, în josul râului."
Întrebări de reflecție și evaluare	Despre ce este vorba în povestire? Ce soluție au găsit oamenii când tot mai multe persoane erau în pericol de înece? De ce cineva a propus să se meargă în susul râului? De ce ar fi mai bine să se meargă în susul râului? Cu ce situație din viața reală seamănă aceasta? Ce credeți că semnifică susul râului?

³⁵ Fundația Noi Orizonturi - Culegere de jocuri și povestiri - IMPACT, Metode de educație nonformală, Ediția a II-a, 2016



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

	Cum am putea noi ca membrii IMPACT să mergem „în susul râului” să rezolvăm problemele comunității?
--	--

Soarta se află în mâinile noastre	
Tematici acoperite	cetățenie activă antiviolență
Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)	integritate, respect, responsabilitate
Timp necesar	maxim 15 minute
Obiectivele povestirii	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: ✓ să conștientizeze importanța cunoștințelor; ✓ să identifice factori care ne influențează deciziile de zi cu zi;
Descrierea povestirii	În mijlocul unui trib de băștinași americani trăia odată un tânăr rău, pe nume Spiritul Rău. El făcea tot timpul lucruri rele, cum ar fi să deschidă poarta și să lase caii să plece, să ascundă uneltele, să fure ouă și așa mai departe. De fiecare dată era prins și dus în fața Înțeleptului Satului pentru a fi certat. El îl ura pe Înțelept și într-o zi s-a hotărât să-i joace o farsă. A găsit o păsărică tocmai ieșită din cuib, a luat-o, a ascuns-o în palme așa încât nu i se vadă decât coada și a dus-o la Înțelept, pe care l-a întrebat: - Pasărea e moartă sau vie? S-a decis că dacă bătrânul va spune că e vie, o va zdrobi înainte să deschidă palma, demonstrându-l Înțeleptului că se înșelase. Dacă Înțeleptul ar fi spus că e moartă, atunci l-ar fi dat drumul să zboare și din nou i-ar fi demonstrat că se înșelase. Dar Înțeleptul i-a răspuns: - Soarta păsării este în mâna ta. El și-a dat seama de responsabilitatea care îl apăsa și i-a dat drumul să zboare. La fel și cu lucrurile pe care le învățăm. Le putem uita și le putem lăsa să moară sau le putem îngriji, le putem împărtăși cu alții și să le ținem în viață. Soarta noastră se află în mâinile noastre.
Întrebări de reflecție și evaluare	Cine este personajul principal? Care sunt trăsăturile lui de caracter? Ce a vrut să demonstreze prin faptele sale? A ales bine? Sunt situații în viață când deciziile pe care le luăm nu sunt tocmai cele mai potrivite? Ce factori ne influențează deciziile? Putem controla acei factori? Cum?
Referințe	Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria.



Programul Operațional Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Învățare prin activități de tipul *serviciul în folosul comunității*³⁶³⁷

Învățarea prin activități de tipul serviciul în folosul comunității este o abordare educațională care combină obiectivele de învățare cu intervenția comunitară, acolo unde este nevoia. Acest timp de învățare oferă o experiență de învățare pragmatică, de impact, progresivă, venind în același timp în sprijinul nevoilor societății.

Învățarea prin activități de tipul serviciul în folosul comunității implică elevii în proiectele de intervenție comunitară pentru a pune în aplicație ceea ce au învățat până acum sau pentru a dobândi noi cunoștințe și abilități practice, exersându-și în același timp spiritul civic. Elevii pot experimenta ce înseamnă ca ei personal să poată aduce schimbări pozitive în comunitatea lor.

Acest tip de învățare este uneori denumit și ca un model de dezvoltare comunitară. Este, de asemenea, și o formă de educație experiențială în care elevii se angajează în activități care abordează nevoile umane și comunitare, proces la care se adaugă reflecția asupra celor întâmplate și procesarea rezultatelor învățării.³⁸

Acest tip de învățare vizează dezvoltarea competențelor de învățare și abilitățile socio-emoționale în rândul elevilor. Beneficiile nu sunt însă doar asupra elevilor ci și asupra profesorilor, a comunității și a școlii.

✓ *Comunitatea* devine un spațiu de învățare pentru elevi, își face cunoscute problemele și atrage voluntari și viitori cetățeni activi.

✓ *Elevii* își dezvoltă competențe și valori, simt satisfacția contribuției lor în comunitate, își fac prieteni noi și cunosc mai în profunzime problemele comunității.

✓ *Profesorii* își îmbunătățesc relația cu elevii, simt satisfacția de a contribui la binele comunității, atrag colaborarea colegilor, părinților și membrilor comunității, se bucură de energia pozitivă, curiozitatea și creativitatea elevilor lor.

✓ *Școala* – Oferă elevilor posibilitatea de a găsi legături între ceea ce învață la școală și ceea ce se întâmplă în comunitate, construiește punți de colaborare cu părinții și membrii comunității, se bucură de implicarea elevilor în rezolvarea problemelor care îi afectează sau îi preocupă.³⁹

Într-un proiect de învățare prin serviciu în folosul comunității:

✓ Vocea elevilor e auzită: ei iau decizii cheie în proiect (definirea nevoii, alegerea soluției, folosirea resurselor);

✓ Profesorul este preocupat de stabilirea și evaluarea obiectivelor de învățare, care sunt definite în relație cu nevoile elevilor și acțiunea de serviciu în folosul comunității;

³⁶ Service Learning in Schools - UCLA Centre - Informational Resource -

<http://smhp.psych.ucla.edu/pdfdocs/service.pdf>

³⁷ <https://www.noi-orizonturi.ro/service-learning-in-clasa/>

³⁸ <https://en.wikipedia.org/wiki/Service-learning>

³⁹ Fundația Noi Orizonturi - Ghid-de-Invatare-prin-serviciu-in-folosul-comunitatii



Programul Operațional Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

✓ Elevii reflectează regulat asupra progresului în învățare și impactului în comunitate.⁴⁰

Elevii pot iniția proiecte pentru protecția animalelor, dezvoltare sustenabilă, educație, recreație, asistența grupurilor vulnerabile (persoane cu dizabilități, copii din familii sărace, persoane de etnie romă), participarea tinerilor sau dezvoltare culturală. Indiferent de tema aleasă, învățarea prin serviciu în folosul comunității este recunoscută științific pentru dezvoltarea caracterului (încrederea, compasiunea, perseverența etc.) și a competențelor cheie (comunicare, colaborare, management de proiect etc.).⁴¹

Resursă:

Fundația Noi Orizonturi: Film Ghid de realizare a proiectelor de Service Learning (învățare prin activități de tipul serviciu în folosul comunității) - Un serial despre beneficiile proiectului de service learning și recomandări pentru fiecare etapă a unui proiect de acest tip.

Canal de vizualizare - <https://www.youtube.com/playlist?list=PL9iZsQWuarD-iy954uaFxFkXerfG7F8Ja>

Etale în procesarea învățării ce are loc în timpul activităților de învățare prin experiență⁴²

1. REFLECȚIA sau ANALIZA (etapa 1)

Întrebări de observație potrivite pentru reamintirea faptelor și întâmplărilor:

- ✓ Ce sarcini ați avut? Cum au fost formulate?
- ✓ Ce reguli trebuiau respectate?
- ✓ Ce s-a întâmplat și ce s-a realizat, făcut, cum/când/în ce condiții?
- ✓ Cine și ce a făcut? Ce rezultate, efecte s-au obținut?
- ✓ Cum ați ajuns la soluție, cum ați reacționat pe parcurs, în momentul X?
- ✓ Ce ați observat în timpul activității?
- ✓ Ce ți-a plăcut la această activitate? Ce pași ați făcut, în ce ordine?
- ✓ Ce s-a întâmplat?
- ✓ Sunteți de acord/în dezacord cu ceea ce spun ei? Puteți argumenta?
- ✓ Dorește cineva să adauge ceva?

Întrebări potrivite pentru identificarea emoțiilor/sentimentelor?

- ✓ Ce sentimente v-au încercat pe parcursul activității?
- ✓ Cum vă simțiți acum, la final? Cum v-ați simțit pe parcurs, în momentul X?
- ✓ Care a fost momentul cel mai emoționant al experienței?
- ✓ Cum vi s-a părut atitudinea celorlalți?
- ✓ La ce vă gândeați pe parcursul activității?

⁴⁰ Fundația Noi Orizonturi - Ghid-de-invatare-prin-serviciu-in-folosul-comunitatii

⁴¹ Fundația Noi Orizonturi - Ghid-de-invatare-prin-serviciu-in-folosul-comunitatii

⁴² Făcut și învățat - 36 de activități de reflecție prin care îi ajută pe elevi să extragă lecții din orice experiență - Fundația Noi Orizonturi - www.noi-orizonturi.ro



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

- ✓ Cum au gândit diferit ceilalți?
- ✓ Ce ați simțit când...?
- ✓ A simțit cineva altceva/diferit?
- ✓ Ce ați observat despre...?
- ✓ Ce simți legat de această experiență?
- ✓ Mai sunt și alte persoane care au simțit la fel?

2. GENERALIZAREA sau INTERPRETAREA (etapa 2)

În această etapă se pun două tipuri de întrebări interpretative:

Întrebări de generalizare:

- ✓ Ce ai descoperit/învățat din această experiență?
- ✓ Ce semnificații au toate acestea pentru tine?
- ✓ Cum se potrivesc între ele lucrurile despre care vorbim?
- ✓ Ați sesizat nuanțe noi în legătură cu...?
- ✓ Ce aspecte majore au apărut? Ce ați putea desprinde de aici?
- ✓ Este aici vreo lecție de observat, de reținut?
- ✓ Este ceva nou ce ai descoperit despre tine, despre ceilalți, despre tematică etc?
- ✓ Este ceva ce ți-ai reconfirmat despre tine, despre ceilalți, despre tematica analizată

etc?

Întrebări de interpretare&asociere cu alte situații similare din viața de zi cu zi:

- ✓ Ce ar putea să simbolizeze elementele sau etapele activității?
- ✓ Ce asemănări ați putea să găsiți între elementele, pașii jocului, modul vostru de reacție și situații reale din viața voastră de zi cu zi: în familie, la școală, cu colegii etc?
- ✓ Ați mai trecut prin situații similare în viața de zi cu zi? Cum ați reacționat? La fel sau diferit ca în activitatea realizată? Ce vă spune acest lucru despre...?
- ✓ Cu ce se asociază aceasta? Are legătură cu ...?

3. TRANSFER sau APLICARE (etapa 3)

Întrebările aplicative pe care facilitatorul procesului educațional le poate adresa în această etapă:

- ✓ Cum vei putea aplica lecțiile învățate de tine personal, acasă sau în viața de zi cu zi?
- ✓ Te poți imagina făcând acest lucru cât de curând?
- ✓ Ce crezi că vei exersa cel mai mult de acum înainte?
- ✓ Ce crezi că îți va fi cel mai dificil când vei folosi noile abilități decoperite, învățate?
- ✓ Cum o vei face diferit comparativ cu ceea ce ai făcut până acum?
- ✓ Cum s-ar putea ca acest exercițiu să fie și mai semnificativ pentru tine? (ca această practică să aibă și mai mult sens)?
- ✓ Exersând noile abilități după această activitate anticipați vreo rezistență?
- ✓ Sunt arii în care simțiți că aveți nevoie de mai multă practică?



Programul Operațional Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educației din România!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Exemplu de activitate și fișă de reflecție

Blob Tree⁴³

O scurtă activitate pentru a ajuta elevii să gândească și să reflecteze asupra proceselor de învățare prin care au trecut, asupra ceea ce au simțit când au lucrat individual sau împreună, ce au simțit în timpul activităților din comunitate și în implicarea lor (etc).

Timp necesar: 20 – 30 min/grup

Întrebare cheie:

Cum mă simt acum după ce am trecut prin experiența despre care vorbim? / Ce simt acum, după ce am trecut prin experiența despre care vorbim?

Context activitate:

Blob Tree este o metodă ce a fost dezvoltată de Pip Wilson în cartea „Jocuri fără frontiere”. Aceasta folosește o simplă imagine, compusă din animații/desene animate care ilustrează un personaj nepersonificat în situații diferite. Personajul îi roagă pe participanții la experiență să se gândească la ipostaza cu care se identifică cel mai mult. Fiecare ipostază ilustrează o emoție, o stare etc.

Această activitate este deosebit de bună pentru evaluarea muncii/contribuției/implicării elevilor și s-a constatat faptul că elevii se bucură să folosească acest instrument pentru a reflecta asupra modului în care s-au simțit, pentru a discuta despre ce au învățat și pentru fi alături unii pentru ceilalți ca o comunitate de învățare.

Activitate

1. Înmânați o foaie cu Arborele lui Blob fiecărui elev. Dați-le câteva momente să se uite la imagine. Le puteți da libertatea să dea propria interpretare fiecărui tip de sentiment ilustrat de personaj.

2. Explicați-le că aceasta este ocazia lui de a exprima ce simt cu privire la activitatea prin care tocmai au trecut. Elevii trebuie să aleagă personajul cu care se identifică cel mai mult și îl colorează. Este important ca ei să știe că nu există răspunsuri corecte și răspunsuri greșite ci că există doar părerea lor, părere care va fi respectată indiferent de personajul pe care îl alege.

3. Invitați elevii să împărtășească și cu ceilalți elevi (ideal împărțiți pe grupe mici) copacul sentimentelor lor vizavi de activitatea pe care au parcurs-o. Este important ca ei să exprime și motivele pentru care au ales un anumit personaj ca exprimând starea pe care au avut-o și o au. În funcție de activitatea despre care se discută, este important să conștientizați că discuțiile pot aborda și subiecte mai sensibile despre cum s-au simțit și este important să fiți alături de ei pentru a-i ajuta să le gestioneze.

4. La final, le puteți lansa încă o întrebare de tipul: „Cum putem lucra și colabora mai bine împreună, noi cei din clasă?”. Pentru răspunsul la această întrebare elevii pot folosi tot personajele de pe foaie pentru a alege o altă stare/răspuns și pentru a se gândi la cum se

⁴³ The Big Book of Blooms - Pip Wilson and Ian Long, A Speechmark Book, 2007



Programul Operational Capital Uman

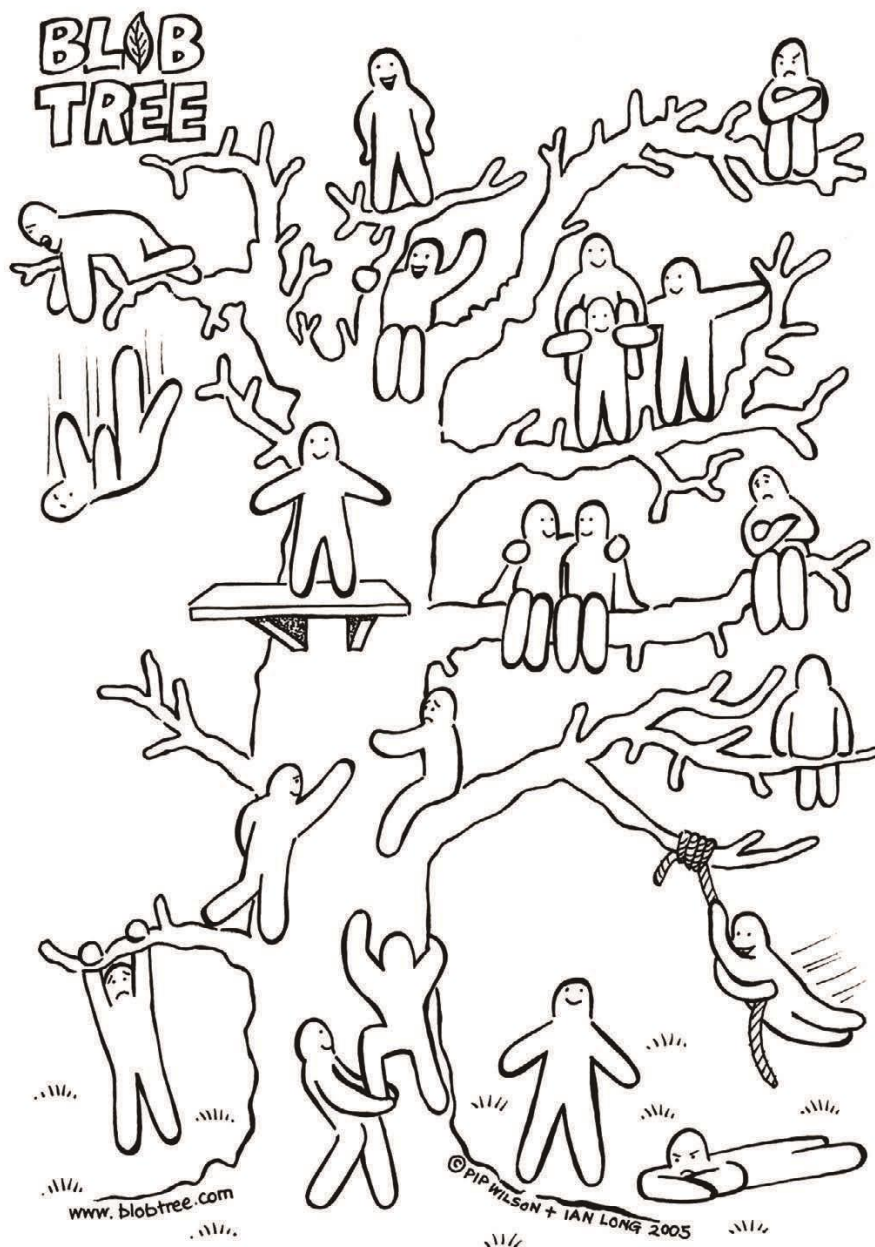
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

comportă unii cu ceilalți. Elevii pot fi încurajați să se gândească și să dea exemple, să aleagă exemple de atitudini și comportamente pe care le consideră pozitive sau negative între ei sau în general. Astfel se poate, încă o dată, crea contextul în care elevii reflectează la ce simt, identifică și numesc emoții pe care le simt, reflectează la propriile comportamente și la relațiile dintre ei și vobesc despre posibile tensiuni ce pot fi în grup, identificând și soluții pentru ele.

Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr POCU/74/6/18/106178

Mai jos regăsiți și fișele pe care le puteți folosi pentru o activitate de genul acesta⁴⁴:



⁴⁴ Fișe preluate din - The Big Book of Bloms - Pip Wilson and Ian Long, A Speechmark Book, 2007

Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr POCU/74/6/18/106178





Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Bibliografie

1. Alternative Teaching Approaches to Promote Student Motivation in Physical Education at the Secondary Level - (2017). Kinesiology, Sport Studies, and Physical Education Synthesis
2. Life Skills Curriculum for Primary School Teachers in Uganda - Ministry of Education and Sports, 2011
3. Teacher Resource Guide for Life Skills Development I, 2018, Mississippi Department of Education
4. Bookmarks - Manual for combating hate speech online through human rights education
5. COMPASS Manual for Human Rights Education with Young People, Editura Consiliului Europei, 2012
6. United Nations Children's Fund, 'Life Skills: Definition of terms', web page, <www.unicef.org/lifeskills/index_7308.html>
7. Metodă detaliată și adaptată din materialul - Ghid Metoda Debate - Connector 2017 - Otilia Apostu
8. Învățare Interculturală - T-Kit – Editura Consiliului Europei, 2003
9. Games for Actors and Non-Actors, Augusto Boal
10. Fundația Noi Orizonturi - Culegere de jocuri și povestiri - IMPACT, Metode de educație nonformală, Ediția a II-a, 2016
11. Fundația Noi Orizonturi - Ghid-de-invatare-prin-serviciu-in-folosul-comunitatii
12. Fundația Noi Orizonturi - Făcut și învățat - 36 de activități de reflecție prin care îi ajuți pe elevi să extragă lecții din orice experiență
13. The Big Book of Bloms - Pip Wilson and Ian Long, A Speechmark Book, 2007
14. Mehrabian, Albert (1971). Silent Messages (1st ed.). Belmont, CA: Wadsworth.
15. Pânișoară, I.O. (2008). Comunicarea eficientă, Iași: Editura Polirom.

Resurse web

1. https://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/rum.pdf
2. https://www.unicef.org/moldova/ro/CRC_RO.pdf
3. <https://deangroom.wordpress.com/2013/09/10/using-the-disney-method-in-classroom-gaming/>
4. <http://www.familyspirit.com>
5. Service Learning in Schools - UCLA Centre - Informational Resource - <http://smhp.psych.ucla.edu/pdfdocs/service.pdf>
6. <https://www.noi-orizonturi.ro/service-learning-in-clasa/>
7. https://en.wikipedia.org/wiki/Debate#Forms_of_competitive_debating
8. <https://en.wikipedia.org/wiki/Service-learning>



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

DISCIPLINA V

Fișa de activitate abilități de viață

Scop:

Să dezvolte capacitatea cadrelor didactice de a elabora și aplica fișe de activitate dezvoltând abilități de viață în rândul elevilor de la clasă.

Obiective operaționale:

1. să identifice elementele unei fișe de activitate;
2. să examineze nevoile de dezvoltare a abilităților de viață a elevilor din mediul rural pentru elaborarea unei fișe de activitate particularizată;
3. să aplice fișa de activitate dezvoltând abilități de viață în rândul elevilor de la clasă.

Nevoia de învățare:

- ✓ Modele de fișe de activitate
- ✓ Plan anual de activități
- ✓ Fișe de activități – elaborare
- ✓ Plan anual de activități - elaborare

Scurtă prezentare a conținuturilor:

Această disciplină prezintă informații legate de fișa de activitate privind dobândirea și dezvoltarea de abilități de viață la elevi și planul anual de activități.

Pe parcursul acestei discipline se vor prezenta modelele unor fișe de activitate pentru a ajuta la crearea unei imagini de ansamblu asupra acestei metode de pregătire, desfășurare, urmărire și evaluare a activității activitate privind dobândirea și dezvoltarea de abilități de viață la elevi. Se va prezenta de asemenea un model de plan anual de activități pentru cunoașterea principalele caracteristici ale acestuia și ale avantajelor pe care le aduce.

Pentru verificarea asimilării informațiilor prezentate printr-un exercițiu practic se vor elabora cinci fișe de activitate. De asemenea tot pentru verificarea asimilării informațiilor prezentate prin intermediul unui exercițiu practic se va elabora un plan anual de activități.

În dezvoltarea și dobândirea de abilități de viață, elevii învață completând educația formală cu cea nonformală, prin experimentare, deoarece acesta este spațiul în care ei sunt principalii jucători în activități. Ei sunt aceia care le propun, le aleg în funcție de nevoile și profilul lor, urmând ca, având sprijinul profesorului să le pregătească, să le dezvolte și le evaluează, în prisma abilităților de viață dezvoltate.



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Dobândirea de abilități de viață prin intermediul activităților

Copiii sunt principalele personaje în toate activitățile. De foarte multe ori ei sunt cei care propun jocuri, care aleg activitățile și au un rol important în pregătirea lor și îndeplinirea până la bun sfârșit.

Activitățile în echipă sau cele în care este nevoie de un adult le oferă copiilor o experiență personală în care își pot dezvolta caracterul și spiritul solidarității.

De exemplu, nu există un mod mai bun de a învăța cum să apreciezi pe cei din jurul tău decât atunci când începi să vorbești cu ei, să lucrezi cu ei, și apoi să poți împărți din ce ai cu și cu aceștia. Nu există un mod mai bun de a-ți dezvolta simțul prieteniei decât împărțind ce avem cu prietenii și apropiații noștri.

Prin această metodă de a învăța descoperind, copiii asimilează cunoștințele într-un mod mai profund și longeviv, și îi stimulează să se implice mai activ în propria lor formare și dezvoltare.

Activitățile oferă un mod foarte plăcut copiilor de a se dezvolta și de a avea o experiență individuală unică. Deosebirea dintre activități și experiența câștigată în urma acestora este că activitățile se fac în grup, împreună cu mai mulți colegi din clasă, iar experiența se dobândește individual în funcție de stadiul și progresul fiecăruia.

Activități	Abilitatea de viață
- ce se întâmplă în exterior, acțiunea care îi implică pe toți ceilalți.	- ce se definește în interior, este ceea ce asimilează sau dobândește fiecare în urma activității, în termeni de cunoștințe, abilități, atitudini
- un mod util de a genera diferite situații.	- ce se întâmplă în interiorul fiecărui copil când se confruntă cu aceste situații.

Trăsături generale legate de activități

- O singură activitate poate genera o varietate de abilități de viață dobândite și dezvoltate pentru fiecare copil care participă, în funcție de caracterul fiecăruia;

- O activitate poate decurge foarte bine și scopul său poate avea succes pentru toți participanții; totuși, există posibilitatea ca pentru unii copii să nu aibă rezultatul scontat, iar aceștia nu-și vor însuși experiența obținută din urma acestor activități;

- Pe de altă parte, putem lua în considerare că o activitate nu a fost foarte reușită, dar care totuși le-a oferit copiilor ocazia dobândirii și dezvoltării a unei abilități de viață.

Printr-o activitate, elevul învață să observe regulile liberului consimțământ, să aibă respect față de alții, să fie loial față de sine însuși și față de alții, să-și accepte propriile limite, făcând întotdeauna tot posibilul pentru a se depăși, să colaboreze cu alții. În afara activităților ce țin de



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

clasă, el exercită funcțiile sale motorice, perceptivă și imaginative și trăiește propria sa experiență în dezvoltarea de noi abilități de viață.

De ce se participăm la activități alternative de învățare, folosind metode nonformale? În primul rând, joaca poate fi considerată ca atitudine. Din această perspectivă, joaca este un mod de abordare, un stil personal și o cale de a face lucrurile. Este un punct de vedere din care să observi și să judeci lucrurile, nu grav, ci cu optimism și umor, permițându-ți ție însuși să fii surprins de viață.

În al doilea rând, activitățile desfășurate într-un context nonformal este primit ca o metodă spontană de descoperire de sine, a celorlalți și a lumii. Participarea la astfel de activități atrage după sine experimentarea, observarea cât de departe poți merge, aventurarea, străduirea și sărbătorirea. Joaca împreună cu ceilalți implică participare, ajutor reciproc, organizare, învățarea felului în care să câștigi și să pierzi. Din această perspectivă, activitățile de deprinde de noi abilități de viață sunt o metodă de introducere în viața societății, deoarece, ca și în viața de zi cu zi, există reguli cărora fiecare trebuie să se supună.

Activitățile de deprinderi de noi abilități de viață îi atrag cel mai mult pe elevi și determină cel mai mult învățătura. Astfel, fiecare participant are o responsabilitate de care să se achite, folosindu-și inteligența și talentul. Fiecare participant trebuie să se concentreze la ceea ce face, deoarece, dacă nu este atent, echipa lui poate pierde.

Prin astfel de activități, elevii învață că nu putem învinge întotdeauna, că uneori trebuie să ne punem în locul altora, să ne controlăm impulsurile fizice, să ne stăpânim pe noi înșine și să stăpânim impulsul de a interpreta regulile în folosul nostru. De asemenea, cei mai talentați jucători trebuie să împartă cu cei mai puțin capabili, care, în schimb, învață de la mai practicii lor colegi. Prin activități de deprinderi de noi abilități de viață, fiecare, chiar și cei mai netațentați, strălucesc la ceva, în mod deosebit.

Desfășurarea unei activități de deprinderi de noi abilități de viață

Elemente de care trebuie să ținem cont atunci când organizăm o activitate:

Număr de jucători, vârstă, sex, pregătirea fizică a fiecăruia, gradul de pregătire al jucătorilor, vreme, îmbrăcăminte (trebuie adaptată), mentalitatea jucătorilor (gusturile lor), obișnuința de a se juca (care ne ajută să alegem jocuri mai dificile sau mai ușoare), loc, materiale de care dispunem, durata disponibilă, momentul zilei.

Înainte de începerea activității

Aducem materialele necesare pentru activitatea planificată.

Crearea dispoziției necesare, vedem dacă toată lumea este prezentă, dacă au o ținută practică (atenție la obiectele ce pot cauza accidente).



Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr POCU/74/6/18/106178

Pentru a da explicații clare, creăm liniște și maximum de interes, de atenție. Câteva metode :

- fiți de un calm imperturbabil și uitați-vă la ceas ;
- începeți explicațiile cu voce joasă ;

Vorbim tare, rar, astfel încât fiecare copil să înțeleagă și să vizualizeze desfășurarea activității. Înțelegerea acestuia va fi facilitată dacă utilizați scheme vizuale sau exemple. Gândiți-vă cum vor percepe jucătorii o schemă față de un discurs lung. Explicația trebuie să fie completă, dar scurtă și progresivă, explicațiile trebuie ordonate și dacă se poate să se facă mereu în aceeași ordine (să avem o fișă de activitate).

Ordinea în care se fac explicațiile:

Exemplu, după caz:

- teren, limite;
- împărțirea pe echipe (cu semne distinctive și nume), dacă e cazul;
- scopul și spiritul activității;
- regulile principale, în număr mic, și, dacă se poate, reguli secundare în timpul activității;
- timp limită;
- reguli particulare: ce nu trebuie făcut;
- sugerarea unor tactici, tehnici;
- întrebați dacă sunt necesare explicații suplimentare.

Ne asigurăm că toți participanții au înțeles, pentru a începe activitatea.

Pentru ca o activitate să aibă un feedback pozitiv trebuie să:

- ✓ Avem materialele necesare pentru buna desfășurare a activității
- ✓ Alegem activitatea adecvată situației;
- ✓ Pregătim în avans tot ce ne trebuie;
- ✓ Stabilim reguli simple și le exprimăm clar de la început: copiii trebuie să înțeleagă cum va decurge activitatea;
- ✓ Îi încurajăm constant fără a ne implica noi, adulții, fiind momentul lor de învățare și de dezvoltare de noi abilități de viață;
- ✓ Ne asigurăm că toți elevii participă la activitate, suntem incluzivi.
- ✓ Lăsăm activitatea să decurgă natural și să nu întrerupem fără un motiv bun;
- ✓ Evaluăm activitatea și desfășurarea ei împreună cu profesorul de la clasă;



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr POCU/74/6/18/106178

Fișe de activitate (exemple)

Exemplu 1

Denumire activitate:	Alfabetul
Abilitatea de viață:	Asumarea de decizii
Locul desfășurării:	Oriunde
Nr. participanți:	Minim 10 copii
Durata activității:	30 - 45 minute
Descrierea activității: <i>Pregătirea activității</i> - Este recomandat ca această activitate să fie organizată chiar la început de an școlar, când aceștia nu se cunosc foarte bine. Astfel, au posibilitatea de a decide cum doresc să se descrie pe sine. - Înainte de a începe activitatea, facilitatorul va pregăti pe câte un A5 fiecare literă din alfabet, după care va distribui aceste litere, în tot perimetrul pe care îl are la îndemână pentru această activitate. <i>Obiectivele activității:</i> - de a se cunoaște mai bine între ei - de a alege literele care-i caracterizează mai bine în direcțiile indicate de către facilitator <i>Desfășurarea activității</i> Facilitatorul va explica că în spațiul de desfășurare se află toate literele din alfabet. Imediat ce el/ea va indica un domeniu de cunoaștere, elevii se vor gândi la primul cuvânt care le vine în minte și se vor îndrepta se inițiala aceluși cuvânt. De exemplu, să se gândească la un hobby, la un stil de muzică, la un vis pentru anul școlar, etc. După fiecare rundă, facilitatorul va trece pe la fiecare în parte pentru a fixa informațiile transmise și să le argumenteze, dacă necesită dezvoltarea ideii. După 5 maxim 6 runde, vor crea un cerc cu toți participanții și, trecând pe la fiecare în parte, vor avea posibilitatea de a prezenta informațiile aflate despre ei. <i>Evaluarea activității:</i> Pentru evaluarea activității vom apela la observare, urmărind implicarea și seriozitatea în răspunsurile pe care le-au oferit. De asemenea, îi vom întreba dacă au descoperit noi informații despre ei și despre ceilalți.	
Materialele necesare: - alfabetul scris pe câte un A5; se pot scrie pe foi colorate, pentru a fi mai atractive.	

Programul Operational Capital Uman

Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!

Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Exemplu 2

Denumire activitate:	Frații
Abilitatea de viață:	Rapiditate, cooperare
Locul desfășurării:	În natură
Nr. participanți:	Minim 10 copii
Durata activității:	15-20 minute
Descrierea activității:	<p><i>Pregătirea activității</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Este recomandat ca această activitate să fie organizată când elevii au început să lucreze în echipe mai mici.- Înainte de a începe activitatea, facilitatorul se va asigura că zona de desfășurare nu implică riscuri de accidentări. <p><i>Obiectivele activității:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- de a coopera cu încă o persoană din grup- de a fi rapid în a ajunge la "fratele" lui/ei <p><i>Desfășurarea activității</i></p> <p>„Frații” – elevii sunt împărțiți în echipe de 2 persoane, urmând ca perechile să își stabilească un spațiu unde se vor așeza și vor sta spate în spate. Pe când se strigă „Frații” prima dată – aceștia vor putea fugi dar în direcții opuse.</p> <p>La al 2-lea strigăt „Frații” – aceștia vor trebui să se regăsească și tot spate în spate se vor așeza ghemuit.</p> <p>Rând pe rând, cei care se vor așeza la urmă – vor ieși din joc devenind observatori.</p> <p><i>Evaluarea activității:</i></p> <p>Pentru evaluarea activității vom apela la întrebări ajutătoare, spre exemplu: cum s-au simțit pe perioada activității? Ce strategii au folosit pentru a rămâne cât mai mult timp ca „frați”? Ce ar fi putut face diferit dacă ar mai participa o dată la o astfel de activitate? La ce i-a ajutat această activitate și ce au învățat despre ei?</p>
Materialele necesare:	-

Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Exemplu 3

Denumire activitate:	Mesaj desenat
Abilitatea de viață:	Creativitate
Locul desfășurării:	În sala de curs
Nr. participanți:	Minim 15 copii
Durata activității:	20-30 minute
Descrierea activității:	<p><i>Pregătirea activității</i></p> <p>- Înainte de a începe activitatea, facilitatorul se va asigura că zona de desfășurare, va pregăti colile de flipchart și markererele necesare.</p> <p><i>Obiectivele activității:</i></p> <p>- de a realiza un desen, împreună cu echipa sa</p> <p>- de a contribui cu imaginația sa la mesajul desenat împreună cu echipa sa</p> <p><i>Desfășurarea activității</i></p> <p>Grupul este împărțit astfel încât să fie 5 maxim 6 copii/echipă.</p> <p>Aceștia vor sta într-un șir, toții fiind cu spatele la coala de flipchart.</p> <p>Pe rând, fiecare membru din echipe va merge la coala de flipchart și vor putea trasa un singur simbol pe foaie (poate fi o simplă linie dreaptă, curbată, un cerc, un pătrat, o bulină, etc).</p> <p>După ce prima persoană de la fiecare echipă a desenat simbolul va merge înapoi la echipă predând ștafeta către următoare persoană din echipă.</p> <p>Scopul activității este de a transmite un mesaj desenat, pe un subiect ales de facilitator (de exemplu: despre natură, despre ei ca indivizi, despre cum văd ei societatea, despre viața la țară, etc).</p> <p>Activitatea se termină după ce fiecare membru din echipe a ajuns de 3 ori la desen.</p> <p>Activitatea se va termina, după ce fiecare echipă va crea povestea mesajului desenat și o va transmite celorlalte echipe.</p> <p><i>Evaluarea activității:</i></p> <p>Pentru evaluarea activității vom apela la întrebări ajutătoare, spre exemplu: cum s-au simțit pe perioada activității? Cum au continuat mesajul desenat din simbolurile pe care le aveau pe coala de flipchart? La ce s-au gândit când au creat anumite simboluri? La ce i-a ajutat și ce au învățat din această activitate?</p>
Materialele necesare:	<p>- coli de flipchart (sau coli A3)</p> <p>- markere (sau carioci)</p>



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr. POCU/74/6/18/106178

Exemplu 4

Denumire activitate:	Eu și familia mea
Abilitatea de viață:	Încredere în familia sa
Locul desfășurării:	Oriunde
Nr. participanți:	Minim 15 copii
Durata activității:	1 oră
Descrierea activității:	<p><i>Pregătirea activității</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Înainte de a începe activitatea, facilitatorul se va asigura că zona de desfășurare este înafara oricărui pericol de accidentare.- De asemenea, se va asigura că elevii vor invita la această activitate un membru din familia sa (tatăl, mama, unul dintre frați).- Se recomandă această activitate în luna martie. <p><i>Obiectivele activității:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- de a-și recunoaște membrul din familie- de a observa trăsăturile și caracteristicile membrului din familia sa <p><i>Desfășurarea activității</i></p> <p>Vom invita membri familiei să fie într-o altă sală decât cea unde sunt elevii din clasă. Aceștia îți vor alege un spațiu din sală, așteptând să fie recunoscuți de elevul – familia sa.</p> <p>Elevii, unul câte unul, vor fi legați la ochi și vor fi aduși în sala unde sunt invitații lor. Folosindu-se doar de simțul tactil și de miros, își vor recunoaște membrul din familia lor, cel care a venit cu ei la activitate.</p> <p>Activitatea se termină, după ce fiecare elev, își recunoaște membrul din familie prezent.</p> <p><i>Evaluarea activității:</i></p> <p>Pentru evaluarea activității vom apela la întrebări ajutătoare, spre exemplu: pentru elevi – cum s-au simțit ca, legați la ochi, să își recunoască membrul din familie prezent la activitate? Ce alte simțuri au folosit? La ce i-a ajutat și ce au învățat din această activitate? Pentru membrul din familie – cum le-a fost să fie atinși de elevi pentru a fi recunoscuți? Cum s-au simțit atunci când a venit chiar elevul – familia lui? La ce cred ca i-a ajutat această activitate?</p>
Materialele necesare:	<ul style="list-style-type: none">- eșarfe- 2 săli, 2 spații diferite unde să stea cele 2 echipe



Programul Operational Capital Uman
Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
Contract nr POCU/74/6/18/106178

Planul de activități

Planul de activități se realizează la începutul anului școlar și se vizează dezvoltarea și deprinderea de noi abilități de viață. Indicat ar fi ca pe parcursul unui an să existe 15-20 de activități pentru a putea observa un progres la elevi și pentru a implementa o continuitate în evoluția lor prin intermediul abilităților de viață pe care aceștia ar dori să de dezvolte.

Înainte de schițarea unui plan de activități este indicat a se face un inventar la toate activitățile realizate până în prezent, un recensământ al elevilor existenți și a situației materiale.

După care să vă bifați în calendar, care sunt momentele pe care le veți folosi în activitățile cu elevii de la clasă: sărbătorile legale, zile internaționale, vacanțele, etc. Așa vă va fi mult mai ușor în a schița și activitățile de deprinderi de noi abilități de viață pe care doriți să le organizați la clasă pentru elevi.

Planul de activități (model)

Situația actuală									
Septembrie	Octombrie	Noiembrie	Decembrie	Ianuarie	Februarie	Martie	Aprilie	Mai	Iunie
Abilități de viață de dezvoltat									



Programul Operational Capital Uman
 Titlu Proiect: Punem iudetul Giurgiu pe harta educatiei din Romania!
 Contract nr POCU/74/6/18/106178

Planul de activități (exemplu)

Situția actuală									
- elevi de clasa a I-a - elevi din mediul rural - 20 de elevi din care peste 70% sunt din familii cu mai mult de 2 frați - etc									
Septembrie	Octombrie	Noiembrie	Decembrie	Ianuarie	Februarie	Martie	Aprilie	Mai	Iunie
	Lucru manual: toamna din frunze		Colinde de Crăciun			Eu și familia mea	La plantat		
Alfabetul	Frații	Mesaj desenat		leșire cu sanie			Vânătoarea de ouă	Ziua Europei	leșire de 2 zile în natură
	Activitate Halloween			Cazemate și bulgăreală					
Abilități de viață dezvoltate									
- încrederea în sine - comunicarea în fața unui grup de 10 copii - creativitatea și imaginația - cooperare în echipe mai mici - motricitate - deprinderi practice									

Important este ca, după ce ați făcut planul de activități pe tot anul să fiți consecvenți și să respectați cât mai mult din ideile conturate. Numai așa veți observa acele abilități de viață dezvoltate. La sfârșitul anului școlar este indicată evaluarea; rezervați-vă o zi întreagă pentru o discuție cu elevii. Un feedback de orice natură este foarte util pentru următorul an întrucât vă va ajuta în conturarea ideilor pentru viitor.