

# Ghid de activități și metode pentru implementarea unui program de dezvoltare a abilităților de viață

activitate în cadrul proiectului  
„Together for life skills  
through green and inclusive education!”  
2018-EY-PMIP-R2-0002

## Autori

ANCA MONICA-IULIANA  
BELAȘCU ALEXANDRA-ROXANA  
CÎMPEAN CRISTINA-MIHAELA  
DUMITREANU ANA-FLORINA

GAVRILUȚ DOINA  
NICOARĂ DANA  
POPA DELIA-MARGARETA  
POPESCU IOANA-MIRELA

Alba Iulia, 2020  
ISBN 978-973-0-31612-4

# **Ghid de activități și metode pentru implementarea unui program de dezvoltare a abilităților de viață**

## **activitate în cadrul proiectului**

**„Together for life skills through green and inclusive education!”**

**2018-EY-PMIP-R2-0002**

Proiectul intitulat ”Together for life skills through green and inclusive education!”, este finanțat prin Granturile SEE (2014-2021), care reprezintă contribuția Islandei, Liechtenstein-ului și a Norvegiei pentru o Europă mai verde, mai competitivă și mai incluzivă.

### **ECHIPA DE PROIECT:**

NICOARĂ DANA – profesor consilier școlar, director CJRAE Alba

ANCA MONICA-IULIANA – profesor consilier școlar

BELAȘCU ALEXANDRA-ROXANA – profesor consilier școlar

CÎMPEAN CRISTINA-MIHAELA – profesor consilier școlar

DUMITREANU ANA-FLORINA – profesor consilier școlar

GAVRILUȚ DOINA – profesor consilier școlar

POPA DELIA-MARGARETA – profesor consilier școlar

POPESCU IOANA-MIRELA – profesor consilier școlar

## Cuprins

CUVÂNT INTRODUCȚIV .....	3
CADRUL TEORETIC. ABILITĂȚI DE VIAȚĂ.....	5
METODE ȘI ACTIVITĂȚI PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE VIAȚĂ .....	15
1. Bomboane colorate - Check-in .....	15
2. I DO ARRT .....	15
3. Privilege Walk (Step forward/ Opportunity gap).....	17
4. Marshmallow Challenge – Provocarea bezelei.....	23
5. Minutul meu de glorie .....	26
6. Caruselul (varianta 1).....	26
7. Caruselul (varianta 2 fără cuvinte) .....	28
8. Cooperare - interdependență pozitivă .....	29
9. Speed date/ Întâlnire rapidă.....	29
10. Rolurile .....	30
11. Tehnica 3-2-1.....	32
12. Zona de relevanță .....	32
13. Cercul rotativ.....	34
14. Amestecă și potrivește!.....	36
15. Ciudatul .....	37
16. Metoda mozaicului/ Metoda Jigsaw.....	39
17. Rubinul rotund/ Fiecare cu fiecare .....	41
18. Bingo! .....	43
19. Bate palma! .....	45
20. Interviul.....	46
21. Colțuri .....	47
22. Roata consecințelor.....	48
23. Diamantul .....	49
24. În centrul atenției... ..	51
25. Perechile lucrează împreună.....	52
26. Ne mișcăm și schimbăm idei .....	54
27. Rezolvă o problemă/ o întrebare!.....	55
28. Capete numerotate împreună .....	57
29. Ce sunt eu ... ..	58

---

30.	Învăță-mă, spune-mi și spune-mi mai multe! .....	59
31.	Și eu .....	61
32.	1, 2, 4, Toți! .....	63
33.	DotMocracy (Democrația punctelor) .....	64
34.	Snowballing .....	65
35.	Găsește pe cineva care! .....	67
36.	Cine suntem noi? .....	68
37.	Poveștile noastre .....	71
38.	Domino .....	73
	BIBLIOGRAFIE: .....	75

## CUVÂNT INTRODUCȚIV

Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Alba a devenit, începând cu luna septembrie 2019, pentru a doua oară consecutiv, promotor și beneficiar al proiectului finanțat prin Granturile SEE – Mecanismul Financiar 2014-2021 – Programul de Educație, Burse, Ucenicie și Antreprenoriatul Tinerilor din România.

Proiectul, intitulat sugestiv “Together for life skills through green and inclusive education!”, cu o durată de 12 luni, are ca obiectiv principal dezvoltarea competențelor profesionale ale experților educaționali în arii precum educația interculturală, integrarea grupurilor dezavantajate, crearea unui climat pozitiv în școală, proiectarea unui design de program interdisciplinar pentru dezvoltarea abilităților de viață ale elevilor. Proiectul “Together for life skills through green and inclusive education!” își propune să continue armonios și să îmbogățească eficient rezultatele aduse în cadrul primului proiect promovat de către CJRAE Alba – “The teacher as a change agent” în anul școlar 2018-2019.

”Ghidul de activități și metode pentru implementarea unui program de dezvoltare a abilităților de viață” este rezultatul implicării și eforturilor unei «echipe resursă», formată din 8 profesori consilieri școlari care au beneficiat de activități de job shadowing și de cursuri de formare continuă în școli și instituții de formare din Uniunea Europeană: cursuri structurate în domeniul utilizării metodelor moderne în predare-învățare, a metodelor

inovative de învățare prin cooperare și a proiectării învățării cross-curriculare.

Astfel, în luna noiembrie 2019, patru profesori consilieri școlari au participat în Oslo, Norvegia, la workshopul „Cross-disciplinary teaching – a practical exploration” organizat de către NewSchool As. Oslo, iar alți patru profesori consilieri școlari au participat în Borgarnes, Islanda, la cursul structurat „Reaching, teaching and keeping our learners” organizat de către InterCultural Iceland, Reykjavik.

Cursurile de formare la care am participat, au reprezentat un proces de cunoaștere și intercunoaștere, de învățare experiențială și învățare prin cooperare. Reflectând asupra perioadelor de formare, am analizat metodele care au contribuit la integrarea noastră rapidă în cadrul grupului, la crearea stării de bine resimțită pe parcursul activităților de învățare, la conștientizarea atitudinilor care pot facilita cooperarea și acceptarea diversității. Am avut ocazia să experimentăm principiile învățării prin cooperare și am identificat repere care ar putea fi considerate exemple de bune practici în organizarea activităților cu elevii.

Inspirat de sloganul “Working together for a green, competitive and inclusive Europe”, proiectul promovat de CJRAE Alba – “Together for life skills through green and inclusive education!” este finanțat prin granturile SEE (2014-2021), care reprezintă contribuția Islandei, Liechtenstein-ului și a Norvegiei, pentru o Europă mai verde, mai competitivă și mai incluzivă.

Echipa de proiect

## CADRUL TEORETIC. ABILITĂȚI DE VIAȚĂ

„Nu le predau niciodată lecții elevilor mei. Le ofer doar condițiile în care să învețe singuri.”

Albert Einstein

### 1. Cum putem analiza abilitatea?

**Abilitatea se referă la:**

- Cunoștințe = ce știe?
- Comportament = ce face?
- Atitudine = ce inspiră (manifestă)?
- Performanță = ce dovedește (arată)?

### 2. Cuvinte/ sintagme cheie

- **ABILITATE** – capacitate dobândită a individului de a desfășura o activitate care presupune îndemânare, pricepere, dexteritate, precizie, finețe, formându-se prin exersare și dezvoltându-se prin acțiunea favorizantă a mai multor factori, dintre care inteligența are un rol principal. (E. Noveanu, D. Potolea, edit. 2007).
- **ABILITĂȚI DE VIAȚĂ** – reprezintă un set de abilități de care orice persoană are nevoie pentru a duce o viață de calitate și satisfăcătoare, pentru a se dezvolta, pentru a menține relații normale, pentru a-și atinge țelurile propuse într-o anumită perioadă a vieții și pentru a face față dificultăților întâmpinate.
- **APTITUDINE** – însușire, predispoziție naturală, anatomo-fiziologică, fizică și psihică, relativ stabilă (strict individuală), care

îi conferă persoanei posibilitatea de a realiza un anumit act, cu minimum de efort, dar la parametrii superiori.

- **DEPRINDERE** – componentă automatizată a activității, elaborate inițial conștient și care funcționează ulterior automatizat, dar sub controlul conștiinței.

### 3. Tipologia abilităților de viață

Autorii au identificat trei mari categorii de abilități de viață utile copiilor și tinerilor în funcție de nivelul de interacțiune socială:

**3.1. Abilități de viață intra-personale** – la nivel personal, de relaționare a unei persoane cu sine. În această categorie pot fi incluse abilități care se referă la: auto-reflecție, modul de abordare și gestionare a propriilor emoții, cunoașterea de sine și auto-evaluarea pozitivă, motivația și procesele de gândire.

**3.2. Abilități de viață interpersonale** – la nivelul interacțiunii între persoane, de comunicare și relaționare cu ceilalți. În această categorie pot fi incluse abilități referitoare la: lucrul în echipă, cooperare, exprimarea deschisă a emoțiilor, ascultare activă, gestionarea și soluționarea conflictelor.

**3.3. Abilități de viață în comunitate** – la nivelul interacțiunii în comunitate și societate. În această categorie pot fi incluse acele abilități care permit unei persoane să se implice activ în comunitate și să-și manifeste calitatea de cetățean responsabil: voluntariat, cunoașterea structurilor autorităților locale, abilități de comunicare cu autoritățile, implicarea în luarea deciziilor la nivel local, comportament pro-social, cunoașterea drepturilor, obligațiilor și libertăților cetățenești, gândire ecologică.



**3.4.** Un model interesant de abordare a abilităților de viață este **Modelul 4H: Health-Hands-Heart-Head** care a stat la baza celui mai amplu program de dezvoltare a abilităților de viață pentru copii și tineri cu vârste cuprinse între 5 – 19 ani din S.U.A.

1. **Head:** abilități legate de gândire, judecată, decizie clară;
2. **Heart:** abilități legate de valori personale puternice, imagine de sine pozitivă, loialitate, grijă pentru ceilalți;
3. **Hands:** abilități practice, abilități legate de creșterea performanței sportive, pregătire pentru muncă;
4. **Health:** abilități necesare pentru un stil de viață sănătos și o viață mai bună.

În a doua jumătate a anilor '90, un grup de experți ai Consiliului Europei a identificat șapte categorii de abilități, considerate de bază pentru tinerii secolului 21:

1. **abilități de învățare:** învățare pe baza experienței, realizând conexiuni și organizând diferite tipuri de cunoștințe, responsabilitate pentru organizarea și realizarea propriului proces de studiu, rezolvare de probleme;
2. **abilități de informare:** identificarea și organizarea informațiilor, luarea în considerare a mai multor surse de informare, consultarea specialiștilor sau a altor persoane;
3. **abilități de gândire:** înțelegerea evoluției sociale și a continuității trecut/ prezent, capacitatea de face față situațiilor nesigure sau complexe, observarea contextului economic și politic în situații de studiu și lucru, evaluarea comportamentelor legate de sănătate, consum, mediu, aprecierea artelor vizuale și a literaturii;

4. **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;
5. **abilități de cooperare:** capacitatea de dezvoltare și menținere a relațiilor cu ceilalți, de a colabora și a lucra în cadrul echipei, făcând evaluări, soluționând conflicte și luând decizii;
6. **abilități de muncă:** capacitate de organizare, de asumare de responsabilități, de solidaritate de grup, de a dezvolta proiecte, de a mânui instrumente și de a aplica modele;
7. **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 situații de schimbare.

În literatura de specialitate se fac trimiteri la o categorie specifică de abilități de viață: deprinderile de viață independentă, prin care se înțelege bagajul minim de deprinderi necesare unei persoane pentru a duce o viață socială normală, fără a avea nevoie de sprijin sau asistență din partea serviciilor sociale.

Conceptul de „**deprinderi de viață independentă**” trimite, de multe ori, la abilitățile de care au nevoie, în mod prioritar, copiii și tinerii crescuți în instituții de ocrotire și protecție socială sau cu nevoi speciale și/ sau dificultăți de integrare în societate. Putem vorbi astfel de următoarele categorii de abilități sau deprinderi:

- **deprinderi de bază:** managementul și siguranța casei, planificarea meniului, cumpărarea și pregătirea alimentelor, comportamentul corect la masă, curățenia bucătăriei și depozitarea alimentelor, nutriția etc.;

- **deprinderi de gestiune a locuinței și de folosire a resurselor comunitare:** traiul în comun, transportul, utilizarea resurselor comunitare etc.;
- **deprinderi de managementul banilor:** planuri de venituri și cheltuieli, economii, venituri și impozite, operațiuni bancare, obținere de credite etc.;
- **deprinderi de îngrijire personală:** igienă personală, stil de viață sănătos, sexualitate corectă etc.;
- **deprinderi de dezvoltare socială:** de relaționare cu ceilalți, de comunicare, de stabilire de relații, conștiința culturală etc.;
- **deprinderi de integrare profesională:** finalizarea programelor educaționale, planificarea carierei, angajare, pregătire prin studiu și luarea deciziilor etc.

#### 4. Strategii de introducere a abilităților de viață

##### a. Modelul A.R.C.S. (attention, relevances, confidence, satisfaction)

Prin intermediul celor patru elemente componente (prezentate în cele ce urmează) se intenționează realizarea conștientizării și mobilizării elevilor (E. Joița, 2006, p. 196).

- **Atenționarea** poate fi un efect al curiozității, dacă sunt create condițiile de provocare a ei, prin perceperea directă a noutății sau variabilității, față de experiența anterioară, a ceea ce va fi propus.
- **Relevanța** sarcinii, temei, situației poate arăta elevului importanța, rațiunea de a studia problema, de a înțelege informațiile prin studiul independent, ceea ce implică trei

strategii: familiarizarea, precizarea scopului care conduce la orientarea căutărilor, evidențierea motivelor proprii.

- **Construirea** încrederii în rezolvarea cu succes a problemei sau în realizarea sarcinii. Se realizează prin formularea unor expectanțe/ așteptări pozitive, prin cunoașterea criteriilor atingerii performanței, prin însușirea setului de procedee necesare rezolvării, prin găsirea unor puncte de sprijin stimulative la profesor sau în exemple.
- **Satisfacția** face referire la manifestarea și valorificarea satisfacțiilor obținute în final, are rol în întărirea motivației intrinseci prin analiza consecințelor și oportunităților care au facilitat cunoașterea și prin raportarea autenticității situațiilor, prin analiza atingerii standardelor precizate inițial, mai ales a proceselor, procedurilor implicate.

**Rolurile specifice pentru profesor:** a prezenta atractiv și problematizat sarcina/ provocarea, a sugera modalități deosebite de rezolvare, a compara stiluri de abordare, a oferi materiale - suport cu valoare cognitivă și aplicativă pentru elev, a conștientiza relațiile cu experiența anterioară și succesele obținute, a oferi încredere în soluțiile și procedeele alese în rezolvare, a întări satisfacția în împlinirea așteptărilor.

O primă variantă de introducere a abilității de viață o reprezintă **axarea pe explorarea și rezolvarea unor probleme reale**. Astfel, construcția abilității pornește de la prezentarea/ simularea (eventual video) a unor situații din realitate; elevii sunt încurajați să le abordeze euristic și să formuleze soluții de rezolvare, întâi independent, apoi în grup.

Prin punerea în situație, subiectul intră deja în acțiune „se mobilizează și își valorifică reprezentările inițiale, formulează variate puncte de vedere și interpretări, le confruntă cu alte opinii sau surse, aplică proceduri de căutare și înțelegere” (E. Joița, 2006, p. 174).

b. **Modelul învățării situaționale** se poate regăsi în practică sub mai multe variante:

a) **Modelul instruirii ancorate** (inițiat de J. Bransford și J. Woodbury) – este axat pe explorarea și rezolvarea unor probleme reale. Se propun elevilor mai multe situații din realitate, printr-o prezentare/ simulare video, pe care ei să le rezolve într-o manieră euristică. „Ancora” este dată de găsirea unor puncte de sprijin sau de identificarea punctelor tari și a punctelor slabe în experiențele anterioare ale elevilor. Importantă, în acest caz, este motivarea elevilor pentru soluționare, oferirea de resurse variate de căutare, facilitarea cooperării și, mai ales, propunerea unor situații complexe și problematizate, deficitar structurate, posibil de abordat din mai multe perspective.

b) **Modelul învățării prin studiu de caz** – are în centrul său studiul de caz, care, în această perspectivă, presupune implicarea elevului nu numai în dezbaterile și găsirea soluțiilor potrivite, ci și în celelalte faze pe care le presupune: sesizarea datelor situațiilor care pot deveni cazuri (în fază pregătitoare a alegerii), raportarea la alte experiențe similare, găsirea unor puncte de sprijin, raportarea și la alte contexte, evaluarea întregului demers în termeni calitativi.

c) **Modelul bazat pe scenarii** (Inițiat de R. Schank) – se bazează pe provocarea simulării cognitive, acționale sau virtuale a unui caz (sarcină) real de rezolvare, pe pași progresivi, cu analiză critică a

achizițiilor anterioare sau nou obținute, prin documentare variată, cu construirea unor variante de explicare, evoluție și rezolvare. Este „o dezvoltare acțională a studiului de caz” (E. Joița, 2006, p. 178). Elevul face apel la propriile așteptări privind modul de soluționare, își poate expune propria viziune asupra modului de soluționare, poate concepe interpretări și concretizări sau finalizări diferite.

**Rolurile specifice pentru profesor/ instructor:** identificarea unor situații reale care să trezească interesul copiilor/ tinerilor și care să fie cât mai autentice, identificarea unor puncte de sprijin pentru introducerea abilității în experiența anterioară a celor cărora li se face propunerea, identificarea punctelor tari și punctelor slabe în experiența anterioară a copiilor/ tinerilor, facilitarea dezbaterilor, analizelor critice, încurajarea formulării de opinii proprii, realizarea unor concluzii care să sintetizeze punctele de vedere ale copiilor și tinerilor și care să deschidă calea dezvoltării abilității de viață.

### **c. Modelul cunoașterii/ învățării prin colaborare**

**Construcția prin colaborare a abilităților** se bazează pe confruntarea construcțiilor individuale, pe negociere socială, pe relaționare în grupul de egali, pe cooperare în găsirea soluțiilor. Profesorul/ instructorul și elevii pun în discuție argumentele construite individual, semnificațiile la care a ajuns fiecare, apoi le corelează și ajung la o concluzie care valorifică afirmarea opiniilor critice, evaluative. Este favorizată în acest fel reflecția individuală și gândirea critică deoarece opiniile personale sunt supuse confruntării, se valorifică evaluarea logică și valoarea argumentelor și soluțiilor formulate. În același timp, se accentuează importanța

unor atitudini și conduite specifice precum valorificarea feedback-ului continuu și specific, construirea unor relații interpersonale pozitive, valorificarea contribuției resurselor tuturor factorilor implicați.

**Conflictul sociocognitiv** constituie piesa fundamentală a acestui model. Se generează și se găsește, astfel, în colaborare, o modalitate de rezolvare care conduce la construcția înțelegerii. Situațiile ce pot fi create sunt diverse: situații problematice, situații de comunicare între grupuri cu roluri diferite, situații de validare a unor soluții sau proceduri diferite, situații de analiză critică a unor soluții preexistente, situații de integrare în sistemul anterior de cunoștințe, atitudini sau conduite, situații de corelare interdisciplinare.

**Rolurile specifice pentru profesor/ instructor:** facilitarea inter-relaționării pozitive în grupul de copii sau tineri, oferirea de feedback specific și continuu, facilitarea implicării tuturor membrilor grupului, provocarea conflictului sociocognitiv prin construirea corespunzătoare a grupurilor de egali, realizarea de concluzionări, sumarizări, corelații, generalizări.

**Abilitățile profesionale ale formatorilor/ instructorilor care își propun să dezvolte abilități de viață presupun:**

- a identifica necesitățile individuale de învățare ale copiilor și tinerilor;
- a încuraja și a facilita învățarea independentă, ajutând copii și tinerii „să învețe cum să învețe”;
- a înțelege și a utiliza strategii de învățare activă, centrate pe elev ;
- a înțelege și a utiliza strategii de diferențiere;

- a facilita dobândirea de către elevi a abilităților cheie;
- a pune accent pe strategii de instruire care să corespundă stilurilor individuale de învățare.

**5. Metode și tehnici pentru dezvoltarea abilităților de viață:** facilitarea și reflectarea/ procesarea; jocurile; proiectul; jocul de rol; simulările; instruirea directă/ expunerea; brainstormingul; povestirea, metaforă; atelierul (workshop-ul); analiza de caz; organizatori grafici.

**6. Metode și tehnici pentru evaluarea abilităților de viață:** observarea sistematică a comportamentului celor formați; studiul de caz; jurnalul reflexiv; proiectul; portofoliul; jocul de rol; chestionarul de evaluare a satisfacției participanților; tehnici semi-proiective.



## METODE ȘI ACTIVITĂȚI PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE VIAȚĂ

### 1. Bomboane colorate - Check-in

**Resurse necesare:** bomboane colorate, Skittles, M&M.

**Durata:** 15 minute

#### Cum procedăm?

Participanții sunt invitați să aleagă o bomboană colorată în funcție de starea și emoțiile cu care au venit la activitate. Apoi, în funcție de culoarea bomboanei, trebuie să răspundă la câteva întrebări (Ex: roșu - povestea preferată din copilărie, cu ce personaj te identifici și de ce?).

Ce valori/ principii personale ai adus astăzi cu tine (una sau două)? Ce ești dispus să lași deoparte pentru a fi pe deplin prezent astăzi aici? Cu ce crezi că poți contribui pentru ca această activitate să fie un succes?

### 2. I DO ARRT

**Obiectivul** metodei "I DO ARRT" este să conducă eficient desfășurarea unei întâlniri și procesul de lucru într-o echipă. Succesul utilizării acestei metode constă în a da posibilitatea tuturor participanților să înțeleagă scopul unei întâlniri.

**Acronimul** înseamnă:

**I** = intention = intenție;

**DO** = desired outcome = rezultatul dorit;

**A** = agenda = agendă;

**R** = rules = reguli;

**R** = roles and responsibilities = roluri și responsabilități;

**T** = time = timp;

**Resurse necesare:** flipchart, markere.

**Durata:** 10 minute

**Cum procedăm?**

I DO ARRT permite clarificarea presupunerilor culturale, înaintea desfășurării întâlnirii și construirea unei culturi comune care se potrivește nevoilor și așteptărilor tuturor.

**Intenția** exercițiului este de a te asigura că toată lumea este de acord cu toate aspectele desfășurării întâlnirii și cu procesul de lucru în echipă.

**Rezultatul dorit** este de a avea o întâlnire eficientă în care un scop comun a fost atins și fiecare participant poate contribui efectiv.

**Variații:** Pe parcursul întâlnirii se poate schimba și adapta aspectul exercițiului, în funcție de nevoi.

**Reguli:** toți participanții trebuie să ajungă la un consens. Regulile de comportament pe care un grup decide să le respecte pot să fie reguli fixe (care sunt stabilite pentru a asigura securitatea emoțională și fizică a participanților) sau negociabile. În procesul de stabilire a regulilor este important procesul de conștientizare a importanței respectării lor.

### 3. Privilege Walk (Step forward/ Opportunity gap)

**Obiectiv:** Să conștientizeze efectele privilegiilor și marginalizărilor în raport cu succesul sau eșecul școlar.

#### Resurse necesare:

- bilete cu descrierea unor situații în care se pot regăsi elevii;
- un spațiu larg deschis, de exemplu, o sală de clasă cu toate scaunele și mesele date la o parte, un amfiteatru sau o sală de sport;
- banda adezivă pe podea, pentru a crea o linie de start pentru participanți.

**Durata:** 25 minute

#### Cum procedăm?

Fiecare participant primește un bilețel pe care se află descrierea unei situații în care se poate găsi un elev din cadrul unei clase.

Formatorul invită participanții să se pună în locul persoanei pe care o au pe bilet, apoi citește câte o întrebare. În funcție de întrebările adresate, participanții fac un pas în față sau rămân pe loc (anexa nr. 1).

#### - Întrebări:

1. Dacă familia ta își permite să-ți cumpere pentru școală rechizitele și auxiliarele de care ai nevoie, fă un pas înainte.
2. Dacă ți s-au pus vreodată porecle din cauza etniei, clasei sociale, a familiei din care provii sau a felului în care arăți, stai pe loc.
3. Dacă ți-a fost vreodată rușine din cauza hainelor cu care ai fost îmbrăcat sau a casei în care locuiești, stai pe loc.

4. Dacă unul sau ambii părinții au funcții importante în societate (medic, avocat, profesor, funcționar etc.), fă un pas înainte.
5. Dacă stai într-un cartier în care se comit adesea acte de violență sau furt, stai pe loc.
6. Dacă ai încercat vreodată să-ți schimbi înfățișarea sau comportamentul pentru a evita să fii judecat sau ridiculizat, stai pe loc.
7. Dacă acasă vorbești altă limbă decât limba română, stai pe loc.
8. Dacă în casa ta se află mai mult de 50 de cărți, fă un pas înainte.
9. Dacă ai sărit vreodată peste o masă sauți-a fost foame pentru că părinții tăi nu au avut destui bani pentru a cumpăra mâncare, stai pe loc.
10. Dacă părinții tăi te-au dus vreodată să vizitezi un muzeu sau ați fost împreună la un loc de joacă, fă un pas înainte.
11. Dacă vreunul dintre părinții tăi a fost în șomaj sau a fost concediat, stai pe loc.
12. Dacă ai fost vreodată într-o excursie sau o tabără școlară, fă un pas înainte.
13. Dacă părinții tăi ți-au spus vreodată că ești frumos, deștept sau capabil, fă un pas înainte.
14. Dacă ai fost încurajat de către părinți să mergi la școală, fă un pas înainte.
15. Dacă ai vreo deficiență fizică sau psihică, stai pe loc.
16. Dacă ești crescut de un singur părinte, stai pe loc.
17. Dacă ai văzut la televizor persoane de aceeași rasă sau etnie cu tine în situații degradante, stai pe loc.

18. Dacă ai fost vreodată acuzat de înșelătorie sau minciună din cauza rasei, a etniei sau a tulburărilor de comportament frecvente, stai pe loc.
19. Dacă te-ai simțit vreodată inconfortabil din cauza unei glume legate de etnia ta, mediul din care provii sau felul în care așteți și nu te-ai simțit în siguranță să confrunți această situație, stai pe loc.
20. Dacă ai fost vreodată victima violenței în cadrul familiei din care provii, stai pe loc.
21. Dacă părinții tăi au absolvit liceul, fă un pas înainte.
22. Dacă părinții tăi ți-au spus că poți fi orice îți dorești, fă un pas înainte.
23. Dacă te simți mândru de părinții tăi, fă un pas înainte.
24. Dacă ai fost hărțuit sau s-a răs pe seama vreunui aspect pe care nu îl poți schimba la tine, stai pe loc.
25. Dacă părinții tăi au împrumutat vreodată bani, stai pe loc.

• **Cartonașe:**

<p>Sunt elevă, am 7 ani, etnie rromă. Părinții mei nu mai locuiesc împreună, se certau foarte des. Locuiesc cu mama mea. Mi-e greu uneori să fiu atentă, sunt timidă,</p>	<p>Sunt elevă, am 12 ani, vârsta mentală 9 ani, etnie rromă. Părinții mei sunt divorțați, nu-mi cunosc tatăl. Locuiesc cu mama, într-un mediu nepotrivit, un cartier în</p>	<p>Sunt elev, am 7 ani, etnie română. Locuiesc cu bunica mea. Mama a decedat, iar tatăl meu mă ceartă des. Nu am dificultăți de învățare, însă de multe ori nu pot să fiu</p>
---	---	---

<p>părinții mei nu mă încurajează prea des. Nu am dificultăți de învățare, însă de multe ori familia mea se confruntă cu problema banilor.</p>	<p>care poți fi foarte ușor victima violenței. Am dificultăți de învățare, tulburări de comportament. Memorie și atenție deficitare. Mama nu lucrează, uneori consumă alcool.</p>	<p>atent din cauza tristeții. Bunica mă încurajează mereu. Fratele meu râde de mine, îmi spune că sunt plângăcios și gras.</p>
<p>Sunt elev, am 7 ani, etnie rromă. Am fost abandonat, locuiesc într-o casă de tip familial. Am deficit de atenție și dificultăți de învățare. Nu mă înțeleg prea bine cu colegii, spun că-i deranjez.</p>	<p>Sunt elev, am 9 ani, etnie rromă. Locuiesc cu tatăl meu. Mama a plecat de acasă. Mă înțeleg bine cu tatăl meu, mă ia cu el peste tot, însă consumă foarte mult alcool și absentez foarte des. De multe ori nu avem căldură și nici ce să mâncăm. Am rămas în urmă cu materia, uneori mi-e greu să mă</p>	<p>Sunt elev, am 9 ani, etnie rromă. Părinții mei nu mai locuiesc împreună, se certau foarte des. Locuiesc cu mama mea, uneori ne certăm. De obicei fac ce vreau eu, dar de când a plecat tata încerc să o ascult mai mult. Cu tatăl meu m-am înțeles perfect, făcea ce voiam eu. Acum e mai greu, uneori îi</p>

	<p>concentrez, nu știu dacă sunt bun la ceva.</p>	<p>lovesc pe colegi. Mă enervez repede și sunt impulsiv. Uneori deranjez orele. Nu am dificultăți de învățare, însă de multe ori familia mea se confruntă cu problema banilor.</p>
<p>Sunt elevă, am 10 ani, vârstă mentală 5 ani, etnie rromă.</p> <p>Locuiesc cu mama mea, nu-mi cunosc tatăl.</p> <p>Am dizabilități psihice, deficit de atenție și memorie, tulburări de comportament.</p> <p>Mă cert des cu colegii.</p> <p>Cu mama mă înțeleg bine, nu lucrează, are grijă de mine, dar de multe ori nu avem bani.</p>	<p>Sunt elev, am 10 ani, etnie rromă.</p> <p>Locuiesc cu mama, tatăl meu e plecat în altă țară la muncă. De obicei fac ce vreau și acasă și la școală.</p> <p>Am dificultăți de învățare, deficit de atenție și de memorie.</p> <p>Mama nu lucrează, nu avem bani, de multe ori nu avem ce mânca, adorm târziu.</p>	<p>Sunt elev, am 11 ani, etnie română.</p> <p>Locuiesc cu părinții mei, mă înțeleg bine cu ei.</p> <p>Am dificultăți de învățare, autism.</p>

<p>Sunt elev, am 10 ani, etnie română.</p> <p>Locuiesc cu ambii părinți, ne înțelegem foarte bine. Mă laudă și mă încurajează.</p> <p>Memorie și atenție foarte bune. Părinții mei sunt interesați de situația mea școlară.</p> <p>Mă sprijină atunci când am nevoie. Am încredere în mine.</p>	<p>Sunt elevă, 10 ani, etnie rromă.</p> <p>Locuiesc cu ambii părinți, ne înțelegem foarte bine. Mama este mai autoritară.</p> <p>Tatăl meu pleacă la muncă în străinătate. Când se întoarce îmi face doar pe plac.</p> <p>Memorie și atenție foarte bune. De obicei, părinții mei mă încurajează, sunt interesați de situația mea școlară. Sunt timidă și de multe ori nu știu cum să mă exprim.</p>	<p>Sunt elevă în clasa a VI-a, îmi place să desenez, dar colegii râd de mine și spun că nu am talent. Sunt plinuță și nu îmi place aspectul meu fizic.</p> <p>Mama mă compară cu surorile mai mari și îmi spune că sunt la fel de bună și descurcăreață ca și ele.</p>
---	--	--

### Reflecție:

- Cum v-ați simțit dacă v-ați aflat în fața grupului? În spatele grupului? În mijlocul grupului?
- Care au fost factorii care îți influențau privilegiul și la care nu te-ai gândit până acum?
- Dacă te-ai situat tot mai departe și mai departe de cineva, cum te-ai simțit în acel moment?



- Ce doriți să știe colegii/ ceilalți despre una dintre identitățile, situațiile sau dezavantajele care v-au determinat să faceți un pas înapoi?
- Cum vă poate îmbunătăți înțelegerea privilegiilor sau a marginalizării relațiile cu sine și cu ceilalți?

#### 4. Marshmallow Challenge – Provocarea bezelei

**Obiective:** Să explice modul optim de funcționare a unei echipe și identificarea rolurilor în cadrul unei echipe.

**Resurse necesare:** spaghete, bandă adezivă, sfoară, bezele.

**Durata:** 45 de minute;

- organizarea, repartizarea materialelor, explicarea regulilor: 10 minute;
- timp de lucru pentru echipe: 18 minute;
- reflecție: 17 minute.

#### Cum procedăm?

1. Pregătiți un kit „*Provocarea bezelei*” pentru fiecare echipă care să conțină următoarele materiale: 20 de spaghete, 1 metru de bandă adezivă, 1 metru de sfoară și 1 bezea. Aceste materiale trebuie introduse într-o pungă de hârtie sau într-un plic, astfel se simplifică distribuirea și se ascunde conținutul, maximizând elementul surpriză.
2. Organizați grupul în echipe de 3-6 persoane. Fiecare echipă trebuie să stea în jurul unei mese.
3. Oferiți instrucțiuni clare și concise cu privire la obiectivele și regulile provocării:

*„Construiți cea mai înaltă structură independentă. Echipa câștigătoare este cea care are cea mai înaltă structură măsurată de la suprafața mesei până în vârful bezelei. Aceasta înseamnă că*

*structura nu poate fi suspendată de o structură superioară, cum ar fi un scaun, un tavan sau un candelabru. Întreaga beza trebuie să fie în partea de sus a structurii. Tăierea sau mâncatul unei părți din beza descalifică echipa. Echipele pot utiliza cât este necesar din cele 20 de spaghete și cât este necesar din sfoară sau bandă. Echipa nu poate folosi punga/ plicul de hârtie ca parte a structurii lor. Echipele sunt libere să rupă spaghetetele sau să taie banda și sfoara pentru a crea noi structuri. Echipa nu va ține structura la expirarea timpului. Cei care ating sau susțin structura la sfârșitul exercițiului vor fi descalificați”.*

4. Asigurați-vă că toată lumea înțelege regulile. Repetați regulile dacă este necesar și întrebați dacă sunt întrebări înainte de a începe.

5. Porniți cronometrul și muzica.

Timpul efectiv de lucru este de 18 minute. Poate fi eficient să apelați timpul la 12 minute, 9 minute, 5 minute, 3 minute, 2 minute, 1 minut, 30 secunde și o numărătoare inversă de zece secunde.

Anunțați întregul grup cum progresează echipele. Anunțați de fiecare dată când o echipă construiește o structură permanentă. Construiți o rivalitate prietenoasă. Încurajați participanții să privească în jur pentru creșterea energiei și a mizei.

Amintiți echipelor că cei care vor ține de structură, la final vor fi descalificați. Este posibil ca echipele să încerce să țină de structura lor la sfârșit, pentru a o stabiliza, deoarece așezarea bezei în vârf va determina structura să se clatine. Structura câștigătoare trebuie să fie stabilă.

6. După ce expiră timpul, cereți tuturor celor din sală să se așeze, astfel încât toată lumea să poată vedea structurile.

Măsurați structurile în înălțime, începând cu cea mai scurtă, până la cea mai înaltă. Identificați echipa câștigătoare.

7. Echipele stau împreună și discută procesul lor. Introduceți întrebările de mai jos pentru a îi ghida în reflecția lor:

### **Întrebări de reflecție sugerate:**

- *Cum am lucrat ca grup? Ce rol am avut? Cum am contribuit? Există ceva ce am fost reținut să fac? De ce? Cine a preluat conducerea în grup? Cum s-a manifestat în diferite momente?*
- *Ce am învățat despre mine și comportamentul meu? Despre alte persoane și comportamentul lor? Despre comportamentul grupurilor?*
- *Ce informații pot obține din această experiență pe care aș putea să o aplic în alte contexte?*

### **Informații despre provocare:**

Copiii se descurcă mai bine decât studenții de la școlile de afaceri. Cei de la grădinițe creează structuri mai înalte și mai interesante.

Explicația este că cei mici petrec mai mult timp jucându-se și construind prototipuri, încep în mod natural cu bezeaua și apoi adaugă bețele. Studenții de la școlile de afaceri lasă bezeaua pentru final, alocă mult timp pentru planificarea și execuția planului și timp redus pentru a remedia designul odată ce au pus bezeaua deasupra.

„Bezeaua” este o metaforă pentru presupunerile ascunse ale unui proiect. Ipoteza în „Provocarea bezele” este că bezelele sunt ușoare și pufoase și ușor de sprijinit de bastoanele de spaghete. Când încercați de fapt să construiți structura, bezele nu par atât de ușoare.

Exercițiul favorizează valorizarea experimentării continue și este recomandată echipelor noi, agile. De asemenea, recompensează

creativitatea și colaborarea și reprezintă un exercițiu distractiv pentru consolidarea echipei.

## 5. Minutul meu de glorie

**Obiectiv:** Împărtășirea propriei experiențe cu ceilalți.

**Durata:** 15-20 minute, în funcție de numărul de participanți;

**Cum procedăm?**

Solicitați participanților să relateze într-un minut o experiență din activitatea lor la clasă pe care o consideră un succes, o reușită, o experiență didactică memorabilă.

Fiecare participant prezintă în grupul de cinci, într-un minut experiența sa, iar grupul decide care este cea mai deosebită. În perechi, sau individual, participanții să asocieze o emoție cu o experiență. Participantul ales de grup își prezintă experiența în fața celorlalți.

## 6. Caruselul (varianta 1)

**Obiective:** Crearea unei atmosfere pozitive și consolidarea grupului prin inter-cunoaștere.

**Resurse necesare:** spațiu mare în sală sau un spațiu deschis.

**Mărimea grupului:** de la 10 la 40 participanți, dacă nu există un număr par de participanți, poate participa și profesorul.

**Durata:** 20-30 minute

**Cum procedăm?**

1. Participanții sunt rugați să formeze două cercuri concentrice, unul interior și altul exterior și să stea față în față, în perechi.

2. Profesorul spune un cuvânt sau o propoziție precum: *mâncarea preferată, muzica preferată, obiceiuri, hobby-uri, locul preferat pentru călătorii, vedeta care îți place sau o persoană faimoasă, filmul favorit, ce considerați amândoi ca fiind un comportament nepolitic, ce caracterizează un prieten bun, sau o idee bună*. Li să acorde doar 1 minut pentru asta.

3. După 1 minut (sau mai puțin), profesorul emite un sunet/ semn (bate din palme, sună din clopoțel), partenerii își mulțumesc reciproc și cercul exterior se rotește spre dreapta, profesorul strigă un nou cuvânt și fiecare nouă pereche trebuie să găsească o similaritate în acord cu noul cuvânt sau noua propoziție.

4. Perechile se pot schimba de câteva ori, până când cercul ajunge în punctul de unde a pornit (depinde de mărimea grupului).

5. În ultimul cerc (când ultima pereche stă față în față) li se spune că regulile s-au schimbat. Acum trebuie să caute similarități sau diferențe și trebuie să exprime similaritățile sau diferențele, mimându-le. Ceilalți participanți încearcă să își dea seama ce anume au în comun.

**Reflecție și evaluare:** *Despre ce a fost această activitate? Ce s-a întâmplat în încăperea pe parcursul acestei activități? A fost ceva ce v-a surprins? Ce ne spune aceasta activitate despre grupul nostru?*

## 7. Caruselul (varianta 2 fără cuvinte)

**Obiective:** Crearea unei atmosfere pozitive prin inter-cunoaștere și utilizarea limbajului nonverbal.

**Resurse:** spațiu mare în sală sau un spațiu deschis.

**Mărimea grupului:** de la 10 la 40 participanți, dacă nu există un număr par de participanți, poate participa și profesorul.

**Durata:** 20-30 minute

### Cum procedăm?

1. Participanții sunt rugați să formeze două cercuri concentrice, unul interior și altul exterior și să stea față în față, în perechi.
2. De data aceasta, profesorul nu spune ce anume ar trebui „să discute“ perechile. Perechile sunt rugate să găsească similarități între ei, fără să utilizeze cuvinte. Pot utiliza sunete, dar nu cuvinte.
3. După 1 minut, profesorul emite un sunet/ semn, partenerii își mulțumesc reciproc (fără cuvinte) și cercul exterior se rotește spre dreapta. Acum trebuie să găsească o similaritate cu un partener, dar trebuie să fie ceva ce nu s-a mai folosit înainte (astfel dacă cineva a găsit „cititul” ca similaritate cu un partener, nu poate fi utilizată din nou cu alt partener).
4. Perechile se pot schimba de câteva ori, până când cercul a ajuns în punctul din care a plecat (depinde de mărimea grupului).
5. O altă versiune a exercițiului: pot fi utilizate emoții (furia, fericirea, mândria, stresul, invidia, suspiciunea, iubirea, etc.) și perechile trebuie să găsească o expresie facială care exprimă emoțiile fără cuvinte.

**Reflecție și evaluare:** *Despre ce a fost activitatea? Ce s-a întâmplat în încăperea în timpul activității? A fost ușor sau dificil să se găsească*

*similarități fără cuvinte? A fost ceva ce te-a surprins? Ce ne spune activitatea despre comunicare? Ce ne spune aceasta activitate despre grupul nostru?*

## **8. Cooperare - interdependență pozitivă**

### **Cum procedăm?**

Împărțim participanții în perechi. Li se dă următoarea sarcină: dai mâna cu partenerul, dacă reușești să atingi corpul partenerului cu mâna ta, primești o ciocolată/ bomboană, dacă te atinge el/ ea atunci primește partenerul o ciocolată/ bomboană.

Valorizăm teoria interdependenței sociale, astfel:

**INTERDEPENDENȚĂ POZITIVĂ** – cooperare - fiecare individ își poate atinge obiectivele dacă ceilalți cooperează și își îndeplinesc obiectivele, își promovează reciproc eforturile;

**INTERDEPENDENȚĂ NEGATIVĂ** – competiția - Individul crede că el își poate atinge obiectivele dacă ceilalți pierd; își obstrucționează reciproc eforturile de atingerea obiectivelor.

## **9. Speed date/ Întâlnire rapidă**

**Obiectiv:** Învățarea în grup a cât mai multor subiecte într-un timp scurt.

### **Cum procedăm?**

1. Fiecărei persoane i se dă un material/ o resursă. Citesc materialul, pentru 5-10 minute și își notează ideile importante și oferă un exemplu pentru a-l explica.
2. Povestește-i partenerului despre subiect și oferă exemple (5 minute).

3. Acum partenerul explică, tu ascuți și pui întrebări (5 minute).
4. Mulțumește-i partenerului și faceți schimb de resurse.
5. Toată lumea își schimbă locurile, până ajung la locurile inițiale și resursa inițială.
6. Se poate realiza exercițiul în perechi; o pereche întâlnește altă pereche și își explică reciproc resursele, materialele.
7. Apoi aleg o metodă, o resursă care li s-a părut interesantă sau ultima la care au ajuns și realizează o prezentare creativă despre aceasta.

## 10. Rolurile

### Cum procedăm?

Rolurile sunt fixate dinainte și fiecare rol are o descriere a responsabilităților celui care deține acel rol. Este recomandat să se utilizeze în activități scurte pentru a da posibilitatea elevilor să înțeleagă ce anume înseamnă aceste roluri, să le exerseze și apoi se poate trece la sarcini mai complexe de grup. Elevii vor înțelege că toate rolurile sunt la fel de importante.

### Exemple de roluri:

**1. Facilitator/ organizator:** citește instrucțiunile cu voce tare; se asigură că toată lumea le înțelege, verificând și explicând din nou; se asigură că toți membrii grupului participă și ascultă; este singurul care poate chema profesorul, dar doar dacă nimeni din grup nu cunoaște răspunsul.

**2. Reporter:** prezintă membrii grupului și rolurile lor; notează răspunsurile grupului; discută cu membrii grupului ce anume va fi raportat și cum; organizează prezentarea grupului pentru clasă și se asigură că fiecare membru al echipei are o parte în prezentare.



**3. Armonizatorul:** încurajează membrii grupului să își aducă contribuția la munca de echipă; îi încurajează să se ajute reciproc; se asigură că nimeni nu este dat deoparte; apreciază atunci când cineva vine cu idei bune; oferă feedback pozitiv.

**4. Responsabilul cu cronometrarea:** dezvoltă un program al proiectului, astfel încât să poată spune grupului cu exactitate când trebuie să termine de rezolvat fiecare etapă a proiectului; atenționează grupul când insistă prea mult timp asupra unei singure etape; împarte timpul egal între membrii grupului pentru intervenție și exprimarea opiniei; se asigură că prezentarea este gata la timp.

**5. Responsabilul cu materialele:** aduce foaia cu instrucțiuni și insignele cu roluri; le împarte participanților; este responsabil cu aprovizionarea cu materiale pe durata întregului proiect; este singurul care se poate ridica de la masă pentru a aduce materiale; se asigură că la finalul activității toate materialele sunt puse la locul lor și că toată lumea a predat insignele cu rolurile.

**6. Moderatorul:** (dacă formăm grupe de câte șase elevi): se asigură că grupul se ocupă de sarcină și de nimic altceva; decide cine va lua cuvântul pe parcursul discuțiilor; este singurul care poate chema profesorul pentru ajutor, dacă nimeni din grup nu știe răspunsul (dacă sunt doar 5 membri în grup, această parte îi revine organizatorului).

**Atribuirea rolurilor** se utilizează în învățarea prin cooperare și poate fi introdusă încă de la grădiniță, iar descrierea rolurilor poate fi reformulată pe înțelesul lor. Rolurile sunt întotdeauna distribuite de către profesor și inversate, prin rotație, ca de-a lungul mai multor lecții elevii să experimenteze toate rolurile în cadrul grupului, de exemplu: cine a fost **reporter** la o sarcină, la următoarea sarcină va fi **organizator**. Prima dată

Însă li se oferă un rol la care vor face față cu brio, pentru a prinde curaj și încredere. Acest lucru se realizează printr-o foarte bună observare și cunoaștere a elevilor. Există de asemenea o multitudine de versiuni ale rolurilor ce pot fi distribuite în funcție de mărimea grupului.

## 11. Tehnica 3-2-1

### Cum procedăm?

Se cere precizarea a:

- 3 termeni (concepte) din ceea ce ai învățat;
- 2 idei despre care ai dori să înveți în continuare;
- 1 capacitate, pricepere, abilitate pe care ai dobândit-o la sfârșitul activității.

## 12. Zona de relevanță

**Obiective:** Activitatea permite elevilor să sesizeze ce puncte pot fi relevante sau irelevante atunci când iau în considerare o întrebare cheie. Li se solicită elevilor să prioritizeze ideile și informațiile cu privire la întrebare și să justifice alegerile lor.

**Resurse necesare:** foi de flipchart, markere, set de cartonașe cu informații, șablonul „Zona de relevanță”.

### Cum procedăm?

Elevii pot lucra pe o tablă, sau pe o foaie mare de flipchart. În mod alternativ, grupurile pot lucra în jurul unei mese, folosind hârtii A3.

1. Elevii sunt împărțiți în perechi sau grupuri.

2. Fiecare grup primește un set de cartonașe cu cuvinte, expresii sau imagini care se referă la întrebarea cheie.
3. Fiecare grup primește, de asemenea, șablonul „Zona de relevanță” (vezi exemplul de mai jos) cu întrebarea cheie în centru. În mod alternativ, fiecare grup își poate desena propria „zonă de relevanță” și să scrie întrebarea în mijloc.
4. Elevii lucrează pe cartonașe, hotărând dacă fiecare cartonaș este relevant sau irelevant pentru întrebarea cheie. În cazul în care decid că este relevant cartonașul respectiv trebuie să ia în considerare gradul de relevanță în raport cu întrebarea și să îl plaseze într-un loc adecvat în interiorul „zonei de relevanță”.
5. Grupurile își prezintă deciziile, justificându-și alegerile, dacă se întâmplă să contrasteze cu deciziile unui alt grup.
6. Discuții în cadrul grupului mare despre întrebarea cheie.

### **Exemple:**

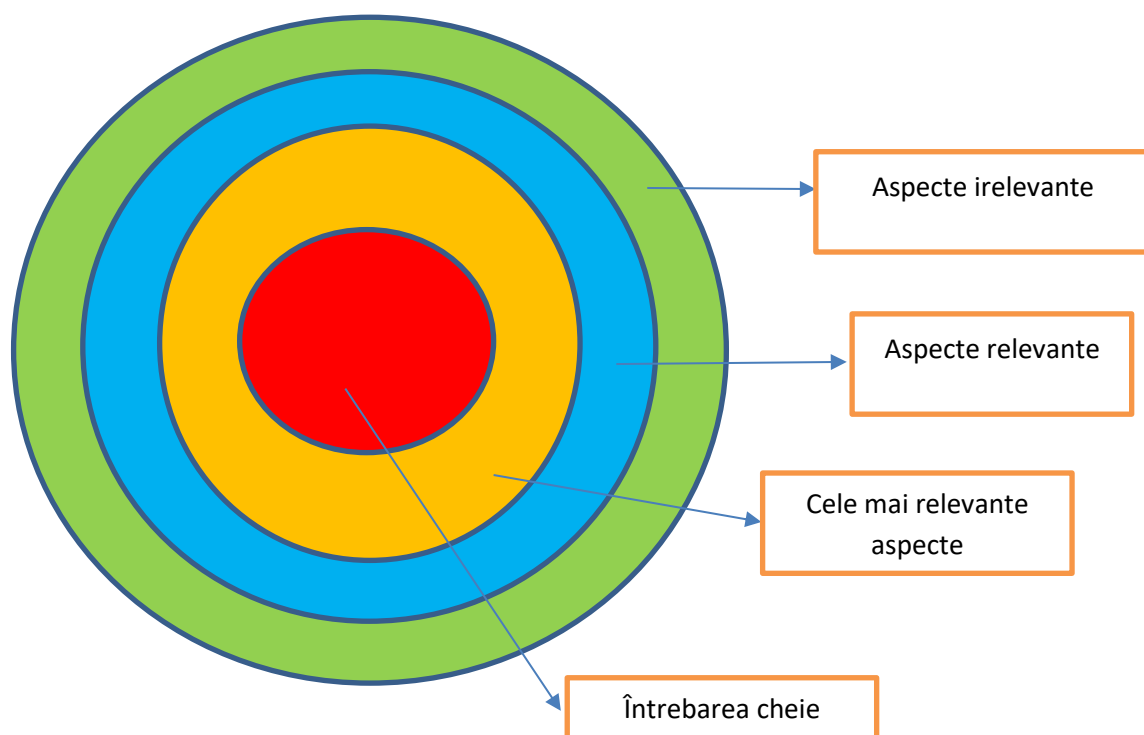
#### *Educația pentru mediu*

Întrebarea cheie: contracararea încălzirii globale.

Cartonașele ar putea include:

1. Folosiți energia solară sau eoliană.
2. Creșteți spațiul mai eficient din punct de vedere energetic.
3. Reduceți risipa de apă.
4. Reduceți risipa de alimente.
5. Folosiți becuri LED.
6. Deconectați dispozitivele utilizate rar.
7. Folosiți mașini electrice sau inteligente pe gaz.
8. Folosiți transportul public.
9. Plimbați-vă sau folosește o bicicletă.

10. Reciclați.
11. Nu folosiți telefonul mobil.
12. Cumpărați produse locale.
13. Călătoriți mai puțin.
14. Fiți vegetarian.
15. Nu mâncați înghețată.



### 13. Cercul rotativ

**Obiective:** Această metodă le dezvoltă elevilor încrederea în tehnicile de comunicare deoarece aceștia se angajează în discuții scurte. De asemenea, permite emiterea unei game largi de opinii, fără a încerca o discuție întreagă în clasă. Elevii pot, prin urmare, să-și perfecționeze ideile

sau opiniile despre o anumită problemă. Este necesar un spațiu mare pentru ușurința mișcării și interacțiunii.

### **Cum procedăm?**

1. Elevii se împart în două grupuri.
2. Un grup formează un cerc interior, iar celălalt formează un cerc exterior. Elevii stau față în față.
3. Profesorul propune un subiect pentru a discuta (exemplu: găsiți tot ceea ce vă amintiți amândoi din ultima lecție, denumiți toate avantajele de a ști cum să ... în viața de zi cu zi)
4. Perechile fac schimb de opinii referitoare la o anumită problemă pentru aproximativ un minut.
5. Profesorul bate din palme și apoi cercul exterior se rotește cu un pas în sensul acelor de ceasornic, iar elevii au în față un partener nou.
6. Profesorul adresează o altă întrebare sau propune un nou subiect de discuție și noile perechi discută încă un minut.
7. Rotirea poate continua până când elevii au avut ocazia de a discuta cât mai multe subiecte cu o gamă largă de parteneri.
8. Pentru a-l face mai distractiv, ultima pereche poate fi rugată să își prezinte rezultatul la ultima afirmație, iar ceilalți trebuie să ghicească finalul.

### **Exemple:**

Întrebări: *Educație fizică*

- Prezentați toate regulile de handbal!
- Prezentați toate regulile de fotbal!
- Prezentați toate regulile baschetului!
- Prezentați toate regulile de volei!

- Ce sport vă place să vizionați și ce sport vă place să practicați (dacă există)? Descrieți sportul care vă place.

Întrebări: *Informatică*

- Denumiți toate dispozitivele de intrare!
- Denumiți toate dispozitivele de ieșire!
- Denumiți toate dispozitivele de salvare!
- Explicați diferența dintre dispozitivele de intrare, ieșire și salvare!
- Denumiți întreaga utilizare a dispozitivelor de intrare în viața de zi cu zi!
- Denumiți întreaga utilizare a dispozitivelor de ieșire din viața de zi cu zi!
- Alegeți o profesie! Descrieți toate dispozitivele instrumentele necesare profesiei tale și de ce.

## **14. Amestecă și potrivește!**

### **Cum procedăm?**

Elevii se amestecă, schimbând în mod repetat partenerii și cartonașele. Apoi, vor încerca să găsească un partener care are cartonașul potrivit cu al lor.

1. Fiecare elev se plimbă în jurul camerei cu un cartonaș în mână. Ei găsesc orice partener și pun o întrebare legată de cartonașul lor. (Exemplu: „Am heliu. Care, este simbolul heliului? ” Sau „Am Na, ce element reprezintă? ” Sau „Eu am zăpadă, ce anotimp sunt?” .
2. Partenerii răspund. Un alt partener spune sau explică dacă răspunsul este corect sau dacă este greșit.
3. Schimbă rolurile: un partener întreabă și celălalt răspunde.
4. Partenerii schimbă cartonașele.
5. Partenerii se împart și repetă pașii de 1 - 4 ori.

6. Profesorul spune „Îngheață”.
7. Elevii îngheață, își ascund cartonașele și se gândesc la perechea potrivită lor.
8. Elevii se mută în mijlocul clasei, își găsesc perechea potrivită și apoi se îndepărtează de centrul clasei împreună cu noul partener.
9. Partenerii se gândesc la un mod distractiv și creativ de a-și prezenta similaritatea și de a explica modul în care se potrivesc.

### **Exemple:**

Pentru școala primară:

Cărți cu diferite animale și puii lor: pisică - pisoi, vacă - vițel, oaie - miel etc.

Carduri cu fracții fie în numere, fie cu poze 1/2.

Cărți cu plante aparținând diferitelor familii de plante, unele cu text, altele cu imagini.

## **15. Ciudatul**

**Obiective.** *Ciudatul* este o activitate utilă care poate fi integrată în orice punct al unui subiect, ca o resursă pentru explorarea inițială a subiectului sau ca un instrument de consolidare a cunoștințelor. Le solicită elevilor să se gândească la caracteristicile cuvintelor, propozițiilor, ideilor, locurilor, oamenilor sau lucrurilor - în funcție de situația dată. Elevii sunt încurajați să descopere singuri asemănările și diferențele dintre aceste lucruri, să stabilească oricare altă relație dintre ei/ ele și să le clasifice în consecință.

### **Cum procedăm?**

1. Profesorul împarte elevii în grupuri.

2. Managerul de materiale alege un set de cuvinte/ idei/ locuri/ lucruri sau persoane, imagini, text, numere etc., în funcție de zona de învățare și subiect. Acestea pot apărea, de exemplu, sub formă de listă sau grilă de pe un PowerPoint, sau notate pe mici postit-uri, astfel încât elevii să le poată muta atunci când fac categorii. (Dacă utilizați post-it, cel mai bine este să oferiți fiecărui elev un set de etichete pe care trebuie să le pună și să le discute, astfel încât elevii care tind să domine grupul să nu dețină toate informațiile).
3. Profesorul poate acorda tuturor grupurilor aceeași sarcină sau sarcini diferite fiecărui grup (care apoi se rotește/ se rotesc între grupuri).
4. Elevii trebuie să găsească pe cel *ciudat* pe fiecare grilă sau listă. Adesea, nu pot exista răspunsuri corecte sau greșite și orice cuvânt poate fi cel ciudat. Prin urmare, elevii trebuie să ofere un răspuns valabil și justificat referitor la motivul pentru care au ales un anumit cuvânt și natura relației dintre celelalte cuvinte de pe listă.
5. Ca activitate de extindere, elevii ar putea sugera alte cuvinte înrudite pentru a le adăuga la cele care nu sunt ciudate.
6. Ca o a doua parte a activității, grupurile vin cu un singur „ciudat” despre același subiect și rotesc lista lor către celelalte grupuri.
7. După aceea, în rezumat se poate discuta despre modul în care elevii au făcut conexiunile dintre cuvinte, procesele implicate și dacă munca în grup i-a ajutat să vadă conexiuni diferite, pe care altfel nu le-ar fi putut lua în considerare.

### **Exemple:**

#### *Matematică*

- 1) 17, 21, 26, 30, 34, 38, 42
- 2) (a)  $10+9$  (b)  $19 - 0$  (c)  $95+5$  (d)  $19 \times 0$



3) (a) 1+5 (b) 18 – 12 (c) 3 x 2 (d) 6+3

*Științele naturii*, primar: Oamenii Plante Pești Păsări

## 16. Metoda mozaicului/ Metoda Jigsaw

Metoda se bazează pe distribuirea sarcinilor de învățare elevilor membri ai unui grup, astfel încât fiecare elev să aibă o sarcină de lucru în care să devină „expert”, să transmită informațiile asimilate celorlalți colegi, iar în urma colaborării, fiecare elev să aibă întreaga schemă de învățare.

Etapele și fazele implicate în utilizarea acestei metode sunt (Oprea, 2009):

1) *Pregătirea materialului de studiu* – etapă care presupune: stabilirea temei de studiu, împărțirea ei în 4-5 subteme, stabilirea pentru fiecare subtemă a principalelor elemente ideatice la care elevii vor trebui să se refere (opțional); conceperea unei fișe expert, în care se trec subtemele și care va fi oferită fiecărui grup.

2) *Organizarea colectivului în echipe de învățare* de câte 4-5 elevi (în funcție de numărul lor din clasă); fiecare elev va primi un număr de la 1 la 4 sau 5 și va avea ca sarcină de lucru să studieze subtema care are același număr cu numărul care i-a fost atribuit. Urmează faza independentă, în care fiecare elev studiază tema proprie fie în clasă, fie acasă.

3) *Constituirea grupurilor de experți* – prin reunirea elevilor cu același număr, formându-se grupuri de elevi care vor sta în același loc. Urmează faza discuțiilor în grupul de experți, în cadrul căreia elevii prezintă un raport individual în legătură cu ceea ce au studiat independent, participă la discuții pe baza informațiilor și materialelor prezentate, adaugă elemente noi și stabilesc modalitatea de a le prezenta, de a preda partea

pregătită de ei colegilor din grupul inițial (colectivul clasei). Profesorul poate interveni în procesul învățării ca moderator și ca și facilitator, oferind consultanță elevilor când aceștia ajung în momente dificile, de impas.

4) *Reîntoarcerea în echipa inițială de învățare* – etapă care presupune parcurgerea fazei raportului de echipă, în care elevii transmit cunoștințele asimilate și rețin cunoștințele transmise de colegii lor, care au fost experți în grupurile care au studiat alte subteme. Modalitatea de transmitere a cunoștințelor trebuie să fie scurtă, clară, concisă, atractivă, în acest sens putându-se utiliza materiale diverse și suporturi audio-vizuale. Membrii echipei sunt stimulați să adreseze întrebări, să își noteze informațiile, să realizeze scheme, planuri de idei.

5) *Evaluarea* – etapă care presupune parcurgerea fazei demonstrației, în care echipele prezintă rezultatele întregii clase. Profesorul poate adresa întrebări (de preferat să se adreseze întrebări fiecărui elev, iar răspunsurile să fie date fără ajutorul echipei), poate solicita rapoarte, eseuri, completare de fișe de evaluare.

Dintre avantajele metodei mozaicului, le amintim pe următoarele:

- activează și responsabilizează elevii;
- contribuie la dezvoltarea capacităților de ascultare activă, comunicare, cooperare, reflectare, gândire creativă, rezolvare de probleme;
- contribuie la dezvoltarea spiritului de întraajutorare, de cooperare și de echipă;
- contribuie la accentuarea coeziunii grupului.

## 17. Rubinul rotund/ Fiecare cu fiecare

**Obiective:** Încurajarea discuțiilor și activarea cunoștințelor pe un anumit subiect, precum și activarea experienței și a înțelegerii întregului grup pe o anumită temă. Puteți utiliza această sarcină fie înainte de a începe un anumit subiect pentru a capta atenția, fie după ce ați terminat de parcurs un subiect și doriți să evaluați nivelul de înțelegere al acestuia.

### Cum procedăm?

Versiunea 1:

1. Profesorul împarte elevii în grupuri de 4 sau 5 și le reamintește că scopul este de a colecta toate informațiile și cunoștințele posibile din întreaga clasă. Există o foaie de hârtie A-3 pe masă.
2. Membrii echipei de la fiecare masă primesc același subiect pe care să răspundă, de exemplu: „Enumerați toate componentele sistemului nostru solar”.
3. La un semnal, elevii încep să discute subiectul și apoi încep să scrie pe hârtie, pe rând. Elevii își scriu rapid răspunsurile sau contribuția și transmit documentul membrului echipei din stânga. Foaia de hârtie trece de la unul la altul, în jurul mesei, pe măsură ce fiecare elev completează soluția cu ajutorul celorlalți.
4. După 2-3 minute, la un semnal al profesorului, foile de hârtie se deplasează la alte mese spre stânga. Un membru din fiecare echipă citește răspunsurile primite de la cealaltă masă și apoi elevii continuă să genereze și să noteze mai multe idei pe foaia respectivă. Acest pas continuă până când lucrarea revine la primul grup.

5. După două sau trei rotații, fiecare grup face o prezentare a subiectului, folosind metoda pe care o consideră cea mai potrivită.

Versiunea 2:

1. Această versiune este similară cu prima versiune, cu excepția faptului că fiecare grup primește un subiect de discuție diferit. Toți membrii grupului notează tot ce se pot gândi despre subiectul respectiv.
2. După un anumit timp (5-10 minute), hârtiile încep să se rotească între membri (ca mai sus) și fiecare grup adaugă material nou pe hârtie. Fiecare grup păstrează hârtia timp de 3-4 minute.
3. În final, grupul își va primi hârtia inițială înapoi, sperăm cu mai multe informații. Acum, grupul original are sarcina de a face o prezentare creativă despre subiectul lor. Aici puteți oferi fiecărui grup instrucțiuni despre ce fel de prezentare ar trebui să utilizeze, fie le puteți permite să se decidă singuri (cu condiția ca rezultatul să fie creativ și interesant, să se observe ce a realizat clasa).
4. Puteți păstra grupurile sau puteți alcătui grupuri noi la ultimul pas, astfel încât o persoană din fiecare grup să facă parte dintr-un grup nou.

### **Exemple:**

1. O sarcină despre 5 țări europene sau puteți permite cursanților să își aleagă țara, asigurându-vă doar că niciun grup nu alege aceeași țară.
  - Grupul 1: scrie tot ce știe despre Finlanda (animale, orașe, plante, resurse, artiști etc.)
  - Grupul 2: scrie tot ce știe despre Grecia (animale, orașe, plante, resortii, artiști etc.)
  - Grupul 3: scrie tot ce știe despre Albania (animale, orașe, plante, resurse, artiști etc.)

- Grupul 4: scrie tot ce știe despre Estonia (animale, orașe, plante, resortii, artiști etc)
  - Grupul 5: scrie tot ce știe despre Polonia (animale, orașe, plante, resurse, artiști etc).
2. O sarcină despre Europa:
- Grupul 1 scrie toate numele animalelor pe care le cunoaște din Europa (animale sălbatice sau de fermă).
  - Grupul 2 scrie toate numele plantelor (flori, copaci, legume...) pe care le cunoaște din Europa.
  - Grupul 3 notează toate capitalele și orașele pe care le cunoaște în Europa.
  - Grupul 4 notează toate resursele naturale pe care le știe în Europa.
  - Grupul 5 notează toți artiștii europeni pe care îi cunoaște (muzicieni, actori, scriitori ...)

## 18. Bingo!

**Obiective:** Crearea unei atmosfere pozitive în cadrul grupului și identificarea unor caracteristici comune între membri grupului.

**Resurse necesare:** Spațiu mare în sală sau un spațiu deschis.

**Durață:** 20-30 minute, inclusiv reflecția.

### Cum procedăm?

1. Fiecare participant (și profesorul) primește o foaie de Bingo (exemplul de mai jos) cu afirmații în fiecare căsuță, potrivite pentru vârsta participanților.

2. Participanții sunt rugați să se plimbe prin sală și să își adreseze întrebări, iar când cineva răspunde cu „da” la întrebare trec numele acelei persoane în căsuță.

3. Scopul este să se creeze o linie cu 5 nume pe foaia de Bingo și atunci se strigă BINGO!

4. Asigurați-vă că participanții au înțeles că:

- trebuie să întrebe persoana și să răspundă cu „da” la întrebare pentru a-i trece numele, nu doar să îl treacă direct sau să se uite pe foaia celui alt și să spună unde ar putea răspunde cu „da”.
- nu există un premiu anume.
- după ce au strigat „Bingo”, trebuie să continue să întrebe și să umple cât mai multe căsuțe posibil.

### Exemple de afirmații:

Știi să cânti la un instrument.	Îți place să joci fotbal.	Îți place să gătești	Citești înainte să adormi.	Ai locuit în altă țară.
Îți place să mănânci pește.	Te pricepi la desenat.	Ai încercat să te dai cu schiurile.	Mănânci în fața televizorului.	De obicei mănânci pâine prăjită la micul dejun.
Vrei să devii actor.	Ai o rudă care locuiește în străinătate.	Ești un bun cântăreț.	Ai fost în camping.	Faci sport în mod regulat.
Te pricepi la reparat lucruri.	Urăști păianjenii.	Îți plac mai mult pisicile decât câinii.	Te pricepi la cusut.	Îți place să cumperi haine.
Îți place să dansezi.	Vorbesti 3 limbi sau mai multe.	Îți place muzica rock.	Ai un prieten întors din străinătate.	Ai ziua de naștere în Iulie.

**Reflecție:** Ce s-a întâmplat în încăperea pe parcursul activității? (se notează tot ceea ce menționează participanții pe flipchart). Este ceva ce nu ai știut înainte și te-a surprins? Cum poate îmbunătăți aceasta activitate climatul clasei?

## 19. Bate palma!

**Obiective:** Identificarea unor valori comune între membri grupului.

**Resurse necesare:** spațiu mare în sală sau afară.

**Durata:** 25-45 minute, în funcție de mărimea grupului.

**Cum procedăm?**

1. Fiecare participant este rugat să își deseneze palma pe o bucată de hârtie. La început lucrează individual și scrie pe fiecare deget „lucruri” care sunt foarte importante pentru ei (5 minute). Dacă se face exercițiul afară, se scrie direct pe palmă.
2. După 5 minute se plimbă prin sală și compară palma lor cu a cât mai multor participanți, timp de 15 minute. Dacă 2 persoane au scris același lucru pe un deget, își scriu reciproc inițialele numelui, pe acel deget (pe hârtie sau direct pe palmă).
3. Profesorul organizează grupuri de 4 sau 5 persoane, participanții își compară palmele și notează 2 coloane: una cu ce au toți participanții grupului în comun și altă coloană cu lucruri pe care nu le au nici unul în comun (este unic pentru fiecare persoană din grup sau poate ceilalți nu s-au gândit să scrie asta, dar este important și pentru ei).

**Reflecție:** discuții în grupul mare. Este ceva anume pe listă, ce are în comun întregul grup? Dar pe cealaltă listă? Ce iese în evidență? Lucrurile

unice, sunt ceva ce decidem să facă parte din identitatea noastră? Cum ne fac să ne simțim?

Dacă se realizează activitatea afară, se poate sări peste punctul 3 și se poate trece direct la reflecție.

## 20. Interviu

**Obiective:** Intercunoașterea membrilor grupului.

**Resurse necesare:** Spațiu astfel încât perechile să poată lucra fără să fie deranjate de ceilalți.

**Mărimea grupului:** 10-20 persoane.

**Durata:** 10 minute pentru perechi, pentru a se intervieva reciproc (depinde de numărul de întrebări) și 2-3 minute pentru prezentare pentru fiecare pereche.

### Cum procedăm?

1. Împărțim participanții în perechi (care în mod obișnuit nu interacționează așa mult între ei). Li se cere să se intervieveze reciproc și să noteze răspunsurile celeilalte persoane, astfel încât să le poată prezenta apoi grupului. Este important să fie întrebări simple despre: mâncarea preferată, hobby-uri și ceva mai profund: Ce te face fericit? Ce te întristează?

2. După ce participanții s-au interviuat reciproc vin în fața clasei și prezintă răspunsurile celeilalte persoane.

**Reflecție:** cum s-au simțit în timp ce discutau aspecte personale, cum s-au simțit ascultând și prezentând altă persoană.

Exemple de întrebări:

- Numele (povestea din spatele numelui tău);



- Familie;
- Ce îți place să faci după școală?
- Ce te face fericit?
- Ce te face să te simți în siguranță și relaxat?
- Care crezi că este cel mai bun lucru la clasa ta?
- Ce înseamnă respectul pentru tine?

## 21. Colțuri

**Obiective:** Sistematizarea și consolidarea cunoștințelor.

**Resurse necesare:** foaie de flipchart, carioci/ markere .

**Durață:** 50 minute.

**Procedee:** conversație euristică, brainstorming.

**Cum procedăm?**

1. Profesorul anunță o temă și le oferă elevilor posibilitatea de a alege din 4 variante.
2. Elevii aleg cea variantă pe care o consideră cea mai interesantă, notând alegerea făcută pe o bucată de hârtie (fără să discute între ei sau să arate celorlalți colegi).
3. În clasă vor fi marcate 4 colțuri pentru fiecare variantă. Elevii vor merge la colțul ales arătând hârtia colegilor, fără a mai putea să schimbe alegerea făcută.
4. Grupul din fiecare colț va discuta despre tema aleasă și fiecare elev va explica alegerea făcută. De asemenea, în fiecare colț va fi așezat un poster gol/ foaie de flipchart, pe care elevii vor putea scrie, desena și explica acea temă, într-un mod creativ. Elevii vor fi anunțați că la final își

vor prezenta rezultatele pe tema aleasă. Posterul va trebui să cuprindă atât text cât și imagini.

5. După 15-20 de minute profesorul oprește activitatea grupurilor. Toți membrii grupului, exceptând unul sau doi, se vor deplasa la alte grupuri unde reporterii care stau lângă postere vor explica tema respectivă. Elevii se vor asigura să nu se deplasează toți în același colț în același timp.

6. După 5 minute profesorul bate din palme și toată lumea se întoarce la grupul inițial. Acum alți doi membri ai grupului vor sta lângă poster și vor explica tema, în timp ce, ceilalți membri se vor deplasa în diferite colțuri pentru a primi explicații despre alte teme. Acest proces se va desfășura până când toți elevii vor primi explicații din toate colțurile clasei.

Notă: Această activitate poate fi utilizată la orice disciplină. De exemplu, la literatură : romantism, modernism, suprarealism și realism.

## 22. Roata consecințelor

**Obiective:** Această activitate îi încurajează pe elevi să reflecteze asupra consecințelor directe și indirecte în cazul unui eveniment sau a unei acțiuni particulare/ specifice. Elevii vor realiza o hartă vizuală a acestor consecințe.

**Resurse necesare:** instrumente de scris, flipchart, coli de hârtie A4

**Durata:** 50 minute

**Procedee:** munca în grup, munca individuală, discuții, prezentare

**Cum procedăm?**

1. Elevii vor fi repartizați în grupuri sau perechi și vor primi o foaie de flipchart.

2. Elevii vor scrie evenimentul/ acțiunea centrală, într-un cerc, în mijlocul paginii.
3. Elevii vor nota o consecință directă a evenimentului, într-un cerc care este legat cu cercul principal printr-o linie. Elevii vor încerca să găsească cât mai multe consecințe directe.
4. Apoi elevii vor identifica consecințe secundare. Acestea vor fi notate din nou în cercuri, și vor fi conectate la consecințele directe cu două linii. Consecințele de ordinul trei vor fi notate cu trei linii, etc
5. Elevii pot colora cercurile, după criteriul consecințelor pozitive sau negative.
6. Feedback: compararea consecințelor găsite de fiecare grupă de elevi, care conduc la o explorare mai profundă a temei.

## **23. Diamantul**

Aceasta este o activitate de grup desfășurată cu scopul de prioritizare a informațiilor și a ideilor. Poate fi utilizată ca o activitate de follow-up după sesiunea de strângere a informațiilor. Încurajează participanții să ia în considerare și să-și exprime opiniile referitor la plasarea anumitor itemi deasupra altora.

### **Cum procedăm?**

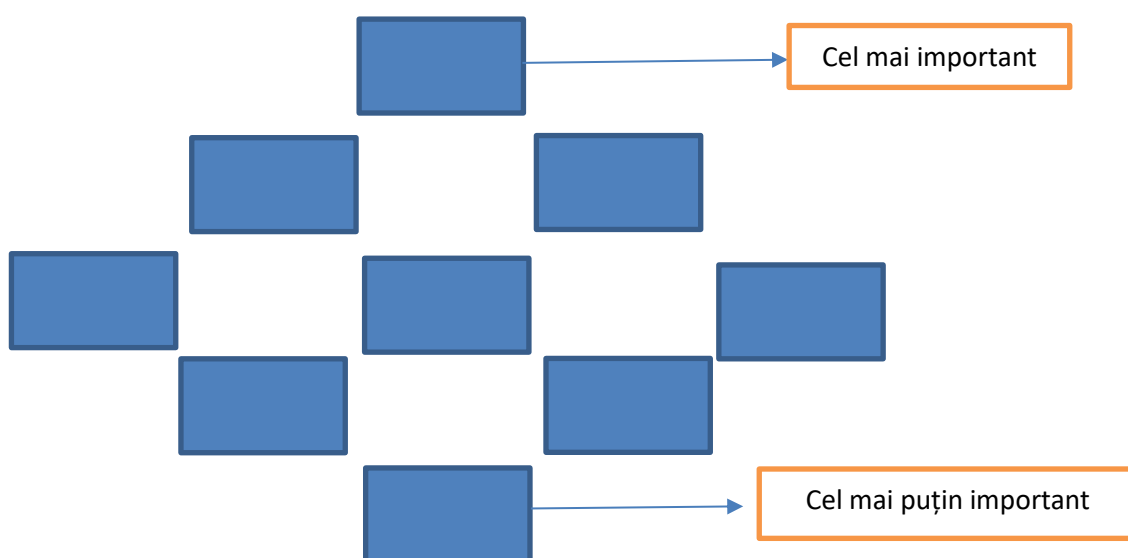
1. Participanții sunt împărțiți în perechi.
2. Fiecare pereche primește mai mult de 9 itemi și la început ei trebuie să selecteze 9 itemi în legătură cu criteriul propus.
3. Fiecare pereche plasează itemii în forma propusă în imaginea diamantului, ordonând mai jos cel mai puțin „valoros” item, iar în partea de sus cel mai „valoros” item în funcție de criteriul solicitat.

4. După un anumit timp, fiecare pereche se combină cu o altă pereche și împărtășește propria ordonare cu ceilalți. Încearcă apoi să creeze un „diamant” împreună.

5. Prezentați-vă clasificarea în formă de diamant și motivați cum ați realizat clasificarea.

### Reflecție:

- La început, care sunt diferențele și similaritățile între cele două diamante?
- În timpul elaborării diamantului, cum a ajuns grupul vostru la un consens?
- A fost greu sau ușor să ajungeți la un consens? De ce credeți că a fost așa?
- A simțit fiecare membru din grup că ideile lui au fost ascultate?



### Exemplu: Literatură

Criteriu: Importanța factorilor care au influențat Renașterea

Listă cu cartonașe:

- Cercetarea Dreptului Roman;
- Influența Bisericii;
- Răscoala cetățenilor din Florența.

## 24. În centrul atenției...

**Obiective:** spargerea gheții/ cunoașterea membrilor grupului/ coeziunea grupului/ comunicare asertivă la nivelul grupului. Obiectivul poate fi conturat de către profesor în funcție de afirmațiile pe care le construiește și le propune grupului.

**Durata:** 20 de minute

**Procedee:** conversația, expunerea.

**Cum procedăm?**

1. Participanții sunt rugați să formeze un cerc.
2. Profesorul enunță o afirmație/ întrebare. Participanții care pot să răspundă cu „Da” la aceea afirmație fac un pas în mijlocul cercului și rămân acolo. Apoi, profesorul spune o altă afirmație, iar dacă cei din interiorul cercului pot răspunde cu „Da” rămân în cerc, iar cei care ar răspunde cu „Nu” revin în cercul mare.
3. Jocul continuă atât cât profesorul consideră că e potrivit pentru grupul de elevi.

**Reflectare și evaluare.** Ce v-a plăcut în această activitate? Cum v-ați simțit să pășiți în mijlocul cercului? A fost ceva ce v-a surprins la ceilalți? Dar la propria persoană? În viața de zi cu zi, în ce situații obișnuite să pășiți în față și să vă exprimați propria opinie? Ați fost puși vreodată în situația

de a vă ascunde propria opinie în cadrul unui grup sau de a vă schimba opinia pentru a fi acceptat de grup? Ce părere aveți despre această presiune a grupului? Este corect ca majoritatea grupului să dicteze direcția opiniilor în grup? Cum se poate lucra la acest aspect la nivelul clasei noastre?

**Exemple de afirmații/ întrebări:** Cine a urcat un munte de 1800 de m? Cine a făcut arte marțiale? Cine are o soră și un frate? Ai un animal de companie? Îți place înghețata de ciocolată? Cine vorbește două limbi străine? Ai ajutat o persoană nevoiașă în ultima săptămână? Cine se simte uneori singur?

## **25. Perechile lucrează împreună**

**Obiective.** Această activitate este proiectată să motiveze elevii să abordeze și să reușească să rezolve probleme care la început sunt peste capacitățile lor. Elevii pot face mai multe lucruri cu ajutor (mediere) decât pot face singuri. Permițându-le să lucreze la probleme pe care nu le pot rezolva singuri, la început în echipă, apoi cu partener, elevii ajung la punctul în care pot face sarcini singuri, sarcini pe care la început reușeau să le facă doar cu ajutor.

**Resurse necesare:** materiale didactice pentru tema prezentată în activitate, fișe de lucru cu informații despre tema prezentată, hârtie de scris, instrumente de scris, foi flipchart pentru postere sau alte materiale conform temei și planificării activității.

**Durata:** 1-2 ore de activitate la clasă (în funcție de sarcină, disciplină).

**Cum procedăm?**

„Echipă-pereche-singur”: elevii lucrează la o sarcină (problemă) la început ca o echipă, apoi fiecare elev lucrează cu un partener și la final, individual.

### Pasul 1:

- profesorul anunță o temă și un timp limită,
- profesorul acordă „timp de gândire” în care toți elevii studiază informațiile de pe fișele de lucru primite,
- partenerul A prezintă informațiile studiate, partenerul B ascultă fără să întrerupă,
- partenerii schimbă rolurile.

Pasul 2: Parafrizarea: la fel ca înainte, dar de această dată partenerul B trebuie să parafrazeze precis ceea ce a zis partenerul A, înainte de a-și face propria prezentare. După ce partenerul B a terminat prezentarea, partenerul A trebuie să parafrazeze.

### Regulile:

- *Ascultă atent !*
- *Folosește doar parafrizarea (nu e permis să folosești întocmai cuvintele celeilalte persoane) !*
- *Nu este permis să adaugi ceva în conținut !*
- *Nu este permis să pui întrebări, să dai sfaturi sau să prezinți propriile opinii (doar dacă este rândul tău să prezinți) !*

### **Exemple:**

*Științele naturii (geologie):*

1. O echipă de 3-4 elevi adună toate tipurile de roci pe care le cunosc, discută despre cum s-au format, ce le caracterizează și apoi clasifică toate tipurile de roci știute de ei în clase de roci.
2. În perechi, aleg câte un tip de rocă și fac un poster cu toate informațiile știute despre acest tip de rocă.

3. Individual, fiecare elev alege o rocă din această categorie de roci și compune un eseu detaliat, un video, un poster sau altă formă de prezentare a acelei roci.
4. Se transmite produsul activității pentru a obține feedback de la profesor.

## 26. Ne mișcăm și schimbăm idei

**Obiective:** Această metodă este utilă în special pentru a utiliza toate cunoștințele elevilor din clasă și pentru a-i activa pe toți elevii.

**Resurse necesare:** coli de hârtie A4, instrumente de scris, foi tip flipchart, markere, culori.

**Durata:** 50 minute.

### Cum procedăm?

Elevii trebuie să lucreze în grup la o anumită sarcină; profesorul atribuie fiecărui elev un număr. Atunci când sarcina este pe jumătate finalizată sau când este gata, profesorul va striga un număr sau mai multe numere/ mai mulți elevi „rătăcitori”.

#### Un „rătăcitor”:

Profesorul strigă un număr; elevii care au acel număr, vor migra pentru a se alătura unei alte echipe, pentru a împărtăși rezultatele sau ideile din grupul de apartenență, sau pentru a asculta ideile noi ale grupului, pentru a le aduce în grupul de bază.

#### Doi „rătăcitori”:

Doi elevi migrează la una sau două echipe (care pot avea o altă sarcină de lucru), pentru a împărtăși sau a asculta idei noi.

#### Trei „rătăcitori”:



Trei elevi migrează la altă echipă, adesea pentru a-l asculta pe cel care explică/ prezintă proiectul echipei.

### **Exemplu:**

Ciclul primar: Tema „Anotimpurile”. Fiecare grup va avea de prezentat un anotimp. Un „rătăcitor”: Un elev din grupul 1 (iarna) merge la alt grup și spune celorlalți tot ceea ce grupul de apartenență a descoperit despre anotimpul iarna. Cei trei elevi din grupul „primăvara”, vor asculta. În același timp, grupul său va asculta informațiile despre vară. După ce toate grupurile au primit informații noi despre alt anotimp, toate grupurile vor realiza o prezentare creativă despre cele patru anotimpuri, punând accent pe anotimpul/ tema din cadrul propriului grup.

## **27. Rezolvă o problemă/ o întrebare!**

**Obiectiv:** Consolidarea conținuturilor informaționale și identificarea de posibile soluții la problemele enunțate prin revizuirea unui material și crearea de grupuri de discuție în cadrul unei activități desfășurate sub formă de joc.

**Resurse necesare:** cartonașe, creioane, pixuri, culori, cartoane pentru postere sau alte materiale necesare unor prezentări în fața clasei cum ar fi mijloace audio-video.

**Durata:** 45 minute.

**Procedee:** metoda învățării prin cooperare, conversația, explicația, problematizarea.

### **Cum procedăm?**

1. Fiecare membru al unui grup poate să creeze o întrebare legată de tema aflată în discuție și să o scrie pe un cartonaș (el/ ea poate să știe sau nu

răspunsul la întrebare). Fiecare membru al grupului pune întrebarea lui celorlalți. Se dezbate, se analizează fiecare întrebare în grup. Dacă se poate răspunde la întrebări și toți membrii grupului sunt de acord cu răspunsurile, atunci acestea sunt scrise pe spatele cartonașelor. Dacă nu este consens cu privire la vreun răspuns, întrebarea este revizuită în așa fel încât răspunsul să poată fi agreat de toți. Grupul scrie pe cartonașe litera „Î” pe partea cu întrebarea și litera „R” pe spatele cartonașului, pe partea cu răspunsul.

2. Fiecare grup trimite toate cartonașele cu întrebări altui grup. Fiecare membru al celui de-al doilea grup ia câte o întrebare din stivă și o citește grupului. Grupul dezbate și răspunde la întrebarea respectivă. Dacă toți sunt de acord cu răspunsul întorc cartonașul și citesc răspunsul. Atunci ei pot vedea dacă sunt sau nu în acord cu răspunsul dat de grupul anterior și ajung din nou la consens; apoi se trece la următoarea întrebare. Dacă nu sunt de acord cu răspunsul dat de grupul anterior, vor scrie pe spate, sub primul răspuns, propria variantă, ca alternativă de răspuns la întrebarea dată.

Grupul al doilea revizuieste fiecare întrebare și răspuns din stiva de cartonașe scriind sau nu propriile răspunsuri în completare la întrebări.

3. Cartonașele cu întrebări pot fi trimise spre al treilea, al patrulea sau al cincilea grup – după cum se dorește (cum este organizat jocul). Fiecare stivă de cartonașe ajunge în final la grupul inițial. Acesta discută și clarifică întrebările și răspunsurile proprii, cu completările ulterioare.

4. Grupul are la sfârșit sarcina să pregătească o prezentare pe baza întrebărilor și răspunsurilor de pe cartonașe, dând explicații într-un mod cât mai creativ.

## 28. Capete numerotate împreună

**Obiective:** evaluarea/ consolidarea conținuturilor predate anterior prin stimularea, responsabilizarea elevilor față de materialul învățat.

**Resurse necesare:** creioane, pixuri, culori, cartoane pentru postere sau alte materiale necesare unor prezentări în fața clasei cum ar fi mijloace audio-video.

**Durata:** 45 minute.

**Procedee:** metoda învățării prin cooperare, expunerea, conversația, explicația, problematizarea.

### Cum procedăm?

Se anunță o temă de dezbatere pentru care membrii clasei trebuie să se pregătească dinainte. La activitate, elevii sunt plasați în grupuri și fiecare primește un număr (de la 1 la nr. maxim din fiecare grup). Pentru a avea grupuri de lucru eficiente, profesorul motivează și atenționează elevii asupra faptului că pregătirea lor individuală asigură succesul grupului. Grupul trebuie să se asigure că toți membrii cunosc informațiile importante despre tema discutată astfel încât fiecare membru să poată răspunde la orice problemă ridicată de profesor – ei dezbat tema și schematizează informațiile relevante.

Profesorul pune clasei o întrebare pe tema anunțată. Se dă timp de gândire pentru ca fiecare să înțeleagă și să poată da un răspuns. Elevii „își pun capetele împreună” în grup ca să contureze răspunsuri corecte. Profesorul numește un număr „la întâmplare” să răspundă la întrebare, în numele grupului. Doar cei cu acel număr din grup ridică mâinile pentru a răspunde la întrebare.

Profesorul alege pe cineva, ascultă răspunsul și dacă dorește informații suplimentare, numește în continuare pe altcineva cu acel număr pentru a completa răspunsul care devine astfel tot mai complet.

## 29. Ce sunt eu ...

**Obiective:** Această metodă poate fi utilă atunci când doriți să utilizați toate cunoștințele potențiale ale clasei, fie înainte de a introduce un subiect nou și doriți să știți cât știu deja sau când nu știți cât de multe știu după ce au lucrat la un anumit subiect. Există o mulțime de interacțiuni și discuții și toți cei care învață explică activ celorlalți în timp ce încearcă să îi ajute să își dea seama ce este scris pe fruntea lor.

### Cum procedăm?

1. Fiecare cursant primește un bilețel cu un cuvânt cheie, simbol, imagine sau o frază scurtă scrisă pe ea.
2. Fără să se uite la el, lipește bilețelul pe frunte.
3. Acum toată lumea se ridică și se plimbă în jurul camerei și găsește pe cineva cu care să vorbească.
4. Prima dată, unul dintre parteneri începe să explice ce se află pe fruntea celeilalte persoane, dar desigur, fără să spună direct. Explicația trebuie să îi ajute să-și dea seama ce spune bilețelul de pe frunte. Dacă își dau seama, pot să-și dea bilețelul jos. Apoi rolurile se inversează.
5. Dacă unul sau ambii membrii ai perechii nu și-au dat seama de cuvânt, continuă să găsească alte explicații.
6. Când cineva și-a pierdut bilețelul de pe frunte, trebuie să se plimbe și să explice celorlalți care încă îl au pe al lor, astfel se pot forma grupuri mici, ceea ce este în regulă, atâta timp cât fiecare vorbește pe rând.

Este important ca elevii să înțeleagă că aceasta nu este o competiție despre cine ghicește mai întâi, ci o sarcină de clasă în care întreaga clasă dorește să atingă scopul individual de a-și da bilețelele jos de pe frunte, dacă au fost ghicite. De asemenea, este important să anunțați clasa că greutatea nu vine din partea persoanei care încearcă să-și ghicească propriul cuvânt, ci mai degrabă din partea celor care caută cât mai multe explicații. Nu este vina persoanei care are încă un bilețel lipit pe frunte, că nu au reușit să ghicească ceea ce scrie pe bilețel - este vina colegilor lor că nu au dat informații clare.

După terminarea activității, elevii pot fi împărțiți în grupuri mici, unde lucrează mai în detaliu asupra subiectului, ținând cont că acum știu toate elementele de bază.

### **Exemplu:**

*Literatură:* Toate personajele dintr-o carte pe care au avut-o de lecturat.

*Chimie:* diferite elemente.

*Sociologie:* nume ale diferiților teoreticieni.

*Biologie:* nume de plante sau insecte diferite.

## **30. Învață-mă, spune-mi și spune-mi mai multe!**

**Obiective.** Această metodă este utilă atunci când doriți să consolidați cunoștințele de bază și intenționați ca elevii să se obișnuiască mai mult cu învățarea cooperativă. Ea implică elevii care se întreabă reciproc, se învață reciproc și se contestă reciproc într-o activitate care implică întreaga clasă simultan.

## Cum procedăm?

1. Fiecare elev din clasă deține un cartonaș care conține o întrebare de cunoștințe și definiția sau răspunsul corespunzător, urmată de o întrebare aplicativă legată de nivelul inițial de cunoștințe.
2. Cereți-le elevilor să se ridice în picioare și anunțați-i că scopul lor este să facă schimb de cartonașe cu cât mai mulți dintre colegii lor de clasă, în timpul pe care îl oferiți. De asemenea, vă asigurați că înțeleg că este perfect în regulă dacă nu știu răspunsul, în timpul activității vor avea ocazia să știe mai multe.
3. Fiecare elev cu cartonașul său începe prin a găsi pe cineva cu care să discute.
4. Elevii adresează partenerilor prima întrebare de pe cartonaș. Dacă pot răspunde corect la întrebare, trec la întrebarea aplicativă. Dacă nu știu răspunsul la întrebarea de cunoștințe, elevul care deține cartonașul explică răspunsul corect, apoi se inversează rolurile.
5. Atunci când ambii elevi sunt siguri că partenerii lor știu răspunsul corect la întrebarea adresată, schimbă cartonașele și pleacă pentru a găsi un partener nou cu care vor repeta procesul.
6. În primele câteva minute, elevii fac mai multe schimburi de cartonașe, dar pe măsură ce încep să reîntâlnească aceleași cartonașe, mai mulți elevi vor începe să răspundă corect și vor trece și la întrebările mai dificile, de la nivelul următor.
7. Este o idee bună ca profesorul să țină un cartonaș și să intre într-o interacțiune mai apropiată cu elevii și să le descopere punctele forte și punctele slabe în legătură cu acel subiect.
8. Nu este necesară o întrebare unică pentru fiecare elev din clasă, dimpotrivă, poate foarte bine să existe duplicate în circulație, deoarece

crește probabilitatea ca elevii să ajungă la aceeași întrebare de mai multe ori.

9. În loc ca profesorul să creeze toate cartonașele singur, ar putea fi o temă de casă bună pentru fiecare elev să creeze un cartonaș și să le folosească (mai întâi, trebuie să ne asigurăm că au înțeles diferența dintre o întrebare de cunoștințe și o întrebare aplicativă și să cunoască răspunsul corect).

### **Exemple:**

#### *Limba engleză*

Întrebare la nivel de cunoștințe - care este traducerea cuvântului scară?

Întrebare la nivel de aplicație - cum folosiți acest cuvânt într-o propoziție?

#### *Matematică*

Întrebare la nivel de cunoștințe - cât este 8% din 79?

Întrebare la nivel de aplicație - cum calculați acest lucru și de ce este util să știți cum?

## **31. Și eu**

**Obiective:** Crearea unei atmosfere sigure și pozitive în clasă.

### **Resursele necesare:**

- în interior: o cameră cu un cerc format din atâtea scaune cât numărul de participanți.
- în exterior: cercuri desenate pe pământ sau spațiu marcat pentru fiecare persoană să stea în picioare.

**Mărimea grupului:** 8-20 de participanți.

**Durata:** 30-40 de minute, în funcție de dimensiunea grupului.

## Cum procedăm?

1. Formați un cerc în care toată lumea să stea pe un scaun (sau să stea pe un loc marcat afară).
2. Cereți fiecărei persoane să se gândească la un fapt personal, experiență sau caracteristică personală pe care o cred ca fiind unică pentru ei și despre care nimeni nu poate spune „și eu”.
3. Începe profesorul. El/ ea se ridică și spune ceva despre ei, ce cred că este unic. De exemplu: „Am șapte frați” sau „Vorbesc patru limbi ”sau ...
4. Dacă nimeni nu împărtășește asta cu ei, ceilalți îl aplaudă și se așază din nou. Apoi, următoarea persoană se ridică și spune ceva despre el însuși, ceva despre care crede că nimeni altcineva nu poate spune „și eu”.
5. Dacă altcineva poate spune „și eu”, ei trebuie să sară în sus și să strige „și eu”, atunci „apelantul” trebuie să încerce din nou, să vină cu altceva despre ei înșiși, ceva unic. După ce reușesc vine rândul următoarei persoane din cerc să devină apelantul.
6. Prima rundă se încheie când toată lumea a spus ceva despre ei, care îi diferențiază de ceilalți. Unii elevii vor dori să aibă o nouă rundă, ceea ce este în regulă dacă grupul nu este prea mare și aveți timp.
7. Acum începe a doua parte a activității. Explicați că această rundă implică numirea a ceva despre voi înșivă, care credeți că toți ceilalți împărtășesc cu voi.
8. Scoateți un scaun afară din cerc și apelantul (profesorul întâi) stă în mijlocul cercului. Ei trebuie să se gândească la ceva care împărtășește cu restul grupului. Profesorul poate începe cu exemplu: „Îmi place când soarele strălucește” sau „Îmi place muzica ...”
9. Toți cei care împărtășesc lucrul respectiv, trebuie să se ridice și să se deplaseze pe un alt scaun în timp ce strigă: „Și eu”. Persoana care stătea



În mijloc încercă, de asemenea, să-și găsească un scaun, astfel încât altcineva va rămâne fără loc și va fi următorul apelant.

### **Reflecție:**

Povestiți despre joc și despre cum s-au simțit jucătorii și apoi întrebați:

-Ce a fost mai ușor: găsirea de lucruri care ne diferențiază de ceilalți sau lucruri pe care le împărtășim?

-În viața reală, când ne place să ne simțim unici și diferiți și când ne place să ne simțim la fel cu ceilalți?

-Gândiți-vă la caracteristicile pe care le-ați ales: lucrurile care v-au separat în acest grup, puteți să le aveți în comun cu alte persoane din alte grupuri?

-Lucrurile care au fost comune tuturor în acest grup, vor fi comune tuturor persoanelor din lume?

Sfaturi pentru profesor:

În timpul celei de-a doua runde, este de preferat să se utilizeze afirmații simple, cum ar fi „am mâni și picioare”. Apoi, puteți să rugați jucătorii să se gândească la alte lucruri care au o semnificație un pic mai profundă.

## **32. 1, 2, 4, Toți!**

**Obiective:** Prin această metodă se asigură participarea unui număr mare de membri și se pot genera multe idei într-un timp scurt. Facilitatorul poate explora cunoștințele și ideile larg răspândite într-un grup pe care nu-l cunoaște foarte bine. Ideile și soluțiile sunt cerute rapid, iar participanții își pot urmări ideea care le aparține.

## Cum procedăm?

1. Este adresată o întrebare care solicită reflecție individuală (Ce acțiune recomanzi? Ce oportunități vezi într-o anumită situație?...întrebări în funcție de tema analizată). Timp de reflecție 1 minut.
2. Se generează idei în perechi, pe baza ideilor individuale. (2 minute)
3. Se împărtășesc ideile din perechi în grupuri de 4 persoane (se observă asemănări și deosebiri). (4 minute)
4. Se adresează întrebarea: „Ce idee s-a remarcat în discuția voastră?”. Fiecare grup împărtășește o idee importantă cu toți participanții (se repetă pașii dacă este necesar). (5 minute)

### Sfaturi pentru facilitator:

- Să se asigure că reflecția individuală se realizează în liniște.
- Să ceară participanților să scrie ideea individuală.
- Să folosească un clopoțel sau un semnal sonor pentru a anunța tranzițiile.
- Să respecte timpul, dacă este necesar se repetă procesul.
- Să limiteze ideile împărtășite cu tot grupul la 3-4.
- Să încurajeze grupul să nu repete ce s-a enunțat deja.
- Să amâne evaluarea, să încurajeze îndrăzneala, creativitatea.

## 33. DotMocracy (Democrația punctelor)

**Obiective:** este o metodă de lucru pentru procesele care au ca scop prioritizarea și luarea deciziilor în grup. Este o modalitate de a identifica rapid care sunt opiniile cele mai relevante sau mai populare.

**Resursele necesare:** markere, bilețele autoadezive/ postit-uri

**Durata:** 20-30 minute

## Cum procedăm?

1. Metoda poate fi utilizată atunci când sunt generate mai multe idei și este necesară evaluarea sau prioritizarea acestora, dar este utilă pentru luarea rapidă a deciziilor în orice situație de grup care presupune opțiuni multiple. Fiecare idee emisă de membrii grupului este scrisă pe un post-it și lipită pe perete. Membrii grupului grupează ideile similare sau asemănătoare. Se asigură înțelegerea opțiunilor de către fiecare membru, se fac clasificări dacă este cazul.
2. Grupul votează opțiunile pe care le consideră cele mai bune utilizând puncte, pe care le desenează cu markerul pe postit-uri. Fiecare membru al grupului folosește 5 puncte pentru a vota (sau 3 dacă sunt puține opțiuni). Punctele pot fi atribuite unui singur post-it sau unor postit-uri diferite.
3. După ce au fost distribuite toate punctele, grupul analizează rezultatele „votului”, discută despre prioritizare, explorează ideile cu cele mai multe puncte sau cu cele mai puține și propune pași care pot fi urmați în continuare.

### **34. Snowballing**

Această tehnică permite cursanților să se gândească la propriile răspunsuri la probleme și să înceapă treptat un proces de colaborare cu cei din jurul lor pentru a-și considera gândurile pe aceeași temă. Este un mod util de a încuraja elevii mai puțin vocali să împărtășească ideile inițiale în perechi și apoi în grupuri mai mari. De asemenea, se asigură că opiniile tuturor despre o problemă pot fi reprezentate și permite să se ajungă la un

consens al întregii clase fără o discuție întreagă în clasă. Este necesar un spațiu mare pentru ușurința mișcării și interacțiunii.

### **Cum procedăm?**

1. Se pune o întrebare relevantă sau este descris scenariul.
2. Elevii își notează individual gândurile, opiniile și/ sau sugestiile.
3. Elevii formează perechi și compară răspunsurile. Ei discută poziția lor și ajung la o poziție convenită sau compromisă asupra problemei, care este apoi notată.
4. Elevii se mută în grupuri de patru și întreprind un proces similar. O altă poziție convenită este atinsă și notată.
5. Grupul de patru devine un grup de opt și procesul se repetă. O altă poziție convenită este atinsă. O poziție finală a întregii clase este apoi discutată și justificată.
7. Opinia oricărui elev care se opune puternic poziției convenite ar putea fi notată dacă individul consideră că opinia sa nu este reprezentată în mod adecvat.

**Reflecție:** Un rezumat ar putea explora nu numai cunoașterea și înțelegerea, ci și procesul activității: cum au ajuns elevii la o decizie? Cum s-a ajuns la un compromis? Ce abilități au folosit?

O altă versiune – utilă:

Același proces ca mai sus, cu excepția:

1. Elevii notează toate ideile pe care le au despre un anumit subiect/ problemă și apoi aleg 6 puncte pe care le consideră cele mai importante.
2. Unind un alt elev în perechi, își spun reciproc ideile lor și apoi sunt de acord asupra a 4 puncte despre care ambele pot fi de acord asupra faptului că sunt cele mai importante (pot fi obligate să facă compromisuri).

3. Perechile se deplasează în grupuri de patru și întreprind același proces. Fiecare pereche împărtășește cele 4 puncte pe care le-au găsit cele mai importante și apoi sunt de acord asupra a 3 puncte asupra cărora toți pot fi de acord ca fiind cele mai importante.
4. Grupul de patru devine un grup de opt și procesul se repetă. În cele din urmă, ar trebui să cadă de acord asupra unuia sau a două lucruri pe care le consideră cu toții drept cele mai importante.
5. O poziție finală în cadrul întregii clase este apoi discutată, justificată și convenită.

### **Exemplu:**

Cunoaște-ți împrejurimile!

Un grup de profesori și studenți vin din altă țară pentru a vă vizita școala. Trebuie să decideți ce să le arătați în orașul/ comuna/ satul dvs. sau în împrejurimi.

Scrieți individual 6 locuri pe care le considerați interesante de vizitat.

Întâlnește-te cu un partener și stabiliți un acord asupra a 4 locuri. Întâlniți-vă cu un alt grup de patru și puneți-vă de acord asupra a 2 locuri pe care toată lumea crede că ar trebui să le vadă.

Luați vizitatorii în cele 2 locuri!

## **35. Găsește pe cineva care!**

**Resurse necesare:** spațiu liber mare într-o cameră sau în exterior.

**Durată:** 20-30 minute, în funcție de dimensiunea grupului.

### **Cum procedăm?**

1. Plimbați-vă și găsiți o altă persoană cu care să vorbiți. Discutați cu persoana până când veți găsi în comun:

- a) Ceva ce faceți, gândiți sau simțiți amândoi *întotdeauna*.
  - b) Ceva ce faceți, gândiți sau simțiți amândoi *uneori*.
  - c) Ceva ce nu faceți, nu gândiți sau nu simțiți niciunul *niciodată*.
2. Când profesorul face un sunet, mergeți în pereche și găsiți o altă pereche. Acum cei patru trebuie să parcurgă același proces până când vor găsi un lucru la a) b) și c) în comun.
3. Când profesorul face un nou sunet, elevii se plimbă și găsesc un alt grup de patru. Acum, cei opt parcurg același proces și așa mai departe până când întreaga clasă a găsit un lucru pe care toți îl fac, îl gândesc sau îl simt *întotdeauna*, un lucru pe care toți îl fac, gândesc sau simt *uneori* și un lucru pe care nimeni nu îl face, gândește sau simte *niciodată*.

### **Reflecție și evaluare:**

Activitatea poate fi urmată de discuții: despre ce a fost această activitate? A fost ușor sau dificil să găsiți ceva în comun? Ce ne spune această activitate despre clasa noastră? Ce credeți că ne spune acest lucru despre oameni în general?

## **36. Cine suntem noi?**

**Obiective:** Crearea unei atmosfere pozitive și sigure în interiorul grupului, inter-cunoaștere.

**Resurse necesare:** spațiu în care grupurile pot lucra cu o foaie mare în mijloc. O foaie de hârtie A4 cu formularul prezentat mai jos pentru fiecare elev (sau cereți cursanților să o întocmească singuri), o bucată mare de hârtie flipchart.

**Mărimea grupului:** 20-30 persoane.

**Durata:** 45 de minute.

## Cum procedăm?

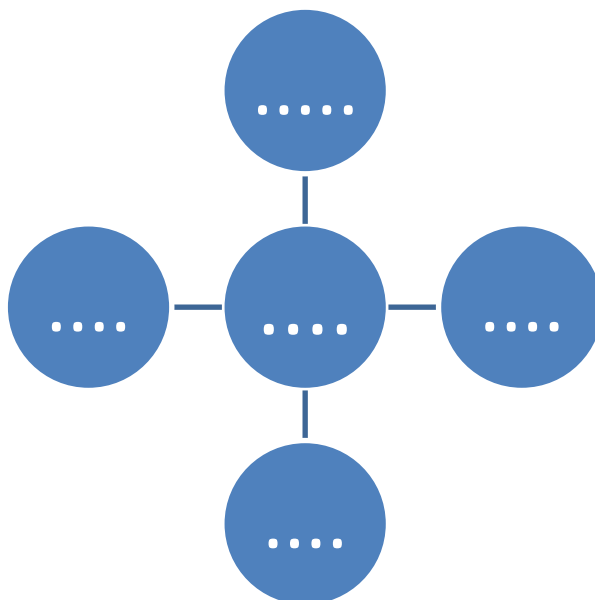
### Partea întâi:

Scrieți-vă numele la mijloc!

### **Scrieți individual în celelalte cercuri ceea ce urmează:**

1. Caracteristicile tale așa cum te vezi pe tine (de exemplu: curios, încăpățânat, rapid, ager)
2. Abilitățile tale, tot lucrurile la care ești bun.
3. Interese, hobby-uri.
4. Dorințe pentru viitor.
5. Ceea ce crezi ca ar caracteriza o clasă bună.

Acum apelează la membrii grupului tău, fiecare membru spunând ce este în cercurile lor. După ce fiecare a spus ce a scris, accesați a doua parte a acestei activități (pagina următoare)

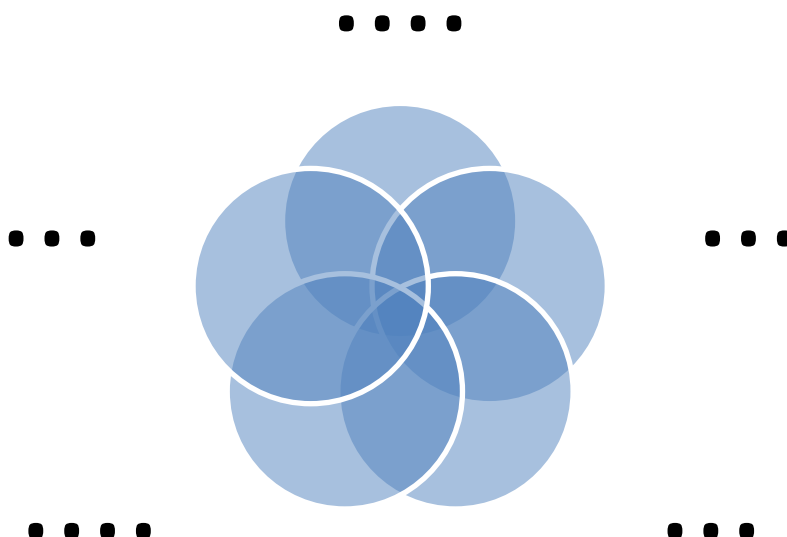


### Partea a doua

1. Elevii rămân în aceleași grupuri de 4 sau 5.

2. Dați fiecărui grup o bucată mare de hârtie flipchart și dați următoarele instrucțiuni:

- Pictează pe hârtie cercuri interconectate, precum poza de mai jos (o floare mare).
- Completați câmpurile de conectare cu persoana care stă lângă tine (mai întâi pe o parte, apoi pe cealaltă parte) cu tot ceea ce aveți în comun din activitatea anterioară.



3. Când toată lumea a terminat de completat câmpurile comune, încercați să aflați dacă puteți scrie ceva la mijloc (ceva ce aveți cu toții în comun).

Profesorul agață două coli mari de hârtie pe perete.

1. Pe o foaie de hârtie, ei scriu tot ce are întreaga clasă în comun, întrebând fiecare grup ce au notat în mijlocul cercurilor.
2. Aceștia cer apoi fiecărui elev să scrie pe cealaltă foaie ceea ce au notat în cerc, „Ce crezi că ar caracteriza o clasă bună ?”.



## Reflecție:

1. Mai întâi, să vedem ce avem în comun ca și clasă. Există ceva aici despre care crezi că avem cu toții în comun?
2. De ce este important să ne gândim la lucrurile pe care le avem în comun ca și grup?
3. Credeți că este mai important să avem lucruri în comun decât diferențe?
4. Dar despre diferențe, ce credeți, ele nu sunt importante? Dacă da, de ce?
5. Să vorbim despre atmosfera clasei. Ce putem face împreună pentru a crea această atmosferă pe care o vedem pe foaia mare de pe perete?

## 37. Poveștile noastre

**Obiective:** Inter-cunoaștere, identificarea unor caracteristici comune între membri grupului.

**Resurse necesare:** spațiu în care clasa poate sta confortabil într-un cerc.

**Mărimea grupului:** 20-30 persoane.

**Durata:** 20-30 minute.

### Cum procedăm?

Viața este mai mult decât ceea ce se întâmplă în clasă și pentru a crea încredere, elevii trebuie să aibă oportunitatea de a se cunoaște la nivel personal. Elevii stau împreună într-un cerc, iar profesorul pune o singură întrebare (câteva exemple mai jos). Fiecare cursant își spune povestea personală legată strict de întrebarea respectivă.

După împărtășirea poveștilor personale, nu uitați să vă luați timp pentru a finaliza cu o reflecție despre experiența din timpul activității.

Exemple de întrebări sunt prezentate mai jos, dar desigur lista poate continua și este, de asemenea, o idee bună să ceri cursanților să pună idei într-o cutie din care profesorul alege apoi.

1. Care este povestea din spatele numelui tău? Știi de ce au ales-o părinții tăi? Știi ce înseamnă? Ce crezi despre asta? Ați dori să aveți un alt nume și, dacă da, care?
2. Ați experimentat vreodată o situație periculoasă? Ce a fost și dacă v-ați dat seama de pericol la vremea respectivă? Ați făcut ceva pentru a evita din nou o situație similară?
3. Care era jucăria ta preferată când erai mic? Unde este acum? Ce amintiri sunt legate de ea?
4. Ai făcut vreodată ceva de care ești mândru în mod special? Ce a fost și de ce te-a făcut mândru?
5. Cum ar arăta vacanța ta de vară ideală?
6. Descrie ziua perfectă pentru tine de dimineață până seara.
7. Care este cea mai dificilă experiență pe care ai avut-o vreodată? Ai dori să o împărtășești cu noi?
8. Ce personalitate din istorie ai dori să întâlnești cel mai mult și de ce? Ce întrebări ai dori să le pui?
9. Ce ai face cu banii dacă ai câștiga o sumă imensă de bani la loterie? Ce reprezintă pentru tine o sumă imensă de bani?
10. Dacă ai avea ocazia să locuiești în altă parte pentru o perioadă, unde ai vrea să te muți și de ce?

## 38. Domino

**Obiective:** Crearea unei atmosfere pozitive în clasă, inter-cunoaștere.

**Resursă necesară:** spațiu liber mare într-o cameră sau în exterior.

**Durata:** 20-30 de minute.

### Cum procedăm?

Domino este o activitate distractivă care le oferă cursanților posibilitatea de a se gândi la ceea ce au în comun unii cu alții.

1. Profesorul începe prin a le cere să numească două lucruri despre ei înșiși, care cred că sunt caracteristice pentru ei ca individ. Ei spun de exemplu: „în stânga: am patru frați mai mari, în dreapta: îmi plac drumețiile”.

2. Oricine are patru frați mai mari poate veni să-l țină pe profesor de mână stângă și oricui îi place drumeția îl ține de mână dreaptă. Dacă mai mulți elevi au acest lucru în comun, doar primul îl ține de mână.

3. Acum, elevii care au dat mâna profesorului au câte o mână liberă: unul dreapta, iar celălalt stânga. Cel cu dreapta liberă poate spune: „vorbesc trei limbi” și oricine face acest lucru poate veni să se conecteze. Aceasta înseamnă că doar prima persoană (în acest caz profesorul) numește două lucruri despre sine, celelalte numesc doar unul.

4. Dacă cineva numește ceva cu care nimeni nu poate face legătura, se gândește la altceva care crede că îl caracterizează.

5. Aceasta continuă până când cercul se închide.


### Reflecție:

- Ce putem învăța din această activitate?

- Există ceva care te-a surprins sau cineva care te-a luat de mână și cu care nu știai că ai ceva în comun?
- Acest lucru ne spune că oamenii sunt mai mult decât ceea ce putem vedea sau ceea ce știm. Cum te simți dacă ești judecat de alții care nu te cunosc cu adevărat?
- Ce putem face în clasa noastră pentru a ne asigura că fiecare poate fi el însuși, fără să fie judecat de ceilalți?

## BIBLIOGRAFIE:

1. Bocoș, M.-D. (coord.), Răduț-Taciu, R., Stan, C., Chiș, O., Andronache, D.-C. (2015), *Dicționar praxiologic de pedagogie*, Volumul I: A-D, Editura Paralela 45, Pitești.
2. *Dezvoltarea abilităților de viață*, Suport de curs, Modulul 1, *Ciclul dezvoltării abilităților de viață*, Material realizat de Fundația pentru Dezvoltarea Societății Civile în cadrul proiectului strategic „Metode inovative în formarea personalului didactic pentru dezvoltarea abilităților de viață ale elevilor”, ID 4713, POSDRU 3/1.3/S/3 implementat de Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului 2010, Programul Operațional Sectorial Dezvoltarea Resurselor Umane 2007-2013.
3. Oprea, C.-L. (2006), *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
4. Petursdottir, G. (2018), *Diverse Society Diverse Classrooms*, Reykjavik.
5. <https://toolbox.hyperisland.com>.



Material realizat cu sprijinul financiar al Mecanismului Financiar al SEE 2014 – 2021. Conținutul acestuia (text, fotografii, video) nu reflectă opinia oficială a Operatorului de Program, a Punctului Național de Contact sau a Oficiului Mecanismului Financiar. Informațiile și opiniile exprimate reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorului/autorilor”.