

Coordonatori,

ELIZA AGAVRILOAEI

CAMELIA BUCȘA

Armonie și siguranță, la un click distanță Alternative non-formale pentru elevi și profesori fericiți

**Ghid metodologic
realizat în cadrul proiectului Erasmus+, KA1,
„Inclusion vs cyberbullying”**



Galați, 2021

ISBN 978-606-8969-96-1

I. Argument

Elaborarea și distribuirea acestui *ghid* pentru profesorii care lucrează cu copiii migranților constituie una dintre activitățile proiectului Erasmus+ „*Școala incluzivă vs cyberbullying - Armonie și siguranță, la un click distanță!*”, proiect care își propune să reducă vulnerabilitatea copiilor care provin din familiile de migranți, remigranți și emigranți, față de riscurile sociale posibile. Credem că acest obiectiv principal poate fi atins prin identificarea, implementarea și dezvoltarea unei strategii de educație inclusivă și integrată, vizibilă la nivel local, național și european.

Presiunea creșterii numărului de elevi în Școala Gimnazială Nr. 28, care primește copii proveniți din familii în care migrația produce efecte negative, legate de integrare, a creat situații care au cauzat un dezechilibru între cerințe și resurse. Ce tip de intervenții educaționale, de incluziune și de solidarizare putem adopta pentru ca anumite gesturi extreme, la care au recurs copiii neglijăți de părinți să nu se mai repete? Cum putem interveni, ca dascăli, pentru a-i ajuta pe acești copii să nu se simtă excluși?

Demersurile noastre sunt orientate în direcția asigurării accesului egal la educație pentru toți elevii școlii, iar formarea continuă a cadrelor didactice, prin oportunitățile oferite de Programul Erasmus+, constituie o necesitate de maximă importanță pentru realizarea acestui deziderat.

Proiectul și-a propus să dezvolte capacitatea tehnică și instituțională a Școlii Gimnaziale Nr. 28, în vederea îmbunătățirii situației copiilor din învățământul gimnazial, care provin din familiile de migranți, remigranți și emigranți, prin identificarea și implementarea unui program de educație inclusivă și integrată, sustenabil și ușor de multiplicat.

Cursurile selectate, în concordanță cu nevoile constatate, au vizat următoarele aspecte :

- interculturalitate și creativitate ;
- optimizarea motivației profesorilor de gimnaziu pentru realizarea activităților de tip outdoor;
- aplicarea tehnologiei digitale în diferite contexte educaționale și în crearea de instrumente TIC, pentru dezvoltarea unei strategii educaționale incluzive și integrate, în vederea combaterii cyberbullying-ului;
- dezvoltarea competențelor profesionale de identificare, ameliorare și combatere a fenomenelor de tip cyberbullying, în rândul a cinci profesori diriginți din școala noastră,

pentru a integra cu succes elevii din clasele gimnaziale, cu părinți migranți, victime ale cyberbullying-ului;

- creșterea gradului de constientizare a importanței activităților în aer liber de către elevii și părinții/tutorii elevilor din gimnaziu prin dezvoltarea strategiei „Tabăra din curtea școlii”.

Reușitele pe care școala noastră le-a înregistrat pe parcursul anilor împreună cu resursele umane și materiale de care dispunem atestă capacitatea instituțională de a continua proiectul și după încheierea finanțării, de a găsi noi resurse și de a influența în bine viața copiilor aflați în situații de risc (din cauza migrației, dar și din alte cauze).

II. Despre proiect ...

1. Ce ne-am propus la început de drum

TITLUL PROIECTULUI: „Școala incluzivă vs cyberbullying - Armonie și siguranță la un click distanță!”

TIPUL PROIECTULUI: Proiect de mobilitate pentru profesori Erasmus+, KA1, cu finanțare de la Comisia Europeană prin AGENȚIA NAȚIONALĂ PENTRU PROGRAME COMUNITARE ÎN DOMENIUL EDUCAȚIEI ȘI FORMĂRII PROFESIONALE

GRUP-ȚINTĂ: 15 profesori din Școala Gimnazială Nr. 28, dintre care și cadre didactice cu responsabilități în definirea strategiei educaționale

BENEFICIARI: 50 de cadre didactice din Școala Gimnazială Nr. 28, 30 de elevi (remigranți, copii ai migranților și posibili emigranți), 650 de elevi din ciclul primar, 1300 de părinți, bunici, membri ai comunității locale, instituții partenere.

CONTEXTUL : Dinamica ridicată a migrației depășește capacitatea de reacție a resurselor instituționale. Numărul elevilor singuri acasă este în creștere, de la 65 de copii, în 2017, la 110 copii cu părinți migranți, în 2018. Acestei categorii de copii i s-a adăugat o nouă categorie, aceea a elevilor remigranți (28), cu rezultate slabe la învățătură și sunt victime ale (cyber)bullying-ului, ținta abuzurilor fiind chiar statutul de copil cu părinți migranți sau remigranți.

SCOPUL PROIECTULUI: Dezvoltarea capacității tehnice și instituționale a Școlii Gimnaziale Nr. 28 de a interveni și a îmbunătăți situația elevilor din învățământul gimnazial, care provin din familiile de migranți, remigranți și emigranți, prin identificarea, implementarea și dezvoltarea unei strategii de educație inclusivă și integrată, sustenabil, ușor de multiplicat și vizibilă

la nivel local, național și european, cu rezultate vizibile în combaterea fenomenului bullying și cyberbullying.

OBIECTIVE:

O1. Să dezvolte competențele profesionale de identificare, ameliorare și combatere a fenomenelor de tip cyberbullying, în rândul a cinci profesori diriginți din Școala Gimnazială Nr. 28, prin participarea la cursurile de formare specifice și prin implicarea, timp de doi ani, în activitățile proiectului (faza de pregătire, implementare, diseminare, follow up), pentru a integra cu succes elevii din clasele gimnaziale, cu părinți migranți, victime ale cyberbullying-ului.

O2. Să abiliteze un număr de cinci profesori din ciclul gimnazial de la Școala Gimnazială Nr. 28, în aplicarea tehnologiei digitale în diferite contexte educaționale și în crearea de instrumente TIC, pentru dezvoltarea unor practici educaționale incluzive și integrate, în vederea combaterii cyberbullying-ului, prin participarea la cursurile de formare specifice și implicarea la activitățile proiectului, timp de doi ani.

O3. Să optimizeze motivația profesorilor de gimnaziu pentru realizarea activităților de tip outdoor prin participarea a cinci cadre la cursuri de formare și prin implicarea la activitățile proiectului, timp de doi ani, pentru a crește motivația elevilor pentru învățare și a promova rezultatele proiectului.

O4. Să crească gradul de conștientizare a importanței activităților în aer liber de către elevii și părinții/tutorii elevilor din gimnaziu, februarie - mai 2020.

O5. Să dezvolte cel puțin 30 de metode inovative pentru sprijinirea dezvoltării capitalului uman al școlii noastre, în implementarea programului în domeniul educației incluzive, cu intervenții educaționale anti-cyberbullying, aplicarea și transferul acestora la nivel local, județean, național și internațional.

ACTIVITĂȚI:

- Workshop cu responsabili comisiilor de specialitate (CEAC, Comisia de combatere a violenței în școală, de perfecționare, de activități extracurriculare și educație, de proiecte europene, a activității cu părinții), septembrie – octombrie 2019
- Demersuri crosscurriculare, demonstrative, clasele VI-VIII, cu elemente din programa cursurilor (fluxuri 1-3), octombrie – decembrie 2019
- Soluții de combatere și prevenție a (cyber)bullying-ului cu aplicare la clasă și în Centrul educațional AS, decembrie 2019
- Integrarea instrumentelor ITC în procesul de învățare, crearea de resurse e-learning, pentru prevenirea cyberbullying-ului, octombrie 2019 – iunie 2020

- Includerea elementelor educației outdoor în conținuturile curriculare
- Participanții la cursuri vor elabora proiecte de lecții, cu abordări ale învățării din perspectiva educației inclusive și outdoor (patru lecții/lună)
- Sesiuni de formare a 15 elevi din Centrul AS (animator în pauză și explorator spațiu virtual), octombrie – decembrie 2019
- Formare echipe mixte de intervenție elevi - profesori (câte trei profesori și trei elevi/echipă), decembrie 2019 – ”Tabăra din curtea școlii” – program cu activități outdoor în fiecare pauză și „Armonie și siguranță, la un click distanță”
- Activități de prevenire (cyber)bullying, facilitând incluziunea cu aplicații ICT, februarie 2020 – iunie 2021
- Asigurare climat inclusiv (activitățile didactice din orar, organizate cu tot colectivul clasei, asigurând interferențe de sarcini și finalități comune
- Adaptarea curriculară (valorizarea competențelor de la cursuri, prin elaborare de intervenții individualizate pentru fiecare elev cu părinți migranți, selectați pentru Centrul educațional AS.

2. Cursurile ERASMUS+ incluse în proiect

1. **„Inclusive classroom through ICT – using ICT to facilitate inclusion and prevent cyberbullying”** – Portugalia, august 2019

Participanți: Goean Laura, Ilie Adriana, Oprea Mihaela, Radu Geanina, Vădeanu Sorina



2. **„Cyberbullying – prevention, identification and intervention”** – Portugalia, august 2019

Participanți: Agravriloaei Eliza, Bucșa Camelia, Corneci Iulian, Măzăraru Liliana, Nunu Liviu



3. **„Outdoor education – involve students in outdoor learning experiences”** – Grecia, septembrie 2019

Participanți: Amariei Laura, Anton Violeta, Lăcătuș Marcela, Marin Daniela, Răducan Monica

3. Activități premergătoare participării la cursurile de formare

În vederea participării la cursurile de formare, am parcurs următoarele etape de pregătire:

a) Pregătirea generală privind caracteristicile Programului Erasmus+, care s-a realizat pe durata a șase ore, la școală, înainte/după încheierea programului de lucru. Aceasta a cuprins:

- prezentarea Programului Erasmus+;
- prezentarea unor aspecte privind *Contractul de finanțare*, platforma *Mobility Tool*;
- stabilirea responsabilităților privind pregătirea materialelor pentru curs.

b) Pregătirea psiho-pedagogică, realizată pe durata a 12 ore și constând în:

- prezentarea proiectului (temă, scop, obiective, finanțare, destinația cheltuielilor, valorificarea rezultatelor ș.a.);
- discuții, dezbateri privind unele aspecte specifice de comunicare, elemente de cultură organizațională, recomandări referitoare la modul cum se vor desfășura activitățile practice de la stagi;
- prezentarea modului în care se vor face evaluarea, validarea și certificarea competențelor dobândite în urma mobilității.

c) Pregătirea lingvistică, aceasta având drept obiectiv principal reactualizarea cunoștințelor de limbă engleză și îmbunătățirea competențelor de comunicare în această limbă, urmărind atingerea cel puțin a nivelului B1, conform Cadrului European de Referință pentru cele 4 abilități.

Pregătirea lingvistică a constat în 30 de ore de formare, derulate pe parcursul a cinci zile, în luna august 2019. Orele au fost susținute de un profesor de limba engleză din afara școlii, pe baza unui contract de colaborare.

d) Pregătirea culturală, care s-a derulat atât la școală, prin lucru în echipă (12 ore înaintea plecării la stagi), cât și la domiciliu, prin activitate individuală (pe parcursul mai multor ore), în scopul rezolvării sarcinilor transmise de formatori (preparatory activities) sau a unor sarcini asumate prin proiect.

Pregătirea a constat în:

- conceperea unor prezentări PowerPoint despre țara noastră, orașul nostru, școala noastră cu activitățile ei specifice;

- pregătirea unor activități nonformale (jocuri, povești tradiționale, cântece, dansuri ș.a.) și a unor obiecte (drapel, costume tradiționale, produse gastronomice ș.a.) care să fie aduse ca exemplificări pe parcursul derulării stagiului;
- documentare pe Internet privind țara și regiunea în care urma să aibă loc activitatea de formare, urmată de discuții în cadrul cărora au fost stabilite asemănări/deosebiri între elemente ale culturii române și elemente ale culturii portugheze/elene;
- dezbateri și discuții, prezentări de materiale audio-video privind țara în care urma să se desfășoare formarea.

e) Pregătirea documentelor necesare pentru organizarea mobilității și pentru managerierea riscurilor, având ca obiective :

- discutarea, negocierea și semnarea *Contractului* (instituție – participant la mobilitate); participantul a luat cunoștință de valoarea grantului acordat, de condițiile privind derularea mobilității și de aspectele privind raportarea;
- discutarea și semnarea acordului tripartit (între instituția beneficiară, participantul la mobilitate, instituția de primire/ furnizorul de curs);
- stabilirea unor măsuri pentru procurarea asigurării de călătorie și a cardului european de sănătate;
- furnizarea informațiilor pentru completarea documentului *Europass Mobility*.

4. După cursuri ...

După întoarcerea din mobilitate, am realizat și desfășurat activități în care am diseminat, către următoarele grupuri-țintă, achizițiile dobândite la curs:

- profesorii din comisia metodică – prezentări Power Point, referate, activități practice;
- profesorii din școală – prezentări în cadrul Consiliului Profesoral și Consiliului Elevilor;
- elevii de la clasă – derularea unor jocuri și a altor activități nonformale;
- părinții elevilor – prezentări la ședințele cu părinții;
- profesorii din alte școli și alte categorii profesionale – postarea informațiilor, a imaginilor de la curs și din activitățile de diseminare pe rețelele de socializare sau pe site-ul școlii.

Totodată, am îndeplinit obligațiile contractuale, referitoare la evaluare și monitorizare: am completat în termenul stabilit (30 de zile de la încheierea cursului) chestionarul electronic transmis beneficiarilor unor astfel de cursuri precum și alte chestionare/fișe de monitorizare stabilite la nivelul școlii de către managerul de proiect în colaborare cu directorul școlii.

5. Evaluare, diseminare, impact ...

EVALUAREA INTERNĂ a urmărit mai multe aspecte, dintre care enumerăm :

a) La nivelul instituției:

- gradul de realizare a obiectivelor;
- încadrarea în grafic a activităților;
- obținerea rezultatelor intermediare.

b) La nivelul participanților la mobilități:

- conținutul rapoartelor scrise și al chestionarelor online;
- numărul activităților de diseminare realizate;
- calitatea activităților demonstrative desfășurate.

MONITORIZAREA DE LA AGENȚIA NAȚIONALĂ

S-a desfășurat în octombrie 2019 și a constat în:

- verificarea documentelor proiectului;
- vizitarea școlii și a expoziției care cuprindea lucrări realizate în proiect;
- discuții cu elevii, cu managerul de proiect, cu directorul școlii și cu beneficiari ai cursurilor de formare.

Din partea A.N. am primit un feed-back permanent, în urma verificării datelor completate pe platforma Mobility Tool (referitoare la mobilitățile desfășurate) și am beneficiat de îndrumare oferită cu promptitudine și profesionalism la orice nelămurire care a apărut în cursul derulării proiectului.

DISEMINAREA a constat în:

- Realizarea și expunerea, într-un loc vizibil, a unui roll-up de prezentare a proiectului
- Expoziție cu lucrări pe tema educației pentru incluziune
- Realizarea și distribuirea *Ghidului metodologic* pentru educația inclusivă vs cyberbullying, cu tehnicile de educație nonformală, cu jocurile învățate și exersate la cursuri
- Comunicări la cercul metodic cu responsabili de proiecte europene
- Organizarea Conferinței Internaționale ”Interferențe de succes pentru reconectare”, în parteneriat cu Inspectoratul Școlar Județean, Casa Corpului Didactic și CJRAE Galați.

Achizițiile dobândite la cursuri au fost diseminate către grupurile-țintă stabilite încă de la scrierea proiectului: profesorii din comisia metodică, profesorii din școală/din alte școli, alte categorii profesionale, elevii și părinții acestora.

IMPACTUL a fost înregistrat în toate compartimentele vizate: la nivel de instituție, asupra profesorilor, asupra elevilor, dar și la nivelul comunității locale. Prin proiect:

- s-a creat un cadru instituțional sustenabil, pentru pilotarea și replicarea facilă a strategiei de educație incluzivă, pentru alți elevi cu nevoi speciale din clasele primare;
- profesorilor li s-au oferit oportunități pentru dezvoltare profesională și avansare în carieră;
- a crescut sentimentul de securitate în școală, s-au redus comportamentele indezirabile, a crescut stima de sine, s-au îmbunătățit rezultatele școlare.

III. Educația pentru incluziune prin joc

1. Repere metodologice

În cadrul proiectului ERASMUS+ 2019-1-RO01-KA101-061514, cei 15 beneficiari care au participat la cursurile de formare au avut posibilitatea să interacționeze cu profesori din alte țări, lucrând împreună în ateliere interculturale. Pe parcursul activităților, au fost abordate subiecte precum: stereotipuri și prejudecăți în sala de clasă, comunicare și conectare, jocuri, metode și instrumente pentru îmbunătățirea comunicării, stiluri de comunicare (asertiv, agresiv, pasiv), modele de învățare.

Ceea ce s-a subliniat la toate cursurile e faptul că, indiferent de activitatea pe care o desfășurăm la clasă, elevul trebuie inclus în echipă, nu exclus din ea. Am reținut că jocurile sunt importante pentru cel care învață deoarece:

- acest tip de activitate tinde să fie memorabilă, probabil deoarece fiecare joc este unic în privința sentimentelor pe care le generează atunci când este desfășurat; acest aspect acționează ca o ancoră care poate ajuta participanții să-și amintească ceea ce a fost învățat;
- sursa învățării este mai mult activitatea practică a participanților decât ceea ce li se spune de profesor și, mai presus de toate, jocurile reprezintă învățarea bazată pe acțiune;
- elementul „distractiv” al jocurilor asigură motivarea participanților de a lua parte la ele ;
- latura competitivă care există în unele jocuri este, fără îndoială, un factor motivator;

- în afara discuțiilor despre diverse moduri de a face lucrurile, jocurile oferă participanților posibilitatea de a practica deprinderi și comportamente într-un mediu relativ sigur; participanții pot verifica diferite opțiuni, așa încât, atunci când vor acționa în viața reală, vor dispune de mai multe modele de comportament, iar incluziunea va fi mai rapidă și mai eficientă;

- implicarea tuturor membrilor grupului în jocuri devine o normă; jocurile stabilesc o cerință pentru participarea deplină și egală a fiecărui membru.

La cursuri, au fost exersate mai multe tipuri de jocuri, dintre care enumerăm :

- jocuri de autocunoaștere, de prezentare și de cunoaștere interpersonală;
- jocuri de energizare și de spargere a gheții;
- jocuri de formare a grupurilor;
- jocuri de cooperare și de comunicare;
- jocuri de creativitate și de confecționare a unor produse;

1) Jocurile de autocunoaștere, de prezentare și de cunoaștere interpersonală vor ajuta participanții:

- să descrie propria persoană;
- să valorifice calitățile pozitive personale și ale grupului;
- să recunoască propria valoare și valoarea altora;
- să definească propria unicitate și unicitatea altor persoane;
- să identifice schimbările care s-au produs cu ei în timp;
- să examineze cercul lor de prieteni și de relații;
- să analizeze în ce măsură sunt dezvoltate deprinderile personale;
- să respecte diferențele dintre membrii grupului.

2) Jocurile de energizare și de spargere a gheții sunt activități fizice care au scopul să îmbunătățească circulația sangvină în tot corpul, inclusiv în creier, astfel restabilind energia după o pauză sau după o activitate îndelungată. Utilizate cu entuziasm, aceste jocuri sprijină participanții:

- să restabilească atenția și concentrarea;
- să se relaxeze, să capete o bună dispoziție și să se distreze;
- să-și schimbe locul în spațiul de lucru;
- să diminueze starea de monotonie sau tensiunea;
- să treacă mai ușor de la o activitate la alta;
- să încheie o activitate sau ziua pe o notă pozitivă.

3) Jocurile de formare a grupurilor se referă la tehnici energizante, prin care profesorul urmărește să organizeze activitatea altfel decât în perechile/grupurile de amici care nu vor să se despartă pentru a participa la un joc sau altul.

Beneficiul acestor tehnici este acela că participanții au ocazia să lucreze cu oameni diferiți, cu experiențe diferite, cu moduri de a gândi și de a acționa diferit. Multe dintre aceste jocuri se pot folosi și cu scopul de a energiza grupul, deoarece necesită mișcare. O parte dintre acestea sunt și jocuri de spargere a gheții, de cunoaștere interpersonală și de cooperare în același timp.

4) Jocurile de cooperare și comunicare contribuie la consolidarea grupului și la promovarea unei interacțiuni eficiente între participanți. Organizând aceste jocuri cu copiii și tinerii, participanții vor reuși:

- să se simtă parte a unui grup;
- să-și dezvolte încrederea în propria persoană și în ceilalți;
- să demonstreze respectul pentru sine și pentru alții;
- să deosebească emoțiile de gânduri, realitatea de fantezie;
- să cerceteze și să analizeze realitatea;
- să ia decizii de sine stătător și în grup;
- să manifeste empatie și ajutor reciproc;
- să-și exprime liber opiniile;
- să asigure echilibrul între dorința de a fi independent și nevoia de a relaționa;
- să-și dezvolte abilitățile de comunicare asertivă.

5) Jocurile de creativitate și de confecționare a unor produse pot ajuta participanții să atingă mai multe obiective:

- să-și dezvolte deprinderi de cooperare pentru găsirea împreună a soluțiilor la diverse situații-problemă;

- să producă idei aplicabile atât individual, cât și în grup;
- să se implice în soluționarea unor probleme;
- să-și îmbunătățească abilitățile manuale și ale altor părți ale sistemului locomotor;
- să-și folosească imaginația și memoria într-o manieră creativă;
- să exploreze lumea interioară și lumea din jur;
- să perceapă greșelile și micile nereușite ca pe un mijloc de dezvoltare personală;
- să depășească frica de a experimenta, de a explora și de a descoperi noi lucruri și situații;
- să manifeste respect față de sine și încredere în sine.

În joacă, oricine poate fi creativ, din punct de vedere artistic sau fără legătură cu arta, pentru că unul dintre aspectele creativității este acela că nu există o cale greșită în acest sens. Oricine se poate amuza fiind creativ, indiferent de talent sau de pregătire.

Participanții la cursurile de formare și-au dezvoltat abilitățile de organizare a grupurilor, prin tehnicile specifice jocului. A reieșit din cele exersate la cursuri că jocul are multiple valențe educaționale, că orice obiectiv al educației pentru incluziune poate fi atins prin diverse jocuri, care

se deosebesc în funcție de complexitatea lor și de sarcinile pe care le oferă grupului. Este important ca profesorul să aleagă jocul cel mai potrivit, care să sprijine scopul activității și să contribuie, în același timp, la formarea unor comportamente, atitudini pe termen lung.

În continuare, reproducem o parte dintre jocurile exersate (la curs sau/și la clasă, cu elevii) și propuse de beneficiarii stagiilor de formare derulate în cadrul proiectului Erasmus+.

Fiecare joc propus cuprinde o descriere, o prezentare a modului în care se desfășoară și a regulilor care trebuie respectate.

Pornind de la jocurile învățate la cursurile de formare, beneficiarii stagiilor au descoperit și alte variante sau alte jocuri asemănătoare, pe care le-am inclus în această succintă colecție. Nădăjduim că modelele oferite vor fi în măsură să sprijine și să inspire pe toți cei care sunt preocupați de formarea grupurilor, comunicare, cooperare, integrare, incluziune.

2. Jocuri care contribuie la educația pentru incluziune

”Bufnițe și ciori”

Grup-țintă: 15-20 participanți

Vârsta jucătorilor: 8-10 ani

Locul desfășurării: curtea școlii

Obiective: consolidarea cunoștințelor învățate în clasă; creșterea nivelului de energie; trezirea entuziasmului; ruperea barierelor emoționale prin mișcare, comunicare deschisă; stabilirea unor legături pozitive în cadrul grupului.

Desfășurare:

Copiii sunt împărțiți în două echipe egale, *Bufnițele* și *Ciorile*, aliniate față în față, la aproximativ jumătate de metru distanță. În spatele fiecărei echipe, la 3 metri, se trasează o linie sau se așază câte o eșarfă, colorate diferit (roșu-verde), care să indice „baza” sau marginea terenului de joc. Linia verde/eșarfa verde - în spatele ciorilor și linia roșie/eșarfa roșie - în spatele bufnițelor. La început, liderul este profesorul. După mai multe activități, liderul poate fi unul dintre copii.

Când liderul face o afirmație despre tema aleasă (natură, părți de vorbire, geografie etc.), dacă acesta este adevărată, bufnițele urmăresc ciorile, care se retrag la „bază”, spre culoarea verde (verde – adevăr - indică afirmația adevărată).

Dacă un jucător este atins înainte de a ajunge la linia care delimitează marginea terenului de joc, se va alătura echipei adverse. Când liderul face o afirmație falsă, ciorile urmăresc bufnițele.

Toți jucătorii aleargă spre înspre linia roșie/eșarfa roșie (roșu – alarmă - indică afirmația falsă, incorectă).

Jocul presupune concentrarea atenției, dar degajă o stare de bună dispoziție. Participanții uită în ce parte trebuie să alerge sau sunt derutați de afirmație, încât jumătate aleargă într-o parte și jumătate în sens opus. Culorile care indică „baza” simplifică jocul. Se aleg afirmații care nu sunt ambigue, clare, simple, potrivite vârstei. De exemplu: *Păsările au dinți.* / *Insectele au șase picioare.* / *Substantivul este parte de vorbire.* / *Rezultatul adunării se numește diferență.*

”Jigsawplanet” și cunoașterea de sine

Vârsta participanților: de la 12 ani în sus / elevi ai claselor a VI-a, a VII-a și a VIII-a

Durata: 45-50 minute

Numărul copiilor: la această activitate pot fi implicați anumiți elevi sau pot participa toți elevii unei clase.

Obiectivele activității:

- Dezvoltarea abilităților de cunoaștere și autocunoaștere a propriei persoane/ personalități;
- Creșterea stimei de sine și a încrederii în propriile forțe,
- Crearea unui mediu stimulat de învățare prin valorizarea fiecărui elev în parte, prin activități de relaționare dar și cu ajutorul instrumentelor de tip e-learning;

Spațiul desfășurării activității: sala de clasă / clasa virtuală

Materiale : laptop, calculator, tabletă, telefon smart, alt dispozitiv electronic

Desfășurarea activității : Participanților li se expun regulile activității. Fiecare elev va face o scurtă prezentare a propriei persoane/personalități. Elevii sunt încurajați să spună o trăsătură caracteristică a personalității lor (de ex. comunicativ, introvertit, sociabil, serios, glumeț etc.). Apoi sunt întrebați dacă această caracteristică este atribuită lor și de către alte persoane (prietenii, familie, profesori). Cu ajutorul întrebărilor cadrul didactic va îndemna elevii să relateze dacă această percepție îl deranjează sau dimpotrivă dacă elevul este mulțumit cu ea și cum îi afectează aceasta relația cu colegii sau prietenii.

Pentru a ilustra modul de percepție asupra propriei persoane, profesorul poate aplica apoi metoda - copacul lui Blob. Elevii sunt rugați să privească cu atenție un desen și să aleagă un număr corespunzător percepției personale asupra propriei persoane din copacul vieții. Interpretarea numărului ales poate releva noi aspecte referitoare la personalitatea în formare a elevului. Interpretarea se poate transmite individual sau în plen.

Pentru a face activitatea mai dinamică profesorul poate cere elevilor să realizeze desenul Copacul lui Blob prin intermediul aplicației **Jigsawplanet (puzzle)**.

Aplicația poate fi folosită accesând jigsawplanet.com. Apoi se creează un cont:

The image shows two screenshots of the Jigsawplanet website. The top screenshot is the 'Sign up' page, which includes fields for Username, Email, Password, and Confirm Password. It also features a reCAPTCHA 'I'm not a robot' checkbox and a 'Sign up' button. The bottom screenshot is the 'Sign in' page, which includes fields for Username or email and Password, a 'Sign in' button, and a 'Forgot Your Password?' link. Both pages have a navigation bar with a puzzle icon, a search bar, and links for 'Sign up' and 'Sign in'. The footer contains links for Facebook, Terms of Service, Privacy Policy, Settings, Help, and Report Abuse, along with a language selector set to 'English'.

orange 87% 9:46

jigsawplanet.com/?rc=

Sea Sign up Sign in

Sign up

Username:

At least 4 characters. Your puzzles ca available at <https://www.jigsawplanet.com/Username>

Email:

Password:

At least 6 characters.

Confirm Password:

☒ I'm not a robot  reCAPTCHA Privacy

By submitting this form, you agree wit [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#).

FB Terms of Service Privacy Policy Settings Help Report Abuse

orange 87% 9:46

jigsawplanet.com/?rc=

Sea Sign up Sign in

Sign in

Username or email:

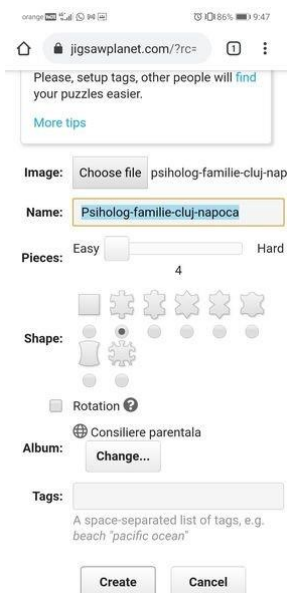
Password:

[Forgot Your Password?](#)

FB Terms of Service Privacy Policy Settings Help Report Abuse

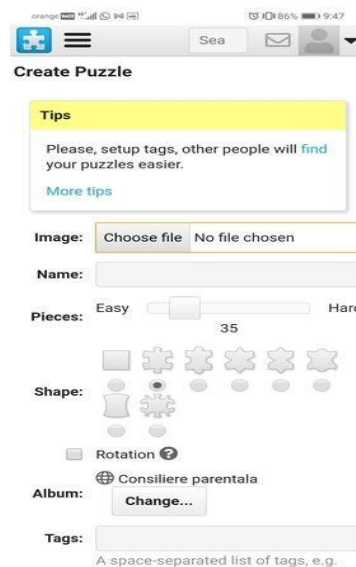
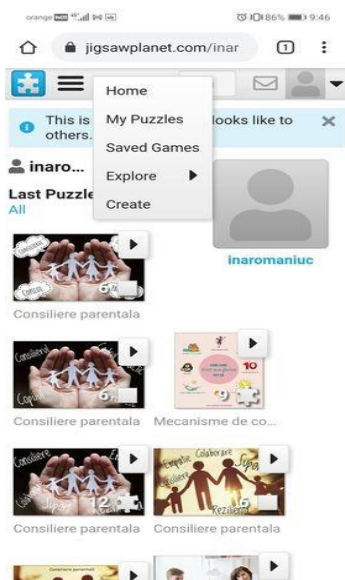
English

Se intră în contul creat:



Dăm click pe cele 3 linii din stânga sus și apăsăm Create pentru a face un puzzle. Ni se deschide această imagine unde putem selecta ce poză dorim să încărcăm și să o transformăm în puzzle.

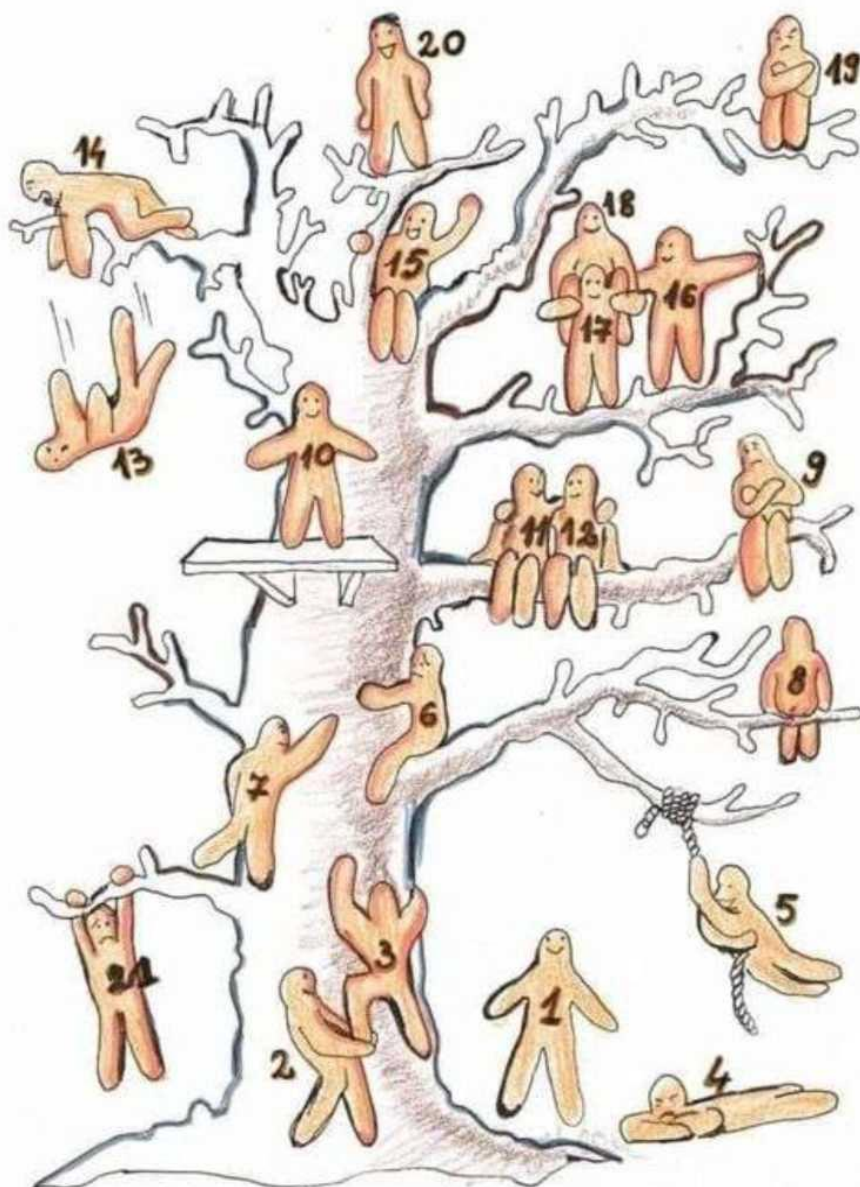
Apăsăm la Image Choose file și adaugăm poza, punem un nume la Name, selectăm la Pieces din câte piese dorim să fie puzzle-ul nostru, la Shape ce formă dorim, la Album putem crea un album în care să punem toate puzzle pe aceeași temă.



Facem setările și apăsăm Create:

Se creează un puzzle pe care îl putem edita apăsând dreapta sus Edit dacă mai dorim modificări. Apoi Share pentru a-l trimite elevilor.

După ce elevii crează imaginea unitară (în cazul de față copacul lui Blob) aleg un număr pe care îl pot scrie pe un padlet. Interpretarea poate veni din partea profesorului pe padlet, dacă se dorește o abordare deschisă sau poate fi trimisă, în privat fiecărui elev în parte.



Copacul lui Blob

Care dintre cei 21 de omuleți din copac crezi ca ești tu?

Dacă ai ales omulețul 2 sau 3, atunci ești o persoană ambițioasă și încrezătoare. Tu știi că vei reuși tot timpul și că se vor ivi mereu situații convenabile care să te ajute în evoluția ta.

Omulețul numărul 1 este o persoană sigură de sine, mulțumită cu viața sa și optimistă. Este o persoană inteligentă, capabilă să vadă în perspectivă.

Omulețul numărul 21 este o persoană care încearcă, dar care nu știe să găsească cele mai bune soluții pentru viața sa. Este un omuleț care trebuie să învețe să ceară ajutorul celor din jur și să renunțe la natura lui suspicioasă.

În cazul în care ai ales omulețul 9, 19 sau 4, aceasta te definește ca o persoană nesociabilă, suspicioasă și neîncrezătoare. Omulețul cu numărul 19 poate să aibă înclinații narcisiste și este invidios pe succesul altora.

Omulețul cu numărul 4 renunță prea repede, nu are încredere în potențialul lui extraordinar. Iar omulețul cu numărul 9 ar face orice să demonstreze ca și el este minunat, însă este mai ușor să își păstreze latura singuratică, fiindcă în felul acesta își justifică neîncrederea în ceilalți.

Omuleții 7, 11, 12 caracterizează persoane comunicative care știu să ofere un sprijin prietenilor lor. Aceste persoane sunt caracterizate de o inteligență emoțională ridicată, care le ajută să facă față cu succes situațiilor de viață. Au spirit de echipă, văd partea plină a paharului și găsesc tot timpul soluții.

Omulețul cu numărul 5 este creativ, iubește viața, se bucură de fiecare clipă, de iubire și știe să fie recunoscător tuturor lucrurilor bune din jurul său. Acest lucru îl ajută să își mențină o perspectivă pozitivă și astfel el are mereu ușile deschise către tot ceea ce e mai bun!

Omulețul cu numărul 6 are nevoie să se simtă iubit, protejat și în siguranță. Este genul de persoană care se îndrăgostește mereu de cine nu trebuie, din cauza nevoii sale nesecate de afecțiune și dragoste. Acest omuleț trebuie să învețe să caute mai cu atenție acei oameni care îl pot ajuta în evoluția sa, iar nu pe aceia care nu îi înțeleg vulnerabilitatea.

Omulețul cu numărul 13 este cuprins de deznădejde și pierderea speranței. Trebuie să facă tot posibilul să se recalibreze la copacul vieții și cel mai ușor poate să își recapete din nou încrederea în el însuși, cautând suportul celor dragi!

Omuleții 16, 17 și 18 sunt optimiști, plini de viață, cu spirit de echipă, performează în orice domeniu și privesc provocările cu detașare. Omulețului cu numărul 18 îi place să se simtă iubit și apreciat, iar când simte acest lucru, îi devine cel mai bun prieten!

Omulețul cu numărul 14 este un sufletist, un filantrop, ar face orice să ajute pe ceilalți. Este caracterizat de multă empatie și un "suflet mare". Acest omuleț ar trebui însă să învețe să aibă mai multă grijă și de el însuși, nu doar de ceilalți!

Omuleții 10, 15 și 20 sunt învingători. Iubesc gustul succesului, chiar dacă fiecare are metode diferite de a-l atinge. Omulețul cu numărul 20 este ambițios, încrezător și plin de viață, este un novator și nu îi e teama să își asume riscuri. Detașarea și pasiunea lui îi aduc multe reușite și satisfacții.

Omulețul cu numărul 10 este ambițios, dar și foarte precaut. Este muncitor și determinat, de aceea reușește cam orice și-i ar propune. Ideile lui ies mereu în evidență și este apreciat în orice mediu. Iar omulețul cu numărul 15, este motivat mai degrabă de frumusețea drumului spre succes decât de succesul în sine. El este curios să afle lucruri noi, să aibă experiențe noi, să cunoască oameni și să învețe câte ceva de la fiecare în parte.

Omulețul cu numărul 8 este visător și romantic. Ii place să aibă unele momente doar pentru el însuși. În felul acesta își recapătă energia și cheful de viață și socializare. Este bine ca cei dragi să îi înțeleagă nevoia de izolare și să nu o interpreteze greșit, să îl înțeleagă și să îi lase spațiul de care are nevoie.

Acest test psiho-emoțional simplu inspirat de metoda lui Pip Willson îți poate dezvălui aspecte interesante despre tine.

Pip Willson este un psiholog și un trainer cunoscut în toată lumea pentru metoda foarte simplă prin care reușește să îi ajute pe oameni să își găsească potențialul maxim și echilibrul în viață.

”Scaunele muzicale” 🎵

Descrierea jocului:

În spațiul de lucru sunt așezate în linie un număr de scaune, iar numărul participanților va fi mai mic cu unu față de cel al scaunelor.

Participanții sunt așezați în linie dreaptă/în cerc și dansează pe ritmul muzicii în jurul scaunelor, iar când se oprește muzica toți (chiar toți!) copiii trebuie să se așeze pe scaune. Asta înseamnă că cel ce rămâne în picioare trebuie ajutat să își găsească un loc printre ceilalți: fie în brațele unui alt participant, fie se restrâng; nu are voie nimeni să atingă pământul cu picioarele. De ce? De ce trebuie să se chinuie ceilalți pentru cel rămas în picioare? Ca să-l includă pe cel care are nevoie de ei în ECHIPĂ! În echipa cu care va lucra din clasa pregătitoare până în clasa a VIII-a. În echipa în care se va simți bine, va încheia prietenii, împreună cu care va crește și se va dezvolta.



Vârsta jucătorilor: 7 – 14 ani

Numărul de jucători: echipe de câte 10 – 15 elevi/colectivul clasei



Spațiul de joacă: sala de clasă / sala de sport / curtea școlii

Cum se joacă: pe echipe mai mici sau mai mari

Regulile jocului:

- Fiecare dintre elevii participanți încearcă să ocupe cât mai repede un loc pe scaun dar în același timp sunt preocupați să facă loc (pe scaun sau în brațele lor) și celor care rămân în picioare.
- De cate ori se reia jocul se elimină câte un scaun până când se ajunge la unu.



”Secret Santa virtual”

<https://padlet.com/sefv2010/g4ju6qg6d6xh7mmy>

Tip de activitate: dezbateri/joc interactiv

Locul desfășurării: sala de clasă - virtuală

Mod de organizare: frontal/ perechi

Timp alocat: două ore de curs/timpul liber

Materiale de lucru: device-uri de acces platformă/clasă virtuală

Obiective pe specialitatea Consilierii și dezvoltării personale: teambuilding

Scopuri de comportament social:

➤ Pe plan personal:

- autocunoaștere prin analiza trăsăturilor comportamentale personale
- exprimarea ideilor și sentimentelor prin față de propria persoană și față de cei din jur
- creșterea stimei de sine pe baza aprecierilor față de propria persoană și a celor primite de la colegi

➤ La nivel de grup:

- dezvoltarea abilităților de comunicare în cadrul grupului clasei
- identificarea de trăsături proprii/ ale colegilor ce generează trăiri emoționale pozitive, pe baza cărora să poată fi exprimate aprecieri
- integrarea în activitate a copiilor cu deficiențe de comunicare

Descrierea activității

1. discuție tip masă rotundă pe tema aprecierilor și a efectului lor asupra unor persoane - trăsături, calități sau defecte?

2. exercițiu de autocunoaștere prin identificarea trăsăturilor personale ce se pot manifesta sub forma unor calități - îmi place la mine; astăzi am învățat/aprofundat să; mă valorizez pentru

3. învăț să identific și să evidențiez calitățile celor din jur – tragere la sorți (secretă) a unui coleg, pentru care formulez (pe parcursul următoarei săptămâni) o scrisoare/urare, urmărind următoarea structură:

Îmi place la tine

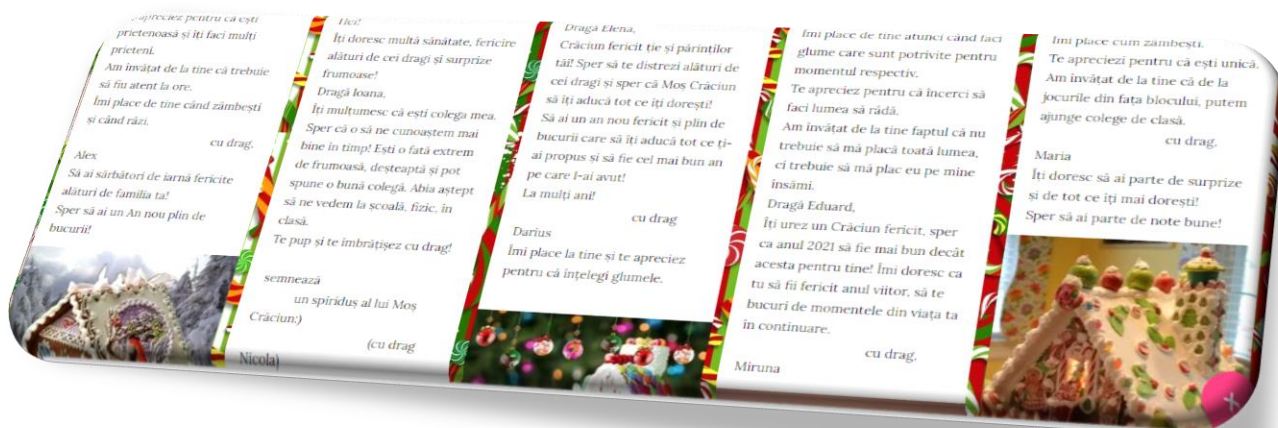
Am învățat de la tine

Apreciez la tine

În noul an îți urez/doresc

4. Fiecare copil mai poate formula aprecieri și urări pentru colegii pe care îi consideră și prieteni.

5. La următoarea oră de dirigință, într-un cadru festiv de finalizare a activității, copiii completează pe platforma padlet, la colegul tras la sorți și la colegii-prieteni, aprecierile/urările formulate. Se bucură de urările primite și într-un scurt schimb de impresii, împărtășesc dacă au primit aprecieri în legătură cu aspecte ale manifestării personale pentru care se apreciază și singuri.



”Jocul culorilor”

Perioadă de aplicare: început de an/semestru

Nivel de studiu: clasele a VI-a/a VII-a

Tip de activitate: atelier de lucru

Locul desfășurării: sala de clasă

Mod de organizare: pe grupe de câte 3-4 elevi

Timp alocat: o oră de curs

Materiale de lucru: seturi de cartoane colorate de mici dimensiuni (5/7 cm)

Obiective pe specialitatea artelor plastice: actualizarea criteriilor de obținere și clasificare culorilor prin asociere cu emoții și forme

Scopuri de comportament social:

➤ Pe plan personal: reținerea grupelor de culori prin asociere cu semnificații emoționale personale; exprimarea ideilor și sentimentelor prin imagini explicite/simbolice.

➤ La nivel de grup: dezvoltarea abilităților de comunicare în cadrul echipei, colaborarea în scopul de a găsi împreună răspunsul la cerință; identificarea de idei comune în ceea ce privește conexiunea dintre culori și trăiri emoționale; integrarea în activitate a copiilor cu deficiențe de comunicare

Desfășurare:

După organizarea elevilor pe grupe, fiecare grupă având o suprafață de lucru formată din patru bănci unite, se distribuie seturile de cartoane colorate. Fiecare set conține cca. 30 cartoane în nuanțe și tonuri diverse ale culorilor spectrului solar; de asemenea setul conține și folii de acetat transparent în culori primare, de aceeași dimensiune cu cartoanele. La fiecare punct de lucru echipele pregătesc câte o coală și un instrument de scris.

Elevilor le este adusă în atenție structura activității:

- În prima repriză de 5 minute se propune elevilor să folosească foile de acetat (plastic) transparent colorat, cu ajutorul cărora, prin suprapunere pe suportul foii albe, să identifice din ce se formează fiecare culoare binară (secundară) și să noteze pe coala de monitorizare a rezultatelor activității.
- În următoarea etapă, la interval de 5 minute, va fi numită o grupă de culori (studiată în anul școlar anterior); discutând, membrii fiecărei echipe vor identifica și alege cartoanele ce se încadrează cromatic în grupa numită; pe suprafața de lucru vor crea cu cartoanele alese o imagine ce reprezintă simbolic sau descriptiv emoția asociată cu grupa de culori folosită. Pe parcursul fiecărei runde, un membru al echipei va nota numele grupei de culori, enumerarea culorilor ce o compun, forma aleasă spre reprezentare și emoția asociată acestora. Între reprize elevii au la dispoziție 2 min. pentru a viziona imaginile realizate de către celelalte echipe.
- Pentru evaluarea activității, elevii sunt solicitați să ia în mână un carton de culoarea pe care o asociază cu starea de bucurie; apoi li se cere să aleagă dacă ridică sau nu cartonașul în semn de apreciere a jocului și a integrării acestuia în activitatea didactică.

Pe parcursul unei ore de curs, elevii pot parcurge 3-4 reprize de joc. Organizarea activității sub forma unui atelier de lucru permite, prin eliminarea concurenței, o manifestare liberă și creativă

a copiilor, pe baza abilităților proprii de înțelegere și asociere a propriilor trăiri emoționale cu culori. Căutarea în grup a soluțiilor favorizează identificarea de preferințe comune între copii, ce pot deveni punct de pornire sau de dezvoltare în comunicare.



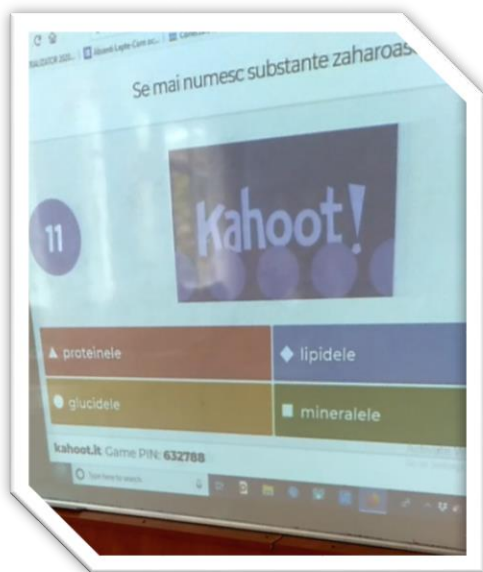
Kahoot

Este o platformă lansată în 2013, în Norvegia, care are milioane de utilizatori. KAHOOT este un joc educativ creat pe platforma Kahoot.it și poate fi utilizat la clasă, indiferent de disciplina de studiu. Am utilizat acest instrument digital la orele de educație tehnologică pentru a realiza jocuri interactive, teste.

Loc de desfășurare: sala de clasă

Tipul lecției: evaluare

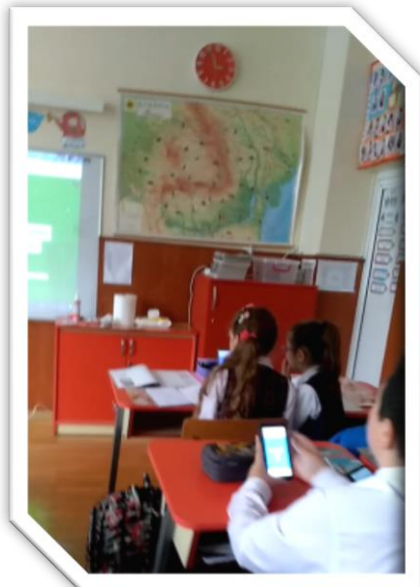
Scopul: învățarea prin “joc”, dezvoltarea capacității de autoevaluare/evaluare utilizând instrumente și mijloacelor tehnice moderne



Competențe:

- explorarea intereselor și aptitudinilor;
- manifestarea interesului de a lucra individual și în echipe pentru rezolvarea unor probleme;
- identificarea unor date, procese, fenomene pentru promovarea unui mediu tehnologic favorabil dezvoltării durabile

Desfășurarea activității: profesorul își face un cont pe <https://kahoot.com/schools> unde crează testul. În clasă se autentifică pe contul său și lansează testul; un cod PIN apare pe ecranul videoproiectat. Elevii intră de pe telefonul personal/tabletă/laptop în orice browser de internet, pe adresa Kahoot.it unde înscriu PIN-ul, apoi un nume de participant la “joc”.

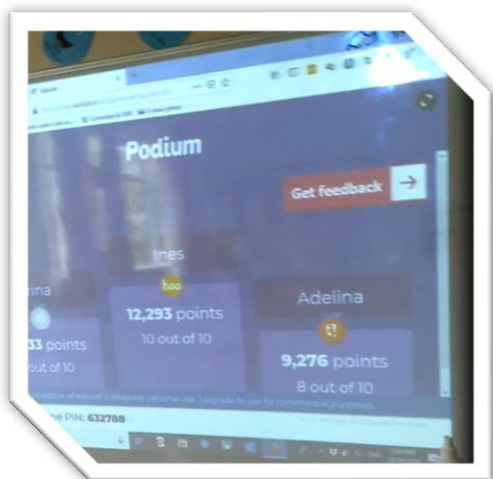


Sarcina de lucru:

- elevii (care au recapitulat în ora anterioară) citesc cu atenție itemii testului și variantele de răspuns;
- completează variantele pe care le consideră corecte pe telefon/tabletă;
- iau în calcul și timpul alocat fiecărui item așa încât să obțină un scor cât mai mare

Avantaje:

- antrenarea tuturor elevilor în activități de evaluare într-un interval de timp limitat;
- se reduce timpul de așteptare a rezultatelor;
- se crează o atmosferă de competiție, în sens pozitiv;
- “jocul” a generat bună dispoziție, entuziasm, elevii nu au simțit povara unei sarcini de lucru;
- profesorul are posibilitatea să examineze rezultatele elevilor, într-un tabel și să observe clasamentul;
- este o aplicație interactivă, îndrăgită de toți elevii.



”Misiune (IM)posibilă”

MATERIALE NECESARE: coli de flipchart, markere colorate.

PREGĂTIREA JOCULUI: grupul care va derula activitatea se împarte în echipe de câte 5-6 elevi, primesc câte o coală albă, o fișă cu sarcini și markere.

OBIECTIVE:

- Consolidarea coeziunii de echipă;
- Dezvoltarea relaționării între coechipieri pentru rezolvarea sarcinilor;
- Stimularea elevilor de a se erija în lideri ai echipelor din care fac parte și dezvoltarea capacității de delegare a sarcinilor pentru membrii echipei;
- Dezvoltarea respectului și încrederii reciproce în colegii din echipă pentru realizarea sarcinilor și asumarea rezolvărilor;



REGULILE JOCULUI: Fiecare echipă trebuie să realizeze un volum mare de sarcini (aceleași pentru fiecare echipă) într-un interval relativ redus de timp. Fiecare sarcină trebuie rezolvată prin consemnarea pe foaie a răspunsului. La final, fiecare echipă prezintă în fața întregului grup modalitatea de rezolvare a sarcinilor.

”Imaginea mea ... într-o plamă”

Obiective: Adoptarea atitudinilor pozitive față de sine și a unui stil de viață sănătos și echilibrat

Exercițiul are ca scop formarea unei imagini de sine pozitivă, cât și respectul de sine. Imaginea de sine este modul în care o persoană se percepe pe ea însăși, iar respectul de sine reprezintă gradul de mulțumire față de propria persoană.

Acest exercițiu oferă elevilor posibilitatea de a-și defini calitățile personale care contribuie la dezvoltarea lor armonioasă.

Desfășurare:

Elevii sunt împărțiți în grupe de câte cinci. Pe o foaie A4 fiecare elev își desenează conturul propriei palme. Pe fiecare deget, începând cu cel mare, va trece: cea mai importantă calitate a mea, pentru ce mă apreciază prietenii, pentru ce mă apreciază părinții, la ce sunt mai bun, la ce mi-ar plăcea să fiu cel mai bun. Exercițiul continuă cu precizarea altor calități de către colegii de grup - fiecare membru al grupului va scrie o calitate a colegului său.



În felul acesta, la sfârșit, fiecare membru va avea un contur al palmei inscripționat cu calități identificate atât de el, cât și de colegii săi. La încheierea jocului, se afișează toate colile cu desene. Accentul se pune pe valorizarea fiecărui elev. Dacă profesorul observă că sunt elevi care nu reușesc să identifice aspecte pozitive ale comportamentului sau caracterului lor, pot fi completate „degetele” doar de către ceilalți membri ai grupului. În felul acesta, elevul va reuși, cu ajutorul celorlalți, să se cunoască și să autovalorizeze propriul potențial.

”Steluța ... viitorului”

Obiective: Dobândirea abilităților de explorare și planificare a carierei



Etapele metodei

- elevii așezați în semicerc propun problema de rezolvat –meseria vizată prin alegerea liceului și a profilului

- elevii sunt împărțiți în 4 grupuri, în funcție de cele 4 profile: matematică-informatică , științele naturii, filologie și științe sociale.
 - fiecare grupă primește câte 4 stelute pe care sunt scrise câte un cuvânt: pasiune, susținere, siguranță, util (necesar)
 - grupurile cooperează și după expirarea timpului, elevii revin în cerc în jurul steluței mari
 - un reprezentant al grupului completează steaua mare
- În centru, fiecare grupă scrie ce își propune ca obiectiv.

Teatru Forum

Descriere:

Teatru Forum este o metodă de intervenție socială care are ca obiectiv să ofere oamenilor puterea de a se elibera din situații de opresiune și să ia măsuri. Teatru Forum pune în scenă experiențe de legate de opresiunea bazată pe clasă, sex, sexualitate, etnie, vârstă etc.

În sens larg, Teatrul Forum are ca scop eliberarea conștiinței celor oprimați, să îi facă mai puternici pentru a-și (re)câștiga demnitatea, a-și exprima vocea, a lua atitudine, a se uni sau, pe scurt, a deveni actori în propria lor viață.

Resurse:

Deoarece piesele de Teatru Forum înfățișează situații din viața reală, ele nu ar trebui să necesite decoruri complexe (sau scumpe). Dimpotrivă, oamenii și timpul sunt resurse vitale pentru spectacolele de Teatru Forum.

Vârsta participanților: 13+

Organizarea: Teatrul Forum implică următoarele etape:

- 1) Pregătirea non-actorilor: a) Cunoașterea reciprocă; b) Construirea încrederii; c) Învățarea despre putere și opresiune; d) Dezvoltarea abilităților de improvizație.
- 2) Pregătirea piesei;
- 3) Repetiții;
- 4) Spectacolul: a) Piesa; b) Dezbaterea; c) Forumul.
- 5) Ieșirea din rol;
- 6) Activități de evaluare și de monitorizare care implică publicul.

Roluri:

Piesele de Teatru Forum pot avea pe scenă 5 tipuri de personaje:

- oprimatul (nu mai mult de unul),
- opresorul (nu mai mult de unul),
- aliații opresorului
- aliații oprimaților
- personajele neutre.

Oprimatul este personajul care afectat de abuzul repetat al puterii. **Opresorul** este personajul abuziv și își folosește puterea pentru a controla personajul oprimat. Atenție! Acesta nu poate fi înlocuit sau eliminat în timpul piesei deoarece Teatrul Forum își propune să redea pe scenă situații reale și să încurajeze publicul să descopere răul.

Aliații opresorului sunt personaje care încurajează opresiunea, fie prin validarea acesteia (laudând, râzând etc.), fie prin descurajarea victimei ("exagerezi", "glumește", "e vina ta"). **Aliații oprimaților** sunt personaje care susțin victima, încurajând-o să ceară ajutor sau să se opună opresorului. **Personajele neutre** pot fi martorii opresiunii sau să afle despre aceasta, dar aleg să o ignore.

În afară de personajele menționate, la piesă participă și **Jokerul** -persoana care prezintă publicului piesa și îi antrenează în discuții și **spect-actorii**- publicul care ia parte la reprezentație și poate interveni în desfășurarea acțiunii.

Cum se desfășoară:

În prima parte, situația de opresiune este prezentată în aproximativ 15 minute cu ajutorul personajelor și a interacțiunilor dintre acestea. Personajele pieselor de teatru-forum sunt construite incomplet astfel încât publicul să se poată identifica cu acestea, mai mult, să simtă nevoia de a completa cu acțiunile proprii, prin înlocuirea respectivului personaj.

În a doua etapă, moderatorul piesei, numit Joker, facilitează discuția despre situația prezentată, despre cauzele opresiunii, despre relațiile dintre personaje și despre poziția ocupată de fiecare în piesă: opresor, opresat, aliați ai acestora, personaje neutre. Jokerul are rolul de a motiva și stimula publicul să vină cu soluții realiste sau îmbunătățiri ale situației prezentate pe care să le joace pe scenă. O altă atribuție a sa este de a explica și urmări respectarea regulilor Teatrului- Forum.

În partea de forum piesa se reia, iar publicul devine activ. Are posibilitatea să schimbe toate personajele, mai puțin opresorul: teatru forum presupune că în realitatea cotidiană opresiunea nu va dispărea pur și simplu, și își propune atunci ca aceasta să fie înlăturată prin schimbarea atitudinilor vizavi de opresor și vizavi de opresat.

Regulile sunt următoarele:

- De fiecare dată când un spectator dorește să participe la piesă trebuie să spună "STOP" și, după aceea, ar trebui să specifice ce personaj vrea să înlocuiască.

Spectatorul este acum actor și ceilalți actori ar trebui să improvizeze acțiunea conform a ceea ce spune noul actor.

- În timpul celei de-a doua reprezentări, facilitatorul poate interveni și discuta cu publicul cu privire la cât de fezabile sunt alternativele propuse.
- Publicul va hotărî finalul poveștii.

Exemple de activități pentru Teatru Forum

1. Profesorul va cere unui voluntar să adopte o poziție de putere și să nu se miște. Restul grupului va fi rugat să reflecteze, pornind de la următoarele întrebări: Ce anume vedeți? Are putere? De ce și cum? Cine este de acord, cine nu este de acord și de ce? Ulterior, facilitatorul va cere unui al doilea voluntar să adopte o poziție care arată o putere mai mare decât a primului și să nu se miște. Restul grupului va fi rugat să reflecteze asupra a ceea ce vede. Pe rând, facilitatorul va cere altor voluntari să se alăture scenei și să rămână nemișcați. Facilitatorul poate cere voluntarilor să se și miște și să părăsească scena - fiecare mișcare.

2. Non-actorii se vor organiza pe perechi. Pe rând, fiecare pereche va simula o scenă de duel: după ce se așază spate în spate, timp de 10 secunde, la o distanță de 5 metri, non-actorii se vor întoarce față în față, se vor apropia unul de celălalt, vor lua o poziție care sugerează opresiunea și vor rămâne nemișcați. Restul grupului poate să se miște, să se uite la pereche și să discute. Non-actorii vor ieși din rol (se vor mișca) atunci când facilitatorii vor bate din palme. Facilitatorul va stimula mici reflecții: Atunci când perechea este nemișcată: Ce vedeți? Ce credeți despre poziția lui A., dar despre a lui B.? Cine este opresorul? Cine este de acord, cine nu este de acord și de ce? După ieșirea din rol: Cum te-ai simțit, oprimat sau opresor? Amândoi trebuia să fiți opresori; s-a schimbat ceva pe parcurs? Bine de știut: Este posibil ca voluntarul/perechea să aibă dificultăți în a intra într-un rol de opresiune, de aceea trebuie să le reamintim faptul că jocul este o convenție și că, în calitate de facilitator, ați creat situația de opresiune, ei nefiind răspunzători pentru aceasta. De asemenea, sfătuiți-i că poate fi util să inspire adânc înainte de a lua poziția respectivă. Pe de altă parte, observatorii pot fi tentați să râdă, invitați-i ca, din respect, să se concentreze pe voluntarii care simulează duel.

3. Participanții sunt împărțiți în grupuri de câte trei persoane. În cadrul microgrupului, se decide locul în care se desfășoară acțiunea (în cabinetul medical, în cabinetul directorului, la magazin ș.a.m.d.). Din fiecare grup, un participant părăsește pentru câteva minute spațiul de lucru. În acest timp, cei doi decid cine poartă statutul cel mai înalt (exemplu: doctor-asistent). La revenirea celui de-al treilea coleg, aceștia improvizează o discuție în

contradictoriu, fără a fi evidenți în ceea ce privește statutul lor (de exemplu: nu se folosește apelativul „Domnule Doctor”). După ce observă interacțiunea celor doi, al treilea enunță numele colegului cu statut mai înalt. Împreună și cu ajutorul coordonatorului, depistează o posibilă soluționare a conflictului. Improvizările sunt prezentate pe rând întregului grup de lucru.

„O prezentare altfel“

După cum reiese și din titlu, acesta este un joc de cunoaștere, un joc cu ajutorul căruia ne putem prezenta, cu scopul de a afla mai multe informații despre membrii unei echipe, sau ai unei clase.

Elevii participanți la acest joc primesc o foaie de hârtie și o cariocă și apoi sunt rugați să se așeze într-un cerc. Pe foaia de hârtie primită, fiecare elev, își va nota, în dreapta sus, numele. După ce sunt realizate aceste cerințe, foile de hârtie sunt așezate jos, participanții rămânând în cerc și așteptând indicațiile profesorului.



Aceste indicații sunt variate și pot continua până când se va realiza produsul final al jocului (**un portret**, la care va participa întreaga clasă de elevi), după cum urmează:

➤ **Faceți doi pași la dreapta!**; după respectarea acestei indicații fiecare elev se va regăsi în fața unei coli de hârtie străine; pe această coală de hârtie va trebui să deseneze ceea ce spune profesorul: **Desenați ochii persoanei al cărei nume este pe hârtie!**

➤ În momentul acesta profesorul dă o altă indicație de mișcare: **Faceți trei pași la dreapta!**; elevii se vor afla, din nou, în fața unei noi coli de hârtie și vor trebui să deseneze, pe aceasta, noile indicații ale profesorului: **Desenați nasul persoanei al cărei nume este pe hârtie!**

➤ După ce și această comandă este realizată, profesorul va da o nouă indicație: **Faceți un pas la stânga!**; elevii se vor regăsi, din nou, în fața unei noi coli de hârtie și vor trebui să deseneze, pe aceasta, noile indicații ale profesorului: **Desenați gura persoanei al cărei nume este pe hârtie!**

➤ După ce și această comandă este realizată, profesorul va da o nouă indicație: **Faceți un pas la**



dreapta!; elevii se vor regăsi, din nou, în fața unei coli de hârtie și vor trebui să deseneze, pe aceasta, noile indicații ale profesorului: **Desenați urechile persoanei al cărei nume este pe hârtie!**

➤ Ne apropiem de finalizarea portretului și putem da ultima indicație: **Faceti patru pași la dreapta!**; elevii se vor regăsi, din nou, în fața unei coli de hârtie și vor trebui să deseneze, pe aceasta, noile indicații ale profesorului: **Desenați părul persoanei al cărei nume este pe hârtie!**

La finalul activității fiecare elev trebuie să se regăsească în fața propriei coli de hârtie și își poate astfel vedea portretul pe care i l-au realizat colegii! ☺ ☺ ☺



"I am / I have / I like" ("Je suis / J'ai / J'aime")

Acesta este un joc de cunoaștere, un joc cu ajutorul căruia elevii unei clase pot ajunge să se cunoască mult mai bine; sau un joc cu ajutorul căruia un grup care abia se încheagă poate afla mai multe informații despre ceilalți coechipieri. Inițial jocul a fost propus, la curs, în limba engleză. Eu, însă, am să îl prezint din două perspective:

- a) din perspectiva abordării la o oră de dirigenție, caz în care putem folosi limba română;
- b) din perspectiva abordării la orele de limba franceză, caz în care voi adapta formulele inițiale în limba franceză.

Elevii participanți la joc se așează în cerc, pe scaune și vor fi atenți la indicațiile profesorului, după cum urmează:

➤ **Eu sunt MEDEEA. Am doi câini. /Je suis MEDEEA. J'ai deux chiens./**

Elevii care au doi câini se vor ridica și vor schimba locul între ei. Locurile nu se vor schimba, însă, cu vecinii din stânga sau din dreapta.

➤ **Eu sunt MARIA. Îmi place lectura. /Je suis MARIE. J'aime la lecture./**

Elevii care iubesc lectura se vor ridica în picioare și vor face schimb de locuri.

➤ **Eu sunt MARC. Am doisprezece ani. [Je suis MARC. J'ai douze ans.]**

Elevii care au doisprezece ani se vor ridica și vor face schimb de locuri.

➤ **Eu sunt SOFIA. Îmi plac călătoriile. [Je suis SOPHIE. J'aime les voyages.]** Elevii care iubesc călătoriile se vor ridica și vor face schimb de locuri.

Jocul poate continua până când participanții consideră că au aflat toate informațiile necesare.

La orele de franceză acest joc ne poate ajuta să fixăm verbele **ÊTRE** (a fi), **AVOIR** (a avea) și **AIME** (a iubi).



"Bingo"

Obiectiv: obținerea în tabelul de mai jos a unei linii orizontale/verticale sau a întregului tabel răspunzând la întrebările "Chimie în versuri". Câștigă cine strigă "LINIE!" sau "BINGO!".

Roșiatic, arămiu, Eu mereu aș vrea să fiu De m-atinge vreun acid Verde mă transform rapid. <i>Răspuns:</i>	H_2SO_4 este rege Reacționează cu 56 g Fe la rece Ce masă de balonașe au zburat, Dacă tot Fe a reacționat? <i>Răspuns:</i>	Cel mai bine tu conduci Căldura și electricitatea Iar podoabă când devii Conduci și feminitatea. <i>Răspuns:</i>
Calculați câte grame de sare Se pot obține oare Dacă 70 g Mg cu Cl_2 au reacționat Și tot magneziul s-a consumat <i>Răspuns</i>	Maleabile, ductile De-ajungeți tabla și fire Aveți luciu, aveți culoare Bune chiar conducătoare. <i>Răspuns:</i>	Când 80g Fe și CuSO_4 au reacționat Pe cui s-a depus un strat roșcat Calculați vă rog frumos Câte grame am scris cu săgeata în jos? <i>Răspuns</i>
În sarea de bucătărie Eu sunt primul element 11 este pentru mine Numărul atomic Z. <i>Răspuns</i>	Fără însă a insista Al cu 5 moli Cl_2 se poate combina Noi vrem însă să calculăm Câți moli de Al să luăm? <i>Răspuns :</i>	Ce frumos împodobești! Pom de iarnă, ciocolată, Însă mai util ne ești Cu metale aliată <i>Răspuns:</i>

„Parașuta curcubeu“

Vârsta jucătorilor: de la 5 ani în sus

Durata: 15 minute

Numărul copiilor: minim 7 jucători

Obiectivele jocului:

- Dezvoltarea abilităților de cooperare, coordonare motrică și de muncă în echipă;
- Creșterea stimei de sine și a încrederii în propriile forțe,
- Dezvoltarea sentimentului de apartenență la un grup;
- Crearea unui mediu stimulativ pentru învățare și participare a elevilor la viața școlii, prin activități outdoor;



Spațiul de joacă: sala de clasă/curtea școlii

Materiale: parașuta de joacă Gonge (3,5 m)

Pregătirea jocului: participanților li se expun regulile de joc.

Cum se joacă:

„Ciupercuța buclucașă” (Activitate de încălzire): Copiii sunt distribuiți uniform în cerc, ținând marginea parașutei. Mai întâi ridică parașuta întinsă și apoi o coboară mai jos de nivelul genunchiului, așezând-o pe sol. La un semnal sonor, toți vor ridica brațele, parașuta se va umple cu aer și se va ridica, precum o ciupercă uriașă.

„Roșu schimbă locul”: În funcție de numărul de copii care joacă, atribuim culorile corespunzătoare poziției acestora. Apelăm o culoare, cum ar fi „Roșu” și toți copiii cu această culoare își vor schimba locurile alergând pe sub parașută. Distribuția culorilor (sau a comenzilor) poate fi realizată, de asemenea, în limba engleză.

„Pantofiorii plimbăreți”: Numărăm în jurul cercului de la 1 la 7 (sau adaptăm numerele în funcție de mărimea grupului). Toți copiii cu numărul unu scot un pantof și îl aruncă sub parașută.

La a treia ridicare, toți cei cărora le lipsește un pantof intră în mijloc, își recuperează pantoful și se întorc la locul lor. Continuăm apoi cu celelalte numere!

„Salata de fructe”: Fiecărui elev i se atribuie numele unui fruct, cum ar fi: măr, kiwi, căpșună, etc. Când conducătorul de joc strigă; „Kiwi!”, atunci toți copiii cu acest apelativ schimbă locurile, alergând pe sub parașută. La comanda: „Salată de fructe!”, toți participanții își schimbă locul.



"Emitător - Receptor - Observator"

Este un joc de cunoaștere, de concentrare/atenție și amuzament.

Vârsta jucătorilor: 9 – 14 ani

Numărul de jucători: toată clasa, organizată în grupe de câte trei elevi

Spațiul de joacă: sala de clasă

Materiale necesare: scaune, coli A4 cu desene realizate din figuri geometrice, coli A4 goale și creioane colorate/carioci

Descrierea jocului: Participanții se așază pe două rânduri de scaune, egale numeric, puse spate în spate. Profesorul împarte elevilor de pe un rând (emitorilor) câte o foaie A4 pe care este realizat un desen din figuri geometrice, iar elevilor de pe celălalt rând (receptorilor) va împărți câte o foaie A4 goală și câte un creion colorat/cariocă. Aceștia din urmă trebuie să obțină un desen după indicațiile primite, pas cu pas, de la elevul din spatele său. La nevoie, receptorul poate adresa și câteva întrebări ajutătoare în urma cărora să obțină informații suplimentare privind forma, mărimea, poziția, orientarea fiecărei piese componente. Poate fi organizată și cea de-a doua rundă a jocului în care receptorul nu are voie să pună întrebări. Observatorul are grijă ca jocul să se desfășoare fără ca cineva să trișeze.



Câștigă perechile de elevi care au la final desene aproape identice.

Jocul poate fi urmat de o discuție despre bariere în calea comunicării.



"Evoluție"

Grup-țintă: 15-20 participanți

Vârsta jucătorilor: 8-12 ani

Locul desfășurării: sala de clasă, în aer liber

Obiective: copiii își dezvoltă atenția, învață să respecte regulile unui joc, creșterea nivelului de energie, ruperea barierelor emoționale, concentrarea atenției, creșterea nivelului de energie,

stabilirea unor legături pozitive în cadrul grupului, sporirea duratei atenției și a concentrării, trezirea entuziasmului, dezvoltarea abilității de observare, cultivarea creativității, trezirea entuziasmului, dezvoltarea abilităților de autocunoaștere și intercunoaștere, promovarea relațiilor personale pozitive.

Cum se joacă: participanții joacă aleatoriu ”piatră, hârtie, foarfece”; încep ca mormoloci, se mișcă haotic prin sală/curtea școlii, se întâlnesc doi câte doi și joacă ”piatră, hârtie, foarfece”; cel ce câștigă evoluează la un stadiu superior: embrion (mormoloci), broască, fluture. Din fluture iese maturul, atinge desăvârșirea. Cei care nu reușesc să evolueze sunt ajutați. Cei care nu s-au împlinit, sunt îmbrățișați, sunt împăcați. Se urmărește ca fiecare participant să evolueze pas cu pas, prin susținere emoțională și practică. Fiecare evoluează în ritmul lui, dar evoluează cu sprijin, ajutor, empatie, determinare și voință.

”Mă numesc ... și îmi place să ...”

Vârsta jucătorilor: 10-14 ani

Locul desfășurării: sala de clasă, în aer liber

Obiectiv: dezvoltarea capacității de a comunica eficient în echipă

Descriere: Participanții stau într-un cerc. Primul se prezintă spunându-și numele și un lucru pe care îl face cu plăcere, apoi îl mimează (exemplul: Mă numesc Adriana și îmi place să înot – dau din brațe). Următorul spune ce a zis cel dinaintea sa și imită gestul său, apoi își face propria prezentare. Jocul continuă. Astfel fiecare participant trebuie să spună toate numele dinainte cu gesturile corespunzătoare până când ultimul repetă toate numele și gesturile.

”Adevăruri și minciună” / ”Minciuni și adevăr”

Vârsta jucătorilor: 10-14 ani

Locul desfășurării: sala de clasă, sala de sport, curtea școlii

Obiectiv: dezvoltarea capacității de a comunica eficient în echipă

Descriere: Participanții stau într-un cerc. Fiecare participant își spune numele, două lucruri adevărate despre el și o minciună. Grupul trebuie să identifice minciuna. Pentru a face jocul mai interesant (dacă membrii se cunosc deja) putem solicita participanților să spună două minciuni și un adevăr, iar grupul să identifice minciunile.

IV. Concluzii

Pe parcursul derulării proiectului, s-a constatat că activitățile specifice educației nonformale parcurg mai multe etape:

1. **Generarea entuziasmului** (interes, implicare personală versus exaltare)
2. **Activarea concentrării** (canalizarea entuziasmului spre receptivitate)
3. **Generarea interesului** (experiențe intuitive, inspirație, experimentare directă, conectare cu noul concept de învățare)
4. **Împărtășirea inspirației** (reflecție, facilitarea conexiunii dintre elevi, împlinire, emulație, aspirație spre alte scopuri înalte)

Pentru etapa de **generare a entuziasmului**, pot fi utilizate cu succes jocurile în care *educația nonformală* se îmbină cu *elearning-ul*.

Din toate activitățile pe care le-am desfășurat cu elevii sau cu profesorii, a reieșit că educația nonformală nu exclude modul tradițional de învățare, ci tinde să completeze instruirea pur teoretică prin activități atractive. Avantajele acestui tip de abordare decurg din faptul că nonformalul:

- este centrat pe procesul de învățare nu pe cel de predare, solicitând în mod diferențiat participanții;
- dispune de un curriculum la alegere, flexibil și variat, propunându-le participanților activități diverse și atractive, în funcție de interesele acestora, de aptitudinile speciale și de aspirațiile lor;
- contribuie la îmbogățirea și lărgirea culturii generale și de specialitate a participanților, oferind activități de completare a studiilor;
- asigură o rapidă actualizare a informațiilor din diferite domenii, oferind alternative flexibile tuturor categoriilor de vârstă și pregătirii profesionale, punând accentul pe aplicabilitatea imediată a cunoștințelor și nu pe memorarea lor;
- antrenează noile tehnologii comunicaționale, ținând cont de progresul societății;
- sprijină alfabetizarea grupurilor sociale defavorizate;
- asigură un mediu propice exersării și cultivării diferitelor înclinații, aptitudini și capacități;
- răspunde cerințelor și necesităților educației permanente.

Educația incluzivă este un proces complex, de durată, care necesită analize, schimbări și construcții continue, pentru a crea politici și practici incluzive și pentru a asigura bazele unei culturi incluzive.

Școala de azi trebuie să își proiecteze cu claritate scopurile și formele de sprijin adecvate, pentru a primi toți copiii, pentru a le asigura acoperirea nevoilor lor educaționale și pentru a oferi astfel posibilitatea germenilor unei societăți bazată pe accesibilitate, participare socială responsabilă și colaborare.

Bibliografie

1. Cucoș, C., *Psihopedagogie*, Editura Polirom, Iași, 1998 ;
2. Joița, E., *Pedagogie și elemente de psihologie școlară*, Editura Arves, Craiova, 2003;
3. Mara, D., *Strategii didactice în educația incluzivă*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2009;
4. Suporturi de curs de la stagiile de formare:
5. Toader, A.D., *Psihologia schimbării și educația. Polarități și accente ale procesului educațional*, EDP, București, 1995;
6. Vrasmaș, E., coordonator, *Parteneriat european pentru educația incluzivă – familii și profesioniști*, publicație RENINCO, București, 2011;
7. Vrasmaș, E., Nicolae, S., Vrasmaș, T., *Pași spre educația incluzivă în România*, București, UNICEF, 2008.
8. <https://app.wizer.me/preview/TEFDKA>
9. <https://padlet.com/sefv2010/g4ju6qg6d6xh7mmy>
10. <https://wordwall.net/play/7875/084/4733>
11. www.edu.ro
12. www.erasmusplus.ro
13. www.etwinning.ro
14. www.jigsawplanet.com
15. www.kahoot.it
16. www.renin.co.ro
17. www.european-agency.org
18. www.unesco.org/inclusive education



1. Agavriloaei Eliza
2. Amariei Laura
3. Anton Violeta
4. Bucșa Camelia
5. Corneci Iulian
6. Goean Laura
7. Ilie Adriana
8. Lăcătuș Marcela
9. Marin Daniela
10. Măzăraru Liliana
11. Oprea Mihaela
12. Radu Geanina
13. Răducan Monica
14. Vădeanu Sorina

Notă:

În *echipa de redactare a ghidului*, au fost menționați, în ordine alfabetică, toți beneficiarii cursurilor de formare organizate în proiectul Erasmus+ 2019-1-RO01-KA101-061514, derulat în parteneriat cu Edu2 Grow Association.

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorilor, iar Comisia nu este responsabilă pentru orice utilizare a informațiilor conținute în prezentul ghid.