



**CASA CORPULUI DIDACTIC  
IALOMIȚA**

**LICEUL PEDAGOGIC  
"MATEI BASARAB"  
SLOBOZIA**

# **EDUCAȚIA NONFORMALĂ**

*GHID PENTRU CADRELE  
DIDACTICE*

*Theodora Vild  
Adriana Dumitru*

## CUPRINS

<b>ARGUMENT</b>	<b>2</b>
<b>GENERALITĂȚI</b>	<b>3</b>
<b>EDUCAȚIA NONFORMALĂ: EDUCAȚIA PENTRU COMUNITATE</b>	<b>12</b>
<b>EDUCAȚIA NONFORMALĂ: METODE DE LUCRU ÎN CLASĂ (LEADERSHIP, ABILITĂȚI DE COMUNICARE, LUCRUL ÎN ECHIPĂ)</b>	<b>19</b>
<b>JOCURI TEMATICE</b>	<b>22</b>
<b>JOCURI DE SPARGEREA A GHEȚII</b>	<b>25</b>
<b>JOCURI DE ENERGIZAREȚ</b>	<b>30</b>
<b>JOCURI DE TEAM BUILDING</b>	<b>32</b>
<b>JOCURI CARE PROMOVEAZĂ INCLUZIUNEA</b>	<b>38</b>
<b>POVESTIREA</b>	<b>44</b>
<b>PHOTO - VOICE</b>	<b>55</b>
<b>DEBATE</b>	<b>58</b>
<b>TEATRU – FORUM</b>	<b>59</b>
<b>METODE DE LUCRU ÎN AER LIBER ( CERCETĂȘIE, JOCURI OUT-DOOR, DEZVOLTARE PERSONALĂ)</b>	<b>63</b>
<b>REFERINȚE</b>	<b>86</b>
<b>BIBLIOGRAFIE</b>	<b>87</b>

## **ARGUMENT**

*"Educația este singura care supraviețuiește atunci când ceea ce a fost învățat a fost uitat" B. F. Skinner*

Acest ghid nu se dorește a fi o "Biblie" a educației nonformale, ci un îndrumător pentru cei care doresc să o implementeze și de ce nu, să contribuie la dezvoltarea ei ca metodă de lucru în cadrul profesiei de educator, de formator de oameni.

Lucrarea nu este o abordare inovativă, ci o sinteză nonexhaustivă a lucrărilor din mai multe zone cu tradiție în domeniul nonformalului, o "cărare" internațională cu țintă finală: educația.

De ce am considerat că este nevoie de o astfel de lucrare?

În ultima perioadă, ne întrebăm cum să motivăm elevii, cum să-i determinăm să vină cu plăcere la școală?

De asemenea, ne dorim ca aceștia să se implice activ în demersul învățării și în viața școlii și nu găsim întotdeauna cele mai eficiente modalități de a atinge aceste obiective.

Ne dorim ca în paginile care urmează să identificați surse de implicare, de motivare și de stimulare a elevilor. De asemenea, vă invităm să descoperiți modalități prin care se poate construi un mediu școlar în care toți elevii să se simtă confortabil și bineveniți, care să sugereze o cultură școlară prietenoasă și care să îi încurajeze pe părinți și pe membrii comunității să viziteze școala și să participe la activitățile acesteia.

*Autorii*

## **GENERALITĂȚI**

Conținutul educației nonformale se bazează pe teoria și practica unora dintre marii gânditori în domeniul educației din vremurile noastre: Paolo Freire, Howard Gardner, David Kolb, Malcolm Knowles și Bernice McCarthy. Indiferent dacă sunt sau nu ați auzit termenul de educație nonformală (NFE) de fapt, profesorii, oamenii de afaceri, lucrătorii în domeniul sănătății, specialiștii din diverse domenii, sunt implicați în "dezvoltarea", în schimbul de abilități și cunoștințe sau schimbarea atitudinilor și ca atare, sunt angajați într-un anumit grad în educația nonformală.

La rădăcina NFE este o metodă participativă, o abordare pentru a ajuta oamenii să clarifice și să abordeze propriile lor nevoi. În multe feluri, NFE merge la esența a ceea ce înseamnă respect pentru cunoașterea locală, credința în înțelepciunea poporului și conștientizarea punctelor forte, dar și a celor slabe.(1)

Educația nonformală a fost studiată de Gallart din Argentina în 1984, care a alcătuit un program gradual căruia i-a dat numele sugestiv de "para-formal education", fiind o formă de educație inserată între orele de educație formală, rulând paralel cu aceasta și era axată în special pe categoriile: copii mici și tineri. Aceasta metodă a fost utilizată și de alte țări (Bagladesh, Mexic, Tanzania, Botswana și Ghana) mai ales prin organizații nonguvernamentale, vizând categorii discriminate în general: copii ai străzii, islamici sau cei care aveau nevoie de educație acasă (copii cu dizabilități). (2)

În 1991 Caron G. și Carr-Hill au propus termenul de "non-formal education" incluzând pe lângă "para-formal education" și alte trei categorii: educația "populară", activități pentru dezvoltarea personală și traininguri profesionale, aceste categorii s-au născut din studii realizate în Argentina, Canada, Ungaria, Uniunea Sovietică. Educația maselor sau "populară" are ca țintă categoriile defavorizate, educația de tip "learning by doing" (educația prin practică), adaptarea unor informații la nevoile și posibilitățile educatului.

Educația pentru dezvoltare personală se referă la toate abilitățile pe care un tânăr dorește să și le însușească: intelectuale, sportive, artistice, și la accesarea ofertei instituțiilor abilitate în acest sens. Trainingul profesional are drept țintă specializarea într-un anumit domeniu (artizanal, antreprenorial, agricultură sau industrie), iar la finalul trainingului –obținerea unei recunoașteri : diplomă, certificate de calificare, etc. Toate aceste forme de educație au ceva inedit și anume faptul că derivă din nevoile identificate de educatului însuși. (3)

Educația nonformală are următoarele caracteristici:

- Se concentrează pe nevoile cursanților
- Cursantul este o resursă importantă de informare
- Subliniază activități relevante și rezultate practice.

Cel care oferă educație nonformală se numește FACILITATOR și este acela care ghidează grupul/educabilul spre a analiza problemele, a găsi soluții, a-și exprima ideile, a ajuta la construirea unor relații de grup. (4)

Educația nonformală le oferă tinerilor posibilitatea de a dezvolta valorile lor, abilitățile și competențele, altele decât cele dezvoltate în cadrul educației formale. Aceste competențe (numite "soft skills"), includ o gamă largă de competențe interpersonale, cum ar fi: spirit de echipă, de organizare și de gestionare a conflictelor, conștientizare interculturală, leadership, planificarea, organizarea, coordonarea și rezolvarea problemelor practice, abilitățile, munca în echipă, încrederea în sine, disciplina și responsabilitatea. Ce este special la acest tip de educație este faptul că indivizii, participanții sunt actorii activ implicați în procesul de învățământ / învățare. Metodele care sunt utilizate oferă tinerilor instrumentele necesare pentru a dezvolta în continuare abilități și atitudini (învățare prin practică). Educația "non-formală" nu este nestructurată, procesul de învățare non-formală este proiectat în așa fel încât creează un mediu în care cursantul este propriul arhitect în dezvoltarea competențelor sale, după principiul: "Oamenii pe primul loc. Dacă dorești un an de belșug, cultivă cereale, dacă dorești zece ani de prosperitate plantează copaci, dacă dorești o sută de ani de prosperitate, crește oameni!"

Educația nonformală este o problemă de politică, dezbateri, deoarece nu a fost acceptată de către unele țări din sudul Europei sau nu este recunoscută în același mod în fiecare țară. Indiferent de numele care i-a fost dat, este cu siguranță un element esențial, un instrument de învățare pe tot parcursul vieții. (5)

Dr. Pasi Sahlberg în “Construirea de poduri pentru învățare-Recunoașterea valorii educației non-formale în activitatea Tineretului” precizează că educația nonformală trebuie să fie:

- Voluntară;
- Accesibilă tuturor;
- Un proces organizat, cu obiective educaționale;
- Participativă și centrată pe elev;
- Centrată pe învățarea deprinderilor de viață și pregătirea pentru o cetățenie activă
- Bazată pe implicarea atât individuală, cât și de grup ;
- Globală și orientată spre progres;
- Acțiunea începe de la nevoile participanților și pe baza experienței lor. (6)

Câteva sfaturi esențiale pentru facilitatori:

- Atenție la stilurile de învățare ale membrilor grupului (cognitivă, emoțională, comportamentală)
- Descoperiți diferențele culturale ale grupului, valorile fiecăruia, explorați percepția identității lor
- Analizați competențele lor (abilitățile, cunoștințele, atitudinile)

Metodele vor fi centrate pe:

- Participare (tinerii să participe în mod activ)
- Acțiune-orientată (există întotdeauna o idee centrală)
- Învățarea experiențială ( întotdeauna se trece printr-o experiență
- Centrare pe elev (activitatea se bazează pe experiențele anterioare și cunoștințele tânărului)
- Cooperare în învățare (un grup de tineri își îndeplinește sarcinile necesare în colaborare)
- Munca în echipă (grupul este o sursă de învățare; membrii grupului să învețe unii de la alții)
- Rezolvarea problemelor (de multe ori există sarcini dificile
- Rezolvarea conflictelor (rezolvarea conflictelor în cadrul grupului este o sarcină frecventă și o sursă valoroasă de învățare). (8)

**Un facilitator este ...**

- Un consultant care proiectează sesiuni de lucru, specifice sau cu intenție;
- Un consilier care scoate în evidență întregul potențial al grupurilor de lucru;
- Un furnizor de procese, instrumente și tehnici care pot obține locul de muncă rezultate, rapid și eficient cu un grup ;
- O persoană care ține o reuniune a grupului pe drumul cel bun;
- Cineva care ajută la rezolvarea conflictelor;
- Cineva care atrage din participarea tuturor, pentru a se asigura că întregul potențial al grupului este pus în valoare;
- Cineva care organizează activitatea unui grup;
- Cineva care se asigură că obiectivele sunt îndeplinite;
- Cineva care prevede structura pentru activitatea unui grup;
- Cineva care este empatic;
- Cineva care organizează spațiul și timpul pentru un grup dat.

**Ce nu face un facilitator?**

- Schimbă modul de exprimare al unui participant;
- Refuză să accepte o idee (este obosit, este distras, prea multe idei care vin dintr-o dată); să se implice în conținutul muncii în grup;
- Rezolvă problema pentru grup
- Se leagă de amănunte ne semnificative;
- Se face judecător al grupului și dictează care idei sunt mai bune decât altele;
- Manipulează oameni și comportamente, prin feedback-ul lor propriu;
- Monopolizează conversația;
- Ia partea unor persoane în detrimentul celorlalți;
- Este închis la sugestiile grupului;
- Încearcă să aibă toate răspunsurile.



**CEI 4 “E” ai facilitatorului:**

- Educă                                      Explică
- Enjoy (trezește bucurie)              Entertain (generează voie bună, distracție) (9)

**Asigurarea calitatii interventiilor educationale nonformale**

Recomandarea din 30 aprilie 2003 -Consiliului Europei prin Comitetul de Miniștri, menționează principiile calității și direcțiile de acțiune referitoare la recunoșterea statutului echivalent al educației extrașcolare cu cel al educației formale:

- Principiul flexibilității informaționale - îmbunătățirea experienței educative a elevilor, raționalizarea timpului liber;
- Principiul cooperării - mediu școlar bazat pe respect, comunicare, cooperare între cadrul didactic-educabil, cadru didactic-societate responsabilizarea tuturor factorilor sociali implicați în susținerea procesului educativ, inițierea de rețele interșcoli la nivel local, național, european, internațional.
- Principiul accesului egal la educație - reducerea exculziunii sociale, reducerea fenomenelor de abandon școlar, absentism și analfabetism.
- Principiul complementarității educației formale și nonformale-recunoșterea educației nonformale ca parte esențială a educației obligatorii, ca spațiu aplicativ pentru educația formală .

Calitatea educației nonformale este în strânsă legătură cu realizarea următoarelor finalități:

- să lărgescă și să completeze orizontul de cultură, îmbogățind cunoștințele din anumite domenii;
- să creeze condiții pentru desăvârșirea profesională sau inițierea într-o nouă activitate; să sprijine alfabetizarea grupurilor sociale defavorizate;
- să contribuie la recreerea și la destinderea participanților precum și la petrecerea organizată a timpului liber;
- să asigure cadrul de exersare și de cultivare a diferitelor înclinații, aptitudini și capacități, de manifestare a talentelor.

Aplicarea cercului lui Deming reprezintă parcurgerea etapelor: PLANIFICARE-REALIZARE-EVALUARE-ÎMBUNĂTĂȚIRE, menite să orienteze procesul în vederea



obținerii rezultatelor planificate. De altfel, prin parcurgerea demersului se asigură implementarea activităților, monitorizarea, luarea deciziilor de depășire a obstacolelor apărute în derularea activităților, depășirea acestora și realizarea indicatorilor propuși încă din etapa de proiectare, adică obținerea rezultatelor preconizate.

### **Standarde și criterii de realizare ale finalităților în educația nonformală.**

Redimensionarea acestui tip de educație va începe de la nivelul micro – unitatea de învățământ, prin:

- dezvoltarea componentei educative în proiectarea activității didactice;
- complementarizarea dimensiunii curriculare cu cea cross-curriculare și extracurriculare a activității educative;
- crearea echipelor interdisciplinare pentru inițierea, organizarea și implementarea proiectelor educative;
- dezvoltarea proiectelor educative pe tipuri de educație complementară.

Totodată se pot înființa nuclee regionale de acțiune formate din elevi, cadre didactice, reprezentanți ai organizațiilor non-guvernamentale, economice, ai administrației locale și comunității, practică deja pilotată în extinderea programelor naționale și internaționale la nivel regional nu vor face decât să transforme educația, în ansamblul ei, în promotorul progresului la nivel local.

Prin valorificarea spațiului democratic oferit de activitatea educativă școlară și extrașcolară de a experimenta noi posibilități de dezvoltare, de atragere, încurajare și stimulare a tinerei generații în îmbunătățirea calității vieții, societatea nu va avea decât de câștigat, investiția în educație având un feedback și un rezultat concret al eficienței sale.

Prin satisfacerea dorințelor și intereselor de cunoaștere a tinerilor, sistemul educațional va deveni centru resursă de dezvoltare a comunității locale.

Ca efecte majore pe care educația nonformală și le propune să le producă, se pot menționa:

- creșterea calității actului educațional și a rezultatelor învățării;
- introducerea obligatorie elementului educativ în proiectarea și desfășurarea activității didactice la fiecare obiect de studiu;

- proiectarea activităților educative extracurriculare ca aplicații concrete a cunoștințelor acumulate și a abilităților și competențelor formate în cadrul obiectelor de studiu;
- stimularea interesului elevilor și a cadrelor didactice de a se implica în proiecte și programe educative curriculare, extrașcolare și extracurriculare la nivelul fiecărei unități de învățământ;
- stimularea și multiplicarea inițiativelor tinerilor în dezvoltarea vieții comunității școlare/comunității;
- reducerea procentului fenomenelor antisociale, a abandonului și absenteismului școlar;
- creșterea ratei promovabilității școlare;
- asigurarea șanselor egale de dezvoltare personală;
- ridicarea calității resursei umane din sistemul educațional;
- formarea resursei umane necesare dezvoltării societății cunoașterii;
- asigurarea sustenabilității proiectelor educative prin conștientizarea comunității cu privire la potențialul pe care programele educaționale le au asupra formării tinerei generații ce urmează a se integra;
- transformarea educației în sursă de dezvoltare comunitară.

### **Alegerea metodelor în educația nonformală**

Iată patru puncte pe care trebuie să le ia în considerare un facilitator:

#### **1. Tema activității**

- Care metoda(e) sunt cele mai potrivite pentru subiecți?
- Cât timp există la dispoziție?
- Se dorește îmbunătățirea unor deprinderi, împărtășirea de cunoștințe sau influențarea unor atitudini?
- Ce echipamente am la dispoziție?
- Cât de profund doresc să abordez subiectul?

#### **2. Stilul facilitatorului**

- Care este stilul preferat de instructaj?
- Pe care dintre experiențele anterioare mă bazez?

- Sunt pregătit să îmi asum riscuri?
- Care sunt aptitudinile și punctele mele tari?

### **3. Participanții**

- Cunosc stilurile de învățare ale participanților
- Din câte persoane este format grupul?
- Care este media de vârstă a grupului?
- Care este raportul între sexe în grup?
- Există posibilitatea pentru fiecare participant să participe
- Care este cadrul cultural al participanților
- Ce abilități au participanții?
- Au nevoi speciale care vor putea împiedica posibilitatea de a folosi o metodă?
- Vor putea să se concentreze suficient de mult timp?
- Țin cont de feedback-ul anterior al participanților (daca există)?

### **4. Cadrul**

- Cât de mare este sala?
- Ce formă are sala?
- Ce fel de lumină există în sală?
- Temperatura va afecta aplicarea unei anumite metode (este prea cald pentru o metodă activă sau prea rece pentru a sta prea mult pe scaun)?
- Câte slide-uri de powerpoint sunt de prezentat și unde este fisierul?
- Este un spațiu intim sau este public?
- Am suficiente camere dacă este nevoie să lucrez pe grupuri mici?
- Cu ce este acoperită podeaua? Influențează aceasta desfășurarea unei metode?
- Am nevoie să curăț după ce se va desfășura o activitate?

**Metode și mijloace de realizare din cadrul unui program de educație nonformală**

Demonstrarea metodei	Newsletter
Demonstrarea rezultatului	Scrisoare
Tur	Conferința
Sceneta	Convenția
Atelier	Seminar
Joc	Discuții la masă rotundă
Jocuri de rol	Întâlnire
Studiu de caz	Simpozion
Colaborare	Colocviu
Dosar de prezentare	Dialog
Agenda	Grup de discuții
Pliant sau fluturaș	Brainstorming
Broșură	Echipa de ascultare
Articol dintr-o revistă	Interviu
Afis	Teleconferința
Carte	Conversație la telefon
Mesaj fax	Rețea de calculatoare
Program de calculator	Conferința prin satelit
Film	Vizite personale
Prezentare tip slideshow	Vizite la birou
Fotografie	Spectacol
Tabela de afișaj	Târg
Prelegere	Expoziție
Discurs	Benzi desenate
	Suveniruri

## **EDUCAȚIA NONFORMALĂ: EDUCAȚIA PENTRU COMUNITATE**

Procesul de învățare poate avea loc în multe medii, nu doar în sălile de clasă. După absolvirea școlii, programele educaționale dedicate comunităților le oferă tinerilor oportunități importante pentru a-și perfecționa cunoștințele tehnologice și alte cunoștințe specifice secolului XXI în medii plăcute, care stimulează învățarea.

Aceste tipuri de educație se regăsesc în România sub următoarele denumiri: educația prin serviciul în folosul comunității (service learning), eco-educația, antreprenoriat social, cetățenie activă, Leadership, etc.

Association for Experiential Education definește educația prin serviciul în folosul comunității astfel: „O metodă prin care participanții învață și se dezvoltă prin participare activă în proiecte comunitare planificate în așa fel încât să atingă nevoile comunității. Aceste proiecte pot fi coordonate prin școala elementară, liceu sau instituții de educație superioară, prin programe de serviciu comunitar, prin comunitate cu scopul de a dezvolta responsabilitatea civică ce va fi integrată într-un curriculum academic pentru elevi sau componentele educaționale ale programului de serviciu comunitar la care participanții s-au angajat și furnizează structura și timpul necesar de reflecție pentru studenții participanți la procesul de serviciu în folosul comunității”. Organizația National Youth Leadership Council din Statele Unite, condusă de Dr. James Kilsmeier, definește această metodă de educație astfel : „O filosofie, o pedagogie, un model pentru dezvoltare comunitară utilizat ca strategie educativă pentru a atinge scopuri sau standarde de învățare.” ( K-12 Service-Learning Standards for Quality Practice National Youth Leadership Council)

**Educația ecologică** sau pentru mediu accentuează cinci obiective:

- Conștientizarea: ajută elevii să capete o înțelegere și sensibilitate față de întreg mediul și problemele lui; le dezvoltă abilitatea de a pricepe și de a deosebi stimuli externi, de a procesa, rafina și extinde percepțiile; contribuie la folosirea acestor abilități noi în mai multe contexte.

- Cunoașterea: ajută elevii să capete o înțelegere de bază privind funcționarea mediului, interacțiunea oamenilor cu mediul și despre cum apar și cum pot fi rezolvate problemele legate de mediu.
- Atitudinea: ajută elevii să capete un set de valori și sentimente de grijă pentru mediu, motivația și devotamentul de a participa la menținerea calității mediului.
- Deprinderi: ajută elevii să capete abilitățile necesare identificării și investigării problemelor mediului și să contribuie la rezolvarea problemelor acestuia
- Participarea: ajută elevii să capete experiență în utilizarea cunoștințelor și abilităților dobândite, în vederea unor acțiuni pozitive și bine gândite care vor conduce la rezolvarea problemelor mediului.



**Educația pentru antreprenoriat social** are ca obiective :

- să dezvolte dorința de implicare socială, printr-un demers antreprenorial
- să faciliteze dezvoltarea competențelor de înțelegere și interacțiune socială în comunitatea în care locuiesc;
- să inițieze tinerii în problematica afacerilor și a inițiativelor antreprenoriale;

- să clarifice pașii care trebuie urmați în construirea unei afaceri sociale.

Educația pentru cetățenie activă (ECA) cuprinde orice activitate educațională formală, nonformală sau informală care pregătește un individ pentru a acționa pe tot parcursul vieții sale ca cetățean activ și responsabil, care respectă drepturile celorlalți; încearcă să contribuie la coeziunea socială, la înțelegerea reciprocă, la dialogul intercultural și inter-religios, precum și la solidaritate - promovând egalitatea dintre femei și bărbați și încurajând stabilirea de relații pașnice; reprezintă un factor de inovație în ceea ce privește organizarea și administrarea sistemelor de învățământ în general, cât și curriculum-ul și metodele de predare.

ECA înseamnă și o abordare a școlii ca întreg. Contextul școlar este, de fapt, un set de medii și de situații de învățare, în care se realizează educația pentru cetățenie democratică. Include o varietate de situații de învățare:

- conducere și management (leadership and management): linii de politică a educației, procesele interne de adoptare a deciziilor, distribuția puterii/ autorității, conducerea, împărțirea responsabilităților, răspunderea publică, scheme de autodezvoltare, planificare, monitorizare și evaluare instituțională, comunicare, alocarea resurselor, sentimentul proprietății și al posibilității de acțiune;
- etosul școlii sau activitățile de zi-cu-zi ale comunității școlare: activități de grup, simboluri dominante, reprezentarea autorității, climatul școlar, liderii informali, relațiile interetnice;
- participarea elevilor în: consiliile școlii, „parlamente” ale elevilor, grupuri de interese, activități de voluntariat, activități de tineret, viața comunității, activități media;
- relații: învățarea de la egali/ colegi, medierea și consilierea, curriculum-ul ascuns (învățarea informală și interpersonală), comunitățile online, relațiile elev-elev, profesor-profesor, profesor-părinți, profesor-elev, director-profesor, legătura dintre școală și comunitate;
- activitățile din clasa de elevi: metode și materiale auxiliare, evaluarea și notarea, stilurile didactice, disciplina, atmosfera, rolurile, lucrul în grup, activitățile extracurriculare, nonformale, rezultatele învățării.



## **Educația pentru antreprenoriat**

Antreprenoriatul se referă la capacitatea unei persoane de a-și pune în practică ideile. Acest lucru implică inovare, creativitate și asumarea unor riscuri, precum și capacitatea de a planifica și de a gestiona proiecte pentru realizarea unor obiective. Aceasta reprezintă un sprijin pentru orice persoană în viața cotidiană privată și publică, sporește gradul de conștientizare al educabililor cu privire la contextul activității lor și sporește capacitatea acestora de a profita de oportunități și oferă o bază pentru antreprenorii care întreprind activități sociale sau comerciale.

Educația antreprenorială nu ar trebui să fie confundată cu studiile generale de afaceri sau economice, deoarece scopul acesteia este de a promova creativitatea, inovarea și activitățile independente.

Exemple de module aplicabile în învățământul preuniversitar în cadrul educației pentru antreprenoriat:

- Progres și posibilități: idei care au schimbat lumea, portrete de antreprenori sociali
- Dezvoltarea unei afaceri sociale - de la inspirație la realitate
- Potențialul meu de antreprenor
- Spiritul antreprenorial în exemple de lângă noi
- Trăsături comune ale antreprenorilor performanți
- Pot fi eu un antreprenor de succes?
- Importanța planificării și planul pentru elaborarea planului de afaceri
- Proiecții financiare
- Planul de marketing
- Resurse umane și administrarea afacerii

## **EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI**

### **1. „DORESC SĂ MUNCESC!”**

Obiectiv: scurtă reflecție asupra motivelor și nevoilor individuale pentru care fiecare adolescent, părinte, profesor ar dori să muncească.

Concepte cheie:

- Muncă
- Nevoi
- Individualitate
- Diferențe
- Obiective

Materiale necesare: hârtie, pix

Durata: 10 min.

Scenariul activității:

Individual, fiecare va face o listă cu trei profesii (meserii, slujbe) preferate. Cei care în prezent au o slujbă, o pot trece printre aceste activități numai dacă ea corespunde caracteristicii cerute de exercițiu. Apoi, pentru fiecare din acestea, vor fi găsite trei motive pentru care ar practica acea meserie.

Analiza activității:

- Care sunt motivele pentru care ai practica cele trei profesii alese?
- Dacă ar fi să renunți la unul dintre motivele enumerate, care ar fi acesta?
- Care ar fi singurul “compromis” pe care l-ai face vis-à-vis de profesia ta?
- Atunci când ne alegem meseria, o facem la întâmplare sau avem anumite criterii, preferințe, dorințe, vise? De ce credeți că nu ne alegem toți aceeași profesie? Este foarte importantă împărtășirea experiențelor adolescent – profesor - părinte și îmbogățirea listei cu posibile motive pentru care cineva ar practica o anumită meserie.
- Știi ce tip de loc de muncă urmărești?

## **2 „SCRISOARE...CĂTRE ANGAJATORUL MEU”**

Obiectiv:

Elaborarea unei scrisori de intenție, pentru slujba preferată (una dintre cele trei profesii descrise la exercițiul 1). Se recomandă găsirea formei, culorii, design-ului, mărimii potrivite pentru a exprima cât mai bine calitățile și personalitatea posesorului!

Concepte - cheie:

- scrisoare de intenție
- sinteză
- Convingere
- să știu să mă “vând”

Materiale necesare: hârtie, pix

Durata: 20 min.

Analiza activității:

- Care au fost argumentele prin care ai încercat să îl convingi pe angajator?
- Care sunt punctele forte ale scrisorii tale?
- Care este punctul slab al scrisorii (dacă există) și cum ai putea să îl îmbunătățești?
- Care a fost formula cu care ai început? Dar cea de încheiere?
- Crezi că e suficientă scrisoarea de intenție pentru prezentarea ta în detaliu? (se face trecerea la necesitatea însoțirii scrisorii de intenție cu un CV)

### **Voluntariatul:**

"Voluntariatul este activitatea de interes public desfășurată din proprie inițiativă de orice persoană fizică, în folosul altora, fără a primi o contraprestație materială; activitatea de interes public este cea desfășurată în domenii cum sunt: asistența și serviciile sociale, protecția drepturilor omului, medico-sanitar, cultural, artistic, educativ, de învățământ, științific, umanitar, religios, filantropic, sportiv, de protecție a mediului, social și comunitar și altele asemenea." (definiția din Legea Voluntariatului 2006)

Câteva competențe pe care, menționează voluntarii, că le-au dobândit pe parcursul implicării lor în proiecte și activități de voluntariat sunt:

- competențe generale precum comunicare în scris sau verbal – în limba maternă sau într-o limbă străină, relaționare cu beneficiari / sponsori / autorități / mass-media / personalități publice, etc., negociere, cooperare, asumarea responsabilității, luarea de inițiativă, rezolvarea de probleme, gestionarea conflictelor, lucrul în echipă, leadership, comunicare interculturală, buna gestionare a timpului de lucru, etc.
- competențe legate de sarcini specifice precum redactare de documente, scrierea de proiecte, contabilitate primară și gestionarea de fonduri, documentare, competențe administrative, animație socio-culturală, organizare de evenimente, lucrul cu diverse tehnologii moderne, etc;

Mai mult decât atât, voluntariatul poate ajuta la dezvoltarea unei noi atitudini față de cei din jur și față de lumea care ne înconjoară: civism și participare la viața publică, toleranța, deschidere culturală, preocupare față de mediul înconjurător, etc.



## **EDUCAȚIA NONFORMALĂ: METODE DE LUCRU ÎN CLASĂ (LEADERSHIP, ABILITĂȚI DE COMUNICARE, LUCRUL ÎN ECHIPĂ)**

Educația nonformală oferă un set de experiențe sociale necesare, utile pentru fiecare copil, tânăr sau adult, complementarizând celelalte forme de educație prin:

- valorificarea timpului liber al elevilor, din punct de vedere educațional;
- oportunități pentru valorificarea experiențelor de viață ale elevilor, prin cadrul mai flexibil, mai deschis și prin diversificarea mediilor de învățare cotidiene;
- participare voluntară, individuală sau colectivă;
- modalități flexibile de a răspunde intereselor elevilor prin gama largă de activități pe care le propune și posibilitatea fiecărui elev de a decide la ce activități să participe;
- dezvoltarea competențelor pentru viață și pregătirea tinerilor pentru a deveni cetățeni activi;
- formarea capacității organizatorice, de autogospodărire, de management al timpului, de gândire critică, de adoptare a unor decizii sau rezolvare de probleme;
- un cadru de exersare și de cultivare a diferitelor înclinații, aptitudini și capacități, de manifestare a talentelor în artă, cultură, muzică, sport, pictură, IT etc.

### **Proiectarea activităților educative nonformale**

#### 1. Definirea scopului urmărit

„Cine întreprinde acțiunea?”

„Pentru cine?”

„Pentru ce?”

#### 2. Stabilirea obiectivelor intermediare

#### 3. Operaționalizarea obiectivelor

- estimarea rezultatelor așteptate;

- descrierea semnelor comportamentale observabile ale realizării obiectivelor.

#### 4. Precizarea acțiunilor de întreprins pentru realizarea obiectivelor

„Ce se face pentru realizarea fiecărui obiectiv?”

5. Strategia realizării acțiunilor educative

- se precizează reperele spațio-temporale ale acțiunilor, precum și metodele și mijloacele pentru realizarea lor.

**Organizarea activităților educative nonformale**

1. Estimarea costurilor

2. Asigurarea participării educaților

- identificarea nevoilor educative ale grupului țintă;
- comunicarea intenției și scopului urmărit;
- informarea periodică asupra evoluției obiectivelor.

3. Programarea acțiunilor

- corelarea explicită acțiune – obiective intermediare;
- precizarea reperelor descriptive ale fiecărei acțiuni: durata și programul orar, locul desfășurării, numărul de participanți, persoana responsabilă de realizarea acțiunii;
- precizarea duratei și perioadei de desfășurare a proiectului.

4. Evaluarea rezultatelor parțiale și finale

- se elaborează metodologia de evaluare continuă și finală;

5. Pregătirea personalului pentru realizarea conținutului tematic și informațional al acțiunii

- se realizează pregătirea metodologică a organizatorului și responsabililor pe acțiuni;
- se structurează conținutul tematic și acțional;
- se elaborează schema conținutului informațional al fiecărei teme.

6. Pregătirea realizării fiecărei teme

- se elaborează proiectul tehnologic de realizare a fiecărei teme

7. Pregătirea mijloacelor umane, materiale, instrumentale, financiare

- se negociază convențiile de conlucrare intrașcolară sau între școală și instituțiile implicate în proiect;
- se negociază contracte de coparticipare pentru asigurarea mijloacelor materialelor și instrumentale;

- se negociază contracte de finanțare a activității și de valorificare a produselor și serviciilor

## **JOCUL**

Atunci când decidem utilizarea jocului în lecție (sau în altă activitate), este obligatoriu să ne asigurăm că dispunem de spațiul adecvat, de timp suficient iar jocul să îi implice pe toți într-un fel sau altul și să nu punem viața participanților în pericol. Apoi, e necesar să procurăm materiale pentru derularea jocului. Jocul poate fi utilizat și numai pentru a crea o stare de bună dispoziție, dar el poate să aibă și alte finalități. Indiferent ce joc alegem să facem, cu excepția celor distractive, el trebuie să fie succedat de o discuție. Această discuție se numește debriefing și rolul ei este de a facilita învățarea prin experiență. Dacă numai ne jucăm, e plăcut, dar nu învățăm nimic. Rostul jocului în cadrul orelor de curs este să favorizeze învățarea. Debriefing-ul este o metodă prin care persoanele implicate într-o activitate, cum ar fi aici jocul, reflectează cu privire la experiența trăită pentru ca să poată extrage învățăminte din această experiență. Întrucât implicarea în joc este și emoțională, la copii și mai mult decât la adulți, deseori se uită aspecte importante din joc în ceea ce privește învățarea. De aceea este binevenită această metodă de debriefing și ea cunoaște mai multe etape:

Exprimarea sentimentelor: V-a plăcut? Cum v-ați simțit? A fost dificil? A fost distractiv? Ați fost nervoși, frustrați, entuziaști, supărați? Ați simțit că vreți să deschideți ochii? Ați fost confuzi/ descurajați/ curioși/ pasivi? Reflectare: cine, ce a făcut?, cine ce a zis? Ați comunicat ordonat, sau a fost haos? vorbeați toți? cine asculta? când ați început să ascultați? pe cine? ce s-a întâmplat din acel moment? Pe ce simțuri v-ați bazat? Care a fost momentul decisiv în joc (pentru fiecare)?

Evaluarea experienței: ce a fost bine și ce a fost rău în această experiență? Care a fost aspectul cel mai important din ea? Ce concluzii putem trage din această experiență? Analiza experienței și a sentimentelor trăite: Ce am putea învăța din această experiență? Ați mai avut astfel de experiențe în viață? V-a afectat modul de a privi lucrurile pe viitor, această experiență?



Concluzionare: Ce putem reține din această experiență? Ce este important de ținut minte? Ce putem generaliza și din ce perspectivă?

Acțiunea - transfer spre învățare:

Dacă sarcina este dusă la bun sfârșit cu succes, atunci pornim de la întrebarea: de ce am reușit? Dacă sarcina nu a fost dusă la bun sfârșit, atunci pornim de la întrebarea: Ce probleme au apărut?, de ce nu am reușit să finalizăm la timp, cum s-a cerut? etc. Întrebările apoi trebuie să derive din obiectivele pe care ni le-am propus în lecție.

Acțiunea - transfer spre viață: Care din concluzii le poți utiliza în practica personală? Unde vei putea utiliza ceea ce s-a concluzionat?

## **JOCURI TEMATICE**

### **Democrație**

Obiective: elevii să identifice caracteristicile echipei în raport cu grupul, formele de comunicare, rolul simțurilor în comunicare, rolul liderului într-un grup

Jocul: luați o sfoară suficient de lungă să se poată lega de ea un număr de 10 persoane.

Legăți sfoara formând un cerc. Rugați copiii să se țină cu o mână de sfoară dar în așa fel încât să poată să se miște sfoara în căușul palmei. După ce s-au prins de sfoară precizați regulile: nu au voie să dea drumul sforii până când se încheie jocul. Îi rugați apoi să închidă ochii și să încerce, comunicând verbal, fără să deschidă ochii pe toată durata jocului, să realizeze un pătrat cu sfoara de care sunt agățați. Acordați 10 minute. Dacă grupul consideră că a finalizat, opriți jocul și elevii deschid ochii și constată.



### **Antreprenoriat**

Obiective: să definească Produsul Intern Brut, să determine modul de calcul pentru PIB, PIN

Joc: formați grupe de câte 6 elevi. Rugați elevii să își aleagă fiecare o activitate umană în care se utilizează hârtia și creionul. Dați grupului o foaie de hârtie (A4) și un creion fiecărui elev. Precizați că hârtia are valoarea finală (preț) de 1 leu, creioanele au valoarea finală de 1 leu fiecare și că fiecare utilizare a creionului valorează 10 bani, dar ei nu sunt obligați să îl utilizeze; pot să facă orice cu foaia, nu doar să scrie, dar, dacă scriu, fiecare cuvânt, desen distinct implică 10 bani utilizare creion. Cereți apoi fiecărui copil din grupă să facă ceva cu hârtia, pe hârtia, primită și să treacă pe o altă foaie de calcul o sumă de bani pe care o adaugă la prețul inițial al foii, pentru activitatea prestată (suma să fie între 10 bani-5 lei), apoi să dea următorului elev hârtia și tot așa, până ajunge la al șaselea elev. În mâna celui de-al șaselea elev se află un produs pe care dvs. îl cumpărați. Cereți să se calculeze prețul. Dacă el include utilizarea creioanelor avem forma brută a Produsului Intern, dacă scădeți utilizarea creioanelor avem forma netă.

### **Memorie-**

Obiectiv: să experimenteze asocierea de cuvinte ca modalitate de învățare, memorare eficientă

Joc: se formează, funcție de numărul elevilor din clasă, un număr par de grupuri egale numeric și aceste grupuri sunt apoi așezate pereche. Fiecare grup A, respectiv B primește o listă de cuvinte pe care trebuie să o studieze astfel încât să își amintească cât mai multe cuvinte. Se pornește cronometrul și se oprește acțiunea de memorare după 2 minute.

Apoi, timp de 2 minute, pe o altă foaie vor încerca să scrie cât mai multe din cuvintele memorate. Se vor compara rezultatele echipelor A cu rezultatele echipelor B. După notarea rezultatelor pe tablă echipele vor schimba listele între ele și elevii vor fi rugați să le analizeze. Apoi se discută motivul care a generat diferența de scor.

Lista A

CAINE, BENZINA, PANTALONI, ANIMALE, MĂTASE, CĂRBUNE, ULEI, BUMBAC, PISICĂ, MASĂ, HAINĂ, CARBURANȚI, LÎNĂ, BASEBALL, CIOCAN, VACĂ, CUȚIT, BASCHET, FRUCT, TENIS BOMBĂ, PÂINE, SCAUN, GALBEN, VERDE, CULOARE, PROFESIE, CANAPEA, ȘURUBELNIȚĂ, STOMATOLOG, DOCTOR, PANTOFI, FOTBAL, MOBILĂ, PROFESOR, PUȘCĂ, CAL, ALBASTRU, MĂR, VÎSCOZĂ, USTENSILE, SPORT,

FIERĂSTRĂU, PORTOCALĂ, ARME, LEMN, UNELTE ÎMBRĂCĂMINTE, FIARE, LINGURĂ, AVOCAT, PISTOL, TRICOU, PARĂ.

**Lista B**

ANIMALE, PISICĂ, CAL, CĂINE, VACĂ, HAINE, ÎMBRĂCĂMINTE, TRICOU, PANTALONI, MĂTASE, BUMBAC, LĂNĂ, VÂSCOZĂ PANTOFI, PROFESIE, DOCTOR, STOMATOLOG, PROFESOR, AVOCAT, CARBURANȚI, ULEI, BENZINĂ, CĂRBUNE, LEMN, FRUNCT, MĂR, PORTOCALĂ, PARĂ, PÂINE, SPORT, BASEBALL, BASCHET, TENIS, FOTBAL, USTENSILE CIOCAN, CUȚIT, ȘURUBELNIȚĂ, FIERĂSTRĂU, UNELTE, FIARE, LINGURĂ, MOBILĂ, CANAPEA, MASĂ, SCAUN, CULOARE, VERDE, ALBASTRU, GALBEN, ARME, BOMBĂ, PUȘCĂ.

**Comunicare**

Obiective: să își dezvolte capacitatea de exprimare orală într-o limbă, sau într-un limbaj de specialitate, să își dezvolte capacitatea de reprezentare.

Joc: Fiecare echipă este așezată în jurul unei mese pe care se află aceeași cantitate și același fel de obiecte diferite (radieră, liniar, echer, monedă etc.). Fiecare echipă își desemnează un reprezentant. Aceștia sunt conduși de către profesor într-o altă încăpăre, unde timp de 3 minute au dreptul să privească o tavă pe care sunt aranjate într-un anumit fel, un anumit număr de obiecte, care se află și pe mesele fiecărei echipe.

Reîntorși în echipele respective, aceștia vor povesti într-un anumit interval de timp, dar fără să facă gesturi, ce obiecte și cum erau aranjate acestea pe tavă. Coechipierii acestora trebuie să recompună, cu obiectele pe care le au la dispoziție, compoziția văzută de reprezentantul lor. În final conducătorul jocului aduce tava cu obiecte pentru a se compara care compoziție este mai fidelă. Pentru a atinge obiectivele lecției se pot alege obiecte specifice disciplinei (de exemplu la biologie organe, părți ale acestora; la chimie ustensile, la matematică figuri geometrice, corpuri; la geografie forme de relief, la limbi moderne se pot alege poze cu obiecte și exprimarea să se facă în limba respectivă. De asemenea se poate cere reprezentantului unei echipe să folosească limbajul matematic sau geografic, cerând echipei să deseneze obiectele în poziția lor corectă într-un dreptunghi. etc.)



### **JOCURI DE TIP “SPARGEREA GHEȚII”**

Se întâmplă să întâmpinați dificultăți în mobilizarea elevilor pentru participarea la activitățile educative? Exercițiile de mai jos vă pot fi de mare folos, ele putând fi foarte ușor adaptate în funcție de vârsta elevilor.

#### **1. Povestea vieții mele**

Tocmai ai încheiat un contract cu editură foarte mare care ți-a cerut să îți scrii autobiografia. Impresarul tău este nerăbdător să se publice. El a decis să te ajute la scrierea ei cu câteva întrebări de probă.

Mai întâi ia o hârtie de flipchart și împăturește-o în jumăte, apoi iar în jumăte și tot așa pentru a obține o carte.

Alege titlul unei melodii cunoscute pentru a da titlul cărții tale. Scrie acest titlu pe copertă.

Pe pagina a doua scrie cuprinsul cărții:

Numele locului unde te-ai născut

Descrierea primei tale școli

Numărul de ani petrecuți în prima școală

Pe pagina a treia desenează familia ta

Pe coperta de pe spatele cărții desenează ceea ce plănuiești să faci când vei termina școala.

Materiale necesare: Hârtie și markere

Timp necesar: Cinci – zece minute pentru redactat și desenat. Când toate cărțile sunt terminate elevii își vor spune povestea folosind cartea ca și ajutor vizual.

## **2. Prea mulți bucătari**

Familia ta tocmai a moștenit un restaurant de succes. O singură problemă: fostul proprietar era foarte dezorganizat. Singurele rețete care se pot găsi sunt pe bucăți de hârtie rupte. Trebuie să le deslușești cât mai repede. Restaurantul se deschide în seara asta și trebuie să ai mâncarea gata.

Fiecărui membru al grupului i se va da o parte din rețetă.

Sarcina fiecărui grup de elevi este să le ordoneze cât mai repede și rețeta să aibă sens

Când un grup a terminat anunță cu voce tare „poftă bună!”, ca semnal al sfârșitului jocului

Materiale necesare: Mici premii pentru echipa câștigătoare; Rețete rupte (din ziare, reviste etc.)

Timp necesar: Între zece și doisprezece minute.



### **3. ABC-ul meu**

Ai fost angajat de către Compania pentru Lecții Creative pentru a ilustra un poster care să-i ajute pe copii să învețe ABC-darul. Printr-o fericită coincidență, prenumele tău este subiectul posterului.

Mai întâi, scrie-ți numele verticală în partea din stânga jos a paginii.

Apoi, găsește câte un cuvânt care să înceapă cu fiecare literă din numele tău. Cuvântul trebuie să spună ceva despre tine.

Apoi, după ce ai scris cuvintele, desenează o imagine care să le reprezinte pe fiecare.

După ce ai terminat lipește posterul pe perete.

Materiale necesare: Hârtie, Markere, Lipici

Timp necesar: Cinci – zece minute pentru pregătire și desen.

### **4. Îmi amintesc**

Tu și ceilalți membrii ai grupului sunteți pe cale să va reamintiți trecutul și să faceți o excursie în „Țara Memoriei”.

Prima dată, luați o monedă. Apoi, uitați-vă în ce an a fost făcută moneda. Gândiți-vă ce făceați voi atunci când a fost fabricată moneda. Erați la școală? Erați copii? Unde locuiați? Ce se întâmpla în viața voastră atunci? Care era muzica la modă? Etc (Dacă nu erați născuți sau nu doriți să vorbiți despre viața voastră în anul respectiv, alegeți altă monedă). După ce v-ați gândit ce făceați atunci, fiți gata de începerea jocului. Scopul vostru este de a găsi pe cineva din grup care are o monedă ce a fost fabricată cu cel puțin 2 ani înainte sau după cea pe care o dețineți. În final, scopul vostru este ca cineva să aibă cea mai veche monedă din sală. Când v-ați găsit partenerul aveți trei minute pentru a vă spune unul altuia ceea ce făceați în acea perioadă. Când ați terminat dați cu moneda în sus. Dezvăluiți rezultatul aruncării monedei partenerului. Dacă sunt la fel (cap sau pajură) faceți schimb de monede. Dacă sunt diferite păstrați-vă moneda inițială.

Materiale necesare: Monede

Timp necesar: Cinci minute pentru pregătire și cinci minute pentru fiecare rundă.



### **5. Lampa magică**

Grupul de elevi a găsit o lampă magică. Surpriză!!! Din lampă apare un duh fermecat. Duhul va poate îndeplini trei dorințe. Aveți posibilitatea să faceți trei schimbări la școală. Te poți schimba pe tine, profesorii, dirigintele, directorul școlii, colegii, școala, notele din catalog etc.

Conducătorul grupului împarte elevii în grupuri de minimum 3 elevi și le va da câte o foaie de flipchart. Când elevii s-au gândit vor scrie lista de dorințe pentru duh. Când au terminat vor lipi lista pe perete.

Materiale necesare: Foi de flipchart, Markere

Timp necesar: Cinci – zece minute pentru pregătire, scriere și lipirea posterelor pe perete.

### **6. Confesiunile bomboanelor**

Să ne imaginăm că tocmai v-ați luat o slujbă ca și degustător de bomboane într-o fabrică celebră. Ceea ce diferă de bomboanele obișuite este că aceste bomboane au în gustul lor ceva din trăsăturile voastre, ele spun ceva despre voi. Sarcina fiecăruia este să testeze patru feluri de bomboane din bol, care va circula pe la fiecare membru. Fiecare alege câte patru bomboane din bol fără să se uite. În momentul în care ați gustat bomboana se va activa o stare sufletească a voastră, cum te simți azi, în acest moment, în această săptămână, în această perioadă. O dată ce ați gustat bomboana trebuie să spuneți ceea ce vă caracterizează.

Materiale necesare: Bomboane

Timp necesar: Aproximativ 15 minute pentru întregul joc.





### **7. Șase spații de separare**

Se întâmplă mereu: întâlnim ce cineva și acel cineva cunoaște pe altcineva care ne cunoaște pe noi. Este o lume mică, asta-i sigur. Scopul acestui joc este să vezi câte de mică este lumea. Întâi, găsește-ți un partener. Prezintăți-vă și apoi faceți o listă cu cinci-zece lucruri pe care le aveți în comun unul cu celălalt: școala, hobbyurile, sport, muzică etc. După ce ai completat prima lista caută pe altcineva din sală cu care, de asemenea să găsești cinci-zece lucruri în comun. Când ai găsit această persoană caută o alta și dezvoltă-ți lista. Este declarat câștigător membrul care a găsit primul șase persoane cu care are lucruri în comun.

Materiale necesare: Hârtie, pixuri și mici pemii pentru câștigător

Timp necesar: Aproximativ 15 minute.

### **8. Puzzle**

Facilitatorul grupului, crează în prealabil un puzzle, pe orice tip de imagine. Fiecare membru al grupului va primi câte o bucată de puzzle. Li se spune membrilor grupului să scrie pe bucățile de puzzle primite câte o calitate, un punct tare, un lucru pe care îl apreciază la propria persoană și apoi vor amplasa jocul.

Materiale necesare: Puzzle, Markere

Timp necesar: Zece minute

### **9. Îmi place de mine atunci când...**

Fiecare membru al grupului va spune ce îi place cel mai mult la propria persoană. Este foarte important că propoziția de început să fie: „îmi place cel mai mult de mine atunci când...”, practic participanții, vor completa această afirmație cu ceea ce li se potrivește. Este recomandat ca facilitatorul să ofere un exemplu.

Materiale necesare: Nu sunt necesare materiale

Timp necesar: Aproximativ cinci minute.



### **JOCURI DE “ENERGIZARE”**

#### **Oglinda**

Obiectiv: dezvoltarea atenției, coordonării mișcărilor și vitezei de reacție

Participanți: cel puțin 2 persoane (parinte-copil) Participanții sunt așezați față în față. Unul mimează, face diverse mișcări iar “oglinda” reproduce mișcările.

#### **Atinge ceva.....**

Obiectiv: dezvoltarea capacității de diferențiere, viteza de reacție, atenție

Participanți: cel puțin 2 persoane (parinte-copil) Acest joc începe prin situația în care cineva spune: “Atinge ceva...verde..!” Celălalt trebuie să caute ceva “verde” pentru a-l atinge. Jocul continuă cu următoarea sarcină “ Atinge..ceva ..metalic..”..”Atinge ceva rotund”..”Atinge ceva ...pufos”..etc.

#### **Propoziție...creativă**

Obiectiv: dezvoltarea limbajului și a comunicării, îmbogățirea vocabularului, dezvoltarea atenției (urmărirea firului logic în frază), dezvoltarea creativității

Participanți: cel puțin 2 persoane

Ideea centrală a jocului este aceea de compune o frază cât mai lungă, cu sens, în condițiile în care fiecare dintre participanți adaugă pe rând, când unul când celălalt (doar) câte un cuvânt în cadrul propoziției. Conjunțiile și prepozițiile nu sunt luate în calcul.

EX: Copacul de la marginea pădurii este portocaliu deoarece acum cerul este roșu.....

### **Fazan**

Obiectiv: dezvoltarea limbajului și a comunicării, îmbogățirea vocabularului

Participanți: cel puțin 2 persoane– acest joc poate fi pus cu succes în practică în mașină, atunci când plecați într-o excursie/vizită de studiu.

Vă amintiți jocul “FAZAN”?! Varianta mai ușoară a acestui joc : fiecare participant spune pe rând câte un cuvânt care începe cu litera aleasă (A: albină, avion, alună, etc)



### **Creativitate...pură**

Obiectiv: exercițiu clasic de creativitate și brainstorming, ajută la dezvoltarea limbajului și a comunicării, la îmbogățirea vocabularului

Participanți: cel puțin 2 persoane

Găsiți cât mai multe întrebuniări (posibile – cel puțin 10) pentru – o cărămidă, un pahar de unică folosință, etc.



### **JOCURI DE TIP TEAM BUILDING**

#### **Sincron**

În această activitate participanții vor fi antrenați în mișcări sincronizate asemănătoare “valurilor”. Folosiți acest joc cu grupuri care răspund la mișcare și provocări.

Instrucțiuni:

Grupați participanții câte 8 sau 12 (în funcție de mărimea grupului) și cereți-le să-și aleagă un nume pentru grup. Acordați-le un minut pentru a decide în grup ce mișcare ar putea să execute în sincron, care să fie relaxantă și energizantă în același timp. Dați exemple precum un vals, un dans de step sau un exercițiu fizic. După un minut cereți fiecărui grup să demonstreze celorlalți participanți mișcările lor. Explicați-le că în timpul jocului veți rosti numele unui grup și tot atunci veți spune “in sync”. La acest semnal grupul respectiv va trebui să prezinte mișcarea în sincron. La semnalul “Out of sync” grupul trebuie să-și reia locul pe scaune.

Grupul poate să-ți schimbe mișcările atît timp cît tot grupul rămîne sincronizat în aceste mișcări.

Faceți această activitate oriunde și oricând simțiți nevoia unei pauze/ unui energizant.

Scopul jocului: energizant/de echipă

Mărimea grupului: mare (peste 20 de persoane)

Nivel de activitate: activ

Locul de desfășurare: înăuntru

Complexitatea: Complexitate mică - reguli simple

Împărțirea participanților: pe grupuri



### **Recunoașteți melodia**

Instrucțiuni:

Cereți participanților să-și numeroteze foile de hârtie; Explicați participanților că periodic veți pune câteva fragmente muzicale cunoscute. Cereți-le să noteze ordinea și numele melodiei, a emisiunii, a filmului, etc., de care aparține. Lăsați să asculte primele acorduri din fiecare piesă și accordați-le 10 secunde să-și noteze pe hârtie.



Când au terminat, reascultați cântecele și întrebați participanții ce au scris și ce trebuia să scrie pe hârtie. Faceți acest lucru de două sau trei ori pe parcursul întâlnirii. Puneți participanții să fredoneze cântece și ceilalți să le ghicească.

Scopul jocului: energizant/de echipă

Mărimea grupului: mare (peste 20 de persoane)

Nivel de activitate: activ

Nivel de cunoaștere între participanți: nu se cunosc foarte bine

Locul de desfășurare: înăuntru

Complexitatea: Complexitate mică - reguli simple

Împărțirea participanților: fără echipe

Materiale necesare: Cd, casetă audio cu fragmente muzicate fragmente muzicale cunoscute (sau din emisiuni TV, coloana sonoră a unor filme cunoscute); Hârtii și creioane pentru fiecare participant.



## **Hot Air Express**

### Instrucțiuni:

1. Marcați în cameră locul pe pornire și cel de sosire. Pot fi colțurile camerei, cercuri, pătrate sau doar o linie groasă.
  2. Dați fiecărui participant câte un balon să-l umfle și să-l lege
  3. Explicați regulile
- Obiectivul fiecărui grup e să mute baloanele în zona stabilită înaintea celorlalte grupuri. Primul grup care reușește să-și mute baloanele în acea zonă este grupul câștigător.
- Grupurile trebuie să îndeplinească această sarcină ținând mâinile la spate.
- Grupurile vor avea la dispoziție 1 minut să-și stabilească strategia.
- Odată începută activitatea strategia poate fi schimbată, dar cu condiția să nu își folosească mâinile.
4. Organizați participanții în grupuri de 8-15 persoane.
  5. Acordați-le un minut pentru strategie.
  6. La sfârșitul acestui minut asigurați-vă că sunt pe poziție și dați semnalul de începere.
  7. Permiteți-le tuturor grupurilor să-și încheie cursa.
  8. Anunțați ordinea câștigătorilor.

### Sugestii:

Cei care nu pot participa din cauza efortului fizic, desemnați-i să fie cei care încurajează, ghidează, pot fi antrenori, observatori, care vor face la sfârșit un raport de observații.

Scopul jocului: crearea echipei (team-building)

Mărimea grupului: mediu (peste 10 persoane)

Nivel de activitate: activ

Locul de desfășurare: înăuntru

Complexitatea: Complexitate mică - reguli simple

Împărțirea participanților: pe echipe

Materiale necesare: baloane pentru fiecare participant, -o culoare pentru fiecare echipă, plus câteva de rezervă.

### **Euro-rail a la carte**

1. Dați câte o copie a listei cu activități fiecărui participant.
2. Descrieți pe scurt scenariul și rugați-i să citească descrierea persoanelor care călătoresc cu trenul.
3. Acum cereți-le să aleagă fiecare câte trei oameni cu care le-ar plăcea cel mai mult să călătorească și trei cu care nu le-ar plăcea deloc.
4. După ce au ales, să se grupeze în echipe de câte patru sau cinci pentru:
  - A-și dezvălui alegerile și motivele care i-au determinat.
  - A compara alegerile făcute și argumentele și pentru a vedea dacă există asemănări
  - A se decide prin consens asupra unei liste comune (trei favoriți și trei nefavoriți).
5. Fiecare grup își prezintă concluziile și argumentele. Ar trebui de asemenea să menționeze în ce "cazuri" au fost mai multe diferențe de opinie.

### Concluzii și evaluare

Concluziile și discuția se vor baza pe lucrările grupului.

Compararea rezultatelor diferite e o premisă bună pentru a începe discuția. Puteți continua cu întrebări de genul:

Cât de realist sunt prezentate situațiile? A avut cineva din grup o experiență asemănătoare în viața reală? Care sunt factorii principali care v-au determinat să luați deciziile individuale?

În cazul în care grupul nu a reușit să ajungă la concluzii comune argumentați. Ce a fost cel mai dificil? Ce v-a împiedicat să ajungeți la un consens? Care stereotipuri sunt evocate în lista pasagerilor? Există stereotipuri în descrierile date sau doar în mintea și imaginația noastră? De unde provin aceste imagini? Cum v-ați simți dacă nimeni nu ar dori să stea în același compartiment de tren cu dumneavoastră?

Scopul jocului: problematica interculturală

Marimea grupului: mediu (peste 10 persoane)

Nivel de activitate: activ

Nivel de cunoaștere între participanți: nu se cunosc foarte bine

Locul de desfășurare: înăuntru

Complexitatea: Complexitate ridicată - simulare

Împărțirea participanților: fără echipe



**Concluzii:**

1. jocul este activitatea care implică cel mai mare număr de elevi
2. jocul are atributul de a conduce la formarea celor mai multe competențe cheie, simultan
3. jocul este preferat de orice persoană dacă are sens, relevanță și nu atinge persoana
4. jocul este forma educativă care asigură gradul maxim de socializare și este distractiv
5. jocul răspunde unei provocări a prezentului: cum să concureze o oră de curs cu un joc bun pe internet
6. jocul ne permite să descoperim trăsăturile pozitive, dar și limitele personale ale elevilor și din acest considerent asigură o cunoaștere mai profundă a persoanei, permițând corectarea comportamentului
7. jocul este forma cea mai potrivită pentru autoevaluare, deoarece, fiind vorba de joc nu se dau nici succesului, nici eșecului, dimensiuni care să afecteze negativ dezvoltarea personalității copilului
8. jocul servește relației profesor – elev și este un mediator excelent



## JOCURI CARE PROMOVEAZĂ INCLUZIUNEA

### “ POLITICA ȘANSELOR EGALE ”

- Organizați elevii pe grupe de 5-7 copii și dați-le ca temă de dezbatere următoarea problemă:
- Care ar fi regulile care ar putea contribui la tratamentul egal al elevilor în clasa/ școala ta?
- Recomandați-le acestora să elaboreze, în cadrul acestor grupuri, o serie de reguli de comportare în școală care să prevină apariția discriminării și marginalizării unor colegi.

### VÂNĂTOAREA DE OAMENI

- Familiarizați copiii cu activitatea, spunându-le că urmează să pornească într-o expediție de „vânătoare de oameni”, pentru a afla câte ceva despre colegii lor. Explicați-le că o parte din activitate constă în faptul că ei observă și ascultă, dar nu vorbesc.
- Așezați în fața lor planșa cu „Vânătoarea de oameni” și citiți primele 4 afirmații de pe orizontală. Fără să vorbească, copiii se vor ridica din bănci și se vor plimba încet prin clasă, observându-și colegii și descoperindu-i pe aceia care au caracteristicile descrise de cele 4 afirmații din primul rând al planșei.
- După puțin timp, chemați elevii la locurile lor. Discutați în grup ce au găsit în legătură cu primele 4 afirmații și treceți unul sau două nume în fiecare cadran.
- Citiți cele 4 descrieri din linia a doua, de data aceasta cerându-le elevilor să ridice mâna dacă descrierea li se potrivește. Treceți numele pe planșă.
- Citiți afirmațiile de pe ultimul rând. Completarea numelor pentru descrierile de pe acest rând se va realiza numai după ce elevii împărtășesc informații despre ei înșiși. Treceți pe planșă numele lor.

#### ***Întrebări referitoare la conținut:***

- 1) Ce ați învățat despre ceilalți din clasă? Dați exemple.
- 2) Ar putea numele fiecăruia să fie trecut în fiecare cadran de pe planșă? De ce? De ce nu?

- 3) Ce ne spune această activitate despre colegii de clasă?  
 4) Credeți că este un lucru bun faptul că oamenii sunt diferiți? De ce? De ce nu?

*Întrebări de personalizare:*

- 1) Prin ce te asemeni sau te deosebești tu de altcineva din această clasă? Dă exemple.  
 2) Ce părere ai despre faptul că te asemeni sau ești diferit de ceilalți?

**Pentru coordonator:** Problema care trebuie accentuată în timpul discuției este faptul că fiecare este unic și că, deși sunt multe lucruri pe care le avem în comun cu alți oameni, există și lucruri prin care ne deosebim de aceștia. Ajuțați copiii să înțeleagă că a fi diferit nu ne face mai buni sau mai răi, ci doar unici.

**Instrucțiuni:** Realizați această planșă destul de mare, astfel încât să se poată nota nume pe ea, pe măsură ce elevii discută.

are ochii căprui	are cel puțin un pistrui	îi lipsește un dinte	este mai înalt decât majoritatea colegilor
are mai mult de doi frați și două surori	este cel mai mic din familie	are un bunic în acest oraș	are unul sau mai multe animale
locuiește pe aceeași stradă cu un coleg	poate să stea într-un picior timp de 10 secunde	are ziua de naștere în aceeași lună cu a unui alt coleg	are același nume de botez cu altcineva din clasă

### **PUR ȘI SIMPLU DIFERIT**

- Prezentați activitatea, cerând elevilor să își scoată câte un creion cu care scriu de obicei și să îl aducă în fața clasei. Spuneți-le că veți vorbi despre diferențe și că își vor utiliza creioanele pentru un experiment.
- Rugați elevii să își examineze cu atenție creioanele, să caute acele caracteristici care i-ar ajuta să își recunoască mai târziu creioanele. Cereți-le apoi să pună toate creioanele într-o grămadă.
- Amestecați creioanele. Apoi, unul câte unul, elevii își vor căuta creionul.

#### ***Întrebări referitoare la conținut:***

- 1) Câți dintre voi ați putut să vă recunoașteți creionul cu ușurință? Cum ați reușit?
- 2) Ce caracteristici speciale a deosebit creionul tău de creioanele celorlalți?
- 3) Dacă am fi pus împreună oameni, și nu creioane, ar însemna că unii ar fi mai buni decât ceilalți? Dar mai răi?
- 4) Pentru că tu sau creionul tău sunteți diferiți, asta înseamnă că sunteți mai buni? Sau mai răi?
- 5) Ce probleme ar apărea dacă toți oamenii sau toate lucrurile ar fi identice?

#### ***Întrebări de personalizare:***

- 1) Prin ce te deosebești de ceilalți?
- 2) Ce părere ai despre aceste diferențe? Ești bucuros că ești diferit? Te simți bine că ești diferit?

#### **Pentru coordonator:**

Puneți accent pe ideea că diferențele sunt un lucru bun și pe faptul că nu avem nevoie să ne comparăm cu ceilalți și să presupunem că sunt mai buni sau mai răi decât noi din cauza diferențelor care există.

### **CONȘTIENȚIZAREA SIMILITUDINILOR ȘI DIFERENȚELOR**

- Cereți-le elevilor să completeze în coloanele următoarei fișe de lucru trei asemănări și deosebiri care îi individualizează în raport cu categoriile respective:

**Fișă de lucru pentru elevi**

<b>CATEGORIA</b>	<b>ASEMĂNĂRI</b>	<b>DEOSEBIRI</b>
<b><i>MEMBRU/ MEMBRĂ A FAMILIEI</i></b>	Trei asemănări dintre mine și membrii familiei mele sunt:  1. 2. 3.	Trei deosebiri dintre mine și membrii familiei mele sunt:  1. 2. 3.
<b><i>PRIETENI</i></b>	Trei asemănări dintre mine și prietenii mei sunt:  1. 2. 3.	Trei deosebiri dintre mine și prietenii mei sunt:  1. 2. 3.
<b><i>OAMENI CARE AU ALTĂ RELIGIE</i></b>	Trei asemănări dintre mine și oamenii care au altă religie sunt:  1. 2. 3.	Trei deosebiri dintre mine și oamenii care au altă religie sunt:  1. 2. 3.
<b><i>OAMENI DIN ALTE ȚĂRI</i></b>	Trei asemănări dintre mine și oamenii din alte țări sunt:  1. 2. 3.	Trei deosebiri dintre mine și oamenii din alte țări sunt:  1. 2. 3.

## ”UNDE NE AFLĂM?”

*Propunem un exercițiu de sensibilizare și conștientizare a diferențelor și similitudinilor dintre diferite persoane. Acest exercițiu poate fi aplicat la elevii de peste 16 ani și în activitățile cu părinții sau colegii de catedră/școală. Se va acorda o atenție deosebită gestionării emoțiilor și sentimentelor / trăirilor care pot să apară pe parcursul acestui exercițiu pentru a nu crea situații frustrante sau conflictuale.*

Cereți participanților să se așeze în linie dreaptă, aceasta constituind o linie de start. Linia de sosire se află la aproximativ zece pași de linia de start. Informați elevii că trebuie să respecte întocmai instrucțiunile primite.

Adresați apoi elevilor următoarele instrucțiuni:

- Cine poartă ochelari? 1 pas înapoi
- Cine deține o casă de vacanță la munte? 2 pași înainte
- Cine are un animal de casă? 3 pași înapoi
- Cine poartă blugi albaștri? 3 pași înainte.
- Cine are părul blond? 3 pași înapoi.
- Cine merge pe bicicletă cel puțin o dată pe săptămână? 2 pași înainte.

Cereți elevilor să se uite în jur la diferitele poziții în care se află față de ceilalți și realizați o discuție cu aceștia:

- Ce credeți că reprezintă linia de start și linia de sosire?
- Ce simțiți despre poziția în care vă aflați? De ce?
- De ce credeți că unii sunt în față iar alții în spate? Credeți că este corect ca unii să fie în față și alții în spate?
- De ce credeți că în unele situații trebuie să faceți pași înainte pe când în altele pași înapoi? De ce credeți că au nevoie cei care nu au atins linia de sosire?

Sintetizați răspunsurile și spuneți că linia de start reprezintă poziția de egalitate conferită prin naștere. La linia de plecare, toți suntem născuți egali. Dar de-a lungul existenței, există factori care ne împiedică să ne atingem potențialul maxim. Din acest motiv ocupăm poziții diferite.

Solicitați elevilor să discute despre faptul că unii se bucură pe deplin de drepturile pe care le au ca oameni pe când alții nu. De asemenea, întrebați-i pe cei care se aflau cel mai în urmă ce ar putea face pentru a înainta, iar pe cei care au trecut linia de sosire ce ar putea face ca să-i ajute pe cei din urmă.

### **CINE NU ESTE CE?**

- Prezentați activitatea, cerând elevilor să ridice mâna dacă au jucat vreodată un joc și au câștigat. La fel, dacă au jucat și au pierdut.
- Citiți povestirea, apoi discutați.

### **Pentru coordonator:**

Scopul acestei lecții este să accentueze faptul că un anumit nivel de performanță nu înseamnă că suntem mai buni sau mai răi. Este important ca elevii să înțeleagă cât de puține lucruri putem ști luând în considerare doar performanțele cuiva, la un moment dat.

### **Povestea JOCUL**

Gabriela și Liviu s-au hotărât să joace o partidă de șah la care asistau și alți colegi. Primele câteva mutări au fost de rutină, apoi, deodată, Gabriela a văzut o posibilitate să câștige un avantaj. Liviu, devenind ofensiv, mută și el o piesă, capturând nebunul Gabrielei. Gabriela mută și ea și îi capturează un pion lui Liviu și jocul continuă tot așa, umăr la umăr. Cei care urmăreau jocul deveneau din ce în ce mai curioși. Cine va câștiga jocul? Liviu face o mutare. Apoi Gabriela...Upss!! Gabriela este încercuită! Dar nu pentru mult timp! Liviu face o mutare greșită și astfel jocul ia sfârșit. Gabriela a câștigat la limită această partidă de șah.



***Întrebări referitoare la conținut:***

- 1) Plecând de la performanța elevilor la jocul de șah, putem ști dacă sunt sau nu elevi buni?
- 2) Plecând de la performanța elevilor la jocul de șah, putem ști dacă sunt agreați de colegii lor sau nu?
- 3) Plecând de la performanța elevilor la jocul de șah, putem ști cât de bine se înțeleg cu frații și surorile lor acasă?
- 4) Plecând de la performanța elevilor la jocul de șah, putem ști dacă sunt sau nu sunt buni jucători de șah?
- 5) Ce știm, de fapt, despre acești copii?

***Întrebări de personalizare:***

- 1) Ai pierdut sau ai câștigat vreodată la ceva? Dă exemple.
- 2) Faptul că ai câștigat sau ai pierdut te-a făcut să devii o persoană mai bună sau mai rea? Ce îți poate spune despre cineva faptul că a pierdut sau că a câștigat la un concurs? Ce ne relevă acest fapt despre ceea ce suntem noi cu adevărat?
- 3) Ce poți să îți spui în sinea ta data viitoare când pierzi? (Elevii pot să își spună că este doar un joc, că faptul că au pierdut acum nu înseamnă că vor pierde mereu sau că atunci când pierzi la un joc nu înseamnă că nu ești bun)

## **POVESTIREA**

**Cum să alegi povestiri bune?**

Sunt trei factori importanți de care trebuie să ții cont atunci când alegi o povestire pentru a o folosi în educația nonformală: valoarea morală, nivelul de provocare, elementul de încântare.

**La sfârșitul unei povești se folosește de asemenea debriefingul. De ce?**

- Sprijină învățarea activă și concentrarea tânărului asupra subiectului.
- Ajută tinerii să-și îmbogățească cunoașterea
- Stimulează tinerii la dezvoltarea de abilități în rezolvarea problemelor.
- Procesul de învățare are la bază implicarea participanților.

- Îmbunătățește reținerea informațiilor pe termen lung (Tools for Teaching de Barbara Davis)
- Este o formă de interiorizare și acumulare a unei experiențe de viață

În timpul unei sesiuni facilitatorul este un model de gândire critică, dar care respectă participanții, punctele lor de vedere, verifică nivelul lor de înțelegere și arată interes pentru răspunsurile lor.

Facilitatorul creează un mediu stimulant pentru învățare și ține cont de valoarea elevului în acest mediu. Într-un mediu deschis, sigur dar care provoacă la învățare elevii se simt confortabil să răspundă la întrebări cât mai cinstit .

### **Salvatorul:**

Un trecător a văzut un om înecându-se într-un râu și a sărit în apă ca să-l salveze. A doua zi, un alt om a fost înghițit de ape, și încă o dată curajosul trecător a sărit în apă să salveze victima. În următoarea zi, trei oameni erau în pericol de a se înneca, iar trecătorul a fost nevoit să ceară ajutorul pentru a-i putea salva. În zilele ce au urmat, tot mai mulți oameni erau în pericol de a se înneca, și mulți cetățeni au fost nevoiți să se unească în efortul de salvare. Curând, râul era plin de oameni care se înnecau, iar cetățenii luptau din răspuțeri ca să-i salveze. În final, cineva a spus: “Ar trebui să mergem în susul râului ca să aflăm de unde vin toți acești oameni care se înneacă”. Dar ceilalți oameni au răspuns “Nu putem face asta –suntem prea ocupați să salvăm oameni aici, în josul râului”.

Debriefing:

Despre ce este vorba în povestire? Ce face personajul principal? La ce ajută acțiunea personajului principal? Credeți că se poate întâmpla și în realitate același lucru? Ce ați fi făcut voi în aceeași situație? Cunoașteți pe cineva care a făcut un gest asemănător? La ce ar ajuta acest gest? Cum puteți aplica voi în viața voastră același lucru pe care l-a făcut protagonistul povestirii ? Cum ar trebui să procedam în realitate, și de ce?

## **Casa Celor 1000 de oglinzi**

(folclor japonez)

Cu mult timp în urmă, într-un sătuc, se găsea un loc cunoscut drept “Casa celor 1000 de oglinzi”. Un cățeluș mititel, vesel din fire, aflând de acest loc, s-a hotărât să-l viziteze. Când a ajuns, sărea fericit pe scări și a intrat în casă. S-a uitat pe hol dând din coadă. Spre marea lui surpriză, s-a trezit privind la alți 1000 de cățeluși fericiți, care dădeau din coadă ca și el. A zâmbit și a primit înapoi 1000 de zâmbete, la fel de calde și prietenoase. Când a plecat, s-a gândit: “Este un loc minunat. Mă voi întoarce să-l vizitez!”. În același sat, alt câine, care nu era la fel de fericit ca primul, s-a hotărât și el să viziteze casa. A urcat cu greu scările, cu coada între picioare, și capul lăsat. Când a văzut 1000 de câini neprietenoși uitându-se la el, s-a speriat și s-a zbârlit pe spate, mârâind. Când ceilalți 1000 de câini au început și ei să mârâie, a fugit speriat. Odată ieșit afară, s-a gândit: “E un loc îngrozitor, nu mă mai întorc acolo niciodată”.  
Toate chipurile sunt oglinzi. Ce fel de reflexie vezi pe chipurile celor pe care-i întâlnești ?



### **Povestea iepurașilor**

Trei iepurași se plimbau prin pădure. La un moment dat unul dintre ei cade într-o groapă destul de adâncă. Cei doi iepurași de pe margine au început să strige:

– Vai, acolo o să rămâi, nu o să reușești niciodată!

Iepurașul căzut în groapă începu să se căznească să iasă. Începu să se zbată și să se agațe de margini în dorința disperată de a ieși din groapă. Cei doi iepurași rămași la suprafață, niciodată nu mai văzuseră un asemenea necaz și erau siguri că iepurașul căzut nu o să reușească niciodată, astfel că au început să-i spună iepurașului:

– Nu o să reușești niciodată!

Pe măsură ce iepurașul încerca mai mult, ei repetau același lucru, ei se agitau și mai tare și îi spuneau că nu o să reușească niciodată!

După zeci de minute în șir de strigături și încercări, iepurașul reuși să iasă.

O așa grozăvie iepurașii nu mai văzuseră până atunci și-l întrebă:

– Vai iepurașule, dar cum ai reușit?

– Am reușit!

– Ai reușit, dar cum?

– Am reușit!

– Măi iepurașule tu nu înțelegi ce spunem?

– Am reușit! Vă mulțumesc pentru încurajări, fără voi nu aș fi reușit niciodată!

Iepurașul nostru cel căzut în groapă era surd. El nu auzise cuvintele nici o clipă și a interpretat strigătele și agitația de pe marginea gropii drept încurajări. Iepurașul nostru nu ar fi reușit niciodată dacă ar fi auzit descurajările de pe margine:

Morala: Trebuie să fi surd atunci când ceilalți te descurajează și să interpretezi orice gest ca pe o incurajare și să continui să perseverezi în a-ți atinge obiectivele.

### **Îndrăzneala de a începe**

O teribilă furtună se abatu asupra mării. Vantul sufla înghetat, brazdând apa și înalțând-o în valuri uriașe care se repezeau spre mal lovindu-l cu putere și producând curenți ce pătrundeau în

adanc ca plugurile de otel si smulgeau din loc vietuitoarele marine, crustaceele si molustele, purtandu-le la zeci de metri de tarm.

Atunci cand furtuna se potoli, plaja era o imensa intindere de noroi unde se zvarcoleau in agonie mii si mii de stele marine. Erau atat de multe incat plaja parea ca devenise rozalie.

Acest lucru facu sa vina multa lume pe acea parte a coastei. Sosira acolo si echipe de la diverse televiziuni pentru a filma straniul fenomen. **Stelutele de mare** erau aproape nemiscate. Trageau sa moara. In multime, tinut de mana de tatal sau, era si un copil care privea cu ochii plini de tristete micutele stele de mare. Cu totii se uitau si nimeni nu facea nimic. Dintr-odata, copilul lasa mana tatalui sau, isi scoase incaltamintea si fugi pe plaja. Se apleca si culese cu manutele sale trei stelute de mare; apoi, luand-o la fuga, le duse in apa. Dupa aceea, se intoarse inapoi si repeta operatiunea.

De pe parapet, un om striga spre el:

- *Dar ce faci, baiete?*

- *Arunc in apa stelele de mare. Altfel vor muri toate pe plaja, raspunse copilul fara a se opri din fuga.*

- *Dar pe plaja asta sunt mii si mii de stele de mare: cu siguranța nu ai sa poti sa le salvezi pe toate. Sunt prea multe, mai striga barbatul. Ca sa nu mai spunem ca la fel se intampla pe sute de alte plaje de-a lungul coastei! Nu poti schimba lucrurile!*

Copilul zambi, se apleca iar si mai culese o stea de mare si, aruncand-o in apa raspunse:

- *Iata ca am schimbat lucrurile pentru aceasta.*

Barbatul ramase o clipa mut, apoi se apleca, isi scoase pantofii si sosetele si cobori si el pe plaja. Incepu sa adune stele de mare si sa le arunce in apa. O clipa mai tarziu coborara inca doua fete si astfel erau deja patru persoane care aruncau stele marine in apa. Dupa alte cateva minute erau cincizeci, apoi o suta, doua sute, mii de persoane care aruncau stele de mare in apa. Si astfel au fost salvate toate.

Pentru ca lumea sa se schimbe ar fi suficient sa aiba cineva – chiar si un prunc - **indrazneala de a incepe.**

## Cele patru piersici

Un țăran avea patru fii. Odată, el se gândi să-i încerce pe fiii săi. Așa că, într-o dimineață, i-a chemat la el și i-a dat fiecăruia câte o piersică frumoasă. Omul a plecat apoi la câmp, lăsându-i să-și vadă de treburi și să-și împartă ziua cum cred ei de cuviință. Seara însă, când s-a întors, i-a chemat pe toți patru și l-a întrebat pe cel mai mare:

- Spune-mi, ce-ai făcut cu piersica ta ?

- Ce să fac, tătucă, am mâncat-o și-ți mulțumesc. A fost tare bună. apoi m-am gândit că ar fi tare bine să avem și noi un astfel de pom, așa că, am luat sâmburele, l-am plantat în spatele casei, am udat locul și nădăjduiesc să crească acolo un piersic frumos și roditor.

- Bine ai făcut, băiatul tatii, sunt sigur că tu o să ajungi un bun gospodar. Dar tu, îi zise celui de-al doilea, ce-ai făcut cu piersica ta ?

- Eu am mâncat-o. A fost atât de bună, coaptă și fragedă ...

- Și apoi:

- Păi, am aruncat sâmburele și m-am dus la mama să-i mai cer câteva, că tare bune erau.

- Fiule, zise atunci omul cu întristare în glas, ai grijă să nu ajungi un om lacom că „lăcomia strică omenia”. Dar ție ți-a plăcut piersica, a fost bună ? l-a întrebat țăranul și pe cel de-al treilea fiu al său.

- Nu știu.

- Cum nu știi, da' ce-ai făcut cu ea ?

- Am vândut-o. M-am dus cu ea în târg și am dat-o cu zece bani. Uite-i!

- Fiule, tu sigur o să ajungi mare negustor, dar ai grijă că nu toate sunt de vânzare în viață; mai ales, nu ceea ce ai primit de la părinți.

În sfârșit, țăranul l-a întrebat și pe ultimul băiat, cel mai mic dintre toți.

- Dar ție ți-a plăcut piersica ?

- Nici eu nu știu, tătucă.

- Cum, și tu ai vândut-o ?

- Nu, tată. Eu m-am dus în vizită la prietenul meu de peste drum, care e bolnav, și i-am dus-o lui. S-a bucurat mult pentru ea și mi-a mulțumit din suflet.

Cu lacrimi în ochi, tatăl și-a luat copilașul pe genunchi și i-a spus:  
- Nu știu ce te vei face tu în viață, dar știu că, indiferent ce drum vei urma, vei împărtăși lucruri minunate și asta e tot ce contează.

### **BĂIATUL CU DOI OCHI**

(după First Steps - Amnesty International)

Undeva în Univers există o planetă pe care trăiesc ființe foarte asemănătoare cu pământeni. Singura deosebire dintre noi și ei este că ei au doar un ochi și pot vedea în întuneric, la distanțe foarte mari și prin zid.

Într-o zi, pe acea planetă s-a născut un copil cu doi ochi. Părinții au fost foarte dezamăgiți, dar l-au îngrijit cu toată dragostea. Doctorii au spus că nu se poate face nimic. Copilul avea nevoie de lumină, când mergea undeva noaptea, de un telescop pentru a vedea ce se întâmplă pe alte planete și era privit de colegi ca și cum nu vedea bine.

Într-o zi și-a dat însă seama că el poate vedea ceva ce colegii lui nu sesizaseră: culorile. Toată lumea de pe acea planetă vedea în alb - negru; băiatul cu doi ochi vedea însă în culori.

El a început să își facă prieteni care îl ascultau povestind despre păduri verzi, cer albastru și flori multicolore. Copiii și oamenii mari se adunau în jurul băiețelului ca să vadă lumea prin ochii lui.

Când a crescut a întâlnit o fată de care s-a îndrăgostit. Faptul că el era altfel decât ceilalți locuitori ai planetei nu i-a deranjat pe nici unul din ei. Cu timpul nu i s-a mai părut că este altfel: a devenit firesc să fie înconjurat de oameni care îi ascultau poveștile. Cei doi au avut un fiu care nu se deosebea de ceilalți copii de pe planetă: avea un singur ochi.

### **POVESTEA URSULUI CAFENIU**

(Vladimir Colin)

Urșii care trăiesc la Polul Nord sunt albi. Dar iată că printre urșii cei albi s-a rătăcit într-o bună zi, nu știu cum, un urs cafeniu.

- Ia te uită!...Un urs murdar! strigă o focă, și toate surorile ei începură să râdă.



- Eu sunt curat. M-am spălat chiar azi-dimineață, spuse ursul nostru. Sunt frate cu urșii cei albi.
- Cine-i urâtul ăsta care se crede frate cu noi? spuse cu dispreț un urs alb.

Și toți urșii albi îi întoarseră spatele. Ursul cafeniu se aseză pe un sloi și începu să plângă. Auzindu-l, un pinguin se apropie de el și îi spuse:

- Nu fi supărat! Vino cu mine!

Îl duse pinguinul într-un loc ferit, îi dădu o bucată de săpun și îl îndemnă să se săpunească. Bombănind, ursul se frecă bine. Curând, blana se umplu de clăbuci strălucitori. Pinguinul nu-l lăsa să se clătească cu apă și-l trimise în mijlocul urșilor albi.

- Ce blană albă! strigă un urs alb.
- Și ce mândru strălucește în soare! șopti altul.

Bietul urs cafeniu nu mai înțelegea nimic. Dar era atât de bucuros de primirea pe care i-o făcuseră urșii albi, că nici nu-și bătu capul să înțeleagă.

Deodata însă, un munte de gheață se apropie de gheața pe care se jucau. Toți urșii albi sărira în apă, cu excepția ursului cafeniu, care rămase să salveze un pui.

Când ajunse la malul de gheață se apropie de sloiul de gheață, clăbucii de săpun dispăruseră și ursul nostru era din nou cafeniu...

- Ești un urs bun și viteaz, spuse mama ursulețului salvat. Crezi că-mi pasă că te știu negru, alb sau cafeniu? Inima să-ți fie dreaptă, eu te judec după faptă! De la acea întâmplare, ursul cafeniu s-a bucurat de primirea tuturor urșilor albi.

## **BALUL FLORILOR**

(după Sigrid Laube)

Domnul Conopidă trăia liniștit în grădina de legume. Într-o zi se hotărăște să participe la Balul Florilor. La auzul veștii, celelalte legume, care nici măcar nu părăsiseră vreodată grădina, nu încercaseră niciodată să cunoască florile, afirmă cu "înțelepciune":

- Feriți-vă de flori! Stau doar în partea lor de grădină și ne privesc cu dispreț. Iar când ajung într-o vază, nimeni nu le mai ajunge la nas".

În plus, încerca să o convingă pe conopida curajoasă că e mai bine să își vadă de treabă.

- Nu-i bine să te uiți peste gardul grădinii, zumzăiră ridichile...Mai bine rămâi cu cei de seama ta, se foi Salata. Aici e locul tău și așa sunt rânduie lucrurile.

Domnul Conopidă este foarte fericit când domnișoara Morcov – curajoasă și la fel de curioasă de a descoperi ce se întâmplă la Balul Florilor, se hotărăște să îl însoțească. Astfel, cei doi pornesc la drum spre bal.

Petrecerea era în toi, florile se distrau de minune. Când apărură cele două legume, frumoasele flori începură să se revolte împotriva noilor veniți:

- Nu se poate! Niște legume necioplite la noi! E-ngrozitor!

- Nu știi decât să zacă în supă și-n mâncăruri urât mirositoare, se strâmbă dezgustată o Gălbenea”.

Se pare ca prejudecățile erau reciproce.

Luându-și inima în dinți, cele două legume încep să danseze: săltăreața Rumba-a-boabelor-de-fasole, Tango-ul-castraveților și Pepperoni-cha-cha-cha. Au dansat excepțional iar acum abia mai răsufla.

Fără să vrea, florile încep să aplaude, legumele le câștigaseră admirația: domnișoara Morcov sări cu un Crin la galop iar domnul Conopidă luă Salvia la o polcă veselă. Cum era și normal, urmează un networking foarte drăgut; se fac invitații reciproce: florile vor merge la balul legumelor iar legumele vor veni din nou la balul florilor. Obosite, Morcovul și Conopida se întorc la sfârșit fericite la stratul de legume, spunându-și că nu vor uita nicicând seara care tocmai se încheiase.

## **POVEȘTEA UNUI STROP DE PLOAIE**

A fost o vreme când toți eram unul și același...nor. Nu m-aș fi gândit niciodată că la un moment dat o să ne despărțim. Nu eram pregătit pentru așa ceva pentru că totul s-a întâmplat atât de repede...(..).

Sus, în norul nostru, că așa ne plăcea să îi spunem, era grozav de bine! Și zic asta cu atât mai mult cu cât acolo eram toți la fel. Împreună formam un nor alb, pufos și moale. Eram în continuă mișcare și era așa de plăcut să te lași mânat de curenții de aer.

S-a întâmplat ca într-o zi să ni se alătore un alt nor care nu era deloc prietenos, iar în spatele nostru goneau și alții. Nu știam ce urma să se întâmple și fără să îndrăznesc să întreb pe cineva ceva, am auzit în urma noastră zgomote asurzitoare. Erau de fapt tunetele (...).

Și așa s-a întâmplat, norul nostru atât de alb, s-a transformat, împreună cu alți nori, în unul negru, iar noi, stropii de ploaie ne-am despărțit unul câte unul.

- Până aici ne-a fost! Cu bine, prieteni dragi! se auzeau peste tot glasuri. Poate o să ne revedem pe pământ! și îi vedeam cum coboară cu repeziciune.

Numai eu dintre toți rămâneam în urmă, mă împiedicam, mă rostogoleam, mă ridicam din nou, iar zborul meu pe pământ era mult îngreunat...Dar oare de ce?

M-am uitat cu atenție la cei din jurul meu. Erau stropi mari și grei, numai că eu eram mai mititel. Să fie din cauza asta?

Ceilalți au început să strige batjocoritor în urma mea:

- Hei, ciudatule, tu de unde vii? Îi vedeam cum şușoteau și zâmbeau, uitându-se la mine.

Am înțeles imediat că sunt mai altfel decât ceilalți. Dar cu ce sunt eu de vină? Chiar așa, de ce trebuie să îndur toate astea? M-aș fi ascuns să nu mă vadă nimeni, dar unde aș fi putut face una ca asta? Între toți ceilalți nu era nimeni lângă mine care să mă înțeleagă și mă simțeam singur și trist. Cine m-ar putea înțelege?

## **POVESTEA URIAȘULUI**

(adaptare după "Elevul de clasa I" de M. Durickova)

Odată, la începutul unui an școlar, un tată a venit la școală și și-a îndreptat pașii direct către biroul directorului.

- Vă rog să-mi înscrieți băiatul în clasa întâi. Am mai fost anul acesta la șase școli să-l înscriu dar nu l-au primit. Nu mai vorbesc de anii trecuți. Pavko al meu n-a fost nici la grădiniță. Nimeni nu l-a primit.
- De ce nu l-au primit? Ce s-a întâmplat? întrebă directorul.
- Vedeți, fiul meu este prea mare și nu încapă în clasă.
- Dar pe coridor încapă?
- Nu încapă nici pe coridor, zise tatăl.

- Atunci îl punem în sala de sport.
- Nu încapă nici în sala de sport, zise tatăl cu tristețe.

În cele din urmă se înțeleseră să îl înscrie pe Pavko la școală. O să stea în curte și o să se uite în clasă pe fereastră, ca să urmărească lecțiile. Când o să vină iarna, Pavko o să stea tot în curte. O să poarte haină de blană și căști pe urechi, ca să audă ce se vorbește în clasă, pentru că ferestrele vor fi închise, pentru a nu răci ceilalți copii, așa cum pretinseseră părinții. De scris și de desenat o să-i fie ușor. O să-și pună o tablă pe genunchi. În ziua următoare, Pavko veni la școală. Stând în curtea școlii, își mișca nedumerit picioarele în pantofii săi uriași, iar capul îi ajungea până la coșul de pe acoperiș. Copiii fugiră în clase când îl văzură și începură să se uite la el pe fereastră. Pavko Debnarik se uita și el pe fereastră căutându-și clasa. Alminteri era liniste. Copiii uimiți se zgâiau la el. Și Pavko? Se zgâia și el la ei.

Într-o zi, de la o fereastră de la etajul I, se auzi vocea unei fetite:

- Ești în clasa I?
- Eu? întrebă Pavko, aplecându-se puțin ca să vadă cu cine vorbește. Da, sunt în clasa I, spuse el dând din cap și zâmbindu-i fetei îndrăznețe. Avea fața rotundă, un năsuc mic și păr negru.
- Și eu sunt în clasa I și mă cheamă Betka, zise fetea. Tata mi-a citit ieri o poveste despre un uriaș bun. Și tu ești un uriaș bun?

Pavko dădu din cap dar își dădu seama că nu are nici o dovadă. Incepu să se gândească. Betka văzu scânteia unui gând în ochii lui mari. Își întinse o mână până în pădure. Când o aduse înapoi, în palma lui deschisă era o veveriță. O duse până la fereastră și i-o dădu fetei.

- O veveriță! Ce frumoasă e! strigă Betka. Nu-i culegi un con?

Pavko își întinse din nou mâna. Ajunse la vârful unui brad. Când își lăsă mâna jos, era plină de conuri. Ceilalți copii erau entuziasmați. Spaima le trecu, pentru că își dădură seama că Pavko, deși era uriaș, nu făcea rău nici unei veverițe.

Apoi copiii se jucară cu Pavko în fiecare pauză. Când se jucau de-a poarta de aur, Pavko era poarta. Când jucau fotbal, Pavko era portarul. Îi era ușor. Întindea o mână și acoperea jumătate din poartă. Dacă o întindea și pe cealaltă, acoperea poarta în întregime. Îi părea rău de un singur lucru: că nu putea să se joace de-a v-ați ascunselea. Toata lumea îl vedea, oriunde era. Atunci copiii nu se mai jucară de-a v-ați ascunselea, pentru că nu era interesant să se joace fără

Pavko. Toți copiii vroiau să fie prieteni cu el. Dar prietena lui cea mai bună era... știți voi cine. Betka cea cu fața rotundă, nasul mic și părul negru. Fetița aceea care vorbise prima cu el.

Trebuie să adaugăm că Pavko Debnarik era un elev bun și că în fiecare zi primea câte un plus în caietul de teme.

## **PHOTO-VOICE**

Fotografii și povești, aceasta este esența metodei Photovoice. „Photo” înseamnă în engleză „fotografie”, iar „voice” înseamnă voce, adică să „vorbești” prin imagini. Adică?

Adică un grup restrâns de oameni face fotografii pe o temă, se întâlnesc în mod regulat și își prezintă unii altora pozele, le discută, împărtășesc opinii și probleme și își construiesc mesajul ca grup. Lângă fiecare poză este notat mesajul autorului ei. Apoi fac o selecție din fotografiile și le prezintă publicului sau autorităților pentru a transmite un mesaj puternic care să le susțină cauza. Cum se întâmplă, mai detaliat:

În primul rând se construiește scopul procesului de photovoice – de cele mai multe ori împreună cu grupul. Ce vreți? Să arătați care sunt problemele romilor din Malu Vânăț? Sau dificultățile pe care le întâmpină un tânăr seropozitiv? Sau să arătați cum și-ar dori elevii să arate localitatea lor?

Grupul variază ca mărime, în jur de 10-30 persoane. Fiecare primește (sau are în dotare) un aparat foto. Merge pe teren. Grupul se reunește și dezbate fotografiile, cu ajutorul facilitatorilor (unul, preferabil doi) și al unor asistenți (care notează ce se discută și apoi îi ajută pe participanți să noteze povestea pozelor - caption). Durata acestei etape poate să varieze de la 2-3 săptămâni la câteva luni.

Apoi rezultatele photovoice-ului sunt prezentate publicului larg și autorităților publice prin intermediul unor expoziții sau evenimente mediatice care înfățișează fotografiile și semnificațiile lor. Fotografiile și mesajele ce apar în expoziție sunt selectate de către participanți, aceasta fiind una dintre „regulile” photovoice-ului, decizia finală aparține participanților.

### **Ce poți obține dintr-un photovoice?**

Obiectivele care se pot atinge printr-un photovoice sunt:

- să le permită oamenilor să caute și să se gândească la punctele tari ale comunității lor și la grijile lor comune;
- să promoveze schimbul de informații și un dialog critic pe teme care vizează viața personală sau comunitatea în general prin intermediul discuțiilor de grup;
- să ajungă la comunitate, la public, la cei care iau deciziile publice (administrație publică, aleși, experți etc.)

În termeni mai concreți:

- Grupul de participanți poate să își construiască un mesaj către publicul larg sau către autorități – clarificându-și ce este cel mai important sau care este soluția pe care o doresc
- Participanții, ca indivizi, câștigă încredere în sine și își dezvoltă abilități de comunicare și lucru în echipă (alături, desigur, de abilități de tehnică fotografică – în măsura în care includeți și un fel de miin-instruire pe acest subiect)
- Decidenții sau publicul larg poate fi expus unui mesaj mult mai puternic decât o petiție sau o expoziție de fotografie simplă și, astfel, pot fi sensibilizați sau convingși să adopte o anumită conduită sau o anumită decizie.

#### **Cui se adresează?**

Folosirea fotografiei este mai la îndemână pentru categorii care ar avea dificultăți să se exprime în scris, să își susțină punctul de vedere într-un discurs (în public sau într-un grup) sau care doresc să își păstreze anonimatul.

În această zonă intră multe persoane: persoane analfabete, cu dizabilități, persoane de etnie romă, persoane seropozitive, afectate de prostituție, trafic de persoane sau consumatori de droguri. Astfel de cazuri câștigă din metodă mai mult decât media. Dar metoda este potrivită și pentru categorii care nu au nevoi speciale sau nu se înscriu într-o zonă de risc. Ce se poate dezvolta mai mult?

Expoziția de fotografie este rezultatul cel mai frecvent al unui photovoice, dar, de fapt, aceste poze însoțite de poveste pot fi suportul pentru mult mai multe evenimente.

Exemple:

- Se pot face cărți poștale cu care să fie avertizate autoritățile să adopte o decizie.
- Se pot face filmulețe sau expoziții în mediul electronic

- Expoziția în sine se poate plimba prin oraș sau prin țară – în școli, baruri, holurile instituțiilor publice, la târguri
- Se pot face semne de carte
- Vernisajul poate fi însoțit de multe alte evenimente – o masă rotundă, un spectacol, o strângere de fonduri
- Se poate investi în participanți - cursuri de fotografie, deplasări, schimburi de experiență, alte cursuri care să le dezvolte abilități de comunicare, advocacy etc.

... și multe altele!

Ce nu este photovoice?

- Photovoice nu este, în primul rând, o expoziție de fotografie! Dacă aveți un grup de oameni care fac poze și apoi scriu câteva rânduri lângă ele, aceasta este o expoziție de fotografie, nu un proces photovoice – este un mesaj vizual puternic, dar îi lipsește partea de discuții, negocieri, descoperire, facilitare din spate. Încurajăm folosirea cu discernământ a acestui cuvânt, astfel încât metoda să nu fie confundată cu expozițiile de fotografie și, astfel, să își piardă din putere. Cât costă?
- Photovoice este o metodă oarecum costisitoare și de aceea nu este folosită foarte frecvent. Ce costă? Aparatele foto și dezvoltarea pozelor (chiar dacă folosești un videoproiector, tot vei dezvoltarea ceva!), alături de alte consumabile (albume foto, lipici etc.) sau activități (deplasări, instruire tehnică fotografică)
- Facilitarea! Este un proces care are nevoie de facilitatori buni, pentru că altminteri procesul are de pierdut. Fie că sunt voluntari sau nu, participarea lor (facilitatori și asistenți), implicarea lor înseamnă resurse.
- Produsele – expoziția foto sau alte rezultate. Fotografii impresionante, mari, eventual pe pânză, foam sau într-o ramă costă! La fel orice tipăritură de calitate, care să păstreze puterea mesajului. Și, mai ales, mult timp! Pe care să îl acorzi procesului, planificării, strategiei.



## **DEBATE**

### **La ce bun să dezbați?**

În primul rând, pentru a deprinde argumentarea, care este vitală pentru a hotărî în multe situații în care apar diferențe de opinii, întrebări sau incertitudini. Se adaugă capacitatea de a face documentare riguroasă, de a identifica surse credibile de informații, de a construi discursuri publice de impact, de a ascuți umorul și fair play-ul.

Pentru că orice dezbatere este un semn de educație, atât timp cât e purtată cu bună-credință, ascultare atentă, discernământ și fair play. Și pentru că într-o societate modernă, lucrurile merg înainte, datorită schimbului liber de idei.

Competențele pe care le dezvoltă activitatea de debate:â

- Gândirea critică;
- Capacitatea de argumentare;
- Concizia și claritatea în exprimare;
- Rezonabilitatea în afirmarea unei opinii având o documentație prealabilă;
- Toleranța față de opiniile adverse;
- Persuasiunea;
- Ascultarea activă;
- Stilul de prezentare într-o apariție publică;
- Capacitatea de a lucra într-o echipă.



### **Cine face debate?**

Elevi, studenți și nu numai. În țară există zeci de cluburi de debate de elevi în licee și cluburi de studenți în marile centre universitare.

În România, programul educațional de dezbateri academice este susținut de ARDOR – Asociația Română de Dezbateri, Oratorie și Retorică, prin intermediul cluburilor de dezbateri din licee și universități, dar și prin proiectele de educație pentru cetățenie activă și anti-discriminare desfășurate alături de partenerii săi.

În cei peste 12 ani de la înființare, mii de studenți și profesori din cele câteva zeci de cluburi de debate compun comunitatea ARDOR la nivel regional, național și internațional, dezbătând teme situate de multe ori în avangarda dezbaterilor publice din societatea civilă românească.

În 2011 Ministerul Educației a aprobat introducerea materiei ”Dezbateri, Oratorie și Retorică” în curriculum la decizia școlii pentru liceu, începând cu anul școlar 2012 – 2013, astfel încât elevii pot opta pentru a urma această materie.

## **TEATRU-FORUM**

### **Ce este teatru forum?**

Teatru forum, așa cum spune și numele, este o formă de teatru ce dă posibilitatea la interacțiune și dezbateri, însă teatrul-forum este un instrument de intervenție socială. La prima vedere, Teatru Forum ar părea o formă de teatru, însă atributul distinct de „forum” creează o nouă modalitate de expresie și de interacțiune cu publicul. Piesa de teatru se petrece astfel încât un grup de oameni schimbă idei și opinii, caută împreună soluții sau modele de acțiune potrivite cu situația în care sunt implicați.

### **Cum a apărut teatru forum?**

Teatrul forum s-a născut în 1973 în Peru, ca parte a unui ansamblu de forme și tehnici teatrale pe care regizorul brazilian Augusto Boal l-a numit Teatrul Oprimaților. Acest ansamblu mai include: Teatrul Imagine, Teatrul Invizibil, Teatrul Jurnal, Curcubeul Dorințelor și Teatrul

Legislativ. (<http://www.youtube.com/watch?v=vWMD6mYIxTo>) Teatru Forum se oprește asupra momentelor cu care oamenii se întâlnesc zilnic și cărora nu le dau atenție din obișnuință. Spre deosebire de viață însă, teatrul dă posibilitatea celor care participă la el să observe finalul din afară, să urmărească, la fel ca martorul ascuns după perdea, situația tragică și să înțeleagă unde pot duce ignoranța, nepăsarea, etichetarea sau discriminarea. Astfel, la finalul primei reprezentatii, el ar putea spune: „STOP! Nu mi-a plăcut ce s-a întâmplat aici! Dacă s-ar fi intervenit mai devreme nu s-ar fi ajuns în situația asta! Dacă am putea întoarce timpul...” Teatru Forum dezvoltă competențe pentru non-actorii implicați în punerea în scenă a spectacolelor:

- Capacitatea de a face față provocărilor - A juca pe scenă în fața publicului, libertatea de a selecta tematici cât mai diverse din realitate îi scoate pe participanții, non – actori, să iasă din zona de confort și astfel provoacă învățarea;
- Capacitatea de a se adapta la diferite situații - Situațiile selectate pentru a fi jucate pot fi adaptate conform cu profilul participanților, iar acest lucru le va permite să învețe din transpunerea directă în situații care sunt realiste;
- Flexibilitatea: - exersarea diverselor situații încurajează non-actorii să practice competențe și comportamente noi;
- Abilități de comunicare interpersonală și asertivitatea – exercițiile de improvizație, feedback-ul în echipă îi ajută pe non-actori să se cunoască și să se înțeleagă mai bine cât și să poată comunica cu ceilalți;
  - competențe din sfera relaționării
  - competențe din sfera creativității
  - competențe din sfera luării deciziilor
  - competențe din sfera lucrului în echipă

Teatru Forum – are o influență directă în schimbarea de atitudini și dezvoltarea competențelor publicului prezent, spectatorilor, astfel:

- Sensibilizează față de formele de discriminare la care sunt expuse anumite categorii de persoane și în special a celor care sunt în risc de excluziune socială;

- Dezvoltă empatia publicului spectator față de situația de viață a anumitor grupuri sociale
- Crește nivelul de înțelegere și toleranță al publicului larg față de categoriile cu risc de exclusiune socială;
- Dezvoltă atitudinea participativă a publicului în situațiile de discriminare și opresiune;
- Dezvoltă atitudinea proactivă și de participare socială a publicului spectator;



### **Pregătirea piesei**

Un grup de voluntari, de cele mai multe ori non-actori, sunt bine instruiți în metoda teatrului forum printr-un training specific prin care se dezvoltă abilități din sfera teatrului cu ajutorul exercițiilor, jocurilor și dezbaterilor specifi ce metodei. Ei identifică o problemă de opresiune într-o anumită comunitate sau li se semnalează de către coordonatori de proiect, facilitatori comunitari sau alte persoane care doresc o schimbare.

Echipa de voluntari dezvoltă apoi un proiect în jurul acesteia, folosind metoda teatrului forum, un instrument de artă participativă pe care experiența l-a dovedit foarte potrivit pentru intervențiile sociale. Pentru realizarea piesei de teatru-forum au loc întâlniri în care se stabilesc prin improvizație personajele piesei și scenariul, ținându-se cont de cazuri reale specifi ce problemei în dezbateri. Piesa se joacă pentru un public țintă, care s-a confruntat sau are potential să se confrunte cu o astfel de problemă.

### **Partea de teatru**

Pentru reușita reprezentației este bine să avem un număr de spect-actori între 30 și 70 și să promovăm cât mai bine evenimentul către grupul țintă. Desfășurarea efectivă a unei piese de

teatru-forum are trei etape principale: piesa, discuția și forumul. În prima, situația de opresiune este prezentată în aproximativ 15 minute cu ajutorul personajelor și a interacțiunilor dintre acestea. Personajele pieselor de teatru-forum sunt construite incomplet – vom dezvolta acest aspect în capitolul construirea piesei - astfel încât publicul să se poată identifica cu acestea, mai mult, să simtă nevoia de a completa cu acțiunile proprii, prin înlocuirea respectivului personaj.

### **Partea de forum**

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

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

### **Intervenții**

Fiecare spect-actor poate să intervină pe parcursul piesei printr-o bătaie din palme. Actorii vor “îngheța în statui”, vor rămâne nemișcați pe scenă pentru ca persoana din public să vină în locul actorului din piesă. Toți actorii sunt atenți la schimbări și improvizează ținând cont de caracteristicile principale ale personajelor lor. Scopul urmărit este ca publicul să acționeze asupra persoanelor care nu au luat atitudine și care pot schimba cursul acțiunii într-unul pozitiv, care pot ajuta opresatul să ia o decizie care să îl susțină și să îl dezvolte pozitiv. Se intervine astfel în fi ecare scenă, rând pe rând, înlocuindu-se personaje până când se ajunge la soluția votată de către public ca fi ind cea mai realistă și utilă în situația prezentată. După alegerea soluției au loc discuții despre cum ar putea fi implementată aceasta în realitatea de zi cu zi – în comunitatea care se confruntă cu problema dezbătută. În cadrul Teatrului celor Opresați din care face parte și teatrul forum, există și Teatrul Social,

foarte asemănător. Acesta se diferențiază de teatrul forum prin faptul că, dacă un spect-actor găsește o posibilitate reală de schimbare a atitudinii unuia dintre personaje, actorul care interpretează rolul aceluia personaj preia atitudinea indicată și o menține pe tot parcursul piesei, până la final sau până în momentul în care este din nou înlocuit de către alt spect-actor care vine cu o nouă atitudine realistă

Câteva detalii tehnice în ceea ce privește metoda Teatrului Forum:

Opresiunea poate fi la orice nivel și este un termen de referință în teatru forum. De-a lungul timpului, aceasta a luat multe forme. Victimele opresiunii pot fi indivizi sau grupuri, larg cunoscute sau anonime, însă elementele opresiunii rămân mereu aceleași. Teatrul Forum materializează dramatic o situație de opresiune, urmărind în prima fază ca publicul să identifice situația în sine, precum și rolul fiecărui personaj: opresor, opresat, aliat al unuia sau al celuilalt și personaje neutre. Scopul final al piesei de teatru-forum este ca publicul să găsească soluții pentru înlăturarea situației de opresiune prin schimbarea atitudinilor personajelor, fără însă a acționa direct asupra personajului-opresor. Teatru forum este o formă de teatru interactiv, publicul având posibilitatea de a înlocui personaje pentru a produce o schimbare realistă.

## **METODE DE LUCRU ÎN AER LIBER ( CERCETĂȘIE, JOCURI OUT-DOOR, DEZVOLTARE PERSONALĂ)**

### **Despre educația în aer liber**

În ultima vreme, în SUA, Europa, Asia și Australia a apărut și a luat un mare avânt un nou fel de școli: outdoor training (școlarizare în aer liber), atât pentru tineri și adulți de cele mai diverse categorii, dar și pentru cadrele de conducere din întreprinderi (manageri, directori etc.). Cursurile sunt organizate de mici societăți specializate conduse de experți (militari pensionați etc - dar și profesori de educație fizică sau ghizi montani).

Educația în aer liber este o formă organizată de învățământ (școlarizare) care se desfășoară în aer liber, tratează despre și pregătește pentru - viața în aer liber.

Scopurile uzuale ale educației în aer liber sunt:

- învățarea modului de învingere a greutăților;
- dezvoltarea personală și îmbunătățirea relațiilor sociale;
- dezvoltarea unei relații mai strânse cu mediul înconjurător.

Ea se bazează pe filozofia, teoria și practica educației experiențiale și a educației ecologice, dezvoltând la elevi înțelegerea și aprecierea de sine, a celor din jur și a lumii naturale. Un program de educație în aer liber poate aplica aceste scopuri de exemplu la:

- predarea competențelor de supraviețuire în sălbăticie;
- îmbunătățirea capacității de rezolvarea problemelor;
- scăderea recidivei la delicvenți;
- îmbunătățirea muncii în echipă;
- dezvoltarea competențelor de conducere;
- înțelegerea mediului înconjurător;
- promovarea spiritualității.

Concepția acestui nou tip de educație este că orice om pus în condiții grele, chiar extreme de viață și supraviețuire, își mobilizează exemplar resursele corporale și mintale, la un nivel incomparabil mai înalt decât o face în mod normal, în viața obișnuită (la birou). Oamenii sunt mult mai sensibili când se află în mijlocul naturii. Aici, neîncorsetați de relații și obligații sociale, nesprîjiniți de multitudinea de proteze artificiale care le susțin viața în oraș, ei își aduc aminte că fac parte dintr-un sistem natural mai mare, își dezvăluie firea și sunt mai receptivi, nu se mai conformează stereotipurilor discriminatorii bazate pe criterii de rasă, clasă socială, religie etc. Viața în aer liber arată omului ce slab este în mijlocul naturii și îl obligă să colaboreze cu și să se bazeze pe ceilalți. Experiențele programate îi zgândăresc frica (de moarte) și-l silesc să-și pună întrebări și probleme privind viața lui – și să le răspundă, pe care altfel, în siguranța (iluzorie – dar asta e alta discuție) orașului, nu și le-ar fi pus niciodată.

Educația în aer liber se realizează cu ajutorul experiențelor programate, care se desfășoară într-un singur loc (rezidențial), sau în cursul unor călătorii. Elevii iau parte la diverse „întâmplări” (de fapt evenimente mai mult sau mai puțin aventuroase pregătite de educatori), care pun în general probleme a căror rezolvare stimulează creativitatea participanților și îi obligă la colaborare între ei. Pentru astfel de experiențe educative se folosesc: drumeții cu cortul, alpinism, deplasări cu bărci, activități în parcuri de aventură, jocuri de grup.



Educația în aer liber își are originea în multe inițiative apărute în ultimii 150 de ani: taberele de corturi; cercetășia (întemeiată în 1907 de englezul Robert Baden Powell) – care urmărește tot un fel de educație informală, bazată pe activități practice în aer liber; școlile în pădure din Danemarca; școlile și mișcarea Outward Bound înființate de Kurt Hahn.

În cazul managerilor, se consideră că respectivii au deja cunoștințele profesionale manageriale necesare, dar nu le aplică suficient de energic și de eficient - din cauză că sunt moleșiți de viața sedentară. Prin aceste “cursuri”, managerii sunt “biciuiți” să-și valorifice potențialul (mental - cel corporal fiind mai puțin necesar în munca de birou) - ca să le crească performanțele profesionale. Programa fiecărei școli de acest tip e axată pe câte un sport sau o solicitare extremă: rafting (coborârea unui torent vijelios, periculos, pe o plută sau o barcă pneumatică); bungee jumping (aruncarea în gol, legat de o coardă elastică lungă); traversarea unor prăpăstii pe o coardă; cățărarea pe Everest; mersul cu picioarele goale pe jeratec (tehnică yoghină de concentrare mentală) etc.

Foarte adesea se urmărește și un al doilea principiu: învățarea lucrului în echipă (team-work).

Programul unui astfel de curs (de obicei cu durata de 2-3 zile, la sfârșit de săptămână, dar și mai lungă – 2 săptămâni) conține, după aplicația în aer liber (una-două zile), o zi de discuții în sala de clasă (descifrarea experienței trăite): evaluarea experienței respective și comportării cursanților în timpul aplicației, plus comentarii competente în legătură cu posibilitățile de aplicare a celor trăite și învățate, în activitatea profesională. Evident că cel care conduce discuțiile și analiza trebuie să fie un excelent profesionist în formarea cadrelor.

În continuare redăm programa unui curs de bază pentru educație în aer liber, cu durata de 26 zile, oferit de una din numeroasele școli americane (Outward Bound din Greenwich, Connecticut, SUA) pentru tineri de 17-23 de ani.

Prima săptămână: Pregătire fizică generală: alergare, drumeție, cățărare, înot etc.

A doua săptămână: Lecții de: prim ajutor, căutarea și salvarea accidentaților, cunoașterea și întrebuințarea echipamentelor, planificarea și pregătirea hranei, orientarea și deplasarea în diverse feluri de teren, pregătirea unei călătorii, protecția mediului.

A treia săptămână: cursanții sunt împărțiți în grupe de 8-12 persoane care fac scurte călătorii în teren dificil, cu dormit în aer liber etc. Urmează expediția solo: o ședere de trei zile și nopți de unul singur în sălbăticie, cu minim de echipament (vezi mai sus).

A patra săptămână: alpinism (cu coardă) și o călătorie dificilă de 4 zile, cu supraveghere minimă din partea instructorilor.

În comparație cu metodele tradiționale, această nouă metodă de școlarizare, denumită și “educație experiențială”, produce efecte educative mai puternice și mai durabile, privind dobândirea capacității de stăpânire a unor situații complexe, de inovare, de conducere, de spirit de echipă și de comunicare, dar și pentru multe alte aspecte ale vieții moderne. Rezultatele concepțiilor divergente de educație de la noi și din vest sunt evidente: câți directori, politicieni sau ofițeri superiori sunt obezi și ineficienți, apoi comparați-i cu managerii vestici – slabi și eficienți. Președintele Rusiei face judo, primul ministru al Japoniei face aikido. Câți manageri români (din orice domeniu) sunt creativi, dedicați, interesați (de meserie, nu numai de banii personali ...) și câți fac sport – ca cei străini? Deoarece “nu e nevoie să alergi după bani ca un obsedat: ei vin dela sine – dacă faci ce trebuie” (Bill Gates). Oamenii din fiecare țară copiază și ei de mai marii lor ceea ce li se pare a fi rețeta succesului: la noi sedentarism, hoție, trafic de influență etc.; la alții munca cu cap, simțul datoriei, corectitudine, responsabilitate etc. Performanțele fiecărei țări sunt evidente.

Învățarea supraviețuirii în natură (survival) pentru civili, trebuie să se bazeze pe experiența practică a elevilor - nu (doar) pe audierea unor conferințe. Cursul respectiv trebuie să prezinte elevului probleme pe care acesta să le rezolve, nu informații, fapte pe care să le memoreze. Omul reține cam 10% din ce aude, 15% din ce vede, dar 80% din ceea ce exersează. Numai când elevul are un rol activ se obține înțelegerea mai bună și memorarea mai îndelungată a cunoștințelor, a atitudinii și îndemnării necesare.

Cel mai bun învățător e să faci singur.

Un astfel de curs (de scurtă durată) se poate adresa tinerilor, adulților sănătoși care nu au pregătire, preocupări în domeniu. El constă din lecții teoretice și practice, urmate de un stagiu de trai nemijlocit în sălbăticie, singurătate.

În plus (re)descoperirea calităților, defectelor și posibilităților proprii și ale mediului înconjurător va stârni respectul elevului pentru el însuși și natură, îl va face conștient de lumea în care trăiește.

Scopul cursului de supraviețuire:

- Verificarea practică și însușirea în condiții reale a principiilor pe care se bazează supraviețuirea;
- Dezvoltă și consolidează atitudinea de a se descurca (“uite că pot să fac”), a încrederii în forțele proprii (aceasta se poate transfera și asupra interacțiunilor umane din viața obișnuită);
- Dă elevului ocazia să rezolve probleme reale prin acțiuni personale de planificare, pregătire și gândire logică, bazată atât pe cunoștințe științifice cât și pe inspirație sau improvizație;
- Conștientizează problema ecologică: elevul devine un participant activ într-un sistem ecologic dat.

Cu ajutorul cunoștințelor, îndemnării și atitudinii sale, elevul va lua din mediul înconjurător: spațiu vital, adăpost, hrană, apă. Pe baza experienței sale practice, elevul va trage concluzii în legătură cu atitudinea corectă și metodele de utilizare a resurselor disponibile (ale zonei de practică; ale întregii planete).

Programa lecțiilor pregătitoare (teoretice și practice): pregătirea și planificarea unei călătorii sau a unei expediții; prevederea și analiza greutăților și problemelor ce pot apărea; meteorologie; flora și fauna; găsirea hranei și apei; amenajarea unui adăpost; aprinderea focului; primul ajutor; improvizare; orientare; semnalizare; pericole; reguli de bună purtare.

Însușirea cunoștințelor predate se verifică printr-un examen a cărui absolvire permite participarea la partea a doua - practică.

Programa stagiului practic de supraviețuire în natură:

- Locul: într-o regiune nelocuită (indiferent de altitudine); fiecare elev este condus și lăsat în zona sa (dinainte stabilită de instructor), unde va trebui să supraviețuiască singur 3-4 zile, până va fi “salvat”;
- Când: în orice anotimp;
- Sarcini: amenajarea unui adăpost; adunarea lemnului pentru foc; aprinderea focului fără chibrituri; amenajarea unui alambic solar; culegerea sau obținerea hranei; scrierea unui caiet cu însemnări;

- Supraveghere: elevul ține legătura de două ori pe zi cu instructorul, prin telefon mobil;
- Dotare și echipament: numai trusa minimă de supraviețuire confecționată și pregătită de elevi și hainele cu care e îmbrăcat. Nu se admite nici o provizie adusă de hrană, apă, sau sac de dormit, haine ș.a.m.d.

Finalizarea cursului: discuție amănunțită în grup, cu analiza și critica comportării individuale în cursul stagiului practic.

Educația fizică obișnuită, clasică, este condiționată de existența unor dotări materiale și unei calificări pretențioase a îndrumătorului (profesor de sport etc.).

În schimb, jocurile sunt mult mai accesibile și eficiente decât gimnastica, sau celelalte activități obișnuite de petrecerea timpului liber. Ele pot fi practicate oriunde și oricând. Dacă urmărim, de exemplu, comportarea elevilor în cursul unei ore de sport, vom constata că profesorul e nevoit să le adreseze mereu îndemnuri sau să le facă observații. Dar punându-i să se joace, ei se vor angrena cu mare interes de joc, fără a da semne de oboseală, singura problemă a instructorului fiind supravegherea lor pentru evitarea accidentelor.

Sunt cunoscute și răspândite jocurile competiționale, care urmăresc învingerea cuiva: unii (puțini) câștigă, alții (mulți) pierd. Rezultatul este că cei care pierd sunt nefericiți, le scade încrederea în propriile forțe, se desolidarizează de restul comunității, tind să „emigreze”.

Spre deosebire de acestea, jocurile de tip nou sunt de colaborare sau de cooperare și au ca scop creșterea gradului de participare individuală, formarea capacității de rezolvare în colectiv a unor probleme. Ele pot servi la: îmbunătățirea spiritului de echipă, desființarea barierelor și stereotipurilor psihologice, creșterea încrederii în sine a jucătorilor, creșterea tonusului și condiției fizice și mintale a jucătorilor, creșterea solidarității și responsabilității.

Într-un joc de colaborare, grupul de participanți are de rezolvat o problemă, sarcină sau temă (în engleză: challenge). Aceasta se face cu ajutorul inițiativei sau creativității unuia sau mai multor jucători, a comunicării și participării tuturor. Rezolvarea sarcinilor impune jucătorilor să colaboreze, astfel încât chiar și cea mai izolată persoană devine un component important al echipei. Activitatea practică de rezolvare a diverselor jocuri formează (cu timpul) spiritul de echipă (teambuilding).

Jocurile de creativitate, sau de inițiativă servesc și la înțelegerea specificului acțiunii de conducere a oamenilor, în ce constă această activitate și la învățarea capacității de conducere

(leadership). Ele dezvoltă încrederea între coechipieri și capacitatea grupului de a face față diverselor sarcini comune.

Un alt scop al jocurilor este învățarea indivizilor să aibă idei pe care să le împărtășească celorlalți membri ai grupului, să gândească împreună, ca o echipă, astfel ca fiecare din ei să contribuie la alimentarea grupului cu gândire. Pentru ca echipa să reușească, coechipierii sunt siliți să comunice: să asculte ce spun ceilalți, să laude pe oricine are idei, să folosească ideile auzite, să încurajeze eforturile coechipierilor. Cine participă, devine co-proprietar al rezultatelor. Cu cât mai mulți co-proprietari, cu atât va fi mai mare succesul.

Uneori însă echipa nu reușește să îndeplinească sarcina de joc, să-și atingă țelul. Ea se poate chiar destrăma - dacă membrii nu știu să se organizeze, să lucreze unii cu alți, să planifice activitatea. Dar o activitate educativă dibaci dirijată de instructor creează entuziasm și interes pentru succesul grupului, care este astfel ajutat să învețe modul optim de lucru și de comportare. Practicând aceste atitudini, indivizii învață să lucreze în echipă. Chiar și când grupul nu reușește să facă ce s-a cerut (ce și-au propus), membrii săi câștigă totuși ceva: priceperea de a fi coechipier.

În plus, discutarea desfășurării jocurilor de colaborare (descifrarea experienței) ajută la învățarea procesului de a gândi la experiențele trăite, ceea ce permite însușirea și exersarea responsabilității.

Deși serioase în fond, jocurile de colaborare urmăresc și distracția jucătorilor, „învățarea cu bucurie”. Cu alte cuvinte, schimbările sociale, sau educative, sau din interiorul întreprinderilor, pot fi susținute de distracție! Cu ajutorul jocurilor pot fi atinse câteva scopuri valabile pentru orice grup de oameni: suprimarea barierelor psihologice dintre jucători, privind de exemplu etnia, sexul, originea socială, rangul social etc.

-Crearea unui sentiment de echipă (camaraderie) și de scop comun.

-Încurajarea participării fiecăruia, oricând.

-Sublinierea ideii că fiecare are puteri, capacități și talente diferite cu care poate contribui la succesul grupului. Demonstrarea ideii că nici unul din jucători nu e nici mai valoros, nici mai prejos decât ceilalți, chiar dacă priceperile și posibilitățile lor fizice sunt diferite, altele, și că fiecare poate contribui, în primul rând cu bunăvoință și sinceritate, la efortul grupului (echipei) de a îndeplini scopul comun. Dorința unora de a-i domina pe alții trebuie combătută.

-Construirea mentalității și camaraderiei de grup. Cu cât jucătorii se simt mai bine unii cu alții în cadrul grupului, cu atât le cresc șansele să devină prieteni și să stabilească relații de lungă durată, ceea ce în fond le mărește competitivitatea. Coeziunea creează o „presiune a grupului”, care constrânge indirect fiecare membru să efectueze fapte - fie bune, fie rele. Teambuildingul urmărește însușirea și generalizarea celor bune; dar nu trebuie uitat că tot influența grupului poate dirija un membru spre droguri, fapte antisociale, crime etc.

În cadrul descifrării experienței, îndrumarea grupul către țeluri mai generoase, ținând dincolo de cadrul jocului sau lecției.

-Distracția! Nu se va exagera cu seriozitatea. Câtă vreme grupa se străduiește și se poartă respectuos, vor fi lăsați să glumească, să râdă, să se joace.

Educația cu jocuri de colaborare (teambuilding) de tip out-door urmărește:

1. Creșterea încrederii în forțele proprii. După ce participă cu succes (sau fără!) la jocurile cu dificultate crescătoare, care includ „pericole” corporale și emoționale, multor indivizi le crește respectul de sine. După ce s-au „călit” cu ajutorul problemelor întâmpinate într-un joc, participanții abordează cu curaj problemele noi și mai complicate ale jocului următor (sau cele din viața obișnuită).
2. Creșterea gradului de într-ajutorare din cadrul grupului. Filozofia jocurilor se bazează pe ipoteza că oricine încearcă cu sinceritate și conștiinciozitate să rezolve sarcina jocului, are dreptul la respectul celorlalți. Efortul personal, încercarea, contează mai mult decât succesul sau nereușita, căci la multe jocuri, acestea depind de ceilalți coechipieri. Atmosfera prietenoasă și încurajatoare tinde să susțină participarea. De aceea la multe jocuri s-a redus sau evitat complet folosirea întrecerii (competiției) cu alte echipe sau indivizi (deși există și astfel de variante).
3. Creșterea nivelului de coordonare neuro-musculară. Multe exerciții stimulează mișcările bazate pe echilibru și continuitate curgătoare. Aceste performanțe fizice sunt mai ușor de realizat decât alte feluri de mișcări sau eforturi fizice (ca sprintul, săriturile etc.), iar succesul stăpânirii corporale încurajează și dă un sentiment de încredere în toate domeniile de activitate.
4. Creșterea satisfacției pentru propriul corp și a bucuriei de a fi împreună cu alții. Un criteriu de bază pentru aprecierea unui joc este nivelul de distracție pe care-l stârnește. Aceasta pe de o parte compensează stresul provocat de senzația de pericol, iar pe de alta susține și întărește procesul educativ.

5. Creșterea familiarizării cu mediul natural. Tinerii și adulții care locuiesc la oraș nu mai știu ce este ploaia, noroiul, vântul, gerul, zloata, toamna, iarna, oboseala, transpirația șamd. Multe jocuri desfășurate în aer liber îi familiarizează cu rostogolirea întâmplătoare în noroi, cu mirosul ierbii, cu bătaia razelor soarelui, cu mușcătura gerului, sub cele mai diverse forme. Starea nesigură a vremii contribuie la mărirea „pericolului” (aparent) al activității și la întărirea efectului ei educativ.

Jocurile de colaborare nu sunt totuși o invenție modernă. Multe din jocurile cunoscute din copilăria fiecăruia aveau ca scop principal nu competiția propriu-zisă, ci tocmai activitățile aparent secundare: formarea echipelor, organizarea unei strategii de acțiune, relațiile între coechipieri și cu adversarii etc.

În timp ce multe activități folclorice tradiționale, de socializare sau petrecere a timpului liber (jocuri, chefuri), urmăresc satisfacerea unor porniri instinctuale (supraviețuire, reproducere), noul tip de jocuri se referă la strunirea instinctelor și civilizarea indivizilor. Chefurile sau petrecerile actuale sunt niște activități animalice fără vreo urmă de preocupare spirituală, urmașe degenerate ale orgiilor ceremoniale cu scop religios din cadrul anticelor ritualuri dionisiace. În schimb, jocurile de teambuilding constituie mijloace eficiente de strunirea instinctelor individuale pentru atingerea unor scopuri de interes colectiv.

În multe situații, jocurile de colaborare pot deveni un mijloc pedagogic eficient pentru formarea caracterului de bun cetățean. Educarea pentru formarea spiritului de echipă (teambuilding) poate fi utilă în cele mai diverse domenii ale activității formative sociale:

- În școli de orice fel; în armată;
- Ca activitate auxiliară în cadrul taberelor educative, turistice, distractive, sportive;
- Pentru cercetași;
- Pentru grupele de Aikido (educația pentru conviețuire pașnică);
- În cadrul unor programe de școlarizare profesională (training - de exemplu pentru creșterea productivității muncii), desfășurate în interiorul sau în afara întreprinderilor;
- În cămine;
- În comunități și adunări locale.



-În cazul școlilor, introducerea unor jocuri în programul de educație fizică de la începutul anului școlar poate crea o atmosferă pozitivă, cu urmări benefice pentru restul anului. Cele însușite la aceste lecții vor fi resimțite și în atitudinea elevilor la celelalte materii de studiu.

Jocurile pot fi reflectări ale vieții, iar cele învățate prin joacă pot deveni deprinderi utile pentru a trăi mai bine.



### **Vânătoarea Comorii**

Jocul este de origine nordică. Înainte de începerea jocului organizatorii stabilesc traseul pe care trebuie să-l străbată fiecare echipă. Pe baza acestui traseu se alcătuiesc biletele pentru fiecare echipă cu mesaje "codificate" adică scrise într-un fel în care trebuie să se gândească un pic cel care citește pentru ca să poată "decodifica" mesajul de pe bilet. După ce a fost stabilit traseul secret al fiecărei echipe, poate începe jocul. Fiecare echipă va primi câte un bilet de pornire pe care se află indicii asupra locului unde se află următorul bilet. Pe cel de-al doilea bilet vor fi indicii asupra locului unde se află cel de-al treilea bilet și așa mai departe. Ultimul bilet va fi comoara. Important este ca fiecare echipă să aibe același număr de bilete ascunse și când pleacă în căutarea biletelor, echipă trebuie să fie unită, dacă vreunul dintre participanți este lăsat în urmă echipa va fi descalificată. Organizatorii pot stabili dacă va fi o singură comoară pentru toate echipele sau vor fi câte una pentru fiecare echipă în parte. Fiecare echipă va avea o anumită culoare a biletelor. Jocul se poate desfășura în oraș sau în afara orașului.

Scopul jocului: crearea echipei (team-building)

Mărimea grupului: mare (peste 20 de persoane)

Nivel de activitate: activ

Nivel de cunoaștere între participanți: nu se cunosc foarte bine

Locul de desfășurare: afară

Complexitatea: Complexitate medie

Împărțirea participanților: pe echipe

Materiale necesare: Markere, hârtie colorată, foarfeci, bandă adezivă pentru fixarea biletelor în anumite ascunzători.



### **Electric net**

Jocul presupune trecerea dintr-o parte în alta prin ochiurile unei rețele verticale din sfoară a tuturor membrilor echipei, fără a atinge sforile din care este construită rețeaua. O gaură odată folosită nu mai poate fi utilizată decât după ce s-au folosit toate celelalte ochiuri. Este un joc foarte bun pentru teambuilding, echipa fiind cea care trebuie să aleagă strategia pentru a trece proba; jocul este potrivit pentru evenimentele din aer liber, pentru a fixa rețeaua se pot folosi copaci din pădure, din parcul școlii, etc.

Scopul jocului: soluționarea unor probleme în grup

Mărimea grupului: mediu (peste 10 persoane)

Nivel de activitate: activ

Locul de desfășurare: afară

Complexitatea: mică - reguli simple

Împărțirea participanților: pe echipe

Materiale necesare: sfoară pentru construirea rețelei, stâlpi/copaci/alte elemente fixe pentru a monta rețeaua în poziție verticală

### **Ștafete**

Ștafeta cu animale - Jucătorii vor forma două rânduri cu un număr egal de jucători în fiecare echipă. Primul jucător din fiecare echipă este un animal, în timp ce al doilea este un alt animal. La cuvântul "Start!" primul jucător reacționează ca și animalul pe care îl reprezintă, va alerga, va sări, se va târi spre un loc desemnat și înapoi.

Următoarea persoană va face același lucru și așa mai departe până când toată echipa termină și se așază. Se folosesc animale ca pisici, câini, canguri, iepuri, etc

Ștafeta cu plase de fasole - Se aleargă, se sare, se umblă cu o plasă pe cap sau între genunchi.

Ștafeta cu mingea de ață - Jucătorii sunt împărțiți în două echipe care stau în două cercuri cu o minge de ață. Liderul ține ghemul în timp ce acesta este pasat de-a lungul cercului până când acesta este desfăcut complet. Acțiunea se reia cu înfășurarea ghemului.

Ștafeta mașinilor - Echipele se aliniază și fiecare jucător din echipă are de făcut o acțiune. Fiecare jucător din fiecare echipă este o pană de cauciuc trebuind să sară într-un singur picior. Cea de-a doua persoană este un volan de mașină stricat, mergând în zig - zag. Cea de-a treia persoană este un cablu de transmisie defect, ea va face trei pași înainte și doi înapoi. Cea de-a patra persoană este schimbătorul de viteze blocat în marșarier, alergând cu spatele. Cea de-a cincea și a șasea persoană vor fi o mașină cu remorcă. Fiecare jucător se agață de spatele celui din față și încearcă să se deplaseze conform mecanismului pe care îl reprezintă.

### **Colțul sprinten**

- Echipele se aranjează în cele patru colțuri ale terenului de joacă. Fiecare echipă are un căpitan. Căpitanii vor sta în centru cu fața către echipele lor. Fiecare echipă va avea câte o plasă cu fasole, o minge sau un măr. Căpitanul va arunca plasa cu fasole către echipa sa, când urmează rândul acesteia. Jucătorii o vor arunca înapoi. Când Căpitanul va arunca ultimului jucător din

echipa sa, el va striga "colț sprinten" și va fugi spre capătul linei de jucători. Ultimul jucător din linie va fugi spre centru și va începe să arunce plasa cu fasole.

Această acțiune va continua până când Căpitanul va reveni din nou în centru.

Mingea care sare

- Echipele se vor așeza în spatele căpitanilor de echipă în linie dreaptă. La o distanță de aproximativ 12 metri vor fi plasate mingile. Mingile vor fi puse una lângă alta într-o linie dreaptă. La cuvântul "Start!", primul jucător din fiecare echipă va fugi către mingea echipei sale, pe care o va pune între glezne. Următoarea persoană va fugi către linia îndepărtată, va lua mingea și o va pune între picioare. El trebuie să se întoarcă sărind. Dacă scapă mingea, jucătorul se va întoarce către linia de mingi și va relua acțiunea. Prima echipă care termină și se așază, va fi câștigătoare.



### **Ștafeta cu obstacole**

- Jucătorii vor face o cursă, care va începe de la un capăt al echipei până la un punct anume și înapoi; în timpul cursei jucătorii trebuie să facă două, trei cascadorii cu sau fără aparate. Aparatele pot fi improvizate din orice.

Cascadoria - în ștafeta cu cascadorii, alergătorii vor ajunge până la un punct de întoarcere unde trebuie să facă o cascadorie. După ce fac acest lucru jucătorii se întorc și predau ștafeta următorului jucător.

### **Tunelul**

- Toți membrii echipei vor sta călare. Alergătorii vor trebui pentru început să se târască printre picioarele celorlalți jucători, să alerge până la punctul de întoarcere și să predea ștafeta următorului membru al echipei.

Viermele mișcător

- Se formează rânduri. Toată lumea, din fiecare linie, își va pune mâna stânga între picioare și persoana din spate, după care semnalizează intenția de a apuca cu mâna din dreapta jucătorul din spate. După aceasta, ei vor trebui să alerge către celălalt capăt al terenului și înapoi. Prima echipă care se întoarce "intactă" va câștiga un măr.

Scopul jocului: crearea echipei (team-building)

Mărimea grupului: mare (peste 20 de persoane)

Nivel de activitate: activ

Locul de desfășurare: Afară

Complexitatea: mică - reguli simple

Împărțirea participanților: pe echipe

Materiale necesare: plase cu fasole, ghem de ață, o minge

### **Statuia tăcută**

Un grup de 10 sau mai mulți jucători vor alerga spre un punct predeterminat încercând să vadă cine va fi statuia tăcută.

Restul jucătorilor vor forma un coridor pe unde ar trebui să treacă statuia tăcută.

Când statuia va trece prin coridor ea va trebui să spună: Eu sunt statuia tăcută și voi veni înăuntru! Nu doresc nici un dinte, nu vreau nici o mișcare.

Toată lumea va trebui să stea cât mai tăcută și nemișcată posibil și să nu-și arate dinții(să nu zâmbească). Când statuia nu se uită, jucătorii o vor atinge ușor peste umeri sau pe spate.

Jocul se sfârșește când statuia descoperă cine a zâmbit sau cine s-a mișcat.

Scopul jocului: energizant/de cooperare

Mărimea grupului: mare (peste 20 de persoane)

Nivel de activitate: activ

Locul de desfășurare: Afară

Complexitatea: mică - reguli simple

Împărțirea participanților: pe echipe

Lovirea cu mingea

Se aleargă cu mingea și se va încerca atingerea jucătorilor. Dacă un jucător este atins el iese din joc. Scopul jocului: dezvoltarea atenției

Mărimea grupului: mare (peste 20 de persoane)

Nivel de activitate: activ

Locul de desfășurare: afară

Complexitatea: mică - reguli simple

Împărțirea participanților: fără echipe

Materiale necesare: minge

### **Prinde unul, prinde-i pe toți**

Un jucător este ales a fi jucătorul "special".

Când jucătorul "special" atinge pe cineva, acea persoană va deveni și ea jucătorul "special".

Jucătorul "special" va trebui să țină un braț ridicat pentru ca toată lumea să-l poată identifica.

Scopul jocului: energizant

Mărimea grupului: mare (peste 20 de persoane)

Nivel de activitate: activ

Locul de desfășurare: Afară

Complexitatea: mică - reguli simple

Împărțirea participanților: fără echipe

### **Pepite rapide**

Mingile sunt împrăștiate pe jos.

Liderul strigă "Pepite rapide" iar obiectivul jocului este de a ține mingile în mișcare.

Jucătorii lovesc mingile doar cu picioarele. Dacă liderul zărește o minge care stă nemișcată el va striga "Pepita moartă!3,2!!". Dacă unul dintre jucători nu pune mingea în mișcare până când liderul ajunge la 1, grupul mai are o singură lovitură de dat.

Liderul poate cronometra timpul în care grupul păstrează mingile în mișcare.

Scopul jocului: stimularea cooperării în grup

Mărimea grupului: mare (peste 20 de persoane)

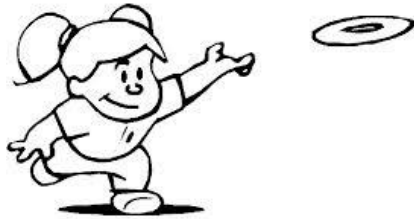
Nivel de activitate: activ

Locul de desfășurare: Afară

Complexitatea: mică - reguli simple

Împărțirea participanților: fără echipe

Materiale necesare: mingi



### **Față în față cu personalitatea**

1. Fiecare participant primește o coală de hârtie și un stilou și își va desena profilul feței (singur sau cu ajutorul altcuiva )
2. Participanții se vor gândi la câteva elemente ale identității lor (elemente care vor fi puse în interiorul feței desenate ) și cum îl percep ceilalți ( elementele vor fi scrise în jurul feței desenate ).

Participanților ar trebui să li ofere suficient timp pentru a se gândi la toate elementele care i-au determinat identitatea (familia, naționalitatea, educația, genul, religia, apartenența la diferite grupuri ...). Trebuie să fie încurajați să se gândească atât la aspectele personale cât și la atitudinile cu care sunt sau nu de acord.

3. La următorul pas, participanții se gândesc la :

- relația dintre ceea cred și ce ar putea să vadă ceilalți, la relația dintre aceste aspecte diferite (pot fi vizualizate unind liniile și săgețile)
- dezvoltarea anumitor aspecte/ atitudini de a lungul vieții și factorii relevanți pentru aceasta (pot vizualiza acest lucru cu culori care să însemne diferite momente ale vieții sau să se așeze pe o scară a timpului, le vor desena lângă față sau în cerculețe...)

4. Participanții sunt rugați să se împartă în grupuri (maxim 5) și să facă schimb de idei personale, dar doar acelea pe care doresc să le dezvăluie :

Cum ne vedem ?

Cum ne văd ceilalți?

Ce mă influențează?

Care au fost punctele mele de referință?



Cum mi s-a schimbat modul de percepere și atitudinea de-a lungul timpului și de ce?

Ce ritm accept pentru schimbări și cum se leagă acestea între ele?

Cum reușesc să mă împac cu trăsăturile pe care le nu le agreez la mine și de unde provin acestea?

Scopul jocului: autocunoaștere/comunicare în grup

Mărimea grupului: mare (peste 20 de persoane)

Nivel de activitate: activ

Locul de desfășurare: Afară

Complexitatea: mică - reguli simple

Împărțirea participanților: fără echipe

Materiale necesare: o coală de hârtie și un stilou pentru fiecare participant.

### **Insula**

Există o insulă unde trăiesc 2 triburi. Tribul "y" trăiește în regiunile montane și tribul "z" trăiește lângă coastă. Coexistă unii lângă alții dar rareori iau contact unii cu ceilalți. Cele 2 triburi au limbă și culturi diferite. Pentru fiecare trib se umflă niște baloane care au o semnificație specială : tribul "y" consideră valoroase diversele tipuri de baloane pentru scopuri religioase și încearcă să găsească cât mai multe tipuri, forme și culori posibile.

Tribul "z" folosește, în special cel rotund și roșu pentru scopuri medicale. Recent, cei din tribul "z" au căpătat o boală ciudată pentru care, după cum spune o legendă, exista un leac, un tip rar de balon care poate fi găsit într-un loc necunoscut de pe insulă.

Din fericire pentru ei există o hartă care a fost lăsată moștenire și ei sunt siguri că îi vor conduce spre balonul de care au nevoie.

Din nefericire, harta a fost distrusă într-un război, tribul "z" are numai o parte, legenda spune ca tribul "y" are cealaltă parte.

Scopul jocului e ca tribul "y" să-și apere balonul și tribul "z" să găsească medicamentul de care au nevoie. Totuși, participanții își vor da seama că există evenimente neașteptate.

Pregătirea A: pentru Crearea culturii grupului I:

-pixuri și hârtii;

-fotocopii cu notele pentru trib;

Pregătirea B. pentru Ședință băuturi, cești și biscuiți

Pregătirea C. -pentru Căutare

-hartă care să arate locul unde este ascuns balonul, tăiată în 4 bucăți

-5 baloane rotunde roșii;

-alte 3 baloane de mărimi și culori diferite.

ex: unul galben rotund, unul lung și verde, altul lung și albastru.

-alte 2 baloane similare, dar diferite de celelalte ascunse într-un loc secret

-ața pentru legarea baloanelor.

Banda pentru a lipi baloanele pe perete o cutie cu "echipament" care să conțină ace, foarfece, ruj roșu, instrucțiuni.

Jocul are 3 etape.

În partea A cele 2 triburi învață despre cultura lor.

În partea B cele 2 triburi se întâlnesc și învață să comunice în limbile lor și în partea C triburile caută baloanele.

Etape:

1. Asigurați-vă că totul e pregătit.

2. Împărțiți grupul în 2 și citiți regulile jocului

Partea A. Cele două triburi învață despre cultura lor și inventează limbajul propriu

3. Trimiteți cele 2 grupuri în locuri opuse (reprezentând dealurile și coasta)

4. Înmânați copiile rolurilor fiecărui trib, pixuri, hârtii pentru a lua notițe.

5. Spuneți-le că trebuie să se hotărască asupra unui nume pentru trib, să învețe regulile culturii lor și să creeze un limbaj special

PARTEA B.

6. Cele două grupuri se întâlnesc, aceasta este o oportunitate pentru ei de a învăța cum să comunice și să coopereze unii cu alții prin împărțirea hranei și a băuturii.

7. Dați tribului A biscuiții și tribului B băutura cu ceștile.

8. Cele două grupuri vin în centrul încăperii (reprezentând terenul neutru)

9. Dați startul jocului. De acum toată lumea trebuie să-și intre în rol, adică să folosească limbajul și cultura tribului lor

Partea C. Căutarea baloanelor.

10. Spuneți-le grupurilor că de acum au 45 de minute, iar tribul "z" poate începe negocierile pentru partea de hartă care lipsește și să încerce să găsească baloanele ascunse.

Evaluare și chestionare.

Discutați despre ce s-a întâmplat și treceți apoi la ceea ce s-a învățat.

Cum ați comunicat în timpul căutării?

Ați folosit una sau ambele limbi?

Ați folosit semne? Ce neînțelegeri au fost?

Cum ați rezolvat problema deschiderii baloanelor tribului "y"?

Cine a făcut-o?

Ce părere aveți despre înlăturarea tabuurilor culturale?

Care sunt triburile culturale din societatea noastră? Ce funcții au?

Care sunt obiceiurile pe care le folosim în viața de zi cu zi și care se trag din alte țări sau continente?

Vă puteți imagina să trăiți numai cu ce provine din țara și cultura noastră?

De ce este importantă cultura pentru noi?

Este importantă cultura pentru tine?

De ce?

Ce ne împiedică să înțelegem alte culturi?

Puteți să dați un exemplu din trecut sau din prezent în care două culturi s-au adaptat una cu cealaltă?

În ziua de azi există multe exemple de conflicte între culturi?

Hotărâți-vă asupra unui exemplu pe care să-l discutați:

Ce aduce culturile în conflict?

Cine câștigă și cine pierde în conflict?

Ce pierd oamenii prin faptul că își vând cultura?

Ce au de câștigat?

Indicii-pentru a ușura activitatea:

Înainte de a începe, citiți toate instrucțiunile pentru a ști ce au de făcut jucătorii. Timpul jocului trebuie stabilit de asemenea de facilitator.

Desenați o hartă pentru a identifica locurile ascunse, dar asigurați-vă că locul nu poate fi identificat numai pe o jumătate de hartă sau 1/3 din ea. Împărțiți foaia în 4 buc.

Tribul "z" va primi 2 părți. Împărțiți celelalte 2 bucăți și puneți câte o bucată în fiecare din cele 2 baloane pe care tribul "y" le va primi.

Umflați cele 8 baloane colorate și le legați cu o sfoară astfel încât să fie dezumflate fără a se deteriora. Lipiți cele 4 baloane rotunde la un capăt al spațiului de joc (coasta unde trăiește tribul "z"), iar celelalte 4 baloane la celălalt capăt (dealurile unde trăiește tribul "y").

Cele 2 jumătăți ale hârtiei pentru tribul "z" se pun într-un plic în cutia cu echipamente din mijlocul spațiului de joc. Nu specificați pentru ce ar putea fi folosite obiectele. S-ar putea să fie sau nu folosite în joc, participanții trebuie să decidă cum își inventează cultura și regulile.

Adăugați alte obiecte dacă credeți că sunt folositoare, de ex: o lupă dacă harta este prea mică, o lanternă- dacă este ascunsă într-un loc întunecos, o cheie cu care să se deschidă cutia în care se află harta.

Sugestii :

- pentru limbajul inventat pot să spună cuvinte invers sau să înceapă fiecare cuvânt cu o anumită literă.

-Asigurați-vă ca toți membrii vorbesc limba fluent și că grupul își cunoaște cultura.

Întâlnirea:

Pentru că un trib primește biscuiți și celălalt băutura veți crea o oportunitate pentru participanți să învețe limba celorlalți. Jucătorii trebuie să comunice dacă trebuie să-și rezolve problemele într-un mod satisfăcător.

Căutarea.:

Există mai multe rezultate posibile care depind de capacitatea de a negocia, de temperament și de importanța valorilor culturale ale participanților. Dacă jocul se întrerupe, se poate interveni.

Scenariul:

-jucătorii trebuie observe bucățile de hârtie din baloanele tribului "y";

-trebuie să vadă dacă este posibil să ia bucățile de hartă, dar să respecte baloanele tribului "y";

- baloanele nu pot fi tăiate, dezumflate sau umflate din nou.

Totuși, membrii tribului "z" trebuie să negocieze atent pentru a-i convinge pe cei din tribul "y" să încalce tabuurile culturale, adică atingerea baloanelor și tribul "y" poate hotărî dacă cel care va

face acest lucru, va purta un nas roșu și trebuie pus să "umble în cerc". Acesta este un alt tabu de învins.

-nu există un avantaj pentru tribul "y" dacă-i ajută pe cei din tribul "z" deoarece tribul "z" are doar baloane roșii iar tribul "y" are deja unul din ele. Totuși, se va dovedi în final că tribul "y" poate câștiga pentru că există 2 baloane ascunse.

Scopul jocului: problematica intercultural/comunicare/cooperare

Mărimea grupului: mare (peste 20 de persoane)

Nivel de activitate: activ

Locul de desfășurare: Afară

Complexitatea: ridicată

Împărțirea participanților: pe echipe

Materiale necesare: baloane colorate, lantern, hârtii, sfoară, semne de parcurgere a unui traseu.

## **ANIMAȚIA SOCIO-EDUCATIVĂ**

Termenul "a anima" provine din cuvântul latinesc "animus" care se traduce prin "suflet". Animația socio-educativă constă în promovarea și coordonarea capacităților expresive, relaționale, de intrajutorare și inovație socială, educativă și culturală, de comunicare interculturală.

Elementul caracteristic animației socio-educative îl reprezintă activitățile organizate în diferite contexte, altfel spus în toate acele locuri unde este posibilă întâlnirea între persoane sau între grupuri și dezvoltarea capacităților de implicare și participare activă la viața publică, dar și favorizarea proceselor de dezvoltare personală și autocunoaștere, integrare socială și culturală.

Animația socio-educativă reprezintă așadar, o modalitate, un instrument de relaționare cu și între participanți, folosindu-se activități de tip social, cultural, fizic și sportiv. Evident că pentru a realiza acestea, animatorul trebuie să cunoască și să aplice diverse practici și tehnici de animație în grup, având grijă totodată și de relația individuală dintre participanți.

Instrumentul cel mai des folosit de animatorul socio-educativ este jocul educativ.

Funcțiile animației socio-educative sunt cele de socializare, de reglare socială, de culturalizare, aceasta având un caracter educativ și inovator.



## **Metoda SCOUT**

Misiunea cercetășiei în societatea românească este de a contribui la educarea tinerilor printr-un sistem de valori bazat pe o promisiune și o lege, de a ajuta la construirea unei lumi mai bune, în care oamenii sunt împliniți ca indivizi și joacă un rol constructiv în societate. Aceasta se realizează prin:

- Implicarea tinerilor într-un proces educativ non-formal, pe toată durata anilor în care se formează ca indivizi.
- Utilizarea unei metode specifice, care face din fiecare individ principalul agent al propriei dezvoltări ca persoană încrezătoare, motivată, responsabilă și deschisă.
- Sprijinirea tinerilor în stabilirea unui sistem de valori bazat pe principii spirituale, sociale și individuale, așa cum sunt ele exprimate prin promisiune și lege.

Metoda scout - o formă de educație non-formală testată și cu rezultate de succes pe parcursul a peste 100 de ani de cercetășie (1907 – prezent). pentru a atinge scopul cercetășiei, membri voluntari adulți (liderii) folosesc în activitățile cu copiii și tinerii un sistem educațional format din 7 elemente îmbinate:

1. Educația prin acțiune (learning by doing): copiii și tinerii deprind abilități de viață prin implicarea activă în diferite activități -jocuri, ateliere, proiecte, acțiuni în folosul comunității,

momente din viața cotidiană - activități construite împreună cu copiii, în funcție de interesele și aptitudinile lor.

2.Cadrul simbolic: fiecare grupă de vârstă își desfășoară activitățile într-un cadru simbolic specific nivelului lor de maturitate și nevoilor lor educaționale. Simbolurile au un rol hotărâtor în formarea copilului și a adultului; ele reprezintă o expresie spontană, o comunicare adecvată și un mijloc de dezvoltare a imaginației creatoare, rămânând un important factor de integrare socială a omului. Prin acest element dezvoltăm abilități de viață precum: creativitatea și imaginația, spontaneitatea, realizarea distincției dintre fantastic și real.

3.Sistemul de progres personal are menirea de a implica copiii și tinerii în propria dezvoltare. Prin acest sistem, fiecare cercetaș poate să se autoevalueze și să devină conștient de ritmul dezvoltării sale. sistemul de progres folosește elemente ale cadrului simbolic corespunzător fiecărei grupe de vârstă, concentrându-se pe dezvoltarea abilităților de îndemânare cu lucruri mărunte, lucruri practice dar și cu lucruri neașteptate; de lucru în echipă; de conștientizare a resurselor care-i înconjoară; de implicare în dezvoltarea personală dar și a societății civile.

4.Natura: este cadrul ideal de aplicare a metodei scout. Prin activitățile în natură, cercetașul își descoperă propriile limite, cadrul natural oferindu-i provocări, momente de reflecție și momente dificile, ocazia de a învăța despre sine și despre ceilalți. De asemenea, îi dezvoltă atitudini și comportamente responsabile față de mediul înconjurător.

5.Legea și promisiunea cercetașului: enunță valorile de bază la care aderă fiecare cercetaș. Acesta descoperă aceste valori prin activitățile scout și le integrează în comportamentul propriu, angajându-se să le respecte. Ulterior, le va promova și în viața adultă.

6.Sprijinul adulților: adulții, responsabili fiind de a coordona activitățile, se asigură că acestea au un impact pozitiv asupra dezvoltării tinerilor implicați și creează un cadru de relaționare adecvat, bazat pe ascultare și pe respect reciproc într-un mediu sigur atât din punct de vedere fizic cât și emoțional.

7.Sistemul patrulelor: activitățile sunt derulate într-un grup mic (4-8 persoane) în care responsabilitățile fiecăruia sunt bine definite și relaționarea este complexă, oferă copiilor și tinerilor un mod ideal de a se descoperi pe sine și pe ceilalți, dezvoltându-și abilități de comunicare, de lucru în echipă, de asumare de responsabilități.



**Referințe:**

- (1) Nonformal Education (NFE), Peace Corps 2004, information collection and exchange ice no. m0042
- (2) Nonformal education and basic education reform:a conceptual review, by Wim Hoppers, International Institute for Educational Planning
- (3) Non-formal education and basic education reform:a conceptual review, by Wim Hoppers, International Institute for Educational Planning
- (4) Nonformal Education (NFE), Peace Corps 2004, information collection and exchange ice no. m0042
- (5) NFE BOOK,The impact of Non Formal Education on young people and society, AEGEE Europe, Council of Europe
- (6) COMPASS-A manual on Human Rights Education with Young people, by Patricia Brander, Rui Gomes, Ellie Keen, Marie-Laure Lemineur, Bárbara Oliveira,Jana Ondráèková,Alessio Surian, Olena Suslova, ISBN: 92-871-4880-5,Council of Europe, May 2002
- (7) (Exploring Formal and Non-formal Education Practices for Integrated and Diverse Learning Environments in Uganda,Willy Ngaka, Makerere University, Uganda ,George Openjuru, Makerere University, Uganda,Robert E. Mazur, Iowa State University, USA; The International Journal of Diversity in Organizations, Communities and NationsVolume 11, Issue 6, 2012, <http://www.Diversity-Journal.com>, ISSN 1447-9532)
- (8) (Manual for facilitators in non-formal education involved in preparing and delivering the programme of study sessions at European Youth Centres, Edited and co-written by Sabine Klocker, With contributions by the Education and Training Unit of the Directorate of Youth and Sport and the trainers of the Training Courses for Facilitators 2004 and 2005, ISBN 978-92-871-6602-9, Council of Europe, October 2009)
- (9) Manual for facilitators in non-formal education involved in preparing and delivering the programme of study sessions at European Youth Centres, Edited and co-written by Sabine Klocker, with contributions by the Education and Training Unit of the Directorate of Youth and Sport and the trainers of the Training Courses for Facilitators 2004 and 2005, ISBN 978-92-871-6602-9, Council of Europe, October 2009

**Bibliografie:**

1. Carron, G and Carr-Hill, R A (1991) Non-formal education: information and planning issues. International Institute for Educational Planning, Paris.
2. Coombs, P 1-1, Prosser, R C and Ahmed, H (1973) New paths to learning for rural children and youth. ICED, New York.
3. Dodds, T (1 996a) The use of distance learning in non-formal education. The Commonwealth of Learning and the International Extension College, Cambridge.
4. Dodds, T (1 996b) "Trends and issues in NFE and ABW", Unit 3 of Course 7, Non formal and adult basic education at a distance, in University of London/IEC External Diploma/MA in Distance Education. University of London/IEC, Cambridge.
5. Roberts, J, Brindley, J and Spronk, B (1998) Learning on the Information Highway: a learner's guide to the technologies. Chenelière/McGraw-Hill, Toronto.
6. Rogers, A (1996) "NFE, development and learning", Unit 2 of Course 7, Non formal and adult basic education at a distance, in University of London/IEC External Diploma/MA in Distance Education. University of London/IEC, Cambridge.
7. Souleymane Kante, "Formal and Non-formal Education: Exploiting the Synergy Between them for the Benefit of Both World Education's Integrated Education Strengthening and Adult Literacy Program in Mali", World Education 2005
8. UNIVERSITATEA „AL. I. CUZA” IASI; Institutul de Educatie Continua/Lifelong Learning Institute "Strategii de educatie nonformala"
9. <http://sunricepeople.wordpress.com/2011/07/03/metode-interactive-de-predare-invatare-%E2%80%9Cmetode-interactive-de-predare-centrate-pe-elev-%E2%80%9C/>
10. <http://www.dppd.utcluj.ro/dppd/database/Curs%20-%20Invatarea.pdf>
11. <http://www.unicef.ro/wp-content/uploads/ghid-managementul-clasei-pt-pdf.pdf>
12. <http://www.asociatia-profesorilor.ro/educatia-nonformala.html>
13. <http://www.noiorizonturi.ro/attachments/article/242/20%20de%20minute%20pentru%20educatia%20non-formala.pdf>
14. <http://pshihopedagogie.blogspot.ro/2010/08/tema-7-gradul-ii.html>
15. <http://pshihopedagogie.blogspot.ro/2010/08/tema-7-gradul-ii.html>

16. [http://tinread.usb.md:8888/tinread/fulltext/nasu\\_ped/ped\\_gen.pdf](http://tinread.usb.md:8888/tinread/fulltext/nasu_ped/ped_gen.pdf)
17. [http://nou2.ise.ro/wp-content/uploads/2012/08/Experiente-educationale-non\\_formale.pdf](http://nou2.ise.ro/wp-content/uploads/2012/08/Experiente-educationale-non_formale.pdf)
18. <http://mentoraturban.pmu.ro/sites/default/files/ResurseEducationale/Modul%206%20Calitate%20in%20educatie.pdf>
19. Suport de curs " Metode creative folosite in activitatile de tineret", Material realizat de Fundatia Life – Centrul de resurse si informatii pentru organizatii
20. <http://www.ecoweb.anpm.ro/page/3-Ce-inseamna-Educatie-Ecologica->
21. [http://www.noi-orizonturi.ro/index.php?option=com\\_content&view=category&layout=blog&id=53&Itemid=206&lang=ro](http://www.noi-orizonturi.ro/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=53&Itemid=206&lang=ro)
22. <http://ardr.ro/downloads/caiet-complet.pdf>
23. <http://www.leaders.ro/programe/leadership-autentic/>
24. <http://ardr.ro/downloads/caiet-complet.pdf>
25. [http://www.tehne.ro/resurse/TEHNE\\_asigurarea\\_calitatii\\_ECD.pdf](http://www.tehne.ro/resurse/TEHNE_asigurarea_calitatii_ECD.pdf)
26. <http://www.actionamresponsabil.ro/proiect-rsc/proiecte-pentru-studenti-facem-diferenta>
27. [http://www.incluziunesociala.ro/ups/31\\_49743\\_suport\\_curs\\_Tehnici\\_comunicare.pdf](http://www.incluziunesociala.ro/ups/31_49743_suport_curs_Tehnici_comunicare.pdf)
28. <http://www.voluntareuropean.ro/competente.php>
29. <http://dirigentia.blogspot.ro/2010/11/marketing-personal.html>
30. <http://lucratoruldetineret.ro/file/download>
31. <http://www.aieseconstanta.ro/draw/info/despre-proiect.html>
32. <http://educatia-ta.ablog.ro/2012-01-28/grow-program-de-educa-ie-nonformal-pentru-clasa-a-ix-a.html#axzz2Gu8q75zj>
33. <http://educatienonformala.ro/afterschool-clasa-0-playful-learning-in-cluj/>
34. <http://www.ccdcluj.ro/Preuniversitaria/v3,nr4/S1/2.%20LUCRARE%20BORBE.pdf>
35. <http://educatia10.wordpress.com/2011/01/12/exercitii-pentru-spargerea-ghetii/>
36. <http://learn2b.ro/?p=296>
37. <http://www.sud.tin.ro/w/images/stories/resurse/compa/400%20de%20jocuri.pdf>
38. <http://www.nonformalii.ro/metode/debate>
39. <http://www.nonformalii.ro/metode/teatru-forum>
40. <http://www.edu20.ro/educatie/invatamant-liceal/>

41. <http://www.theatreoftheoppressed.org/en/index.php?nodeID=3>
42. <http://www.derlogea.ro/ro/4-team-building/43-ce-sunt-jocurile-de-colaborare>
43. <http://www.sud.tin.ro/w/images/stories/resurse/compa/400%20de%20jocuri.pdf>
44. <http://www.nonformalii.ro/metode/animatie-socio-educativa>
45. <http://www.nonformalii.ro/programe/cercetasia/metoda-scout>
46. <http://www.tinapse.ro/home/serviciul-european-de-voluntariat/procesul-de-invatare-la-voluntari/metode-outdoor-de-invatare-in-sev>
47. [http://www.noi-orizonturi.ro/index.php?option=com\\_content&view=category&layout=blog&id=19&Itemid=130&lang=ro](http://www.noi-orizonturi.ro/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=19&Itemid=130&lang=ro)