Erasmus+





ÎNVĂȚARE CREATIVĂ PENTRU O ȘCOALĂ INCLUZIVĂ

GHID METODOLOGIC

ȘCOALA GIMNAZIALĂ MĂGURA, JUDEȚUL BUZĂU

KA101 2017-2018 – PROIECT DE MOBILITATE

ÎNDOMENIUL EDUCAȚIEI ȘCOLARE

ÎNVĂȚARE CREATIVĂ PENTRU O ȘCOALĂ INCLUZIVĂ

Erasmus+ 01.06.2017 – 30.11.2018
KEY ACTION: LEARNING MOBILITY OF INDIVIDUALS
ACTION TYPE: SCHOOL EDUCATION STAFF MOBILITY

EC Project Number: 2017-1-RO01-KA101-036633

Acest ghid a fost realizat în cadrul proiectului ”Învățare creativă pentru o școală incluzivă”, derulat în cadrul programului Erasmus+

Autori:
Cristian Iulia,
Mirea Mădălina Magdalena, Rînciog Adriana, Răducu Alina, Falnicu Florin, Macsim Gabriel Florin, Popescu Vasile Dan, Popescu Petruța Nicoleta, Nicolae Valeriu Tony

ISBN
978-606-663-717-6

Tipar: editgraph Buzău
www.editgraph.ro

European Commission

ȘCOALA GIMNAZIALĂ MĂGURA - BUZĂU

ACEST MATERIAL A FOST REALIZAT CU SPRIJINUL COMISIEI EUROPENE

PLAN TEMATIC



Argument. 4



Descrierea proiectului. 6

Energizer.
Jocuri de autocunoaștere și cunoaștere interpersonală. 11



Metode de învățare creativă. 17

Exemple de aplicare. 37



Concluzii. 50

Responsabilitatea pentru conținutul și structura acestei lucrări revine autorilor. Acest material a fost realizat în cadrul proiectului Erasmus + KA101 ”Învățare creativă pentru o școală incluzivă”. Comisia Europeană și A.N.P.C.D.E.F.P. nu pot fi trase la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în acestea.

ARGUMENT

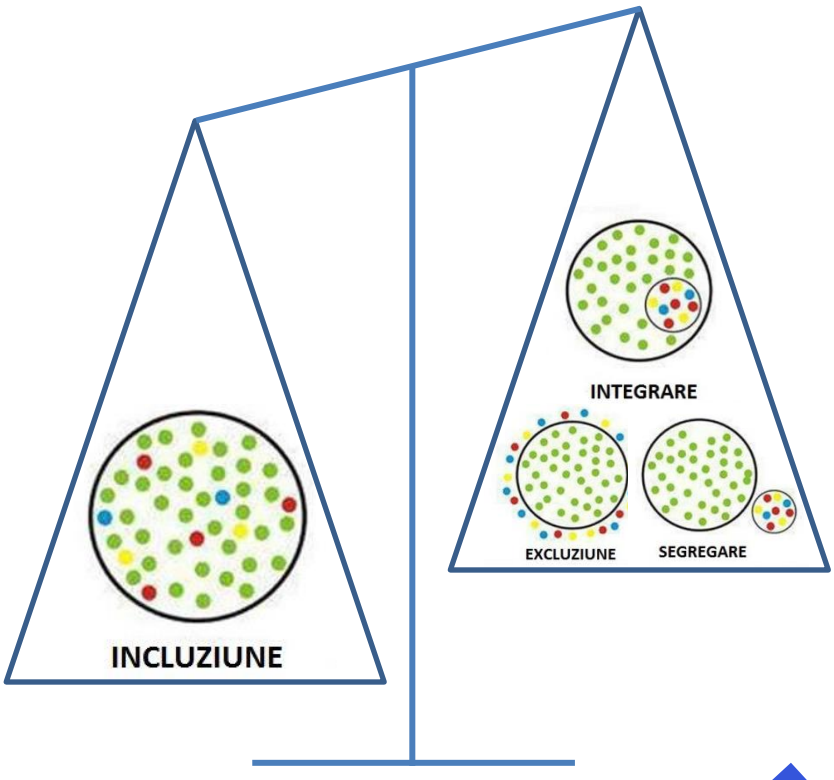
"Adevăratul dascăl este caracterizat prin aceea că mintea sase mişcă în armonie cu minţile elevilor săi, trăind împreună dificultăţile şi victoriile intelectuale deopotrivă."
(J. DEWEI)

O componentă importantă a incluziunii, privită ca proces de adaptare a școlii la nevoile elevilor, o reprezintă exploatarea resurselor existente, mai ales a resurselor umane, pentru a susţine participarea la procesul de învăţământ a tuturor persoanelor din cadrul unei comunităţi.

Strategia de dezvoltare a unităţii şcolare include priorităţile, obiectivele, ţintele, resursele necesare și rezultatele aşteptate. Aceasta integrează experiențele și competențele acumulate ca urmare a derulării acestui proiect.

Prin dezvoltarea curriculară se urmărește integrarea unui *curriculum flexibil*, luând în considerare specificul preferinţelor şi stilurilor de învăţare ale elevilor, *diferențiat*, axat pe nevoile de învăţare ale elevului, *relevant*, furnizând informaţii semnificative pentru experienţa de viaţă şi cultura elevului. Sunt utilizate metode și practici creative de învățare integrate tuturor ariilor curriculare, principalul scop al acestui tip de proiect fiind popularizarea acestora, atât colegilor din proximitate, cât și prin proiecte educaţionale internaţionale.

În ceea ce privește dezvoltarea resurselor umane, se urmărește perfecționarea cadrelor didactice în domeniul incluziunii școlare prin organizarea unor training-uri cu scopul de a integra noile competențe în cultura organizației prin:exemple de bună practică;organizarea de activități de diseminare(mese rotunde, simpozioane, întâlniri de lucru, metodice, prezentări de carte, activități extracurriculare cu o largă participare a cadrelor didactice / a elevilor); monitorizarea perfecţionării/ formării continue a cadrelor didactice, conform legislaţiei în vigoare şi a nevoilor personale;organizarea activităţii de recrutare/ selecţie a cadrelor didactice pe criterii care să vizeze integrarea culturală şi creşterea valorii corpului profesoral;ameliorarea mediului educațional, astfel încât să devină stimulativ în vederea valorificării întregului potenţial şi a obţinerii unor rezultate foarte bune;optimizarea accesului la resurse educaționale;completarea portofoliilor cadrelor didactice cu elementele de noutate ce vor fi puse în practică; stimularea abilităților de comunicare în limba engleză și TIC pentru stabilirea de noi parteneriate cu școli din țară/Europa pe teme de interes comun.



De asemenea, se urmărește ameliorarea relațiilor comunitare prin: dezvoltarea unei organizații capabile să înţeleagă cultura,

caracteristicile şi nevoile individuale ale elevilor care să ducă la formarea unui etos şcolar care acceptă diversitatea elevilor şi o valorizează;dezvoltarea parteneriatului şcoală-familie, implicarea activă a familiei în activitatea școlii;încurajarea schimburilor de experienţă cu elevii şi profesorii din alte şcoli, din ţară sau Comunitatea Europeană.

Dezvoltarea unui management modern și inovator se poate face prin: impunerea metodelor creative în managementul organizației ca premisă a anticipării schimbării, a creării de noi startegii operaționale;accentul pe dimensiunea europenă a organizației noastre printr-un management de calitate, bine ancorat în realitatea societății multiculturale în care elevii noștri vor deveni cetățeni de încredere, deschiși și toleranți.

Incluziunea se referă la o altă manieră de abordare a educaţiei pentru toţi. Observaţiile la nivel de clasă confirmă faptul ca nu toţi copiii pot face faţă în mod susţinut şi performant cerinţelor şcolare, dar că, în acelaşi timp, folosind metodele potrivite de predare – învăţare – evaluare şi respectând ritmul propriu al fiecărui copil, toţi elevii pot înregistra progrese şcolare, uneori acestea fiind remarcabile faţă de aşteptările iniţiale.

Pentru a avea cu adevărat elevul în centrul activităţii instructiv-educative, profesorul îndeplineşte roluri cu mult mai nuanţate decât în şcoala tradiţională. În abordarea centrată pe elev, succesul la clasă depinde de competenţele cadrului didactic de a crea oportunităţile optime de învăţare pentru fiecare elev. Astfel, în funcţie de context, profesorul acţionează mereu, dar adecvat şi adaptat nevoilor grupului.

Conduita creativă a cadrului didactic este unul din factorii care asigură dezvoltarea potenţialului creativ al elevilor, având un rol important în educaţia incluzivă.Principiul egalităţii de şanse reprezintă conceptul de bază al şcolii incluzive, prin aplicarea căruia aceasta contribuie la anularea diferenţelor de valorizare bazate pe criterii subiective de ordin etnic sau social. Incluziunea la nivel şcolar se realizează prin respectarea şi valorizarea diferenţelor socio-culturale existente în rândul elevilor şi prin promovarea bogăţiei şi a diversităţii experienţei educative care rezultă din aceste diferenţe.

Şcoala incluzivă facilitează accesul tuturor la o educaţie de calitate printr-o serie de activităţi al căror centru este elevul. Educaţia pentru toţi poate fi un mijloc de îmbunătăţire a educaţiei, în general, prin reconsiderarea sprijinului care se acordă anumitor copii. Maniera în care o serie de particularităţi de dezvoltare şi învăţare determină împărţirea copiilor în categorii determinate tinde să fie înlocuită de o manieră noncategorială, care consideră că orice copil este o persoană care învaţă într-un anumit ritm şi stil.

Învăţarea activă în clasele incluzive aduce o serie de avantaje elevilor care asimilează la un nivel mai profund, reţin ideile mai mult timp şi pot utiliza conţinutul cursurilor lor. Prin învăţarea activă, aceştia sunt mai motivaţi să înveţe, pot corela mai uşor ceea ce au învăţat cu viaţa reală şi pot folosi lucrurile învăţate la şcoală în practică. De asemenea, învaţă să aibă iniţiativă în procesul de învăţare, pot dezvolta relaţii de calitate cu ceilalţi şi îşi întăresc abilităţile sociale. Participarea directă în procesul propriu de formare îi face să deprindă abilităţi de cooperare care-şi dovedesc ulterior utilitatea în societate şi la locul de muncă.

Bibliografie:

1. Elemente de didactică aplicată, Ed. Polirom, Iaşi, 2000.
2. Cerghit I., Văideanu G., Curs de pedagogie, Univ. Bucureşti
3. Creţu C, 1998, Curriculum diferenţiat şi personalizat, Ed. Polirom, Iaşi
4. IONESCU, Ion I., Sociologia şcolii, Ed. Polirom, Iaşi, 1997.
5. NICOLA, Ioan, Pedagogie, Ed. Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1992.
6. PĂUN, Emil, Şcoala – o abordare sociopedagogică, Ed. Polirom, Iaşi, 1999.
7. POPOVICI, Dumitru, Sociologia educaţiei, Ed. Institutul European, Iaşi, 2003.
8. https://www.didactic.ro › Incluziunea educațională, parte a învățământului modern românesc, Prof. Dutescu Mirela Lidia.



DESCRIEREA PROIECTULUI

Planul de Dezvoltare Europeană.



Într-o societate aflată într-o schimbare continuă, internaționalizarea, prin mobilități și proiecte de cooperare, reprezintă o componentă importantă a strategiei de dezvoltare instituțională, priorităţile, obiectivele, ţintele, resursele necesare derivând din ANALIZA SWOT a situației prezente.

Mediul economic, social şi cultural al comunității a determinat ca elevii ambelor cicluri, primar şi secundar, să devină tot mai puţin interesați de studiu şi achiziţii de noi cunoştinţe. Pentru unii, situația delicată de acasă, cu părinți plecați în străinătate la lucru, cu membrii ai familiei dependenți de alcool sau cu un nivel material foarte scăzut, spre exemplu, pot fi un puternic factor demotivant.

De asemenea, în clase, unii elevi sunt supuși excluziunii de către colegii lor, fapt care poate fi demotivant pentru studiu. Cum aceste cauze duc la absenteism şi abandon școlar, se impun măsuri urgente şi eficiente, de natură să facă trecerea mai uşoară a elevilor spre ciclurile superioare. Noi, profesorii, ne-am propus să folosim metode de lucru centrate pe elev, orientate către rezolvarea de sarcini reale, şi să facem tot posibilul pentru a asigura în școală o atmosfera de studiu prietenoasă şi de natură să stimuleze creativitatea elevilor.

Situațiile statistice centralizatoare, arătând creşterea numărului de absențe și a situațiilor de abandon școlar, coroborate cu interpretarea chestionarelor de analiză a nevoilor de formare a cadrelor didactice, au generat*nevoile/prioritățile* politicii educaționale ale Școlii Gimnaziale Măgura în termeni de dezvoltare a calității și internaționalizării, nevoi pe care ne propunem să le ameliorăm prin derularea acestui proiect. Acestea sunt: motivarea pentru învățare și atragerea elevilor și părinților către școală; creşterea calității mediului educațional; transmiterea valorilor și modelelor europene întregii comunități educaționale. Această selecție de nevoi ne-a ajutat să definim direcțiile de dezvoltare ale competențelor cadrelor didactice prin metode creative, incluziune și dimensiune europeană.

Prin implementarea acestui proiect, noi ne-am dorit să angrenăm toată comunitatea educațională într-un efort comun pentru a creşte performanța școlară și pentru a diminua fenomenul de absenteism şi abandon școlar. Datorită competențelor adăugate la nivelul organizației noastre ca urmare a derulării acestui proiect, am fost determinați să promovăm incluziunea socială prin mijloace moderne europene.

Astfel, mediul educațional a devenit mai atractiv şi capabil de a include copiii cu nevoi speciale, acest lucru fiind posibil dacă plecăm de la premiza ca elevii pot învăţa şi prin joc şi activităţi de tip outdoor, nu numai printr-o abordare strict formală. Aceste ținte au fost atinse datorită cadrelor bine pregătite şi motivate, acest material fiind generos în oferirea de soluții la problemele schițate anterior.

Partenerii selectați de către noi au o vastă experiență în lucrul cu copiii, din punctul de vedere al incluziunii sociale, al abandonului școlar și al metodelor creative folosite în predare- învăţare-evaluare.

Quarter Mediation este o companie cu sediul în Olanda, cu sucursale în Malta și Portugalia. Organizează cursuri de educație pentru adulți la nivel european, în cadrul programelor și proiectelor Comisiei Europene, care se axează pe educație și cultură. Domeniile de expertiză sunt atât în educația generală, cât și în educația și formarea profesională. Strategia are ca scop principal promovarea învățării pe tot parcursul vieții și crearea unei legături între sistemele educaționale din diferite țări europene (atât învățământul general, cât și VET) și piața europeană a muncii. Cu o vastă experiență și experiență în Programul de învățare de-a lungul vieții 2007-2013, programul Erasmus pentru tineri antreprenori, Horison 2020 și Programul Erasmus +, Mediation Quarter este coordonator și / sau partener într-o varietate de proiecte și organizează evenimente europene și activități de diseminare .

Asociația Edu2Grow face parte dintr-un consorțiu informal internațional al organizațiilor axate pe educație, împreună cu Asociația Dominou și CCIF Malta și organiză cursuri de formare Erasmus + KA1 în Portugalia, Cipru, Spania, Malta și România. Are ca scop sprijinirea educației formale, nonformale și informale a copiilor, tinerilor și adulților, astfel încât aceștia să dobândească competențele necesare dezvoltării lor personale pentru a le integra pe piața muncii, precum și cercetarea educațională în aceleași domenii. De asemenea, asociația este membră a altor 3 rețele internaționale: IPCP, cu 54 de membri din peste 20 de țări care împărtășesc interese în teoria, metodele și practica cetățeniei active, E.N.T.E.R. - Rețeaua europeană de transfer și exploatare a rezultatelor proiectelor UE și prezentul meu trecut, axată pe educația adulților. Este membră fondatoare a simpozionului internațional "Dezvoltarea profesională a experților în educație", unde profesorii din țările europene și-au împărtășit interesele în dezvoltarea profesională. Totodată, a organizat a șasea ediție a conferinței naționale "Dimensiunea europeană a instituțiilor de învățământ" împreună cu partenerii, contribuind cu experiența despre învățarea interculturală și metodele educaționale non-formale. Organizează proiecte de tineret naționale și internaționale pe mai multe discipline, folosind metodologia de educație non-formală și se consultă cu companii pe teme precum gamificarea și evenimentele de team building.

Putem face o scurtă trecere in revistă a *grupului nostru ţintă*, beneficiarii creșterii calității actului pedagogic, pentru a sublinia încă o dată importanța realizării acestui proiect pentru organizația noastră. Așadar, de avantajele unei noi și moderne abordări a procesului educativ se vor bucura:

- Elevi cu rezultate slabe la învăţătură;
- Elevi proveniți din familii dezavantajate;
- Elevi cu nevoi speciale;
- Elevi de altă etnie decât română;
- Elevi cu absențe multe și aflați în pericol de abandon;
- Elevi cu comportament agresiv;

- Elevi cu evoluții normale, la aceștia beneficiul însemnând creşterea performanței școlare.

Profesorii fac parte din grupul ţintă, deoarece se așteaptă de la ei, prin implicarea în acest proiect, să:

- creeze un mediu educațional prietenos și flexibil, adică adaptabil nevoilor individuale ale elevilor;
- îşi îmbunătățească nivelul profesional prin schimbul de bune practici realizat, care implica prezentarea de metode și abordări ale practicii pedagogice de ultima ora de către partenerii cooptați.

Obiectivul general urmărește formarea și dezvoltarea competențelor pedagogice care se adresează promovării incluziunii și a diminuării absenteismului și abandonului școlar. Acest obiectiv general este în concordanță cu țintele strategice specificate în Planul de Dezvoltare Instituțională și generează trei *obiective specifice* de realizat până la finalul celor 18 luni:

- O1) Reducerea absenteismului cu 30% și combaterea situațiilor de abandon școlar;
- O2) Implementarea unor metode și practici creative de învățare într-un context formal și nonformal;
- O3) Implicarea elevilor, părinților și profesorilor în experiențe europene de învățare / dezvoltare prin derularea unor proiecte și parteneriate naționale și internaționale.



Concret, proiectul implică instruirea a nouă cadre la standarde europene prin frecventarea unor cursuri de formare, pe durata a 18 luni, realizarea a 9 mobilități prin participarea la activități de formare care vin în sprijinul soluționării nevoilor identificate ale școlii.

Participanții la mobilități reprezintă toate nivelurile de învățământ ale organizației noastre, diferite arii curriculare și desfășoară activitate de predare la toate unitățile de învățământ de pe raza comunei unele chiar și la alte unități. Această reprezentativitate poate asigura o difuzare cât mai amplă a experienței și competențelor acumulate prin participarea la stagiile de formare prin activități de diseminare.

Au fost identificate trei cursuri de formare ale căror obiective și activități răspund nevoilor identificate ale organizației.

- Activitatea 1 "How to motivate students to finalize their compulsory education. The eight methods of fighting early school leaving. Creative teaching and learning methods for reducing early school leaving in a lifelong learning society", organizat de Quarter Mediation (Assen, Olanda, 19-25 noiembrie, 2017) a avut ca rezultate: îmbunătățirea competențelor în motivarea elevilor pentru studiu și participarea la activitățile școlare, achiziția a opt metode de combatere a abandonului școlar timpuriu, prezentarea și exersarea unor metode creative de predare învățare prin activități de tip outdoor, practica studiului de caz și identificarea de soluții în cazuri concrete și fixarea cunoștințelor prin metoda ”peer-learning”.



- Activitatea 2 ”Non formal for inclusion– using non formal education methods to foster inclusion”, curs organizat de Edu2grow (Cipru, 23-29 ianuarie, 2018) a oferit cursanților competențe în aplicarea educației nonformale în diferite medii formale, pentru a încuraja incluziunea, în ”construcția grupului” de diferite culturi și, de asemenea, unelte de combatere a excluziunii și încurajării empatiei la clase. Beneficiarii noștri dețin cunoștințe solide legate de dinamica de grup, comunicare în context multicultural și metode de incluziune nonformale.



- Activitatea 3 "Harmony and learning! Promoting harmony through class management and mediation techniques to reduce early school leaving", organizat de Edu2grow (Malta, 8-14 mai, 2018) a adus plusvaloare organizației nostre prin însușirea de: bune practici de comunicare și mediere a conflictului, oferind o perspectivă nouă asupra temei referitoare la abandonul școlar, de data aceasta din perspectiva managementului calitativ al clasei de elevi. Schimbul de bune practici în domeniul managementului de conflict a fost o achiziție valoroasă și de actualitate pentru școala noastră.



Activitățile au stimulat îmbunătățirea competențelor transversale, ca punct comun, și au creat posibilitatea unor viitoare colaborări în plan european.

Rezultatele dorite au luat forma însușirii competențelor din sfera incluziunii de către cele nouă cadre didactice formate; scăderii numărului de absențe și a cazurilor de abandon școlar printr-o diversificare semnificativă a metodelor de predare-învățare în sensul stimulării creativității și implicării non-formalului în actul educațional și, nu în ultimul rând, a promovării acestui gen de abordare didactică în cadrul unor viitoare parteneriate la nivel național/internațional.

În conformitate cu prioritățile și obiectivele vizate de acest proiect, participanții au achiziționat cunoştinţe şi competențe de natură să facă posibilă aplicarea strategiei de dezvoltare instituțională urmărită de la bun început.

Așadar, activitățile propuse de către formatori au facilitat, ca un prim produs de învăţare al proiectului, însușirea de noi metode şi tehnici specifice practicii didactice și pedagogice în următoarele domenii: interculturalitate, comunicare, managementul conflictului, mediere, dinamica grupului, lucrul în echipa și în domeniul creativității ca soluţie împotriva abandonului școlar și a promovării incluziunii sociale.

De asemenea, competențele ce au fost îmbunătățite ca urmare a participării la acest proiect se referă la aplicarea la clasă a unor noi metode de predare și învățare creativă, prin intermediul unor activităţi bine organizate de tip outdoor.

Un alt aspect al valorii adăugate experienței cadrelor didactice implicate în acest proiect este legat de noile modalități de evaluare bazate pe sarcini reale desprinse din situații de viață reale, ceea ce a conferit elevilor, pe lângă un grad de fixare a cunoștintelor superior, încredere în forțele proprii, optimism și atracţie față de procesul educativ, elemente care conduc către scăderea fenomenelor de absenteism și abandon școlar.

Nu în ultimul rând, un produs al învățării în cadrul proiectului prezentat a fost și permanentul schimb de experiențe între participanții la parteneriat, o sursă excelentă de inspirație, pe lângă exemplele de bune practici oferite din abundență de către organizatori, ca de exemplu în problema folosirii inteligențelor multiple în selectarea și aplicarea metodelor de predare-învățare-evaluare.

Organizatorii au pus la dispoziția cursanţilor aplicaţii tutoriale special concepute pentru profesorii care lucrează cu elevi aflați în risc de abandon școlar timpuriu, pe lângă tot materialul studiat și creat în perioada de practica din cadrul mobilităților.

Activitățile au stimulat îmbunătățirea competențelor transversale, ca punct comun, și au creat posibilitatea unor viitoare colaborări în plan european.

Așadar, un alt aspect deosebit de important în motivarea existenței acestui proiect este acela al *sustenabilității* care este asigurată prin transferul de informație și abilități/competențe, valorizarea materialelor elaborate, menținerea colaborării cu partenerii și inițierea de noi proiecte în folosul comunității educaționale.







ENERGIZER.
JOCURI DE AUTOCUNOAȘTERE ȘI CUNOAȘTERE INTERPERSONALĂ.

Jocul este o activitate umană necesară la fiecare vârstă, este o formă de manifestare întâlnită la oameni indiferent de etate, rasă, apartenența etnică, civilizație, cultură, din cele mai vechi timpuri și până în zilele noastre, care satisface nevoia de activitate a omului generată de trebuințele, dorințele și tendințele specifice vârstei lui. E greu de definit jocul în câteva cuvinte, deoarece el se definește în funcție de valențele sale. Jocul este mișcare, explorare, comunicare, socializare, observație și imitație, exercițiu, disciplinare, învățare și, mai ales, plăcere.

Jocurile de spargere a gheții cuprind o serie de activități activ-participative care au ca scop realizarea unui climat relaxant și reconfortant în vederea desfășurării unei activități ulterioare, dar au și rolul de încurajare a participanților în a interacționa și în a se cunoaște reciproc în contexte neobișnuite.

,,Rolul exercițiilor de spargere a gheții este acela de a dezinhiba participanții care interpretează roluri compensative cu unul sau mai mulți parteneri (se sprijină unul pe celălalt) și, desigur, reciproc (fiecare interpretează și o versiune, și cealaltă- ca în tehnica oglinzii, în care o persoană face un gest, iar partenerul sau îl imită)''I.N. Dobridor.

Ținând cont de scopul lor, jocurile de spargere a gheții se recomandă a fi făcute la începutul unei activități, dar și de fiecare dată când intervine monotonia în desfășurarea activității. Acest joc poate fi aplicat cu succes, începând cu copiii care fac parte din ciclul primar de școală, până la vârsta adultă.

Atât jocurile cât și metodele învățate au ca scop prezentarea, autocunoașterea, cunoașterea interpersonală, comunicarea și managementul clasei. Aplicarea acestora a condus la observarea faptului că indiferent de proveniența individului și de valorile sale culturale, modul de abordare a problemelor specifice mediului școlar este asemănător, iar dificultățile întâmpinate sunt oarecum asemănatoare.

În cadrul cursurilor la care au participat cadrele didactice, s-au desfășurat activități bazate pe educația de tip formal și non-formal, de tip interactiv. Metodele utilizate pun accent pe activitatea elevului, profesorul are rolul de coordonator, animator sau îndrumător, demersul didactic fiind susținut prin utilizarea unor jocuri. Acestea au drept scop implicarea activă a elevilor și învățarea prin descoperire, creativitatea fiind principala competență dezvoltată. Astfel, jocurile de tip energizer pot fi utilizate la începutul orei de curs, cu scopul de a capta atenția elevilor și de a dezvolta o relație de colaborare între elevi și cadrul didactic, la fel cum acestea pot fi utilizate și în cadrul orelor de Consiliere și orientare, venind în completarea jocurilor de autocunoaștere și cunoaștere interpersonală.



Întreabă-mă!

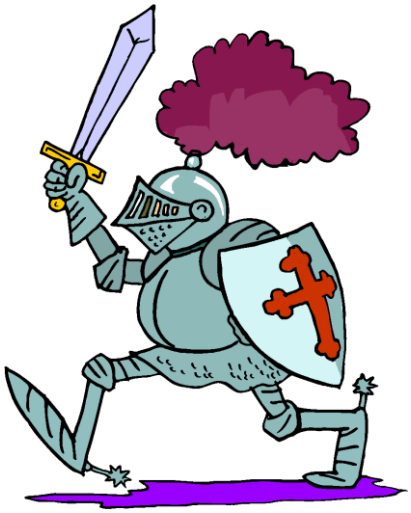


Acest joc este un joc de cunoaștere la nivelul grupului.

Reguli:Jocul presupune ca fiecare membru, așezat în cerc, să își aleagă un cuvânt care începe cu prima literă a numelui și să se prezinte asociind cuvântul cu numele său. Cu cât grupul este mai mare, cu atât dificultatea jocului crește, deoarece la finalul prezentării, coordonatorul jocului spune un nume și desemnează pe cineva care trebuie să își amintească cuvântul asociat numelui. Fiecare dintre membrii grupului va fi întrebat despre numele și cuvântul altui membru, iar, la final, unul dintre aceștia va trebui să spună toate numele și cuvintele asociate lor. De obicei, cuvintele alese reflectă o trăsătură caracteristică persoanei. Pentru a crește dificultatea jocului, fiecare își alege câte un gest și acțiunea se repetă alături de rostirea numelui și a cuvântului, la final, cel care va ghici cuvântul, va fi nevoit să repete și gestul.

Cavaler– Prințesă– Dragon.





Jocul face parte din categoria jocurilor energizatoare. Se presupune că suntem în vremurile medievale. Lumea este un loc periculos. Când mergem pe cărare prin pădurea întunecată, trebuie să fim înțelepți și în alertă, pentru că putem fi atacați tot timpul.

Reguli:Participanţii formează două echipe care se aranjează în 2 rânduri, unii în faţa altora. Animatorul explică gesturile: prinţesa – pune mâinile pe talie şi mişcă din şolduri, spunând cochet „Hoho-ho”, cavalerul – pune înainte piciorul drept şi mâna dreaptă cu degetul arătător întins ca o sabie şi strigă tare „Ha!”, balaurul – mâinile ridicate în sus înspre cei din faţă, cu un urlet înfiorător „U-u-u-u!”. Prinţesa este mai puternică decât cavalerul, pentru că îl poate seduce, cavalerul este mai puternic decât balaurul, pentru că îl poate birui în luptă, iar balaurul este mai puternic decât prinţesa, deoarece o poate fura. Echipele au câteva secunde pentru a alege două personaje.



Fiecare dintre grupuri se întoarce cu spatele și decide în secret ce personaj vor fi. Când coordonatorul spune: "Începeți!", aceștia se întorc către celălalt grup, ambele grupuri în același timp, și execută mișcarea aleasă. Se atacă unul pe celălalt. Cavalerul îl învinge pe dragon. Dragonul învinge prințesa. Prințesa îi învinge pe cavaler. Grupul care însumează trei puncte câștigă.Jocul urmărește comunicarea la nivelul grupului, unui grup mixt, format din persoane ce vorbesc diferite limbi.

Prezintă-te!



Este un joc de prezentare și presupune existența a minim 10 participanți. Jocul se desfășoară în interior, iar ca resurse materiale sunt folosite scaunele.

Reguli:Toţi participanţii, în afară de unul, se așază pe scaune, formând un cerc. Cel care nu are loc (un participant sau animatorul), stă în mijlocul cercului şi începe, spunând ceva despre sine (cum îl cheamă, de unde este, când s-a născut, ce îi place să facă etc.). Cel care se regăsește în ceea ce spune animatorul, îi ia acestuia locul. În cazul în care nimeni nu se regăsește sau sunt mai multe persoane care se regăsesc, foarte repede, toţi îşi schimbă locurile și următorul care se prezintă e cel care a rămas fără scaun. Dacă cineva rămâne fără loc a doua sau a treia oară, se mai prezintă o dată, relatând altceva despre sine.

Hai să discutăm!



Jocul presupune existența a două echipe și este un joc de cunoaștere interpersonală.

Reguli:Participanții se așază față în față pe scaune pentru a discuta, menținându-și privirea tot timpul asupra partenerului. Înainte de a se așeza, fiecare echipa primește, drept parola, un cuvânt pe care, dacă îl aud în timpul discuției, se ridică. Coordonatorul spune participanților să se apropie de cineva cu care încă nu a reuşit să facă cunoştinţă, să comunice sau să lucreze împreună. Îi anunță că vor avea 5 minute pentru a le zice partenerilor ceva despre propria lor persoană. Ei pot discuta despre orice, de exemplu ocupaţie, serviciu, interese, familie, vocaţii, îndeletniciri. Participanţii adresează întrebări celui de pe scaun (orice este neobişnuit, hazliu, interesant etc., dar nu jenant). Cei care reușesc să aibă atenția distributivă și să audă parola în timpul discuției vor câștiga.



Imită mişcarea.



Este un joc de energizare și presupune existența a mai mult de 7 persoane. Jocul se desfășoară în interior.

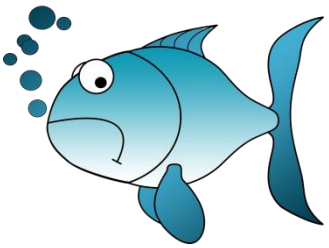
Reguli:Un participant care va fi liderul trece în mijloc, iar ceilalţi se aşază în semicerc în spatele acestuia.

Liderul merge înainte, executând diverse mișcări, iar ceilalți îl urmează, imitând mişcarea. Când liderul are din urma sa 6-10 participanţi, strigă „Schimbaţi-vă toţi!” şi participanţii, inclusiv el, aleargă pentru a se întoarce de unde au plecat. Persoana rămasă în urmă va reîncepe activitatea printr-un alt mod de mişcare.



Elefant – Pește – Mașină de spălat.





Reguli:Participanţii stau în cerc. Un voluntar iese în mijloc.Animatorul explică regulile: cel din mijloc va arăta la o persoană şi va numi una dintre figurile: „elefant”, „peşte” sau „maşina de spălat”. În acest moment persoana şi cei doi vecini ai săi vor arăta figura respectivă. Cel care va greşi, va înlocui voluntarul şi va continua jocul. Începe cu aceste 3 figuri, după ce participanţii le-au învăţat, poţi complica jocul, introducând şi altele.

Elefant – cel din mijloc se apucă de nas cu mâna dreaptă, iar mâna stângă o introduce în spaţiul format, sprijinind-o de partea interioara a încheieturii cotului. Vecinul din dreapta se înclină puţin spre cel din mijloc şi ridică mâna dreaptă deasupra capului lui, iar stânga o lasă în jos; vecinul din stânga – invers, formând astfel urechile elefantului.



Peștele – cel din mijloc imită mișcarea gurii peștelui, iar vecinii imită mișcarea valurilor.

Mașina de spălat – cel din mijloc executa o mișcare circulară a șoldurilor, iar vecinii vor construi cu ajutorul mainilor un dreptunghi .

Poţi inventa singur sau împreună cu participanţii şi alte figuri. Astfel jocul va deveni mai interesant.

Zip – zap – boing.

Jocul trebuie jucat cu grupuri de aproximativ zece sau mai multe persoane. Acest joc va face ca membrii grupului să se miște și să-și folosească vocea și să-i obișnuiască cu atenția și să răspundă. Este minunat pentru începutul unei clase. Toți stau într-un cerc.



Reguli:Dacă un jucător dorește să aleagă jucătorul spre stânga, el indică și spune Zip.Dacă doresc să aleagă jucătorul din dreapta lor, punctul și spun Zap.Dacă doresc să aleagă persoana pe care tocmai a indicat-o, ei spun Boing fără să

indice. De fiecare dată când un alt jucător este selectat în acest fel, este rândul său, la Zip, Zap, sau Boing rapid.

Dacă un jucător ezită sau nu răspunde când este rândul său, pierde. Dacă cuvântul unui jucător nu se potrivește, acesta primește o pedeapsă. Primul jucător care primește trei pedepse pierde, iar jocul se termină. După o rundă sau două,puteți amesteca locurile și modifica regulile. Atunci când un jucător Zip sau Zap NU indică cuvântul corect, va fi rândul lui Boing. Fiecare dintre participanți se poate încurca în momentul în care va fi desemnat, iar jucătorii de pe ambele părți ale jucătorului actual trebuie să fie atenți cu adevărat, deoarece trebuie să se bazeze mai degrabă pe cuvinte decât pe mișcări pentru a ști când este rândul lor.

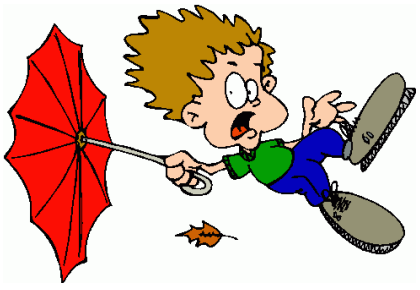
Pizza umană.



Jocul se poate desfășura atât în interior, cât și în exterior și necesită mai mult de 5 persoane care se vor așeza în cerc, unul în fața celuilalt. Jocul seamănă cu masajul, doar că există un animator care indică mișcarea- aceasta fiind asociată unui ingredient pentru pizza, iar ceilalți o execută pe spatele persoanei din față.

Reguli:Copiii stau în picioare în cerc. Se întorc toți cu fața într-o singură direcție, stând unul înapoia celuilalt. Grupul are sarcina să gătească o pizza uriașă italiană, iar tava în care se pregătește compoziția este spatele fiecăruia dintre participanți. Animatorul va fi cel care îi va ghida în pregătirea pizzei: – se frământă aluatul, se întinde, se toarnă ingredientele (cașcaval, ouă, salam, ciuperci, roșii), se introduce tava în cuptor și se așteaptă să fie coaptă. Animatorul le va arăta gesturile care însoțesc fiecare pas în parte (exemplu: se frământă aluatul = se masează mușchii spatelui celui din față, se pune cașcavalul ras = se ciupește ușor spatele din loc în loc).Se mai pregătește o pizza, dar de data asta grupul trebuie să se întoarcă în direcția opusă, astfel cei care au făcut masaj celor din fața lor, vor fi acum masați chiar de aceștia.

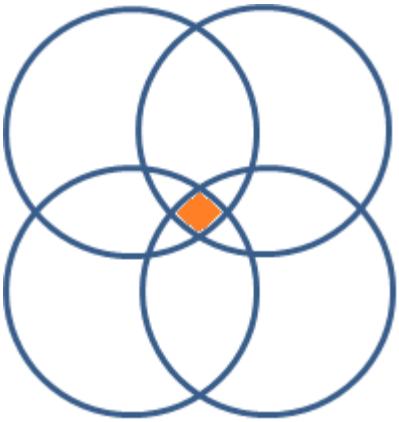
Mima.



Jocul se poate desfășura atât în interior, cât și în exterior și necesită mai mult de 5 persoane care se vor așeza în cerc, unul în fața celuilalt. Una dintre persoane mimează un fenomen meteo, indicând anumite mișcări, fără a vorbi, iar ceilalți vor executa aceeași mișcare.

Reguli:Copiii stau în picioare în cerc, unul lângă celălat, ținându-se de mână. Unul dintre ei va mima o mișcare a unui fenomen(spre exemplu: ploaia, vântul sau mișcarea seismică). Ceilalți participanți vor executa exact aceeași mișcare. Jocul se poate extinde și la alte lucruri pentru a fi mimate: soarele, căldura etc. După ce se termină mima, animatorul rostește cuvintele care au fost mimate, iar participanții la joc trebuie să mimeze la fel cum au făcut-o înainte.

Diagrama Venn: cunoaștere personală.



Metoda diagramelor Venn reprezintă o modalitate de verificare a validității inferențelor (imediate și mediate) prin reprezentări grafice.

Metoda constă în intersectarea unui număr de cercuri, fiecare cerc reprezintă un termen al inferenței. Aceasta poate fi utilizată la orele de Consiliere, având ca temă cunoașterea personală.

Este o activitate individuală ce presupune completarea unei diagrame ce conține patru cercuri : valori, pasiuni, abilități și contribuții, la intersecția celor patru cercuri fiind aria împlinirii personale a fiecărei persoane.

Jocul BINGO.

ICEBREAKER BINGO

DOES NOT HAVE ANY PETS	LOVES COUNTRY MUSIC	IS AFRAID OF SPIDERS	HAS NEVER BROKEN A BONE	WAS IN THE MARCHING BAND
IS WEARING YELLOW	HAS BEEN TO EUROPE	HAS BEEN ON A MOTORCYCLE	DOES NOT DRINK MILK	RAN A MARATHON
HAD BRACES	DRIVES A TRUCK	FREE SPACE	HAS RED HAIR	CAN SALSA DANCE
LOVES TO PAINT	HAS 3 OR MORE CHILDREN	FAVORITE COLOR IS PINK	CAN PLAY THE GUITAR	WAS BORN IN DECEMBER
HAS BEEN TO MEXICO	HAS CURLY HAIR	WORKS FROM HOME	IS LEFT HANDED	FAILED THEIR FIRST DRIVING TEST

Scopul jocului este de a cunoaște participanții și de a interacționa.Materiale necesare pentru desfășurarea jocului sunt: instrumente de scris, fișa de joc-coală A4, mici obiecte, recompense pentru câștigători, dar și pentru premiul de consolare.

Reguli:Fiecare participant primește o fișă de joc pe care se află 10 sau 25 de rubrici (la alegerea propunătorului pot fi mai multe sau mai puține). În fiecare rubrică se va găsi o activitate, un posibil hobby, o fobie sau orice se consideră oportun la momentul respectiv. Participanții la joc trebuie să se plimbe printre ceilalți colegi cât mai repede și să îi găsească pe aceia care le pot da răspunsurile la joc. Numele celor care sunt solicitați să răspundă trebuie să se regăsească o singură dată pe fișa de joc, astfel încât să realizeze linie (pe verticală sau orizontală) și se strigă ,,Linie!'', iar când rubricile fișei sunt complete se strigă,,Bingo!''.Câștigătorul este verificat și premiat. Provocarea de la finele jocului este aceea de a demonstra că răspunsurile celor care au participat au fost cât se poate de sincere și reale, aceștia fiind puși în situația de a dovedi (pe cât e posibil) că într-adevăr pot face ceea ce au răspuns.

Exemplu de fișă de joc: găsește pe cineva care... Îi place să mănânce prăjituri... Îi place să cânte în public... Îi place să danseze... Îi place sa facă sport... Nu îi este frică de păianjeni... Vorbește două limbi străine... Nu are frați... E născut în luna Mai... Are animal de companie... Are permis de conducere.





Metode de învățare creativă.

Participarea la stagiul de formare profesională finanțat în cadrul PROGRAMULUI ERASMUS + KA1 – Learning Mobility of Individuals- School education staff mobility, derulat de Școala Gimnazială Măgura, ne-a făcut să acționăm, să regândim și să concluzionăm cu privire la impactul puternic pe care îl poate avea predarea activităților educaționale prin metode non-formale către elevi.

Obiectivele de formare au fost centrate pe identificarea de noi metode inovative de învățare, în vederea reducerii abandonului școlar și pe exemplificarea de bune practici pentru motivarea elevilor în finalizarea învățământului obligatoriu.

Programul stagiului de formarea a fost intens și variat.În cadrul cursurilor de formare la care au participat cadrele didactice, sesiunile plenare au alternat cu workshop-uri. Modalitatea de lucru predilectă a fost organizarea pe echipe, ceea ce ne-a oferit posibilitatea de a interacționa cu ceilalți colegi și de a fi creativi în îndeplinirea sarcinilor.

Cursul a oferit exemple de bună practică pentru o gamă largă de metode de predare și învățare inovatoare: învățarea prin practică (learning by doing), învățarea outdoor, învățarea prin *metoda proiectelor*, metode interactive, metode neconvenționale, metode interdisciplinare.

Impactul activității de formare asupra instituției și asupra elevilor este acela de a fi contribuit la identificarea de noi metode de acțiune necesare formării unor noi competențe în domeniul metodelor de reducere a absenteismului și abandonului școlar, în special, prin aplicarea metodelor care derivă din educația non-formală.

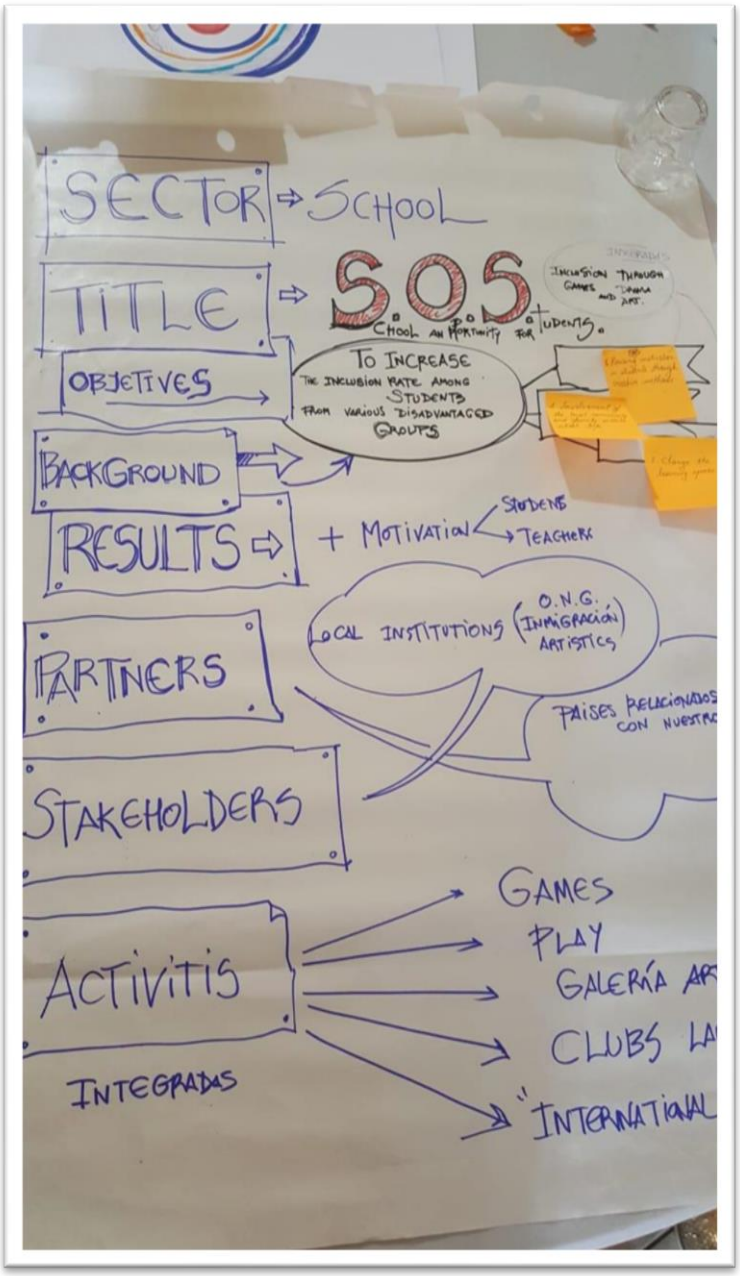
Cele trei tipuri de educație, formală/ non-formală/ informală, se întrepătrund și ajută la dezvoltarea personală a elevului și la achiziționarea cunoștințelor dobândite în mediul instituționalizat și nu numai. Fiecare ființă umană învaţă în cele mai diferite contexte - la şcoală, acasă, în grupul de prieteni, prin joc, la locul de muncă, prin interacţiunea cu ceilalţi etc. Altfel spus, putem învăța în orice context, în orice situație, în orice moment activ.



Conform Legii Educației Naționale nr. 1/2011, învăţarea în contexte nonformale este considerată ca fiind învăţarea integrată în cadrul unor activităţi planificate, cu obiective de învăţare, care nu urmează în mod explicit un curriculum şi poate diferi ca durată. Acest tip de învăţare depinde de intenţia celui care învaţă şi nu conduce în mod

automat la certificarea cunoştinţelor şi competenţelor dobândite.

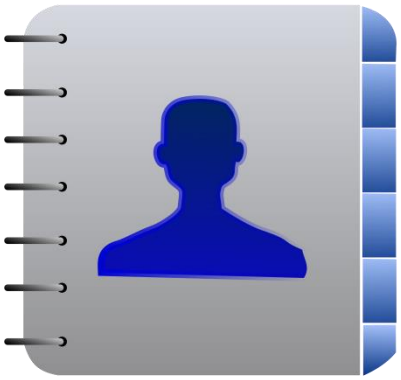
Competenţele şi atitudinile dezvoltate elevilor în cadrul învăţării nonformale includ: competenţe interpersonale, capacitatea de lucru în echipă, încrederea în sine, disciplina, responsabilitatea, capacităţi de planificare, coordonare şi organizare/competenţe de gestionare a proiectelor, capacitatea de a rezolva probleme practice etc. Întrucât aceste competenţe au relevanţă crescută în dezvoltarea personală a individului, contribuind deopotrivă la participarea activă în societate şi pe piața muncii, acestea sunt complementare celor achiziţionate prin educaţia formală. Metodele utilizate sunt foarte diferite de pedagogia utilizată în educaţia formală. În cazul educaţiei nonformale, accentul este pus pe învăţarea prin acţiune, învăţarea de la egali şi activitatea de voluntariat.



Învățarea și recunoașterea rezultatelor învățării în contexte non-formale și informale se regăsesc în activitățile educative, școlare și extrașcolare desfășurate în Programul Erasmus +, Programul „Școala Altfel”, proiecte și parteneriate de succes, competiții extrașcolare naționale, precum și în activitățile palatelor și cluburilor copiilor.https://www.edu.ro/educatie-non-formala-informala).

Așadar, cele trei forme ale educației, prin aportul adus educației tinerilor, conduc la dezvoltarea societății. Educația formală este completată prin integrarea influențelor care vin din educația non-formală și informală, fiind necesară o continuitate a relațiilor dintre ele pentru dezvoltarea durabilă a societății.

Offline facebook.



Metoda se poate aplica atât elevilor de gimnaziu, cît și celor de liceu. Aceasta se aplică pentru crearea coeziunii în cazul grupurilor nou formate sau la început de an școlar pentru cunoașterea nivelului de cunoștințe al elevului. Metoda se utilizează, în mod special, în cadrul orelor de limbi străine.

Materialele didactice folosite sunt rechizitele fiecărui elev și dicționarul specific fiecărei limbi străine studiate. Fiecare participant alcătuiește propriul profil și reține date despre alți doi colegi. Urmează o scurtă verificare în cerc.



Obiectivul principal al folosirii acestei metode este acela de a testa nivelul cunoștințelor de vocabular al elevilor, dar și capacitatea acestora de a înțelege și reține informații noi.

Aplicarea acestei metode dezvoltă competențele de comunicare orală și scrisă într-o limbă străină, dar și abilitățile de comunicare la nivelul grupului, activitatea desfășurându-se individual și în grup.

De ce mă aflu aici?

Metoda se aplică la debutul unui curs sau în prima oră a unei materii de studiu, preferabil la clasele minim a 7-a, iar modalitatea de lucru este în echipe sau dacă este o clasă mai puțin numeroasă, elevii vor lucra într-o singură echipă. Scopul cursului și așteptările: se dă o listă de sarcini și 50 minute ca timp de rezolvare.



Participanții se organizează singuri pentru a îndeplini sarcinile; printre acestea se regăsește și o listă de 20 de așteptări și scopuri pentru care studiem materialul. Rezolvarea sarcinilor implică creativitate de grup, organizare, cooperare și comunicare, strâns legate de conceptul de „team-building”. Membrii grupului interacționează și se cunosc, lucrează împreună.

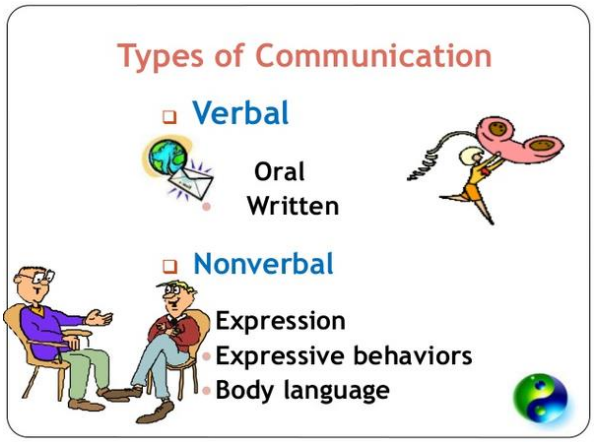
O clasă de elevi poate funcționa ca un grup. Exemple de sarcini și posibile rezolvări:

Sarcina	Rezolvarea
Listați limbile străine din grup.	Engleza, franceza, spaniola
Care este vîrsta totală a grupului?	215 ani
Alcătuiți o listă cu 10 motive pentru care doriți să studiați limba engleză.	Pentru conversație. Obținerea unui job. Pentru a emigra. Etc.
Aranjați-vă în ordinea cronologică a datelor de naștere.	5 ianuarie, 8 februarie…

Alcătuiți un buletin meteo pentru următoarele trei zile prin pantomimă (fără sunet). Performați în fața liderului de grup.	-

Obiectivul principal al folosirii acestei metode este obținerea unui feed- back al elevilor cu privire la materiile predate și exersarea cunoștințelor învățate.Aplicarea acestei metode dezvoltă competențele de comunicare și de relaționare la nivelul grupului.

Joc de rol. Tipuri de comunicare.



Această metodă poate fi utilizată la lecțiile de comunicare, atât în limba română, cât și în limbi străine, pentru a recunoaște tipul de comunicare. Modul de organizare a activității este pe grupe de 2-3 persoane.

Această activitate de comunicare se desfășoară astfel: perechile fac uz de cuvinte și gesturi, implicând verbalul și non-verbalul. Tipurile de comunicare sunt prezentate și exersate pe grupe mixte, pentru consolidare. Un grup poate avea ca temă comunicarea pasiv-agresivă și asertivă între profesor-elev-părinte. Cele 4 grupuri implicate oferă câte două reprezentări pe „scenă", iar audiența trebuie să recunoască tipul de comunicare folosit.

Obiectivul principal al utilizării acestei metode este recunoașterea tipurilor de comunicare și identificarea barierelor în comunicare.Aplicarea acestei metode dezvoltă competențe de comunicare și de înțelegere a mesajului oral.

Team building.

Această metodă poate fi utilizată în cadrul orelor de educație tehnologică, în cazul elevilor de gimnaziu, sau în cadrul orelor de abilități practice, în cazul elevilor din ciclul primar. Modul de organizare al elevilor este în echipe de cel puțin patru elevi.

Prima sarcină practică de team-building este ca elevii să construiască, pe echipe, un suport din câțiva itemi dați, într-un timp limită. Aceștia sunt: o bucată de sfoară, paie de plastic, bandă adezivă și un ou care trebuie protejat împotriva unei căderi de la un metru. Inerent, etapele de lucru urmează cele patru stagii ale lui Toleman privind funcționalitatea unei echipe: forming, storming, norming, performing. Elevii încearcă să le conștientizeze.



Obiectivul principal al utilizării acestei metode este realizarea sarcinii date prin participarea tuturor membrilor grupului.Aplicarea acestei metode dezvoltă competențe de lucru în echipă și abilitățile practice ale elevilor.

De la problemă la rezolvare.



Această metodă poate fi utilizată, în mod special, în formarea cadrelor didactice pentru identificarea problemelor în actul de predare-învățare-evaluare și pentru remedierea acestor probleme.
Aceste competențe sunt în număr de opt, printre acestea putem identifica și cultura, comunicarea, matematica, tehnica, antreprenoriatul. Activitatea practică evidențiază cele trei coordonate esențiale ale competenței pedagogice: cunoașterea, abilitățile și atitudinea.
Se dau de rezolvat opt sarcini într-un timp limită, ele fiind dispuse în mai multe puncte de lucru. Apoi se explică soluțiile găsite și se identifică competențele implicate, acestea fiind date sub forma unor afișe la care se atașează sarcinile date.

Exemplu practic:

Sarcina	Rezolvarea	Competența solicitată
Identificați 5 probleme cu care se confruntă elevii dvs și concepeți un poster sau o campanie/plan prin care să îi informați pe ceilalți despre aceste aspecte.	Consiliere pentru rezolvarea problemelor : monoparentalitate, sărăcie, inadaptabilitate la cerințele școlare, părinți cu probleme de comportament, șoc cultural pentru migrant. Se stabilește un plan de acțiune comun la nivel de diriginți și părinți, plan care include activități extrașcolare plăcute elevilor.	Competențe intercultural, interpersonal, sociale și civice.

Obiectivul principal al utilizării acestei metode este remedierea problemelor identificate în actul de predare- învățare- evaluare.Aplicarea acestei metode dezvoltă competențe de lucru în echipă și gândirea critică.

Învață altfel!

Această metodă presupune gruparea elevilor în echipe de mimimum patru elevi și observarea rezultatelor predării în mod formal și informal al aceluiași conținut.
Se prezintă cele trei tipuri de învățare: formală, non-formală și informală. Sarcina constă în alcătuirea unui plan de lecție pe tema: „Steagurile UE” în stilurile formal și nonformal. Rezultatele se prezintă într-un tur al galeriei.



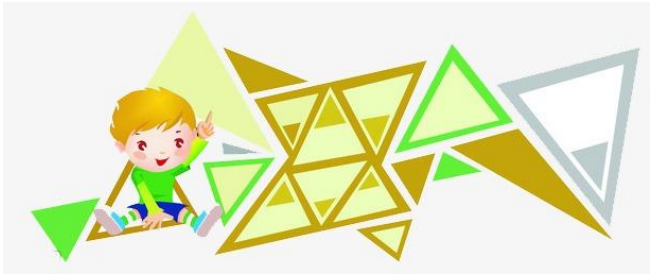
Într-o variantă formală, elevilor li se prezintă steagurile și, pe grupe, primesc hărți cu formele țărilor, sarcina lor fiind de a le completa cu steagurile potrivite.

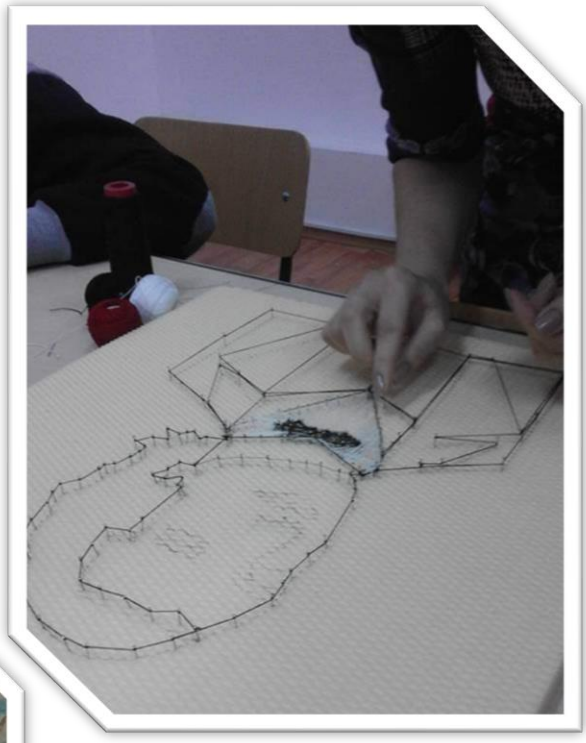
Non-formal, elevii caută, prin orice mijloace, inclusiv circulând liber printre grupuri, steagurile corespunzătoare formelor țărilor, apoi fac corectarea împreună cu profesorul, dacă celelalte grupe nu știu răspunsul.



Obiectivul principal al utilizării acestei metode este realizarea sarcinilor de lucru cu ajutorul unor metode neconvenționale.Aplicarea acestei metode dezvoltă competențe de lucru în echipă și gândirea critică.

Proiectează creativ!





Metoda se adresează cadrelor didactice și este folosită în elaborarea materialelor didactice necesare în procesul de predare- învățare- evaluare sau în cadrul cursurilor de perfecționare didactică. Această metodă vine în sprijinul cadrelor didactice



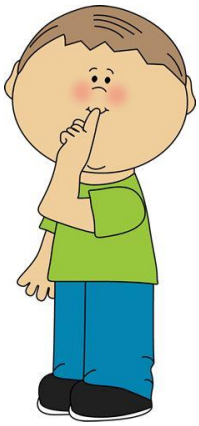
debutante, fiind o metodă care îmbină tradiționalul cu modernul în procesul educativ. Cadrele didactice vor fi organizate pe grupe de lucru pentru a concepe materiale didactice. Metoda poate fi utilizată de la clasele primare până la liceu.

Participanții concep tehnici de predare bazate pe materiale neobișnuite cum ar fi: piese de

tangram, quilling, plastilină. De exemplu, cifrele de pe figurile de tangram pot reprezenta sarcini de lucru într-o listă alcătuită anterior.

Obiectivul principal al utilizării acestei metode este realizarea unor materiale didactice neconvenționale pentru predarea unor conținuturi clasice.Aplicarea acestei metode dezvoltă competențe de lucru în echipă și creativitatea .

„Silent floor”



Aceasta este o activitate care se desfășoară individual, dar și pe grupe și presupune identificarea unei metode de stimulare a creativității la elevi.

Metoda presupune existența unei teme de lucru, fiecare elev scriind despre tema dată pe o coala de hârtie, fără a vorbi cu ceilalți colegi. Activitatea se va desfășura contra cronometru. La sfârșitul timpului de lucru, se formează grupe de elevi și discută tema dată alegând cea mai bună variantă pentru a fi prezentată în fața clasei.

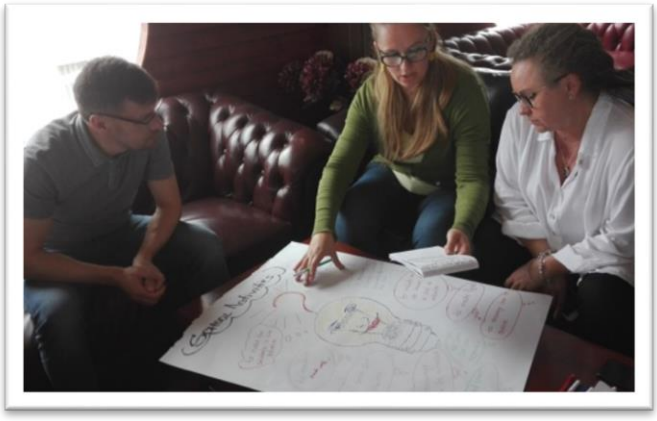
Obiectivul principal al utilizării acestei metode este identificarea celei mai bune metode de lucru.Aplicarea acestei metode dezvoltă competențe de lucru în echipe și stimularea creativității.

„The World Cafe”

Se lucrează în trei grupe pe trei teme legate de motivație (ex. mediul specific clasei). După un timp dat, un „reporter” rămâne să îi ajute pe cei care vin să se documenteze, ceilalți membri plecând pe la alte grupe la ale căror teme contribuie cu idei. Apoi se revine la grupa inițială, reporterul urmând să prezinte produsul echipei sale audienței.

Temele abordate în cadrul acestei activități au fost:

- Parteneriate cu diferiți terți
- Mediul specific clasei
- Activități școlare





Treasure hunt.



Este o activitate ce se desfașoară pe baza unui itinerar și a unor indicii descoperite pe parcurs de participanți. În acest ***Treasure Hunt*** putem introduce mai multe activități fizice sau logice, pe care le vom stabili împreună în funcție de specificul zonei, participanții la eveniment și anotimp. Este o activitate outdoor recreativă și distractivă, pe care am aplicat-o și noi cu succes în școala noastră.

Materiale necesare desfășurării activității:

- Un bol cu bilețele colorate
- Hărți identice ale orașului
- O schiță cu fațadele clădirilor (sau obiectelor) ce urmează a fi căutate
- Aparate foto sau telefoane mobile
- Calculator sau laptop

Descrierea activității: pentru a-și cunoaște mai bine orașul, deoarece elevii școlii noastre învață în mediul rural, dar și pentru a afla puțin din istoria anumitor clădiri ale orașului, am organizat activitatea numită ,,treasure hunt,, ce a avut ca temă ,, vânătoarea,, unor clădiri importante ale orașului nostru. Elevii au fost împărțiți în grupe egale, ei trăgând dintr-un bol niște bilețele colorate diferit.Cei ce au avut bilețele de aceeași culoare trebuia să formeze echipa de vânători de comori și să își aleagă și un nume pentru echipa sa.



Echipele au primit câte o hartă a orașului și o foaie cu schițele fațadelor anumitor clădiri pe care trebuiau să le găsească. Timpul alocat activității a fost de o zi.Pentru a demonstra că au îndeplinit cu succes cerința ,,vânătorii de comori,,, grupurile de copii trebuie să își facă un selfie cu echipa sa și cu clădirea sau obiectivul găsit de pe harta primită. Primul grup care finalizează ,,vânătoarea,, trebuie să anunțe profesorul inițiator al activității și să încarce în cel mai scurt timp pozele pe un grup online creat special pentru activitate. După finalizarea și celorlalte echipe a ,,vânătorii,, , ne vom întâlni cu toții și vom crea o prezentare power point cu selfie-urile realizate, vor împărtăși cu ceilalți participanți cum a fost pentru ei această experiență de a ,,vâna comori,, prin oraș cu o hartă, cu o schiță a clădirilor pe care trebuiau să le descopere și de a lucra în echipă. Elevii vor avea ca ultimă sarcină de îndeplinit, să prezinte cele mai vechi date/ informații găsite despre clădirile respective (eventual și poze) .

Prin această modalitate de desfășurare a activității, elevii vor dovedi implicare individuală, comunicare și interacțiune între coechipieri, delegarea de responsabilități și asumarea de răspunderi în cadrul grupului, orientare pe hartă, își vor dezvolta abilitatea de orientare în spațiu, vor învăța să lucreze și să colaboreze pentru atingerea unui scop comun, și cu siguranță acest tip de activitate le va stârni curiozitatea de a afla cum arăta și cum s-a format orașul lor încă din cele mai vechi timpuri și cum arată acum în prezent.

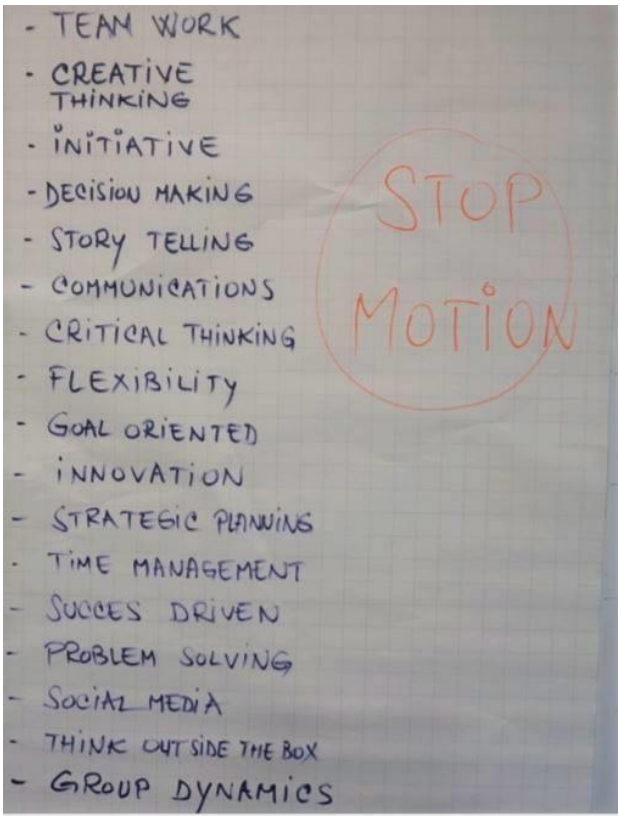


Stop motion.



Stop motion (cunoscut și sub numele de "stop cadru") este o tehnică de animație care face ca obiectele din jurul nostru să pară a se deplasa de unele singure. Obiectul este mutat cu pași mici, între cadre fotografiate individual, creând iluzia de mișcare atunci când o serie de cadre sunt rulate ca și o secvență continuă.

Valoarea învățării prin animația stop motion rezidă în numeroase aptitudini exersate într-un cadru distractiv și atractiv pentru copii. În afară de dobândirea competențelor digitale, sunt antrenate comunicarea vizuală, capacitatea de rezolvare a problemelor, lucrul în echipă, răbdarea, creativitatea, îndemânarea etc.



Instrumente de lucru necesare:

- O cameră de filmat (web-cam);
- Un trepied (care să mențină camera fixă, pentru o calitate superioară a cadrelor);
- O idee minunată de scenariu;
- Materiale, obiecte, jucării, haine, hârtie, plastilină etc. pentru scenă și personaje.

Odată ce scenariul este pregătit, copiii pot să-și confecționeze personajele și decorul (din hârtie, fetru, creioane, materiale reciclate etc.). Apoi se pregătește scena conform poveștii create de fiecare, se poziționează camera în trepied sau ținută de unul din colegii mai îndemânatici și se testează unghiurile potrivite din care vor fi fotografiate personajele. Este recomandat ca elevii să lucreze în echipe.



Obiectele alese sunt mișcate foarte încet pe parcursul desfășurării acțiunii, până la obținerea tuturor cadrelor necesare pentru crearea animației complete.
După ce sunt parcurși toți acești pași, imaginile cu cadrele sunt importate într-un program special și prelucrate la nivelul duratei, vitezei dorite etc. La final, se adaugă coloana sonoră a animației și se culeg roadele uneia dintre cele mai plăcute și creative activități.

Cele mai importante beneficii ale animației stop motion în școală pentru copii sunt:

- Creativitatea –elevii își exersează diverse aptitudini prin actul creației. Întâi de toate, ei concep scenariul și storyboard-ul, antrenându-și nu doar imaginația, ci și gândirea logică și rațională.
- Procesul gândirii –crearea unei animații stop-motion presupune planificare,o idee inițială de forma unui simplu gând se transformă într-un scenariu, ca apoi să prindă viață prin storyboard. Astfel, copiii deprind primele noțiuni din sfera managementului unui proiect.
- Atenția la detalii –mutarea atentă a figurinelor de sute de ori accesează atenția concentrată, răbdarea, îndemânarea și sesizarea detaliilor.
- Respectarea indicațiilor –realizarea unei animații stop motion presupune urmarea mai multor pași precișI, copiii învață astfel să respecte instrucțiuni.
- Lucrul în echipă –cele mai reușite animații se realizează în echipă, prin brainstorming, sprijin reciproc, cooperare și asumarea responsabilității la nivel de grup.
- Obținerea unui rezultat –copiii resimt un grad mare de satisfacție atunci când finalizează un asemenea proiect și îl prezintă celor din jur. Acest lucru ajută la creșterea stimei de sine și la formarea unei dorințe permanente de a aduce la bun sfârșit proiecte în viitor.
- Capacitatea de comunicare –eseul tradițional pe hârtie nu este tocmai eficient pentru toți elevii în dezvoltarea capacității de comunicare. Animația este o cale inovatoare și plăcută de a transmite idei, povești și concepte într-o formă creativă și originală.





- Competențele tehnice – animația stop motion dezvoltă competențele și abilitățile tehnice digitale, de la manevrarea unei camere de filmat, până la folosirea unui soft computerizat complex și editarea unui material video.
- Abilitățile oratorice și de prezentare –acestea sunt exersate într-un cadru relaxat, prin prezentarea animației în fața colegilor și chiar a profesorilor.

Metoda Larp.



Una dintre cele mai concretizate subtipuri de Interactive Narratives, Educațional Live Action Role Play sau "Edularp" a câștigat o mare popularitate în ultimii ani de la înființarea sa în Scandinavia.

Se așteaptă ca următoarea generație de profesori să posede un spectru larg de competențe și abilități. Profesorii se confruntă cu o sarcină aparent imposibilă: astăzi, predarea în clasă ar trebui să învețe elevul nu numai conținutul, ci și competența. Ar trebui să fie cât mai interdisciplinară predarea și ar trebui să ia în considerare eterogenitatea elevilor. În plus față de abilitățile tari, instruirea în clasă ar trebui să învețe, de asemenea, abilitățile soft. Ar trebui să încurajeze și să includă utilizarea materialului didactic într-o varietate de situații cu care studenții se vor confrunta în lumea reală. În același timp, instruirea ar trebui să fie și orientată spre probleme, variată și interesantă și durabilă. Și, bineînțeles, ar trebui să-i motiveze pe elevi să învețe.

Edularp este acțiune live cu joc de roluri, utilizată pentru a conferi un conținut pedagogic sau didactic prestabilit.Edularp este ceea ce numim, o metodă orientată spre acțiune . Asta înseamnă că participanții nu învață prin teorii plate sau lectură de la tablă, ci mai degrabă că aceștia devin cu adevărat activi în lecție sau materie, încercând-o singuri, prin propriile acțiuni. Edularp este, în adevăratul sens al cuvântului, învățând prin a face (learning by doing).







Apartenența la grup.

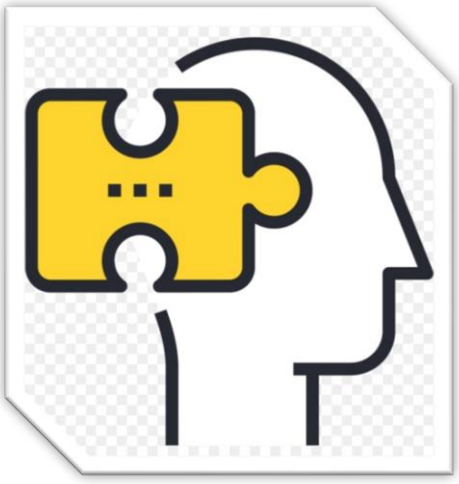


Acest joc este foarte simplu și se poate realiza la începutul unei activități pentru a forma echipe de lucru, sau pentru a mai destinde atmosfera. Avem nevoie de stikere (recompense) cu diverse imagini, unele din ele fiind identice în funcție de numărul de copii cu care dorim să formăm echipe. Copiii vor forma un cerc sau vor sta în bancă, dar cu ochii închiși. Profesorul va trece pe la fiecare și le va lipi pe frunte câte un stiker. La semnalul profesorului aceștia vor deschide ochii și vor încerca să își găsească colegii care au același stiker ca și ei. Regula jocului este că, elevii nu au voie să vorbească între ei pentru a se descoperi. Există însă posibilitatea ca cei ce văd doi sau trei colegi cu același stikere să îi aducă împreună apropiindu-i unii de ceilalți, sau unindu-le mâinile formând astfel grupe ,,identice''.





Ieri și azi – asociere de imagini.



Această metodă se poate realiza atât individual cât și în echipe.Pentru acest joc avem nevoie de cât mai multe jetoane cu imagini ce reprezintă anumite obiecte din cele mai vechi timpuri (ex. ramă foto, pat, mătură etc.) și jetoane cu imagini ale acelor obiecte, dar de actualitate.

Elevii vor trebui să găsească și să asocieze în cel mai scurt timp imaginile și să spună ce utilitate aveau/au. Obiectivul principal al utilizării metodei este acela de a realiza corelații între concept si imagine.

Mind mapping (hartă conceptuală).

Tehnica de memorare Mind Map este o metodă de învățare eficientă constituită din reprezentări grafice menite să organizeze informația și să faciliteze înțelegerea unor concepte și a relațiilor dintre ele. Harta va avea în centru, într-un chenar, unul sau câteva cuvinte cheie, care rezumă conceptul analizat. Acesta va fi conectat prin linii ori săgeți cu diferite explicații și concepte corelate, încadrate la rândul lor în chenare de diferite forme, culori și dimensiuni. Astfel, cititorul nu va parcurge materialul de la stânga la dreapta și de sus în jos, ci din centru, urmând săgețile și parcurgând nivelurile concentrice ale graficului. Înțelegerea conceptului va fi astfel mult mai facilă și minuțioasă.

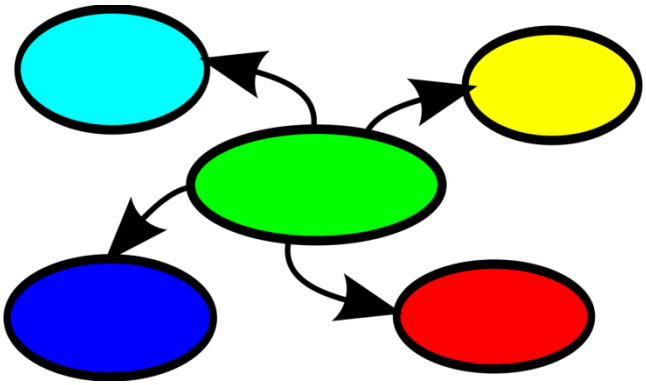
Crearea Hărților Conceptuale este o abordare utilă de creștere a eficienței procesului de învățare, îmbunătățind modul de stocare a informațiilor, susținând și dezvoltând abilitatea de rezolvare creativă a problemelor.

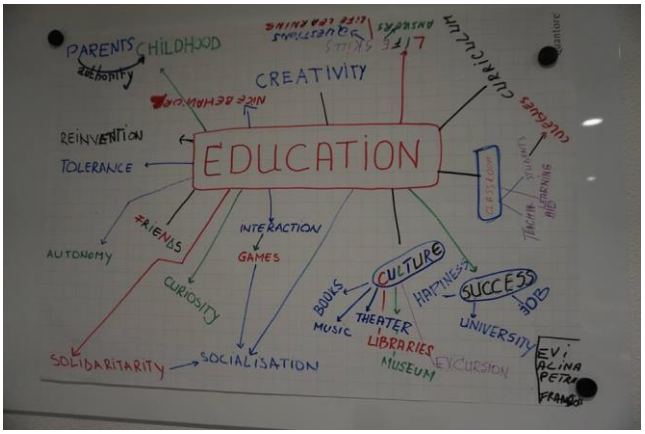
Pornind din centru, unde va fi reprezentat conceptul de analizat, graficul se va extinde prin adăugarea altor concepte corelate . Săgețile sau liniile care le conectează vor surprinde în câteva cuvinte relația dintre acestea.

Utilizarea tehnicii Mind Map ajută la identificarea și înțelegerea rapidă a structurii subiectului, evidențiind modul în care informațiile se corelează, înregistrând faptele brute conținute în notițele clasice. Mai mult, Hărțile Conceptuale ajută la reținerea informației, întrucât o prezintă într-o formă ușor de reamintit și revizuit.

Procesul de dezvoltare a unei Hărți Conceptuale implică parcurgerea unor pași:

- Notarea, în centrul paginii, a conceptul cercetat și încercuirea sa ;
- Utilizarea unor cuvinte de impact ;
- Identificarea subdiviziunilor sau a componentelor majore ale conceptului ;
- Notarea acestora în chenare în jurul conceptului.









- Utilizarea a diferite forme și culori ale chenarelor pentru a codifica anumite informații și pentru a face mai ușoară reținerea informațiilor. Puteți adaugă chiar și imagini sugestive.
- Trasarea unor linii sau săgeți pentru a sugera relația dintre acestea și conceptul central prezentat la primul punct.
- Analizarea hărții, identificarea relațiilor dintre elementele îndepărtate, de pe niveluri diferite, și reprezentarea grafică a acestora.







Realizarea Hărților Conceptuale este o metodă extrem de eficientă de luare a notițelor, de rezumare a informațiilor și implicit de memorare. Elaborarea Hărților Conceptuale permite evidențierea faptelor, a structurii subiectului și a importanței relative a părților individuale. Acestea ajută, totodată, la asocierea ideilor, stimularea gândirii creative și realizarea conexiunilor dintre informații, favorizând eficiența învățării.





Explozia stelară.



Este numită și *metoda starbusting* și desemnează o metodă similară brainstorming-ului ce presupune organizarea clasei de elevi într-un grup și stimulează crearea de întrebări la întrebări.

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

Etape:

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

Folosirea metodei are multe avantaje, printre careșistimularea creativității, este ușor de aplicat oricărui tip de colectiv de elevi, indiferent de vârsta sau de caracteristicile individuale ale elevilor, dezvoltă spiritul de cooperare și de competiție, dezvoltăabilitățile de lucru în echipă, pune accent pe stimularea fiecărui participant la discuție, nu necesită acordarea unei perioade prea mari de timp pentru explicații prealabile, întrucât este foarte ușor de înțeles de către toți elevii.

Turul galeriei.



Este o metodă care stimulează învăţarea în grup. Aceasta presupune ca elevii să fie organizați în microgrupuri, echipe care lucrează la rezolvarea unei probleme. Este de preferat să se opteze pentru o problemă dificilă, controversată (care are, firesc, mai multe soluţii posibile).

Elevii emit idei și acestea sunt notate pe câteva foi mari /file de flipchart. Când listele fiecărui grup sunt gata ele se afișează (agățate sau lipite în vreun fel pe pereții clasei) similar modului în care sunt expuse tablourile într-o expoziţie/galerie de artă (de unde şi numele metodei). Unul dintre elevii din cadrul fiecărei echipe rămâne în postura de „ghid” aşteptând „vizitatorii” (elevi din celelalte echipe). Aceştia vin, pun întrebări, notează în partea de jos a fiecărei file (ori pe altă foaie alăturată) comentarii, idei, critici şi soluţii. La încheierea „turului” fiecare echipă îşi reexaminează rezultatele prin comparaţie cu soluţiile văzute la ceilalţi, prin utilizarea listei de comentarii făcute de cei care au vizitat „standul” lor etc. Această tehnică reprezintă un motivator important pentru învăţare şi aduce cu

sine o implicare majoră a cursanţilor.

O variantă a turului galeriei presupune și o activitate individuală, fiecare dintre cursanţi să primească o filă de flipchart şi să scrie pe ea rezolvările la problema pe care a primit-o spre soluţionare (tot grupul primeşte aceeaşi problemă). Atunci când i se pare că a rămas “blocat”, că este în “pană de idei” el se poate ridica de la locul lui şi să viziteze “atelierele” celorlalţi, privindu-le munca, prin asociaţie de idei găsind noi resurse pentru propriul demers.



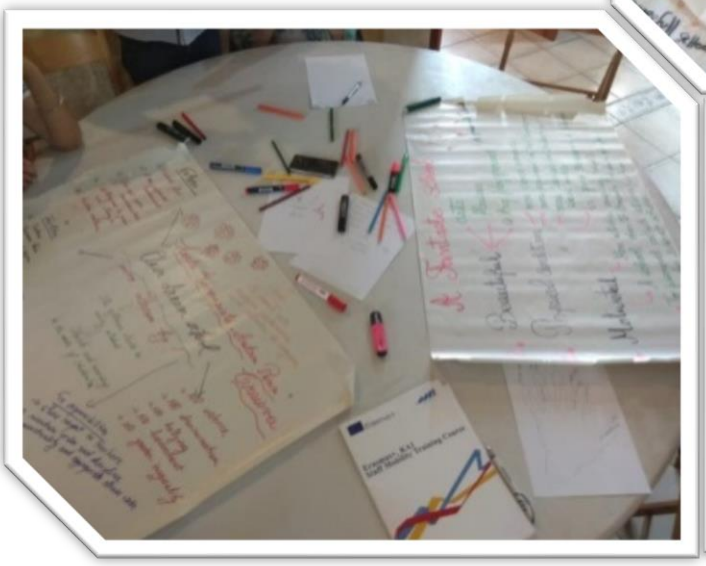
Obiectivul principal al utilizării acestei metode este de a obţine cât mai multe întrebări şi astfel cât mai multe conexiuni între concepte.Metoda dezvoltă creativitatea elevilor, dar și capacitatea de a lucra în echipă și, nu în ultimul rând, capacitatea de a vorbi în fața auditoriului, rolul de ghid.

Metoda caruselului.

Este o metodă ce presupune împărțirea clasei în grupuri de câte 3 – 4 elevi, care rezolvă o cerință dată, iar soluția se materializează într-un poster, pe o coală ce are formatul minim A3.

Acesta poate conține un text, un tabel, un desen, o schemă etc. Se poate face în timpul orei sau ca temă pentru acasă. Lucrările se afișează pe unul dintre pereții clasei. Elevii trec prin fața acestora să vadă prezentările colegilor și, eventual, să facă observații privitoare la conținut. În final, fiecare grup își va prezenta posterul și se vor





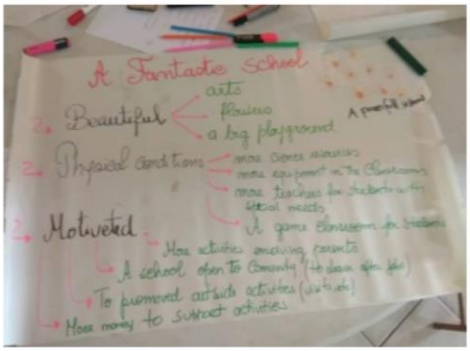


discuta observațiile făcute de colegi. Profesorul coordonează discuțiile, oferă informații suplimentare.

Obiectivul principal al acestei metode este de a obține informații complexe asupra unei teme sub diverse forme și de a pune în valoare fiecare elev cu aptitudinile sale (desen, matematică, literatură et.).Metoda dezvoltă creativitatea elevilor și spiritul de echipă.







Exercițiu team-building: Misiune imposibilă.

Această metodă presupune lucrul în echipă, echipa trebuind să fie mai numeroasă, deoarece numărul sarcinilor este mare, iar durata de timp în care acestea trebuie să fie rezolvate este de o oră.

Exercițiul presupune existența unei liste de întrebări/ probleme, pe o anumită temă, pe care membrii fiecărei echipe trebuie să le rezolve într-un timp scurt. Dificultatea





problemelor crește gradual, ultima problemă având un grad mare de dificultate. Membrii echipei se pot încadra în timp doar dacă sarcinile vor fi distribuite în interiorul grupului și nu vor fi rezolvate la nivel de grup.Astfel, putem spune că această metodă are o organizare în grup, dar și individual. Echipa care are cea mai mică perioadă de rezolvare a cerințelor și cele mai multe rezolvări corecte va fi câștigătoare.

Obiectivul principal al metodei este găsirea celor mai multe soluții corecte în intervalul de timp dat, iar competențele dezvoltate sunt : comunicare la nivelul grupului, rapiditatea în rezolvarea problemelor, capacitatea de organizare.



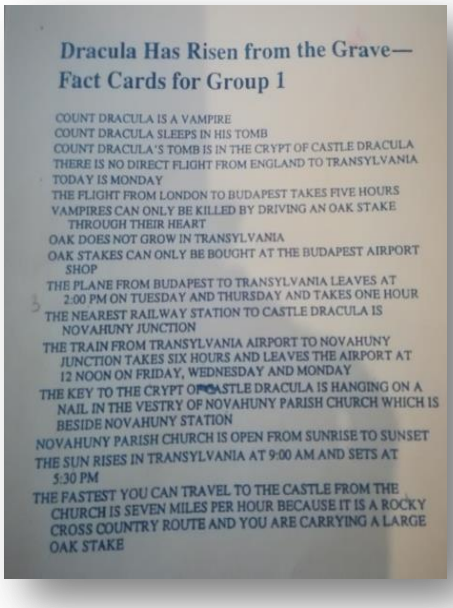




Problematizare: Dracula has risen from the grave.

Metoda presupune existența unor grupuri mai mari de lucru și o problemă cu un grad mai mare de dificultate, datorită indiciilor incomplete care duc la rezolvarea problemei.

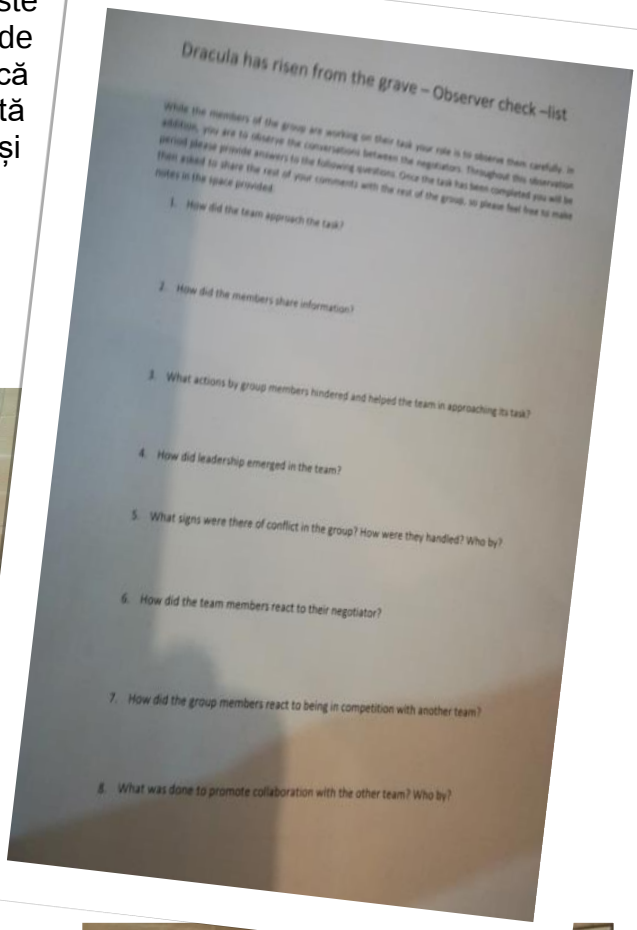
Fiecare dintre echipe primește un text, care este, de fapt, problema și care, la fiecare grupă, are o altă bucată lacunară. Spre exemplu, o problemă dată ar fi fost calcularea timpului în care Dracula ajunge din punctul A în Transilvania, călătorind cu diverse mijloace de transport. Fiecare echipă va avea un observator care va nota observații asupra discuțiilor și un negociator care va încerca să afle detalii de la altă grupă. Însumând lacunele textuale, echipele vor afla soluția, doar în condițiile în care negociatorul și observatorul se vor descurca foarte bine pentru a aduce informațiile necesare. Restul echipei pune cap


Dracula Has Risen from the Grave—
Fact Cards for Group 1

COUNT DRACULA IS A VAMPIRE
COUNT DRACULA SLEEPS IN HIS TOMB
COUNT DRACULA'S TOMB IS IN THE CRYPT OF CASTLE DRACULA
THERE IS NO DIRECT FLIGHT FROM ENGLAND TO TRANSYLVANIA
TODAY IS MONDAY
THE FLIGHT FROM LONDON TO BUDAPEST TAKES FIVE HOURS
VAMPIRES CAN ONLY BE KILLED BY DRIVING AN OAK STAKE THROUGH THEIR HEART
OAK DOES NOT GROW IN TRANSYLVANIA
OAK STAKES CAN ONLY BE BOUGHT AT THE BUDAPEST AIRPORT SHOP
THE PLANE FROM BUDAPEST TO TRANSYLVANIA LEAVES AT 2:00 PM ON TUESDAY AND THURSDAY AND TAKES ONE HOUR
THE NEAREST RAILWAY STATION TO CASTLE DRACULA IS NOVAHUNY JUNCTION
THE TRAIN FROM TRANSYLVANIA AIRPORT TO NOVAHUNY JUNCTION TAKES SIX HOURS AND LEAVES THE AIRPORT AT 12 NOON ON FRIDAY, WEDNESDAY AND MONDAY
THE KEY TO THE CRYPT OF CASTLE DRACULA IS HANGING ON A NAIL IN THE VESTRY OF NOVAHUNY PARISH CHURCH WHICH IS BESIDE NOVAHUNY STATION
NOVAHUNY PARISH CHURCH IS OPEN FROM SUNRISE TO SUNSET
THE SUN RISES IN TRANSYLVANIA AT 9:00 AM AND SETS AT 5:30 PM
THE FASTEST YOU CAN TRAVEL TO THE CASTLE FROM THE CHURCH IS SEVEN MILES PER HOUR BECAUSE IT IS A ROCKY CROSS COUNTRY ROUTE AND YOU ARE CARRYING A LARGE OAK STAKE

la cap informațiile aduse de aceștia, reușind sau nu, să rezolve problema.
Echipa câștigătoare va fi cea care reușește să rezolve corect problema, în cel mai scurt timp.

Obiectivul principal al metodei este rezolvarea problemei, având tehnici bune de negociere și un observator care să aducă informații importante.Metoda dezvoltă competențe de negociere și observație, dar și pe cele de rezolvare de probleme.


Dracula has risen from the grave – Observer check –list

While the members of the group are working on their task your role is to observe them carefully. In addition, you are to observe the conversations between the negotiators. Throughout this observation period please provide answers to the following questions. Once the task has been completed you will be then asked to share the rest of your comments with the rest of the group, so please feel free to make notes in the space provided.

1. How did the team approach the task?
2. How did the members share information?
3. What actions by group members hindered and helped the team in approaching its task?
4. How did leadership emerged in the team?
5. What signs were there of conflict in the group? How were they handled? Who by?
6. How did the team members react to their negotiator?
7. How did the group members react to being in competition with another team?
8. What was done to promote collaboration with the other team? Who by?



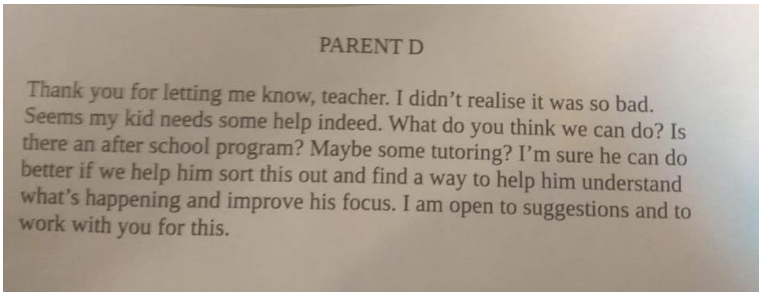




Jocul de rol

Acestă metodă reprezintă o metodă prin care se urmărește formarea comportamentului elevilor pe baza unor acțiuni simulate, prin implicarea elevilor în activități sociale de grup, cu roluri și interacțiuni delimitate.




PARENT D

Thank you for letting me know, teacher. I didn't realise it was so bad. Seems my kid needs some help indeed. What do you think we can do? Is there an after school program? Maybe some tutoring? I'm sure he can do better if we help him sort this out and find a way to help him understand what's happening and improve his focus. I am open to suggestions and to work with you for this.



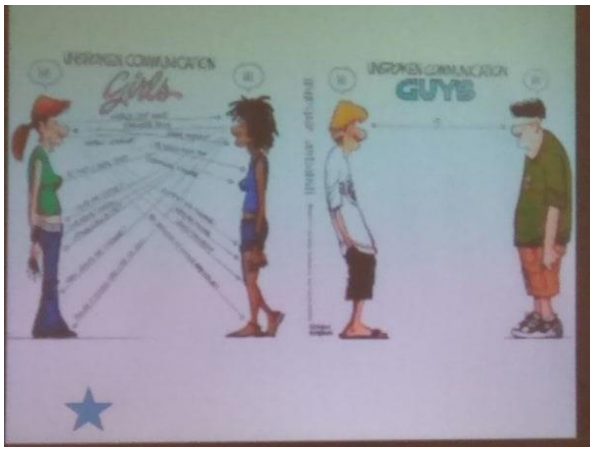
Jocul presupune identificarea situației care urmează să fie simulată, prezentarea scenariului, stabilirea de comun acord cu elevii a participanților și a rolurilor acestora.

Sunt distribuite fișe cu textul fiecărui rol și cu indicații asupra interpretării acestuia și este creată o atmosferă educativă favorabilă învățării prin jocul de rol. Pe cât este posibil se poate realiza și un decor. În urma interpretării rolurilor, se va face o analiză, prin discuții frontale și individuale, a modului de desfășurare a jocului de rol, prezentarea de către profesor a aspectelor reușite și a celor perfectibile, utile și în perspectiva unor viitoare activități similare. Spre exemplu, jocul de rol poate fi utilizat pentru a exemplifica tipurile de comunicare : pasivă, pasiv-agresivă, agresivă și asertivă. Rolurile distribuite pot pleca de la aceeași problemă, însă indicațiile scenice vor fi schimbate pentru a releva tipul de comunicare. Roluri posibile : profesorul, părintele și elevul. Aceeași situație va fi tratată în mod diferit, în ceea ce privește comportamentul celor trei actori. Elevii pot fi puși și în situația de a crea singuri textul pe care îl interpretează.





Obiectivul principal al utilizării acestei metode este identificarea tipurilor de comunicare.Competențele dezvoltate prin utilizarea acestei metode sunt : dezvoltarea capacității de empatie și formarea capacității de activitate în grup etc.







EXEMPLE DE APLICARE.

Metoda aplicată: Larp

Mod de organizare: individual și frontal.
Participanți: elevi între 10-12 ani
Disciplina: Istorie

Materiale necesare:

- manualul de istorie de clasa a V-a
- harta Republicii Romane
- ecusoane

Obiective :

- informarea elevilor asupra temei date, fiind astfel colaboratorii cadrului didactic în demersul pedagogic ;
- participarea elevilor la scrierea propriului rol ;

Competențe :

- dezvoltarea abilităților de comunicare și socializare
- stimularea încrederii în sine și a lucrului în echipă
- încurajarea spiritului autodidact.

Descrierea activității

Am folosit EduLarp inițiind jocuri de rol și întoarcere în timp pentru învățarea istoriei. Se va lucra pe grupe de elevi, aceștia primind aleatoriu ecusoane cu semne/funcții distinctive acelei perioade. Cu toții se vor așeza în cerc și pe baza unei lecții din manualul lor de istorie de clasa a-V-a, vom demara activitatea. Lecția propusă pentru această activitate trebuie să fie deja cunoscută/predată lor, pentru a le fi mult mai ușor să poarte discuții. Pentru această activitate am propus elevilor ,,Republica Romană- Senatul Roman,,.

Prima și cea mai importantă instituție a Republicii Romane, ce era și principalul organism de conducere a statului- Senatul Roman. În Senat existau două partide neoficiale: optimații și popularii. Senatul a avut o importantă majoră, iar prestigiul său s-a format prin prisma participării instituționale a patricienilor bogați, aparținând aristocrației, și a plebeilor. Senatorii purtau toga laticlavă - cu bandă lată de purpură, inelul de aur, pantofii "calcei", aveau un cal și locuri rezervate la spectacolele de teatru și circ.

Magistrații care dețineau "imperium" (responsabilitate) - consulii, pretorii, magisteri equitum, interrex și tribunii plebei - puteau convoca senatul. Ședințele senatoriale se desfășurau într-un "templum", un loc desemnat de magistrații care convocau senatul, fie în Curia Calabra pe Capitoliu, fie în Comitium sau în alte temple ori teatre. Ședințele durau o zi, dar se puteau prelungi.

Atribuțiile senatului erau decizionale, pregăteau ședințele comițiilor, soluționau crimele grave și împărțeau jurisdicția publică la Roma și în provincii. Pregătea ședințele, adunărilor poporului, examina proiectele de legi, administra viață religioasă (stabilea calendarul religios, jocurile, supraveghea activitatea preoților, structura panteonului, ridicarea lăcașelor de cult, raporturile dintre Roma și cultele străine). Prin "senatus-consulta", senatul dispunea de putere legislativă. Pe plan extern, senatul primea ambasadele străine, iar pe plan informal, influențau votul comițiilor.

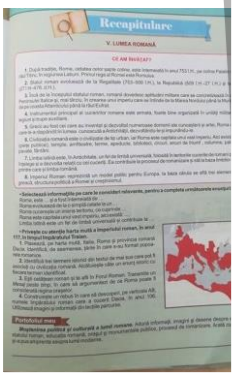
Elevii noști au fost puși în situația de a trăi o reconstituire istorică a Senatului Roman, în care ei ca jucătorii(în funcțe de ecusoanele primite) încearcă să-și atingă obiectivele politice ale personajului, în timp ce învață despre formalitățile din spatele parlamentarismului nostru democratic modern, matematica și fizica construcției de drumuri și apeducte, geografia și istoria diferitelor popoare barbare, cu care armatele s-au confruntat pentru a le cuceriri.

Rolul profesorului:

- Profesorul coordonează și supervizează activitatea desfășurată.

Rolul elevilor:

- Elevii lucrează individual, informându-se despre rolul atribuit pentru ca, în final, toți elevii să pună în aplicare informațiile într-un joc de rol.








Metoda aplicată: Mind-mapping

Mod de organizare: în echipe
Participanți: elevi între 7-8 ani
Disciplina: Științe



Materiale necesare:

- Creioane colorate
- Foarfece, lipici
- Coli duplex
- Imagini reprezentative pentru tema propusă

Obiective :

- luarea notițelor, rezumarea informațiilor date de profesor

- memorarea informațiilor prin asocierea ideilor, realizând conexiuni între informațiile date anterior.

Competențe:

- dezvoltarea abilității de rezolvare creativă a problemelor;
- stimularea gândirii creative prin asocierea imaginilor cu informațiile primate;
- stimularea colaborării pentru rezolvarea sarcinilor.





Descrierea activității:

Această metodă am aplicat-o cu success la clasă. Tehnică ,,Mind –mapping este o metodă de învățare eficientă constituită din reprezentări menite să organizeze informația și să faciliteze înțelegerea unor concepte și a relațiilor dintre ele. Harta are în centru ,într-un chenar, unul sau câteva cuvinte cheie, care rezumă conceptul analizat. Acesta este conectat prin linii ori săgeți cu explicații corelate. Cititorul nu va parcurge materialul de la stânga la dreapta și de sus în jos, ci din centru urmând săgețile.

Tema propusă, la clasa I, pentru folosirea acestei metode a fost ,,Primăvară''. Elevii au fost împărțiți în trei grupe omogene. Prima echipă a avut de realizat lucrarea, dispunând doar de imagini decupate de ei din reviste, a doua echipă a dispus de imagini,scriind ce reprezintă fiecare, iar a treia echipă a lucrat doar cu propoziții și cuvinte reprezentative. Elevii au comunicat foarte bine, au colaborat și au reușit să finalizeze lucrările cu succes. Fiecare echipă și-a prezentat lucrarea în față celorlalte.







Rolul profesorului:

- Profesorul este coordonator si evaluator al activității elevilor.

Rolul elevilor:

- Elevii își distribuie sarcinile în interiorul grupului și duc la îndeplinire sarcina propusă de profesor.



Metoda aplicată: Explozia stelară

Modalități de organizare: pe grupe
Participanți: elevi între 13- 15 ani
Disciplina: limba engleză
Subiect: programe Erasmus+ derulate în școala noastră.

Materiale necesare:

- Creioane colorate
- Foarfece, lipici
- Coli duplex
- Videoproiector

Obiective:

- Obținerea unei imagini clare a proiectelor școlare derulate și detalii importante despre ele.
- Identificarea barierelor în comunicare.

Competențe:

- stimularea fluenței în exprimare ;
- dezvoltarea capacității de a dialoga într-o limbă străină.

Descrierea activității:

Elevii sunt împărțiți în cinci grupe. Pe baza a cinci întrebări de tip "Why" concepute, se generează o sesiune de întrebări și răspunsuri despre subiectul lecției. Grupele dialoghează astfel- prima care pune întrebări următoarei grupe va fi ultima care răspunde, astfel închizându-se cercul comunicării.

Posibile variante de întrebări și răspunsuri pentru pronumele interogativ What, care constituie tema unui grup:

Întrebări	Răspunsuri
What is the name of the project?	Învățare creativă pentru o școală incluzivă
What kind of project is this?	Key action one, staff mobility
What do you know about it?	Teachers go to courses to learn new things about teaching.
What new working method comes to your mind?	Star burst. We are practicing it right now.
What other teacher used it, if any?	The Romanian one.

Rolul profesorului:

- Profesorul este coordonatorul activității și îi ajută pe elevi în momentul în care aceștia întâmpină dificultăți de exprimare sau în rezolvarea sarcinilor.

Rolul elevilor:

- Elevii lucrează pe grupe sarcina propusă de profesor, urmând ca, la finalul timpului alocat rezolvării cerinței, să fie desemnat un lider de grup pentru a prezenta soluția identificată.



Metoda aplicată: Turul galeriei



Mod de organizare: pe grupe
Participanți: elevi între 11-13 ani
Disciplina: Limba și literatura română
Subiect: Basmul

Materiale necesare:

- Coli duplex
- Markere
- cărți

Obiective:

- identificarea trăsăturilor basmului ;
- exemplificarea acestor trăsături cu exemple din textul propus.

Competențe:

- dezvoltarea capacității de analiză literară și de sinteză;
- dezvoltarea competențelor de exprimare orală;





Descrierea activității:

Este o metodă interactivă care presupune realizarea unui poster sau colaj. Clasa trebuie împărțită în grupe de câte 3-4 elevi. Aceștia au de realizat câte un poster pentru un text dat, prin care să evidențieze trăsăturile specifice basmului. După terminarea propriului poster, trece la altă echipă pentru a evalua lucrarea și pentru a face eventuale completări. Astfel, fiecare grupă trece și face completări la celelalte grupe.



La sfârșitul orei, posterele vor fi afișate și prezentate celorlalte grupe de câte un membru- ghid al grupului. În urma prezentării, lucrările vor fi evaluate de către cadrul didactic, realizându-se o ierarhizare, în funcție de atingerea problematicii propuse și de exemplificarea conceptelor date. Metoda este utilă în cadrul lecțiilor de evaluare, dar și de autoevaluare a elevilor, aceștia comparându-și lucrarea cu cea a colegilor. După realizarea turului galeriei, elevii își vor reexamina lucrările, făcând eventuale corecturi.







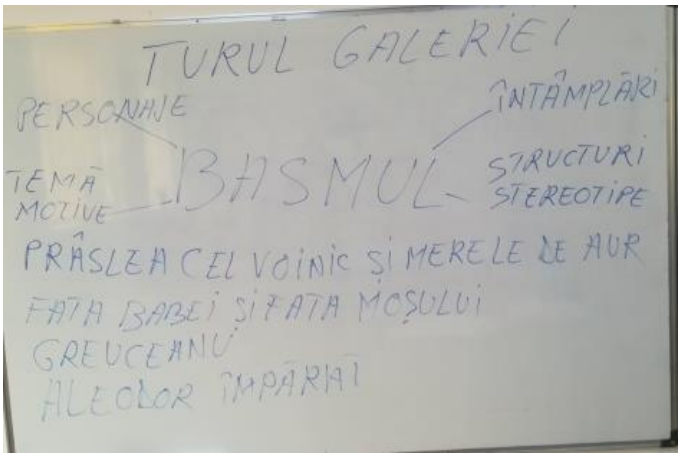
Rolul profesorului:

- Profesorul are rolul de moderator și de evaluator final al lucrarilor, stabilind criteriile de departajare.



Rolul elevului:

- Elevii rezolvă sarcinile date pe echipe și evaluează oral lucrările celorlalte echipe.

















Metoda aplicată: Explozia stelară

Mod de organizare: pe grupe
Participanți: elevi între 14-15 ani
Disciplina: Geografie
Subiect: Munții Carpați

Materiale necesare:

- Coli
- Markere
- Manual
- Hartă
- videoproiector

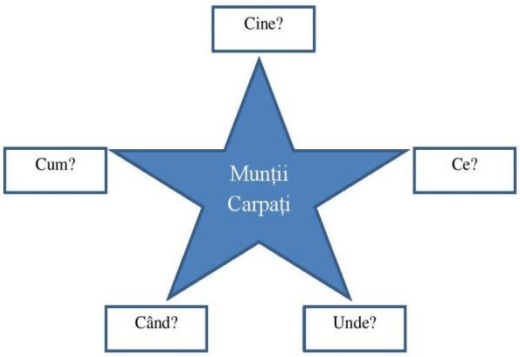
Obiective:

- să identifice caracteristicile grupelor de munți corespunzătoare sarcinii atribuite;
- să se implice activ în rezolvarea sarcinii propuse de către cadrul didactic.

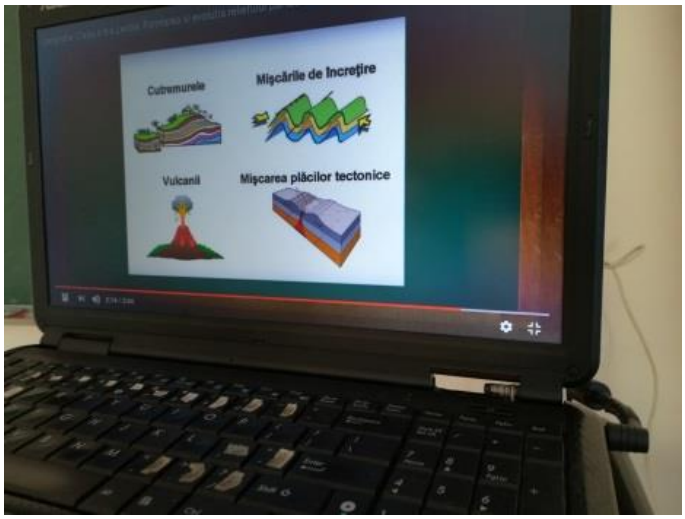
Competențe:

- stimulează spiritul de competiție și de cooperare;
- crează posibilitatea contagiunii ideilor;
- dezvoltă spontaneitatea și creativitatea de grup, dar și abilitățile de lucru în echipă;





- stimulează crearea de întrebări la întrebări.



Descrierea activității:

Este o metodă asemănătoare brainstormingului, care constă în construcția de idei în jurul unor întrebări: Cine? Ce? Unde? Când? De ce?.

Clasa poate fi organizată într-o singură echipă sau fiecărei întrebări îi poate corespunde o echipă. Astfel, în cadrul orei de geografie, în timpul lecției Munții Carpați, elevii au fost grupați în trei echipe, fiecărei echipe fiindu-i repartizată o grupă de munți: Carpații Orientali, Carpații Meridionali și Carpații Occidentali.

Elevii vor preciza unde este situată grupa de munți, limite, când s-au format, ce tip de relief, cum s-au format, în urma vizionării unei prezentări powerpoint care atinge toate problemele vizate de această metodă.

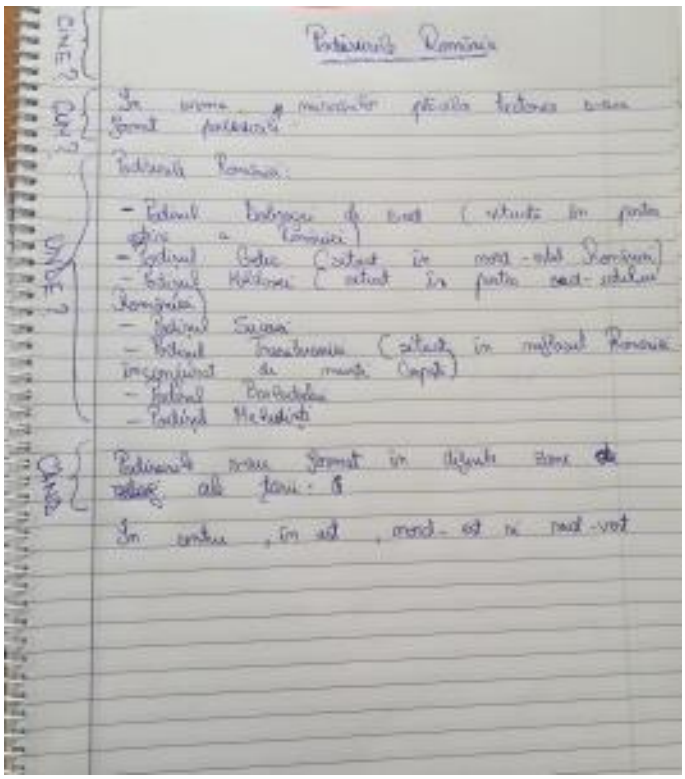
Metoda presupune mai multe etape. Prima etapă constă în enunțarea problemei de către profesor și apoi elevii vor fi împărțiți în grupe și își vor nota pe o foaie de hârtie. Profesorul discută cu elevii și stabilesc o serie de întrebări în legătura cu tema propusă. Elevii lucrează sarcina propusă și prezintă rezultatele în fața clasei. Se fac aprecieri verbale asupra muncii elevilor.



Rolul profesorului:

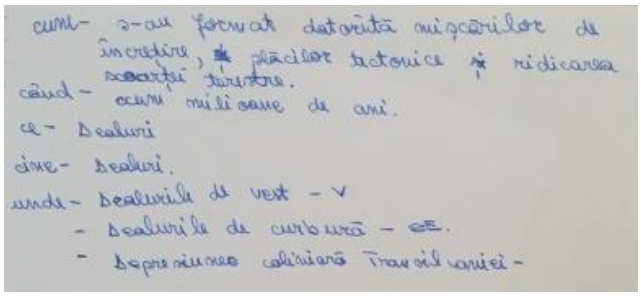
- Profesorul are rolul de a coordona activitatea și de a evalua munca elevilor.



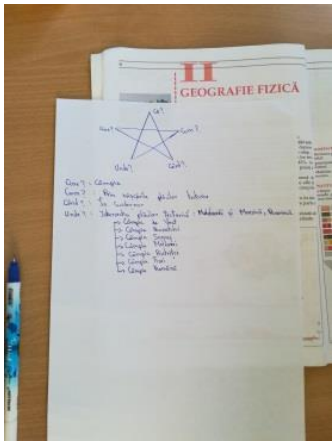


Rolul elevilor:

- Elevii rezolvă sarcina dată și prezintă soluția problemei în mod frontal.











Metoda aplicată: Întreaba-mă!

Mod de organizare: frontal
Participanți: elevi între 8-9 ani
Disciplina: Consiliere
Subiect: Să ne cunoaștem !



Materiale necesare:

- scaune

Obiective:

- să își descrie personalitatea prin prisma alegerii adjectivului potrivit personalității sale ;
- să coreleze atributul cu un gest reprezentativ.

Competențe:

- dezvoltarea stimei de sine prin atribuirea unor însușiri specifice tipului de personalitate ;
- dezvolatarea relațiilor de comunicare cu membrii grupului de apartenență.

Descrierea activității:

Acest joc este un joc de cunoaștere la nivelul grupului. Jocul presupune ca fiecare membru, așezat în cerc, să își aleagă un cuvânt care începe cu prima literă a numelui și să se prezinte asociind cuvântul cu numele său (Raisa- rară, Marian- mămos). Cu cât grupul este mai mare, cu atât dificultatea jocului crește, deoarece la finalul prezentării, coordonatorul jocului spune un nume și desemnează pe cineva care trebuie să își amintească cuvântul asociat numelui. Fiecare dintre membrii grupului va fi întrebat despre numele și cuvântul altui membru, iar, la final, unul dintre aceștia va trebui să spună toate numele și cuvintele asociate lor. De obicei, cuvintele alese reflectă o trăsătură caracteristică persoanei. Pentru a crește dificultatea jocului, fiecare își alege câte un gest și acțiunea se repetă alături de rostirea numelui și a cuvântului, la final cel care va ghici cuvântul, fiind nevoit să repete și gestul.











Rolul profesorului:

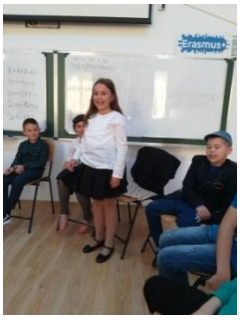
- Profesorul coordonează activitatea și oferă explicații referitoare la modul de organizare a activității.

Rolul elevului:

- Elevii au rol dublu, de animator și de actor al jocului.











Metoda aplicată: Prezintă-te!





Mod de organizare: frontal
Participanți: elevi între 10-12 ani
Disciplina: Consiliere și orientare
Subiect: Cine sunt eu?

Materiale necesare:

- Scaune
- Post-it
- bolduri

Obiective :

- identificarea unor corespondenți în rândul colegilor în ceea ce privește tipul de personalitate și preferințele ;
- cunoașterea colegilor cu scopul de a se forma un colectiv sudat, bazat pe elemente comune.



Competențe:

- dezvoltarea competențelor de comunicare ;
- dezvoltarea abilităților motrice.

Descrierea activității:

Este un joc de prezentare și presupune existența a minim 10 participanți. Jocul se desfășoară în interior.

Toţi participanţii, în afară de unul, se așază pe scaune, formând un cerc. Cel care nu are loc (un participant sau animatorul), stă în mijlocul cercului şi începe, spunând ceva despre sine (cum îl cheamă, de unde este, când s-a născut, ce îi place să facă etc.). Cel care se regăsește în ceea ce spune animatorul, îi ia acestuia locul. În cazul în care nimeni nu se regăsește sau sunt mai multe persoane care se regăsesc, foarte repede, toţi îşi schimbă locurile și următorul care se prezintă e cel care a rămas fără scaun. Dacă cineva rămâne fără loc a doua sau a treia oară, se mai prezintă o dată, relatând altceva despre sine.



Rolul profesorului:

- Profesorul poate fi coordonatorul activității, poate fi participant, antrenând elevii prin propriul exemplu sau poate fi observatorul activității și poate face însemnări pe baza celor spuse de elevi.

Rolul elevilor:

- Elevii participă activ la activitatea propusă, la sfârșitul acesteia fiecare primind un post-it cu un apelativ stabilit de către ceilalți colegi, în funcție de ceea ce află pe parcursul jocului despre acesta.





CONCLUZII

Implicarea în proiecte şi parteneriate europene poate dezvolta o nouă viziune a şcolii, dând impulsuri noi asupra întregului demers didactic.Această viziune aduce schimbări în ceea ce privește predarea conținuturilor școlare, aceasta făcându-se diferențiat, în funcție de anumite criterii precum vârsta elevului, ritmul de învățare, tipul de învățare etc. O componentă importantă a procesului de învățare este conduita creativă a profesorului care duce la o altă modalitate de abordare a procesului instructiv, prin utilizarea unor metode și procede potrivite grupului de elevi sau chiar a fiecărui elev în parte.

Schimbul de metode și practici interculturale într-un proces de învățare prin cooperare și colaborare cu accent pe creativitate, inovare și nonformal poate determina creșterea calitativă a întregului mediu educațional cu consecințe pozitive în ceea ce privește apropierea elevilor și părinților de școală. Astfel se pot ameliora discrepanțele cu privire la diversitatea mediilor de cunoaștere și învățare dintre rural și urban, crescând motivația beneficiarilor direcți ai școlii, elevii. Proiectul "Învățare creativă pentru o școală incluzivă", prin cele trei activități descrise, își propune să implementeze metode și practici creative de învățare în context formal și nonformal cu scopul motivării elevilor pentru a reduce absenteismul și a evita situațiile de abandon școlar.

Cu toate că învățarea nonformală este intenționată, sistematică, voluntară și conștientă, aceasta se desfășoară în condiții mai puțin formale, ritmul studiului fiind diferit față de cel din cadrul formal, adaptat unui anumit grup țintă. Incluziunea înseamnă curriculum flexibil, iar cei care pun în practică aceste programe țin cont nevoile beneficiarilor acestui tip de educație. Educația incluzivă urmărește, prin folosirea cadrului formal și nonformal, pe lângă dezvoltarea competențelor aferente programelor școlare și dezvoltarea valorilor sociale,a atitudinilor, a concepții despre lume și a abilităților de bază etc.

O școală incluzivă oferă o educație eficientă pentru toți elevii, nu neapărat doar pentru cei care au nevoi speciale. Diferențele dintre elevi sunt cele care trebuie valorificate, deoarece acestea constituie noi provocări pentru cadrul didactic, în sensul în care acesta trebuie să își adapteze modul de predare pentru a îmbunătăți performanțele elevilor, dar și pentru a-i integra în colectiv prin evidențierea unor abilități personale. Integrarea nu presupune doar



implicarea celor care participă la educația elevului în mediul formal și nonformal, ci implică, într-o mare măsură, și educația informală, prin valorificare experiențelor de viață, dar, mai ales, prin implicarea familiei în procesul de dezvoltare al elevului. Jocul este important pentru dezvoltarea copiilor deoarece activitatea de joc presupune implicarea elevului prin muncă. Astfel, jocul reprezintă o metodă prin care sunt îmbogățite abilitățile cognitive ale elevilor, atitudinea acestora față de școală se poate îmbunătăți, crescând interesul acestora față de procesul educativ și contribuind la formarea personalității acestora.

Émile Planchard în lucrarea *Introducere în pedagogie* subliniază importanța jocului: „jocul copilului nu este numai o oglindă fidelă a personalității sale în formare…, ci poate fi utilizat și ca auxiliar educativ și chiar să servească drept bază a metodelor de predare în școlile preelementare și elementare”.

Așadar, rolul educației nonformale este important în dezvoltarea competențelor elevilor, în special a elevilor care fac parte din categorii speciale. Creșterea interesului pentru învățătură poate fi amplificat și prin folosirea unor metode noi de predare- învățare-evaluare, dar și prin folosirea unor tipuri de jocuri, precum energiser și, în mod special, prin folosirea jocurilor de autocunoaștere și cunoaștere interpersonală. Cele din urmă au un rol important, deoarece prin cunoașterea elevilor pot fi prevenite și remediate anumite comportamente școlare sau pot fi soluționate probleme de ordin personal care au repercusiuni asupra parcursului școlar al elevului.

O componentă importantă a proiectului o reprezintă **sustenabilitatea**, modalităţi de asigurare a acesteia fiind:

- dezvoltarea de noi proiecte ulterioare, care să continue la un alt nivel rezultatele obţinute în proiectul prezent,
- încorporarea produselor intelectuale realizate în practicile curente de predare/formare /învăţare şi apoi transferarea lor către alţi utilizatori,
- rezultatele învăţării (learning outcomes) obţinute la nivelul resursei umane, măsurate şi recunoscute,
- îmbunătăţirea/reforma politicilor la nivel local, regional, naţional sau european, prin preluarea unor rezultate ale proiectului.

Concret, pentru anul școlar 2018-2019, împreună cu o școală parteneră din Letonia, am dezvoltat un proiect Erasmus+ de cooperare pentru inovare si schimb de bune practici numit ”Innovative Learning Experience for an Inclusive School for Children with Mental Disorders and Social Disadvantage”.

Astfel, dorim să transmitem o parte din cunoștințele și competențele acumulate de către partenerii noștri, experiența dobândită prin implementarea proiectului fiind astfel valorificată și la nivel internațional.

Acest transfer de cunoștințe va fi concretizat printr-o colaborare strânsă și eficientă cu partenerii noștri letoni, parteneriat ce va include modalități de facilitare a discuțiilor libere, a prelegerilor, a workshop-urilor aplicate sau prin derularea de lecții demonstrative, axate pe acele metode care îmbină în mod inspirat formalul cu nonformalul. Desigur, schimbul va fi reciproc, cadrele noastre implicate în noul proiect vor fi, la rândul lor, beneficiari ai unor astfel de evenimente create de partenerii noștri, într-o fază ulterioară de implementare.

Principalele obiective și rezultate pe care le dorim să le obținem sunt:



- integrarea copiilor cu tulburări de dezvoltare psihică ușoară și severă în procesul de studiu și în viața socială a școlii, de ex. evitând discriminarea nu numai împotriva copiilor cu cerințe educaționale speciale, ci și a copiilorîntregul colectiv;
- utilizarea diferitelor tehnologii digitale în procesul educațional, de ex. tablete, smartphone-uri, aplicații care sunt destinate procesului educațional etc .;
- promovarea abilităților și capacităților cadrelor didactice, îmbunătățirea procesului de predare bazat pe competențe, aplicarea cunoștințelor dobândite teoretic în practică;
- îmbunătățirea rezultatelor necorespunzătoare în matematică, știință și alfabetizare, prin intermediul unor instrumente eficiente și inovatoare;
- predarea și evaluarea diferențiată, acordând o atenție deosebită copiilor care provin din categorii defavorizate din punct de vedere social;
- schimbul de experiență cu alte instituții educaționale similare.





180 de ani de învățământ.

1838-2018, Școala Măgura, județul Buzău.

Erasmus+

deschide minți, schimbă vieți...

