

## METODA PĂLĂRIILOR GÂNDITOARE

Acest nou tip de metodă de predare – învățare este un joc în sine. Copiii se impart în șase grupe – pentru șase pălării. Ei pot juca și câte șase într-o singură grupă. Împățirea elevilor depinde de materialul studiat. Pentru succesul acestei metode este important însă ca materialul didactic să fie bogat, iar cele șase pălării să fie frumos colorate, să-i atragă pe elevi.

Ca material vor fi folosite 6 *pălării gânditoare*, fiecare având câte o culoare: alb, roșu, galben, verde, albastru și negru. Fiecare, bineînțeles, că rolurile se pot inversa, participanții fiind liberi să spună ce gândesc, dar să fie în acord cu rolul pe care îl joacă. Fiecare culoare reprezintă un rol.

### *Pălăria albă*

- este obiectivă asupra informațiilor;
- este neutră;

### *Pălăria roșie*

- lasă liber imaginației și sentimentelor;
- este impulsivă;
- poate însemna și supărare sau furie;
- reprezintă o bogată paletă a stărilor afective;

### *Pălăria neagră*

- exprimă prudența, grija, avertismentul, judecata;
- oferă o perspectivă întunecoasă, tristă, sumbră asupra situației în discuție;
- reprezintă perspectiva gândirii negative, pesimiste;

### *Pălăria galbenă*

- oferă o perspectivă pozitivă și constructivă asupra situației;
- culoarea galbenă simbolizează lumina soarelui, strălucirea, optimismul;
- este gândirea optimistă, constructivă pe un fundament logic;

### *Pălăria verde*

- exprimă ideile noi, stimulând gândirea creativă;
- este simbolul fertilității, al producției de idei noi, inovatoare;

### *Pălăria albastră*

- exprimă controlul procesului de gândire;
- albastru a rece; este culoarea cerului care este deasupra tuturor, atotvăzător și atotcunoscător;
- supraveghează și dirijează bunul mers al activității;
- este preocuparea de a controla și de a organiza;

Participanții trebuie să cunoască foarte bine semnificația fiecărei culori și să-și reprezinte fiecare pălărie, gândind din perspectiva ei. Nu pălăria în sine contează, ci ceea ce semnifică ea, ceea ce induce culoarea fiecăreia.

Cele 6 *pălării gânditoare* pot fi privite în perechi:  
pălăria albă – pălăria roșie

pălăria neagră – pălăria galbenă

pălăria verde – pălăria albastră

Cum trebuie să se comporte cel care “poartă” una din cele 6 *pălării gânditoare*:

Pălăria albă. Cel ce poartă pălăria albă trebuie să-și imagineze un computer care oferă informații și imagini atunci când acestea i se cer. Calculatorul este neutru și obiectiv. Nu oferă interpretări și opinii. Când “poartă” pălăria albă, gânditorul trebuie să imite computerul; să se concentreze strict pe problema discutată, în mod obiectiv și să relateze exact datele.

Gânditorul pălăriei albe este disciplinat și direct. Albul (absența culorii) indică neutralitatea.

Pălăria roșie. Purtând pălăria roșie, gânditorul poate spune așa: *”Așa simt eu în legătură cu...”* Această pălărie legitimează emoțiile și sentimentele ca parte integrantă a gândirii. Ea face posibilă vizualizarea, exprimare lor. Pălăria roșie permite gânditorului să exploreze sentimentele celorlalți participanți la discuție, întrebându-i care este părerea lor “din perspectiva pălăriei roșii”, adică din punct de vedere emoțional și afectiv. Cel ce privește din această perspectivă nu trebuie să-și justifice feeling-urile și nici să găsească explicații logice pentru acestea.

Pălăria neagră. Este pălăria avertisment, concentrată în special pe aprecierea negativă a lucrurilor. Gânditorul pălăriei negre punctează ce este rău, incorect și care sunt erorile. Explică ce nu se potrivește și de ce ceva nu merge; care sunt riscurile, pericolele, greșelile demersurilor propuse. Nu este o argumentare ci o încercare obiectivă de a evidenția elementele negative. Se pot folosi formulări negative, de genul: *“Dar dacă nu se potrivește cu...”* *“Nu numai că nu merge, dar nici nu...”*

Gânditorul nu exprimă sentimente negative, acestea aparținând pălăriei roșii, după cum aprecierile pozitive sunt lăsate pălăriei galbene. În cazul unor idei noi, pălăria galbenă trebuie folosită înaintea pălăriei negre.

Pălăria galbenă. Este simbolul gândirii pozitive și constructive, al optimismului. Se concentrează asupra aprecierilor pozitive, așa cum pentru pălăria neagră erau specifice cele negative. Exprimă speranța; are în vedere beneficiile, valoarea informațiilor și a faptelor date. Gânditorul pălăriei galbene luptă pentru a găsi suporturi logice și practice pentru aceste beneficii și valori. Oferă sugestii, propuneri concrete și clare. Cere un efort de gândire mai mare, Beneficiile nu sunt sesizate întotdeauna rapid și trebuie căutate. Ideile creative oferite sub pălăria verde pot constitui material de studiu sub pălăria galbenă. Nu se referă la crearea de noi idei sau soluții, acestea fiind domeniul pălăriei verzi.

Pălăria verde. Simbolizează gândirea creativă. Verdele exprimă fertilitatea, renașterea, valoarea semințelor. Căutarea alternativelor este aspectul fundamental al gândirii sub pălăria verde. Este folosită pentru a ajunge la noi concepte și noi percepții, noi variante, noi posibilități. Gândirea laterală este specifică acestui tip de pălărie. Cere un efort de creație.

Pălăria albastră. Este pălăria responsabilă cu controlul demersurilor desfășurate. E gândirea despre gândirea nevoită să exploreze subiectul. Pălăria albastră este dirijorul orchestrei și cere ajutorul celorlalte pălării. Gânditorul pălăriei albastre definește problema și conduce întrebările, reconcentrează informațiile pe parcursul activității și formulează ideile principale și concluziile la sfârșit. Monitorizează jocul și are în vedere respectarea regulilor. Rezolvă conflictele și insistă pe construirea demersului gândirii. Intervine din când în când și de asemeni la sfârșit. Poate să atragă atenția celorlalte pălării, dar prin simple interjecții. Chiar dacă are rolul conducător, este permis oricărei pălării să-i adreseze comentarii și sugestii.

Pălăria albastră → clarifică

Pălăria albă → informează

Pălăria verde → generează ideile noi și efortul

Pălăria galbenă → aduce beneficii creative

Pălăria neagră → identifică greșelile

Pălăria roșie → spune ce simte despre

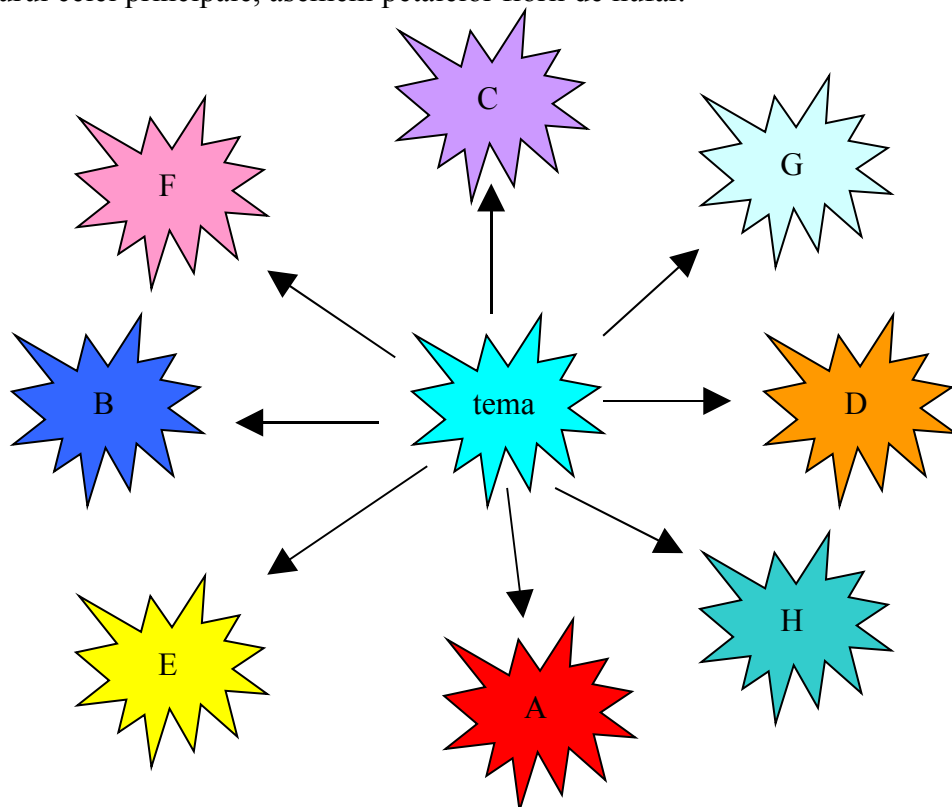
Un exemplu de întrebări / comportamente posibile în acest joc este:

<i>Pălăria albă</i>	<i>Pălăria roșie</i>	<i>Pălăria galbenă</i>	<i>Pălăria neagră</i>	<i>Pălăria albastră</i>	<i>Pălăria verde</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ce informații avem?</li> <li>➤ Ce informații lipsesc?</li> <li>➤ Ce informații am vrea să avem?</li> <li>➤ Cum putem obține informațiile?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Punându-mi pălăria roșie, uite</li> <li>➤ cum privesc eu lucrurile...</li> <li>➤ Sentimentul meu e că...</li> <li>➤ Nu-mi place felul cum s-a procedat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pe ce se bazează aceste idei?</li> <li>➤ Care sunt avantajele?</li> <li>➤ Pe ce drum o luăm?</li> <li>➤ Dacă începem așa... sigur vom ajunge la rezultatul bun!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Care sunt erorile?</li> <li>➤ Ce ne împiedică?</li> <li>➤ La ce riscuri ne expunem?</li> <li>➤ Ne permite regulamentul?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Putem să rezumăm?</li> <li>➤ Care e următorul pas?</li> <li>➤ Care sunt ideile principale?</li> <li>➤ Să nu pierdem timpul și să ne concentrăm asupra..., nu credeți?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Șansa succesului este dacă...</li> <li>➤ Cum poate fi altfel atacată problema?</li> <li>➤ Putem face asta și în alt mod?</li> <li>➤ Găsim și o altă explicație?</li> </ul>

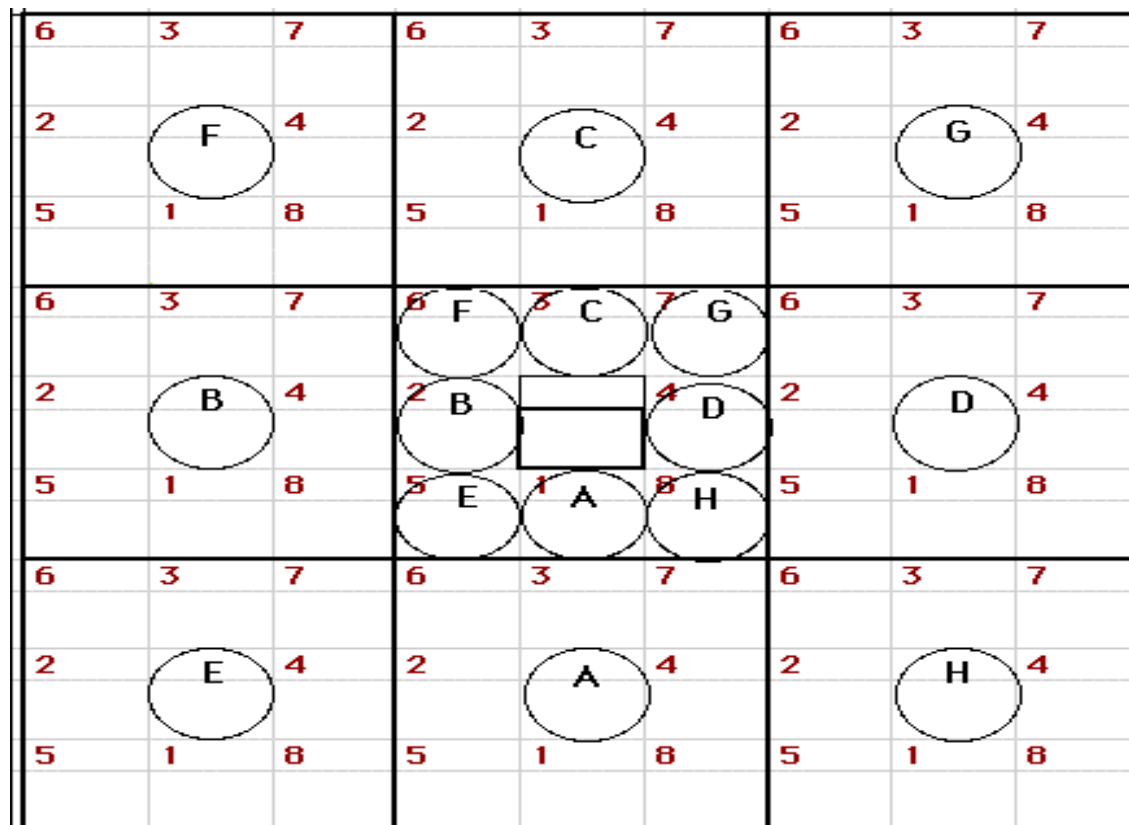
Marele avantaj al acestei metode este acela că dezvoltă competențele inteligenței lingvistice, inteligenței logice și inteligenței interpersonale.

### TEHNICA LOTUS (Floarea de nufăr) (LOTUS BLOSSOM TECHNIQUE)\*

Tehnica florii de nufăr presupune deducerea de conexiuni între idei, concepte, pornind de la o temă centrală. Problema sau tema centrală determină cele 8 idei secundare care se construiesc în jurul celei principale, asemeni petalelor florii de nufăr.



**Fig. 1: Reprezentarea direcției de organizare a Tehnicii Lotus**



**Fig. 2.: Diagrama Lotus**

Cele 8 idei secundare sunt trecute în jurul temei centrale, urmând ca apoi ele să devină la rândul lor teme principale, pentru alte 8 flori de nufăr. Pentru fiecare din aceste noi teme centrale se vor construi câte alte noi 8 idei secundare. Astfel, pornind de la o temă centrală, sunt generate noi teme de studiu pentru care trebuie dezvoltate conexiuni noi și noi concepte.

\* Adaptat după *“Thinkpak”* de Michael Michalko, publicat de Ten Speed Press, 1994.

#### ETAPELE TEHNICII FLORII DE NUFĂR:

1. Construirea diagramei, conform figurii prezentate;
2. Scrierea temei centrale în centrul diagramei;
3. Participanții se gândesc la ideile sau aplicațiile legate de tema centrală. Acestea se trec în cele 8 “petale” (cercuri) ce înconjoară tema centrală, de la A la H, în sensul acelor de ceasornic.

• Fig. 3: Direcția de completare a diagramei

4. Folosirea celor 8 idei deduse, drept noi teme centrale pentru celelalte 8 cadrane (“flori de nufăr”)
5. Etapa construirii de noi conexiuni pentru cele 8 noi teme centrale și consemnarea lor în diagramă. Se completează în acest mod cât mai multe cadrane. (“flori de nufăr”).

6. Etapa evaluării ideilor. Se analizează diagramele și se apreciază rezultatele din punct de vedere calitativ și cantitativ. Ideile emise se pot folosi ca sursă de noi aplicații și teme de studiu în lecțiile viitoare.

Exemple:

1. Tema centrală: plantele medicinale

Cele 8 idei secundare: sunătoare, mușețel, coada șoricelului, tei, mentă, gălbenele, pelin, rostopască.

2. Tema centrală: modalități de stimulare a potențialului creativ al elevilor

Cele 8 idei secundare:

- conduita creativă a profesorului;
- climatul creativ din clasă;
- relația elev-elev;
- relația profesor-elev;
- modalitatea de evaluare;
- modalitățile de organizare a colectivului;
- atitudinea creativă a profesorului;
- cerințele școlare.

Evaluarea ideilor cu privire la stimularea și dezvoltarea potențialului creativ poate avea și o utilitate practică. Astfel, ținându-se cont de sugestiile oferite, se poate reamenaja sala de curs, creându-se astfel un “laborator al creativității”, în conformitate cu așteptările elevilor: se poate decora clasa cu picturi făcute de elevi, cu fotografii din timpul copilăriei, cu peisaje desenate sau fotografiate, cu cărți ilustrate (pentru cei mici) sau cărți însoțite de teste și jocuri creative (pentru cei mai mari), cu jucării/jocuri menite să stimuleze creativitatea și alte materiale didactice, materiale video cu activități creative sau spectacole realizate de ei sau de colegii lor.

Tehnica Lotus poate fi desfășurată cu succes în grup, fiind adaptabilă unor largi categorii de vârstă și de domenii. Există și posibilitatea dezvoltării unui Lotus individual, ca un exercițiu de stimulare a creativității și de autoevaluare. De exemplu, tema centrală ar putea fi întrebarea: “Ce ți-ai dori să studiezi?”, la care s-ar putea propune 8 domenii și pentru fiecare ar fi consemnate conținuturile ce corespund interesului subiectului.

## JIGSAW (MOZAIC)

*Jigsaw* (în engleză *jigsaw puzzle* înseamnă mozaic) sau “metoda grupurilor interdependente” este o strategie bazată pe învățarea în echipă (team-learning). Fiecare elev are o sarcină de studiu în care trebuie să devină *expert*. El are în același timp și responsabilitatea transmiterii informațiilor asimilate, celorlalți colegi. Metoda presupune o pregătire temeinică a materialului dat spre studiu elevilor. Educatorul propune o temă de studiu pe care o împarte în patru sub-teme. Pentru fiecare temă în parte educatorul trebuie să dea un titlul, sau pentru fiecare să pună o întrebare. Fiecare membru al grupei va primi ca obiect de studiu materiale necesare fiecărei sub-teme, pentru care va alcătui și o schemă. La sfârșit elevii își comunică ce au învățat despre sub-tema respectivă. Aranjarea în clasă a grupurilor trebuie însă să fie cât mai aerisită, astfel încât grupurile să nu se deranjeze între ele. Obiectul de studiu poate constitui și o temă pentru acasă, urmând ca în momentul constituirii mozaicului fiecare “expert” să-și aducă propria contribuție.

Instructaj: „Întâi împărțiți clasa în grupuri de patru elevi. După aceea, puneți-i pe elevi să numere de la unu la patru, astfel încât fiecare grup să aibă câte un membru cu un număr de la 1 la 4. În continuare, indicați elevilor pagina din manual unde se află textul pe care doriți să îl parcurgeți sau împărțiți elevilor textul pe foi separate. Discutați pe scurt titlul textului și

tema/subiectul pe care îl va trata. Explicați apoi că pentru această oră, sarcina elevilor este să înțeleagă textul. La sfârșitul orei, fiecare persoană va trebui să fi înțeles întregul conținut informațional al textului. Acesta, însă, va fi predat de colegii de grup, pe fragmente. Atrageți atenția că articolul este împărțit în patru părți. Toți cei cu numărul 1 vor primi prima parte. Numărul 2 va primi a doua parte și așa mai departe. Când acest lucru s-a înțeles, toți cei cu numărul 1 se adună într-un grup, toți cei cu numărul 2 în alt grup etc. Dacă clasa este foarte numeroasă, s-ar putea să fie nevoie să faceți cate două grupuri de numărul 1, 2, etc. Este bine ca aceste grupuri mici să fie de maximum patru persoane. Explicați că grupurile formate din cei cu numerele 1, 2, 3 și 4 se vor numi de acum grupuri de experți. Sarcina lor este să înțeleagă bine materialul prezentat în secțiunea din text care le revine lor. Ei trebuie s-o citească și s-o discute între ei pentru a o înțelege bine. Apoi trebuie să hotărască modul în care o pot preda, pentru că urmează să se întoarcă la grupul lor original pentru a preda această parte celorlalți membri ai grupului. Este important ca fiecare membru al grupului de experți să înțeleagă că el este responsabil de predarea acelei porțiuni a textului celorlalți membri ai grupului inițial. Strategiile de predare și materialele folosite rămân la latitudinea grupului de experți. Cereți-le apoi elevilor să se adune în grupurile de experți și să înceapă lucrul. Vor avea nevoie de destul de mult timp (posibil să dureze o oră) pentru a parcurge fragmentul lor din articol, pentru a discuta și elabora strategii de predare. După ce grupurile de experți și-au încheiat lucrul, fiecare individ se întoarce la grupul său inițial și predă celorlalți conținutul pregătit. Atrageți atenția, din nou, că este important ca la final fiecare individ din grup să stăpânească conținutul tuturor secțiunilor articolului. E bine să noteze orice întrebări sau nelămuriri au în legătură cu oricare dintre fragmentele articolului și să ceară clarificări expertului în acea secțiune. Dacă rămân, în continuare, nelămuriri, pot adresa întrebarea întregului grup de experți în acea secțiune sau profesorului. Este foarte important ca profesorul să monitorizeze predarea, pentru a fi sigur că informația se transmite corect și că poate servi ca punct de plecare pentru diverse întrebări. Dacă grupurile de experți se împotmolesc, profesorul poate să le ajute pentru a se asigura că acestea înțeleg corect și pot transmite mai departe informațiile. Pentru a va asigura ca elevii își vor concentra atenția pe aspectele importante ale textului pe care îl parcurg, puteți să pregătiți așa-numite fișe de expert pentru fiecare grup de experți. Aceste fișe vor conține întrebări care să ghideze discuțiile de înțelegere și interpretare a textului care vor avea loc în grupul de experți. În plus, ele vor fi un bun reper pentru elevii din grupul de experți atunci când aceștia se vor întoarce la grupurile inițiale pentru a-i învăța și pe ceilalți partea din text care le-a revenit lor”.

### **BRAINSTORMING (furtună în creier)**

Metoda a fost concepută de A.F. Osborn în 1938 și prezintă numeroase asemănări cu o veche metodă indiană numită Prai Barshana, ceea ce în traducere etimologică înseamnă strategie ce nu admite niciun fel de critică.

Braistorming-ul se bazează pe două principii:

- amânarea judecății;
  - cantitatea crește calitatea.
- din aceste principii derivând patru reguli:
- manifestarea cât mai liberă a imaginației;
  - suspendarea oricărui gen de criticism;
  - stimularea unei cantități cât mai mari de idei;
  - preluarea ideilor emise de alții și prelucrarea lor ca într-o reacție în lanț.

Structura grupului brainstorm: un număr par de membri (între 2-12), fiecare grup își va alege un conducător și un secretar.

Etapa producției de idei durează între 15-45 minute (optim 30 min.)

Metoda brainstorm cuprinde două etape majore:

- etapa luminii verzi în care se emit ideile (secretarul consemnează cu maximă exactitate toate ideile emise de participanți);
- etapa luminii roșii care constă în evaluarea critică (conducătorul verifică lista ideilor colectate).

## SINECTICA

Această metodă îi aparține lui W.J.J. Gordon pe care a elaborat-o în 1944. fiind mai complexă este mai puțin utilizată ca brainstormingul.

Sinectica se individualizează prin următoarele:

- se aplică doar în situație de grup;
- pentru că se elaborează doar o singură idee (o singură soluție), este o metodă calitativă;
- complexitatea metodei rezidă prin faptul că nu se rezumă doar la găsirea soluției problemei ci merge mai departe la elaborarea modelului, experimentarea acestuia, prospectarea pieții.

Are la bază două principii:

- transformarea a ceea ce este necunoscut în familiar (accesibil);
- transformarea familiarului în straniu, adică distanțarea de problemă, reconstituirea ei dintr-o perspectivă neuzuală.

## METODA PIRAMIDEI (METODA BULGĂRELUI DE ZĂPADĂ)

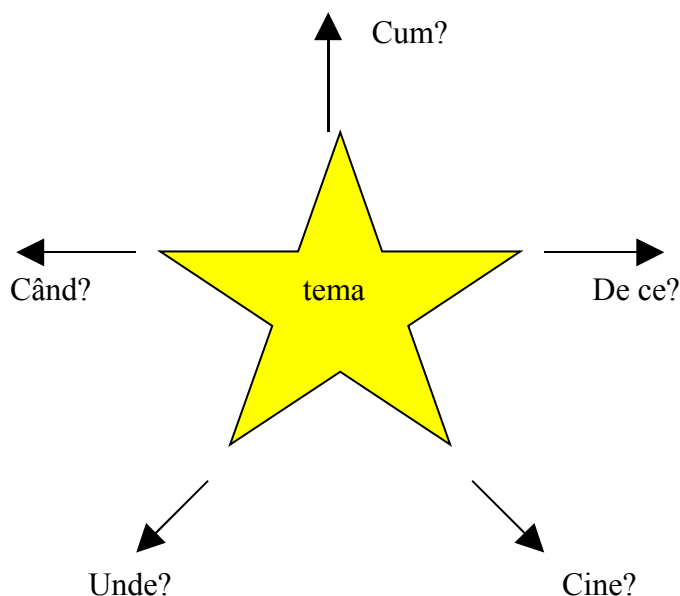
*Metoda piramidei* sau *metoda bulgărelui de zăpadă* are la bază împletirea activității individuale cu cea desfășurată în mod cooperativ, în cadrul grupurilor. Ea constă în încorporarea activității fiecărui membru al colectivului într-un demers colectiv mai amplu, menit să ducă la soluționarea unei sarcini sau a unei probleme date. Această metodă are mai multe faze: faza introductivă – învățătorul enunță problema, faza lucrului individual – fiecare elev lucrează individual timp de 5 minute la soluționarea problemei, faza lucrului în perechi – elevii se consultă cu colegul de bancă, sunt notate toate soluțiile apărute, faza reuniunii în grupuri mai mari – elevii de consultă asupra soluțiilor în grupuri alcătuite dintr-un număr egal de perechi, faza raportării soluțiilor în colectiv și faza decizională. Ca și celelalte metode care se bazează pe lucrul în perechi și în colectiv, metoda piramidei are *avantajele* stimulării învățării prin cooperare, al sporirii încrederii în forțele proprii prin testarea ideilor emise individual, mai întâi în grupuri mici și apoi în colectiv. *Dezavantajele* sunt de ordin evaluativ, deoarece se poate stabili mai greu care și cât de însemnată a fost contribuția fiecărui participant.

Aceste sunt numai câteva dintre metodele interactive de lucru în echipă. Fiecare dintre ele înregistrează avantaje și dezavantaje, important fiind însă momentul ales pentru desfășurarea lor. Pedagogul este acela care are puterea decizională și capacitatea de a alege ceea ce știe că se poate desfășura în propriul colectiv de elevi. Important este însă ca dascălul să fie acela care mereu va căuta soluții la problemele instructiv – educative ce apar.

În teoria și practica didactică contemporană, problematica instuirii interactive cunoaște abordări științifice noi, complexe, interdisciplinare, susținute de argumente ce susțin participarea activă și reflexivă a elevilor în procesele învățării și evaluării.

## STARBURSTING (EXPLOZIA STELARĂ)

*Starbursting* (eng. “star” = stea; eng. ”burst” = a exploda), este o metodă nouă de dezvoltare a creativității, similară brainstormingului. Scopul metodei este de a obține cât mai multe întrebări și astfel cât mai multe conexiuni între concepte. Este o modalitate de stimulare a creativității individuale și de grup. Organizată în grup, starbursting facilitează participarea întregului colectiv, stimulează crearea de întrebări la întrebări, așa cum brainstormingul dezvoltă construcția de idei pe idei. Modul de procedură este simplu. Se scrie problema a cărei soluție trebuie “descoperită” pe o foaie, apoi se înșiră cât mai multe întrebări care au legătură cu ea. Un bun punct de plecare îl constituie cele de tipul ce?, când?, cum?, de ce? – unele întrebări ducând la altele din ce în ce mai complexe care necesită o concentrare tot mai mare.



## METODA HOROSCOFULUI

Pentru identificarea elevilor la care predomină un stil global de învățare putem folosi ca activitate la clasă „Metoda horoscopului”. Această metodă este utilizată, în general, în caracterizarea personajelor. Activitatea se desfășoară în grup și presupune parcurgerea următorilor pași:

- a. Studiarea în mod individual a unui text sau povestire care are mai multe personaje.
- b. Alegerea unui personaj asupra căruia se va concentra discuția pentru a-l caracteriza cât mai bine.



- c. Citirea trăsăturilor fiecărui semn zodiacal, oferite elevilor separat pe o foaie.
- d. Luarea unei decizii privind încadrarea personajului ales într-un semn zodiacal.
- e. Justificarea alegerii făcute, prin găsirea a trei sinonime pentru fiecare trăsătură a zodiei căreia aparține personajul ales, identificarea în textul povestirii a unui citat relevant care susține încadrarea personajului în zodia respectivă, explicarea, cu cuvinte proprii a felului în care citatul ales ilustrează descriptorul din zodia respectivă.
- f. Acordul grupului asupra unui simbol grafic pentru a reprezenta personajul cu trăsăturile lui dominante.
- g. Desenarea simbolului pe un poster alături de care sunt notați descriptorii semnului căruia îi aparține personajul.

Elevii care au un stil de învățare auditiv, învață vorbind și ascultând, verbalizează acțiunea pentru a depăși dificultățile. Utilizând tehnica KWL („Știu/ vreau să știu/ am învățat”), elevii conștientizează verbalizând ceea ce știu sau cred că știu referitor la un subiect, o problemă și totodată, a ceea ce nu știu sau nu sunt siguri că știu dar ar dori să învețe.

- a. Se cere elevilor să inventarieze, prin discuții în perechi sau în grup, ideile pe care consideră că le dețin cu privire la subiectul investigației care va urma. Aceste idei sunt notate în rubrica „Știu”.
- b. Ideile despre care au îndoieli sau despre care ar dori să știe mai mult sunt grupate în rubrica „Vreau să știu”.
- c. Studierea unui text, realizarea unei investigații sau dobândirea unor cunoștințe referitoare la subiectul selectat de profesor.
- d. În faza de realizare a sensului/înțelegerii, elevii inventariază ideile asimilate pe care le notează în rubrica „Am învățat”.

În fiecare rubrică apar ideile corespunzătoare, evidențiindu-se situația de plecare, aspectele și întrebările la care au dorit să găsească răspunsuri și ceea ce au dobândit în urma procesului de învățare.

Elevii timizi sau cu posibilități de exprimare mai reduse participă cu succes la actul învățării, sporindu-le încrederea în forțele proprii, performanțele lor, contribuind la dezvoltarea intelectuală, la socializarea lor.

### „ȘTIU/VREAU SĂ ȘTIU /AM ÎNVĂȚAT”

Acest model de predare, elaborat de Donna M. Ogle în 1986 pornește de la premisa că informația anterioară a elevului trebuie luată în considerare atunci când se predau noi informații. Un instrument important de învățare îl reprezintă lectura, acest model reprezentând și o grilă de lectură pentru textul non-ficțional.

Aplicarea modelului **Știu/ Vreau să știu/ Am învățat** presupune parcurgerea a trei pași: accesarea a ceea ce știm, determinarea a ceea ce dorim să învățăm și reactualizarea a ceea ce am învățat în urma lecturii. Primii doi se pot realiza oral, pe bază de conversație, iar cel de-al treilea se realizează în scris, fie în timp ce se lecturează textul, fie imediat ce textul a fost parcurs integral.

Autoarea a construit o fișă de lucru, pe care elevii o completează prin activități de grup sau individual.

1.

Știu	Vreau să știu	Am învățat
------	---------------	------------

2. Categoriile de informații pe care ne așteptăm să le utilizăm

- A.
- B.
- C.
- D.

Etapă **Știu** implică două nivele ale accesării cunoștințelor anterioare: un brainstorming cu rol de anticipare și o activitate de categorizare. Brainstormingul se realizează în jurul unui concept cheie (de exemplu „țestoasă de mare” și nu „Ce știți despre animalele care trăiesc în mare?”) din conținutul textului ce urmează a fi parcurs. Întrebări generale de felul „Ce știți despre...” se recomandă atunci când elevii dețin un nivel scăzut de informații despre conceptul în cauză. Pe baza informațiilor obținute în urma brainstormingului se efectuează operații de generalizare și categorizare. Elevilor li se cere să analizeze ceea ce știu deja și să observe pe cele care au puncte comune și pot fi incluse într-o categorie mai generală. A ne gândi la ceea ce știm ne ajută să ne îndreptăm atenția asupra a ceea ce nu știm.

Etapă **Vreau să știu** presupune formularea unor întrebări, care apar prin evidențierea punctelor de vedere diferite apărute ca rezultat al brainstormingului sau categorizărilor. Rolul acestor întrebări este de a orienta și personaliza actul lecturii.

Etapă **Am învățat** se realizează în scris, de către fiecare elev/student în parte, după ce textul a fost citit. Dacă textul este mai lung, completarea acestei rubrici se poate face după fiecare fragment semnificativ. Elevilor/studentilor li se cere să bifeze întrebările la care au găsit răspuns, iar pentru cele rămase cu răspuns parțial sau fără se sugerează lecturi suplimentare.

Aplicând acest model în predare se obțin: o lectură activă, rată crescută a retenției informației, creșterea capacității de a realiza categorizări, interes pentru lectură și învățare.

## METODA SINELG

La parcurgerea unui text cu conținut informațional bogat, elevilor li se cere să marcheze textul, însemnând pasaje care confirmă ceea ce deja știau (✓) sau contrazic ceea ce credeau că știu (-), pasaje care oferă idei noi, neașteptate (+), și pasaje în legătură cu care au întrebări (?). Instruiți-i pe elevi în felul următor: “În timpul lecturii, va trebui să faceți câteva lucruri. Pe măsură ce citiți, faceți niște semne pe marginea articolului. Semnele vor fi precum urmează:

“✓” Puneți un “✓” pe margine dacă ceva din ce ați citit confirmă ceea ce știați sau credeți că știți.

“-” Puneți un “-” dacă o anumită informație pe care ați citit-o contrazice sau diferă de ceea ce știați sau credeți că știți.

“+” Puneți un “+” pe margine dacă o informație pe care ați întâlnit-o este nouă pentru dvs.

“?” Puneți un “?” pe margine dacă găsiți informații care vi se par confuze sau dacă doriți să știți mai mult despre un anumit lucru.”

Astfel, pe măsură ce citesc, elevii vor pune pe margine patru semne diferite în funcție de cunoștințele și înțelegerea lor. Nu e nevoie să însemneze fiecare rând sau fiecare idee

prezentată, ci să folosească semnele astfel încât să fie relevante pentru reacția lor la informațiile prezentate în general. S-ar putea să fie nevoie decât de unul sau două semne pentru fiecare paragraf, sau mai multe, sau mai puține.

Când au terminat de citit, faceți o scurtă pauză pentru a reflecta la textul lecturat. Reveniți la lista cu lucrurile pe care elevii le știau sau credeau că le știu. Ce cunoștințe s-au confirmat? Ce convingeri au fost infirmate? După ce v-ați uitat la listă, reveniți la articol și îndemnați-i pe elevi să se uite la însemnările pe care le-au făcut. Acestea ar trebui să servească drept referințe convenabile pentru informațiile care confirmă sau infirmă cunoștințele lor anterioare. De asemenea, ar trebui să vă indice orice informații sau idei noi sau confuze despre care elevii ar dori să afle mai mult.

Există strategii de predare care pot fi folosite pentru a-i ajuta pe elevi să rămână implicați. SINELG este o metodă de monitorizare a înțelegerii (Vaughan și Estes, 1986). Numărul de semne pe care le vor face elevii în clasă va depinde de vârsta și maturitatea lor. Pentru elevii din clasele primare se recomandă folosirea a cel mult două semne. Vă sugerăm folosirea semnului " $\sqrt{\quad}$ ", "asta știu", și "?" sau "-" pentru "asta nu știam". Semnele pe care le fac elevii variază, de asemenea, în funcție de scopul lecturii și de experiența pe care o au în folosirea sistemului de adnotare.

SINELG este un instrument util pentru că le permite elevilor să-și urmărească în mod activ înțelegerea a ceea ce citesc. Toți cititorii cunosc fenomenul care constă în terminarea lecturii unei pagini fără a-ți aminti nici măcar un lucru din ceea ce tocmai ai citit. Este cel mai bun exemplu de lectură fără înțelegere, fără implicare cognitivă activă în procesul de lectură și de absență a monitorizării înțelegerii. Prea adesea elevii abordează lectura sau alte experiențe de învățare cu aceeași lipsă de implicare cognitivă. Stadiul realizării sensului este esențial în procesul de învățare dar șansa de a învăța poate trece pe lângă noi dacă nu suntem implicați în acest proces.

Sarcina esențială a acestei a doua etape, realizarea sensului, este, în primul rând, de a menține implicarea și interesul stabilite în faza de evocare. A doua sarcină esențială este de a susține eforturile elevilor în monitorizarea propriei înțelegeri. Cei care învață sau citesc în mod eficient își monitorizează propria înțelegere când întâlnesc informații noi. În timpul lecturii, cititorii buni vor reveni asupra pasajelor pe care nu le înțeleg. Cei care ascultă o prelegere pun întrebări sau notează ceea ce nu înțeleg pentru a cere lămuriri ulterioare. Cei care învață în mod pasiv trec pur și simplu peste aceste goluri în înțelegere, fără a sesiza confuzia, neînțelegerea sau omisiunea.

În plus, când elevii își monitorizează propria înțelegere, ei se implică în introducerea noilor informații în schemele de cunoaștere pe care le posedă deja. Ei corelează în mod deliberat noul cu ceea ce le este cunoscut. Ei construiesc punți între cunoscut și nou pentru a ajunge la o nouă înțelegere.

Se pot spune multe despre această fază și despre problemele legate de sporirea implicării și maximizarea înțelegerii. Conversația trebuie să rămână, totuși, la nivelul realizării sensului. Se încurajează stabilirea de scopuri, analiza critică, analiza comparată și sinteza.

A treia fază a cadrului este faza reflecției. Adesea uitată în predare, ea este la fel de importantă ca și celelalte. În această etapă elevii își consolidează cunoștințele noi și își restructurează activ schema pentru a include în ea noi concepte. Aceasta este faza în care elevii își însușesc cu adevărat cunoștințele noi. Aici are loc învățarea durabilă. Învățarea înseamnă schimbare, înseamnă a deveni cumva diferit. Indiferent dacă această diferență se manifestă sub forma unui alt mod de a înțelege, sau sub cea a unui nou set de comportamente, sau a unei convingeri noi, învățarea este caracterizată de schimbare, o schimbare autentică și durabilă. Această schimbare se petrece doar când cei care învață se implică activ în restructurarea schemelor lor pentru a include în ele noul.

Această etapă a fost parcursă întâi prin revizuirea listei întocmite înainte de lectură pentru a vedea ce cunoștințe au fost confirmate sau infirmate. Apoi s-a făcut un tabel pentru a reprezenta grafic diversele semne făcute în timpul lecturii cu metoda SINELG. A urmat o discuție în grup pentru a decide dacă e nevoie de informații suplimentare. Prin aceste activități, cititorul a fost obligat să revadă textul și să reflecteze asupra conținutului.

Faza de reflecție urmărește câteva lucruri esențiale. Întâi, se așteaptă ca elevii să înceapă să exprime în propriile lor cuvinte ideile și informațiile întâlnite. Acest lucru este necesar pentru construirea unor scheme noi. Învățarea durabilă și înțelegerea aprofundată sunt personale. Ne amintim mai bine ceea ce putem formula cu propriile noastre cuvinte, în contextul nostru personal.

Înțelegerea este durabilă când informațiile sunt plasate într-un cadru contextual care are sens (Pearson și Fielding, 1991). Reformulând ceea ce înțelegem cu vocabularul nostru personal, se creează un context personal care are sens.

Al doilea scop al acestei faze este de a genera un schimb de idei sănătos între elevi, prin care să le dezvoltăm vocabularul și capacitatea de exprimare, precum și să le expunem diverse scheme pe care ei să le analizeze în timp ce și le construiesc pe ale lor. Antrenați în discuții în etapa de reflecție, elevii se confruntă cu o varietate de modele de gândire. Este un moment al schimbării și reconceptualizării în procesul de învățare. Expunerea elevilor la multiple moduri de integrare a informațiilor noi în acest moment are ca efect construirea unor scheme mai flexibile, care pot fi aplicate mai bine în practică.

Cele patru semne folosite pentru însemnarea pe marginea textului oferit spre lectură pot constitui coloanele unui tabel, elevii reușind o mai bună monitorizare a înțelegerii textului și o contextualizare a învățării.

## STUDIUL DE CAZ

Studiul de caz reprezintă o metodă de confruntare directă a participanților cu o situație reală, autentică, luată drept exemplu tipic, reprezentativ pentru un set de situații și evenimente problematice.

Scopurile acestei metode interactive, valoroasă din punct de vedere euristic și aplicativ constau în:

- realizarea contactului participanților cu realitățile complexe, autentice dintr-un domeniu dat, cu scopul familiarizării acestora cu aspectele posibile și pentru a le dezvolta capacitățile decizionale, operative, optime și abilitățile de a soluționa eventualele probleme;
- verificarea gradului de operaționalitate a cunoștințelor însușite, a priceperilor și deprinderilor, a comportamentelor, în situații limită;
- sistematizarea și consolidarea cunoștințelor, autoevaluarea din partea fiecărui participant în parte, a gradului de aplicabilitate a acestora în situațiile create;
- educarea personalității, a atitudinilor față de ceilalți participanți și față de cazul respectiv, tratarea cu maturitate a situațiilor;
- exersarea capacităților organizatorice, de conducere, de evaluare și decizie asemeni unei situații reale;

Regulile desfășurării metodei au în vedere în special „cazul” ales. Astfel, pentru ca o situație să poată fi considerată și analizată precum un „caz” reprezentativ pentru un domeniu, ea trebuie să îndeplinească următoarele condiții:

să fie autentică și semnificativă în raport cu obiectivele prefigurate, condensând esențialul;

să aibă valoare instructivă în raport cu competențele profesionale, științifice și etice;  
să aibe un caracter incitant, motivând participanții la soluționarea lui, corespunzând pregătirii și intereselor acestora;

să solicite participarea activă a tuturor elevilor/studentilor în obținerea de soluții, asumându-și responsabilitatea rezolvării cazului;

În aplicarea metodei studiului de caz, se parcurg *șase etape* și anume:

Etapa 1: Prezentarea cadrului general în care s-a produs evenimentul și a cazului respectiv:

profesorul va alege mai întâi un „caz” semnificativ din domeniul cercetat și obiectivelor propuse, care să evidențieze aspectele general-valabile;

cazul va fi prelucrat și experimentat mai întâi pe un grup restrâns, apoi va fi propus participanților spre analiză;

prezentarea trebuie să fie cât mai clară, precisă și completă;

Etapa 2: Sesizarea nuanțelor cazului concomitent cu înțelegerea necesității rezolvării lui de către participanți:

are loc stabilirea aspectelor neclare;

se pun întrebări de lămurire din partea participanților;

se solicită informații suplimentare privitoare la modul de soluționare a cazului (surse biblio-grafice);

• Etapa 3.: Studiul individual al cazului propus:

documentarea participanților;

găsirea și notarea soluțiilor de către participanți;

Etapa 4.: Dezbaterea în grup a modurilor de soluționare a cazului:

analiza variantelor, fie mai întâi în grupuri mici

(5–6 membri) și apoi în plen, fie direct în plen, fiecare își expune variantă propusă;

compararea rezultatelor obținute și analiza critică a acestora printr-o dezbatere liberă, moderată de profesor;

ierarhizarea variantelor;

Etapa 5.: Formularea concluziilor optime pe baza luării unor decizii unanime.

Etapa 6.: Evaluarea modului de rezolvare a situației-caz și evaluarea grupului de participanți (elevi/ studenți/cursanți), analizându-se gradul de participare. Totodată se fac predicții asupra importanței reținerii modalităților de soluționare în vederea aplicării lor la situații similare.

Rolul profesorului, în cazul apelului la metoda studiului de caz, se reduce doar la cel de incitator și de provocator al demersurilor de rezolvare a cazului. Cu abilitate și discreție, el trebuie să aplaneze eventualele conflicte și să manifeste răbdare față de greutățile participanților de a soluționa cazul, punând accent pe participarea activă și productivă, individuală și de grup.

*Avantajele* metodei studiului de caz sunt următoarele:

o prin faptul că situația-caz, aleasă de profesor, aparține domeniului studiat, iar elevii/studenții sunt antrenați în găsirea de soluții, se asigură o apropiere a acestora de viața reală și de eventualele probleme cu care se pot confrunta, „familiarizându-i cu o strategie de abordare a faptului real” (Ioan Cerghit, 1997, p. 207) prin faptul că are un pronunțat caracter activ, metoda contribuie la dezvoltarea capacităților psihice, de analiză critică, de elaborare de decizii și de soluționare promptă a cazului, formând abilitățile de argumentare;

o prin faptul că se desfășoară în grup, dezvoltă inteligența interpersonală, spiritul de echipă, toleranța și ajutorul reciproc, specific învățării prin cooperare;

o prin confruntarea activă cu un caz practic, metoda oferă oportunități în construirea unui pod între teorie și practică;

*Limitele* aplicării metodei studiului de caz:

– dificultăți legate de realizarea portofoliului de cazuri adecvate disciplinei, fapt care solicită mult timp de prelucrare și experimentare a fiecărui caz;

- dificultăți în evaluarea participării fiecărui elev la soluționarea cazului, concomitent cu mani-festarea fenomenului de complezență ori de lene, lăsând pe seama celorlalți responsabilitatea rezolvării cazului;
- dificultăți legate de accesul la sursele de informare necesare soluționării cazului;
- experiența redusă a unora dintre participanți creează dificultăți în găsirea soluției optime, cu efecte nedorite în gradul de implicare motivațională în activitate;

## TEHNICA 6 / 3 / 5

Tehnica 6/3/5 este asemănătoare brainstorming-ului. Ideile noi însă se scriu pe foile de hârtie care circulă între participanți, și de aceea se mai numește și metoda brainwriting. Tehnica se numește 6/3/5 pentru că există:

- 6 membri în grupul de lucru, care notează pe o foaie de hârtie câte
- 3 soluții fiecare, la o problemă dată, timp de
- 5 minute (însumând 108 răspunsuri, în 30 de minute, în fiecare grup)

*Etapele metodei 6/3/5:*

*I. Împărțirea clasei în grupe a câte 6 membri fiecare.*

*II. Formularea problemei și explicarea modalității de lucru.*

Elevii/studentii primesc fiecare câte o foaie de hârtie împărțită în trei coloane.

*III. Desfășurarea activității în grup.*

În această etapă are loc o îmbinare a activității individuale cu cea colectivă. Pentru problema dată, fiecare dintre cei 6 participanți, are de notat pe o foaie, 3 soluții în tabelul cu 3 coloane, într-un timp maxim de 5 minute. Foile migrează apoi de la stânga spre dreapta până ajung la posesorul inițial. Cel care a primit foaia colegului din stânga, citește soluțiile deja notate și încearcă să le modifice în sens creativ, prin formulări noi, adaptându-le, îmbunătățindu-le și reconstruindu-le continuu.

*IV. Analiza soluțiilor și reținerea celor mai bune.*

Se centralizează datele obținute, se discută și se apreciază rezultatele.

*Avantajele aplicării tehnicii 6/3/5 sunt următoarele:*

- oferă elevilor mai puțin comunicativi posibilitatea de a se exprima;
- similar brainstorming-ului, stimulează construcția de „idei pe idei”;
- încurajează solidaritatea în grup și competiția între grupuri, îmbinând munca individuală cu cea de echipă;
- are caracter formativ-educativ, dezvoltând atât spiritul de echipă cât și procesele psihice superioare (gândirea cu operațiile ei: analiza ideilor emise de ceilalți, comparația, sinteza, generalizarea și abstractizarea; dezvoltă imaginația, creativitatea, calitățile atenției etc);

*Dezavantajele* rezultă din constrângerea participanților de a răspunde într-un timp fix. De asemenea, pot exista fenomene de contagiune negativă între răspunsuri.

Elevii/studentii pot fi influențați de soluțiile anterioare, intrând într-un blocaj creativ.

## METODA PHILIPS 6 / 6

Metoda Philips 6/6 a fost elaborată de către profesorul de literatură J. Donald Philips (de unde provine și numele) care a testat-o la Universitatea din Michigan. Este similară brainstorming-ului și tehnicii 6/3/5, însă se individualizează prin limitarea discuției celor 6 participanți la 6 minute. Acest fapt are ca scop intensificarea producției creative, ca și în cazul tehnicii 6/3/5.

*Etapele metodei Philips 6/6:*

1. *Constituirea grupurilor de câte 6* (4 membri + 1 secretar + 1 conducător de grup). Secretarul fiecărui grup are în plus, sarcina de a consemna ideile colegilor.

Conducătorul este cel care dirijează dezbaterile în cadrul grupului și prezintă concluziile.

2. *Înmânarea temei/problemei* ce urmează a fi dezbătută în particular, de către fiecare grup și motivarea importanței acesteia.

3. *Desfășurarea discuțiilor* pe baza temei, în cadrul grupului, timp de 6 minute.

Acestea pot fi libere, în sensul că fiecare membru propune un răspuns și la sfârșit se rețin ideile cele mai importante sau pot fi discuții progresive în care fiecare participant expune în cadrul grupului său o variantă care e analizată și apoi se trece la celelalte idei.

4. *Colectarea soluțiilor elaborate.*

Conducătorii fiecărui grup expun ideile la care au ajuns sau ele sunt predate în scris coordonatorului colectivului (profesorului).

5. *Discuția colectivă* este urmată de decizia co-lectivă în ceea ce privește soluția finală, pe baza ierarhizării variantelor pe tablă.

6. *Încheierea discuției* se face în urma prezentării din partea profesorului a concluziilor privind participarea la desfășurarea activității și a eficienței demersurilor întreprinse.

*Avantajele* metodei Philips 6/6 sunt similare brainstorming-ului și tehnicii 6/3/5, în ceea ce privește facilitarea comunicării, obținerea într-un timp scurt a numeroase idei, prin intensificarea demersului creativ și prin stimularea imaginației tuturor participanților.

Ea permite întărirea coeziunii grupului și angajează elevii/studentii în (auto)evaluare. Cooperarea din interiorul echipei se îmbină cu competiția dintre grupuri.

*Dezavantajele* apar atunci când numărul elevilor nu este multiplu de 6 și mai pot fi create de limita de timp impusă, de 6 minute.

## METODA FRISCO

Prin metoda Frisco participanții trebuie să interpreteze un rol specific, care să acopere o anumită dimensiune a personalității, abordând o problemă din mai multe perspective. Astfel, membrii grupului vor trebui să joace, fiecare, pe rând, *rolul conservatorului, rolul exuberantului, rolul pesimistului și rolul optimistului*. Metoda a fost propusă de echipa de cercetare *Four boys of Frisco* (cei patru băieți din San Francisco), iar scopul ei este de a identifica problemele complexe și dificile și de a le rezolva pe căi simple și eficiente. Metoda Frisco are la bază brainstorming-ul regizat și solicită din partea elevilor capacități empatice, spirit critic, importantă fiind stimularea gândirii, a imaginației și a creativității.

*Etapele metodei Frisco:*

1. *Etapa punerii problemei*: profesorul sau elevii/studentii sesizează o situație problemă și a propun spre analiză;
2. *Etapa organizării colectivului*: se stabilesc rolurile: *conservatorul*, *exuberantul*, *pesimistul*, *optimistul* și cine le joacă. Rolurile pot fi abordate individual sau, în cazul colectivelor numeroase, același rol poate fi jucat de mai mulți participanți concomitent, aceștia formând o echipă.
3. *Etapa dezbaterii colective*: fiecare interpretează rolul ales și-și susține punctul de vedere în acord cu acesta.

Cel care joacă rolul de este *conservator* are sarcina de a aprecia meritele soluțiilor vechi, pronunțându-se pentru menținerea lor, fără a exclude însă posibilitatea unor eventuale îmbunătățiri.

*Exuberantul* privește către viitor și emite idei aparent imposibil de aplicat în practică, asigurând astfel un cadru imaginativ-creativ, inovator și stimulându-i și pe ceilalți participanți să privească astfel lucrurile. Se bazează pe un fenomen de contagiune.

*Pesimistul* este cel care nu are o părere bună despre ce se discută, cenzurând ideile și soluțiile inițiale propuse. El relevă aspectele nefaste ale oricăror îmbunătățiri.

*Optimistul* luminează umbra lăsată de pesimist, îmbărbătând participanții să privească lucrurile dintr-o perspectivă reală, concretă și realizabilă. El găsește fundamentări realiste și posibilitățile de realizare a soluțiilor propuse de către exuberant, stimulând participanții să gândească pozitiv.

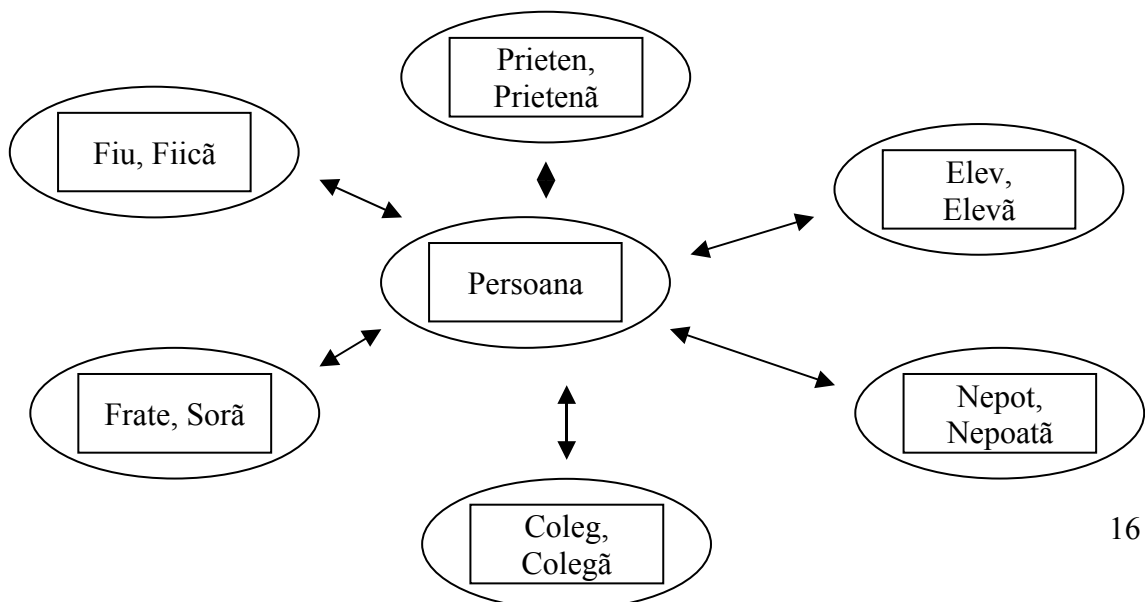
4. *Etapa sistematizării ideilor emise și a concluzionării asupra soluțiilor găsite.*

Metoda Frisco este asemănătoare cu tehnica „Pălăriilor gânditoare” atât din punct de vedere al desfășurării, cât și în ceea ce privește avantajele și limitele.

## HARTA VOCILOR

Poate fi desenată în timp ce elevul vorbește de pe poziția unuia sau altuia dintre rolurile sau “voci” sale. Povestirea este cea mai eficientă metodă de a afla “*povestea vieții*” cuiva. O persoană, un povestitor care-și exprimă prin nenumărate “*voci*”, gândurile, trăirile, faptele legate de multitudinea de roluri pe care le îndeplinește în viață. Consilierul ascultă aceste voci pentru a le recunoaște și a înțelege în ce relație se află cu cel despre care povestește.

Exemplu de hartă a vocilor:



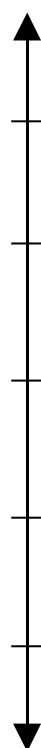


## AXA VIETII

Acest instrument este adesea folosit atât în terapie cât și în activitățile de cunoaștere și autocunoaștere. El mai poate fi numit și punctul de plecare în activitățile de cunoaștere și autocunoaștere.

Tehnica: se împarte o coală de hârtie în două, prin trasarea unei axe verticale. La unul din capete se scrie data nașterii, iar la celălalt anul curent. Se împarte axa pe intervale de 5 ani între cele două capete. Li se cere elevilor să își amintească evenimentele mai importante din viața lor și să le noteze, așezându-le în ordine cronologică pe axă.

Data nașterii



Anul curent

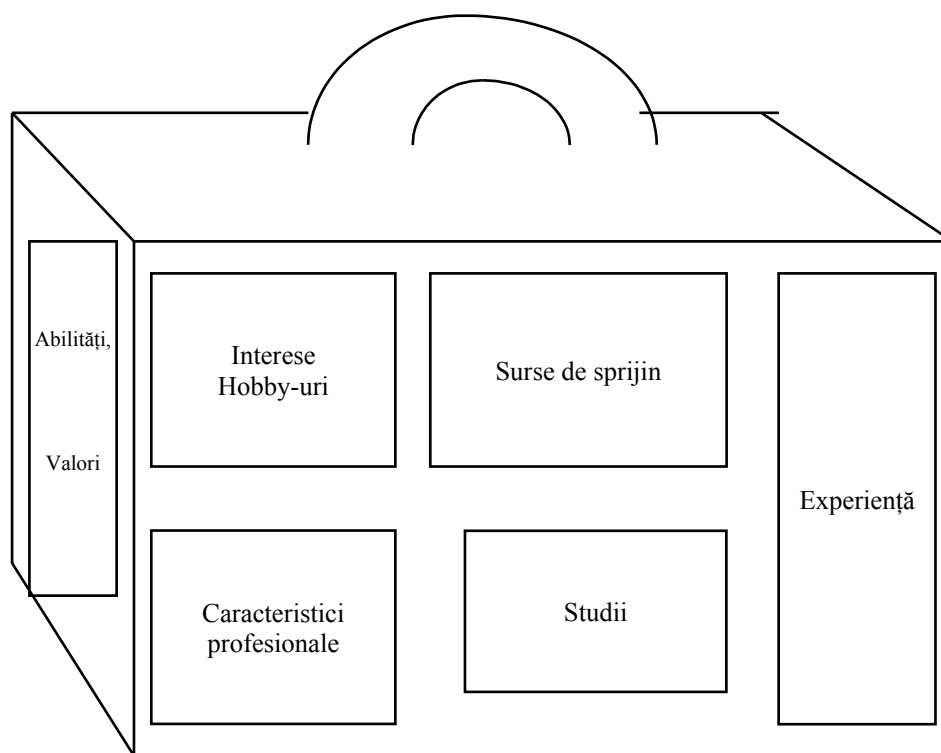
## ÎNVĂȚAREA PRIN COOPERARE

Învățarea prin cooperare apare atunci când elevii/studentii lucrează împreună pentru a ajunge la o învățare comună. Orice sarcină de lucru, indiferent de disciplină sau de vârsta celor care învață se poate realiza prin cooperare (Johnson și Johnson, 1998). Învățarea prin cooperare se poate utiliza în trei forme: grupuri formale de învățare prin cooperare, grupuri informale de învățare prin cooperare și grupuri fondate pe cooperare. Grupurile formale de învățare prin cooperare când profesorul predă o lecție nouă, grupează elevii/studentii câte 2

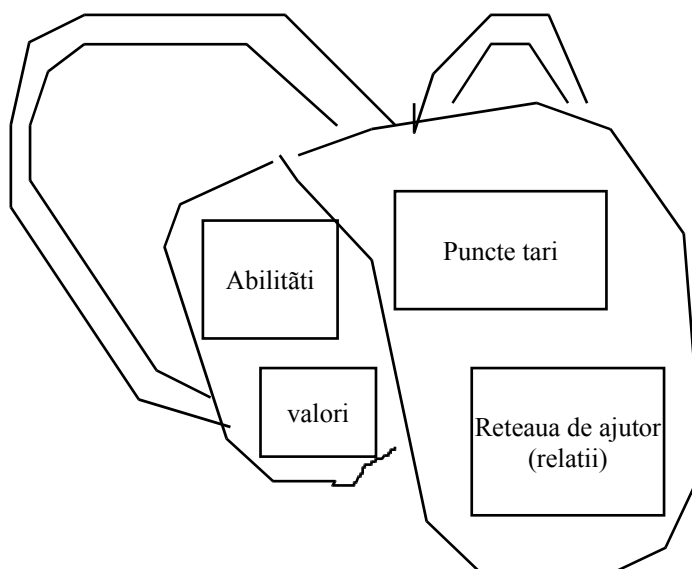
până la 5 și formulează sarcini de lucru. Aceste grupuri durează una sau mai multe lecții, până la finalizarea secvenței de învățare. Grupurile informale de învățare prin cooperare se formează ad-hoc, pe parcursul unei lecții, cu scopul de a rezolva o sarcină simplă de învățare. Grupurile fondate pe cooperare au o durată de un semestru sau un an, sunt stabile în ceea ce privește componența și se bazează pe sprijin, încurajare și asistență oferite fiecărui membru, cu scopul de a avea succes școlar și de a se dezvolta din punct de vedere social și cognitiv. Rolul profesorului este de a monitoriza interacțiunea dintre membri, de a clarifica sarcinile de lucru și de a evalua calitatea achizițiilor. Elevii/studenții înțeleg că sunt reciproc responsabili de calitatea învățării celorlalți, conștientizând propria contribuție la succesul celorlalți.

### VALIZA ȘI RUCSACUL CU ACTIVITĂȚI

Este un instrument pentru stabilirea punctelor tari (relevarea calităților, competențelor) ale unui adult sau ale unui minor, pentru facilitarea luării unei decizii.



Rucsacul cu calități:



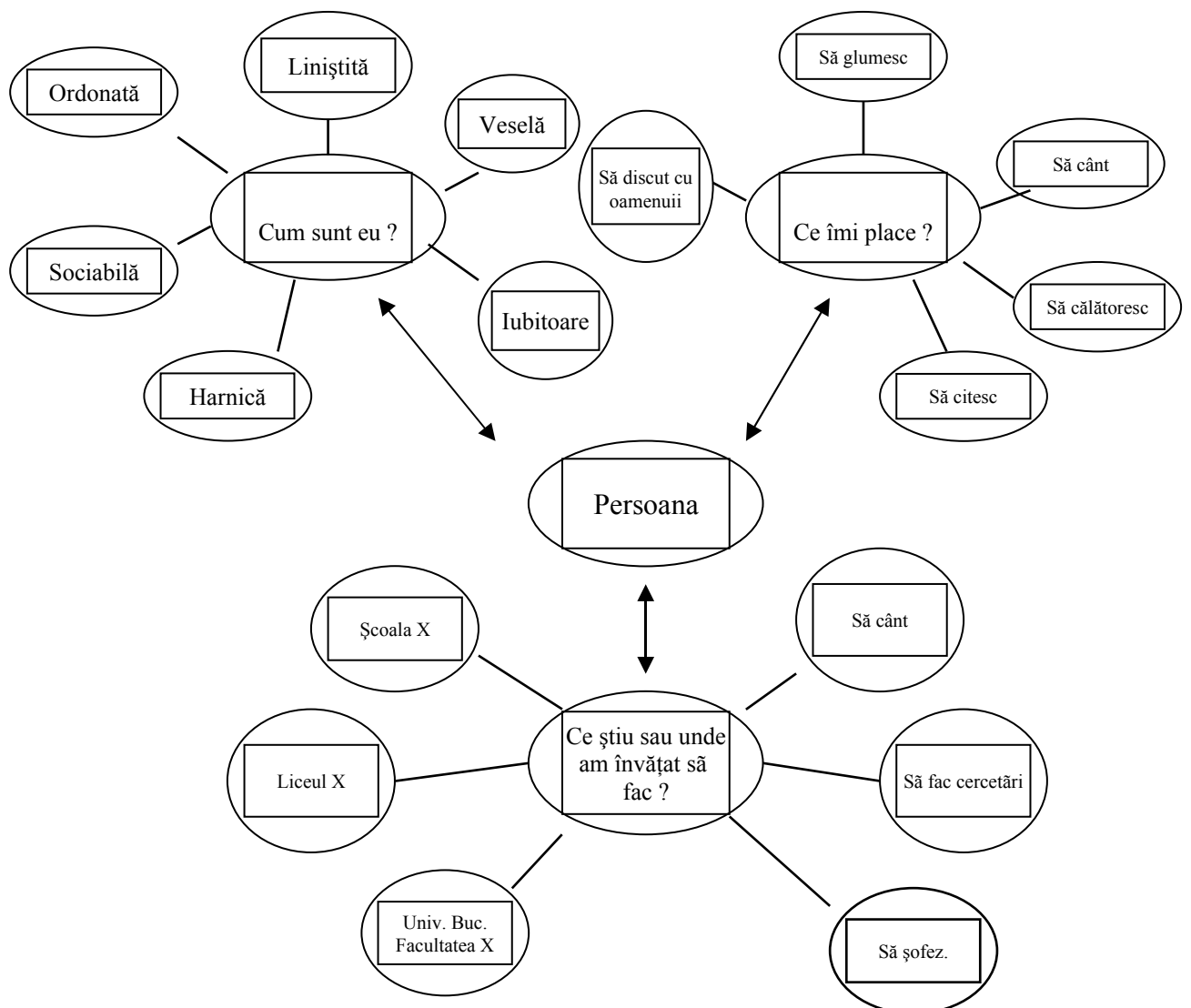
## HARTA INTERESELOR ȘI CALIFICĂRILOR

Pentru a căpăta cât mai multe informații și a descoperi oportunități pentru o anumită persoană, aceasta este invitată să deseneze un cerc și să-și scrie numele, din cerc pornesc trei ramificații în trei direcții diferite:

- Cum sunt eu ? (stilul personal, capacitățile generale personale ca: respectuos, calm, independent).
- Unde am învățat ? (studii, calificări personale);
- Ce-mi place ? - interese.

Pentru fiecare din aceste trei ramificații persoana își scrie câteva calități, interese, sau competențe.

Acest instrument poate fi utilizat și în activitatea de grup cu clasa, după ce se realizează individual, pot fi discutate în miniechipe de 3-4 elevi, făcându-se astfel schimburi de informații, de scheme, se pot identifica mai bine competențele, interesele comune și asemănările.



## ROATA UNICĂ

Instrument de autoevaluare a unei persoane în totalitatea factorilor care influențează viața și cariera acesteia. Ea poate fi utilizată când se stabilesc obiective, când trebuie organizate și clarificate informații, când se face o revizuire ( revedere) a procesului, când trebuie luate decizii.

Acest mod de bordare a personalității umane este de asemenea în concordanță cu modul holistic de gândire asupra existenței ființei umane, în care fiecare factor are rolul său și nu poți considera persoana decât în interdependența acestor factori.

### Există trei nivele ale roții:

1. nucleul, constituit din obiectivele carierei;
2. nivelul factorilor care influențează luarea deciziilor și planificarea carierei (8 zone, aspecte, categorii împărțite: 4 factori interni și 4 factori externi);
3. nivelul factorilor care afectează autoevaluarea.

În ceea ce privește nucleul roții, putem să determinăm obiectivele inițiale, sau să încercăm să atingem un obiectiv realist, în concordanță cu starea de fapt rezultată în urma autoevaluării.

### Factorii externi care influențează luarea deciziilor sunt:

- ◆ nivelul studiilor (mediul educației);
- ◆ experiența de muncă și timp liber;
- ◆ percepțiile celorlalți asupra persoanei (a celor care contează: părinți, unchi, prieteni, frați etc);
- ◆ opțiunile, alegerile pe piața muncii.

### Factorii interni care influențează alegerea unei profesii sunt:

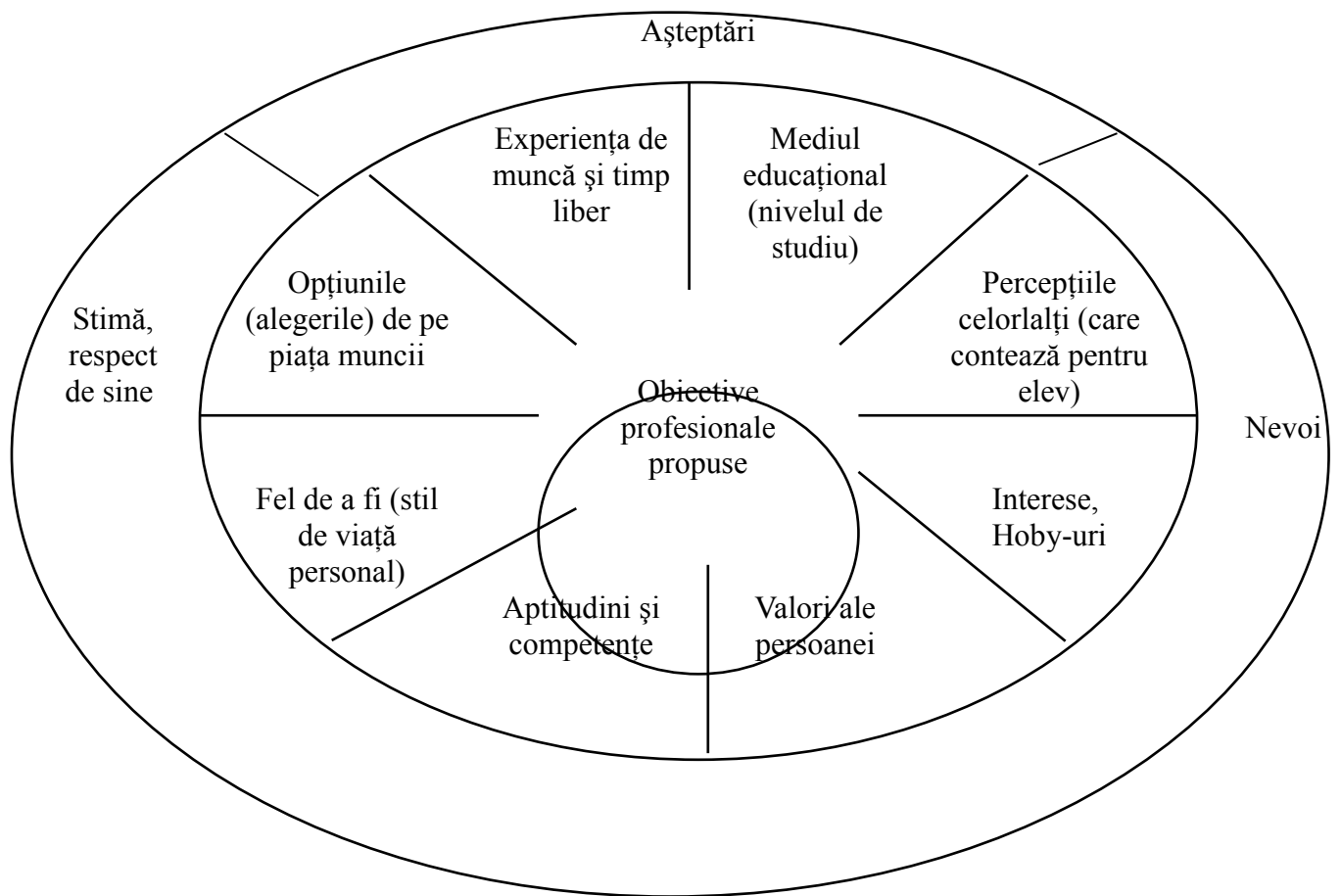
- ◆ stilul personal, felul de a fi al elevului;
- ◆ aptitudinile și competențele pe care le are elevul;
- ◆ valori după care elevul își ghidează viața (în ce crede);
- ◆ interese și hobby-uri.

### Factorii care pot afecta serios procesul de consiliere, cu influență asupra eficienței sunt:

- ◆ nivelul stimei de sine, al demnității personale;
- ◆ aspectele, așteptările persoanei în legătură cu viitorul său;
- ◆ nevoile persoanei.

Acest instrument relevă o imagine completă asupra elevului, dar poate fi utilizat și parțial, profesorul consilier interesându-se de aspectele sau factorii importanți pentru acel elev.

În cele ce urmează este prezentată forma grafică a Roții unice:



# **I. EXERCITII DE ENERGIZARE**

## **ACTIVITĂȚI EXERCITII PENTRU CLASELE I-II**

### **JOC DE CORESPONDENȚĂ**

Se aleg jetoane ( în pereche- imagini și cuvinte)

Ex : medic - seringă, șofer – mașină. fiecare elev va alege un jeton ( ex: mașină) pentru care trebuie să caute cel de-al doilea jeton, corespondent cu meseria corespunzătoare.

### **2. ALEGE MESERIA PREFERATĂ**

Fiecare elev desenează și afișează în piept un ecuson cu un obiect reprezentativ pentru meseria aleasă.

### **3. „CE ȘTIU DESPRE MESERIA DE...” sau „CUBUL”**

Se împarte clasa în echipe, fiecare echipă va primi un cub pe ale cărui fețe sunt menționate diverse meserii.

Fiecare elev aruncă cubul pe covor, iar meseria de pe fața superioară va fi discutată.

### **4. JOC DE ROL**

Învățătorul are biletele întoarse cu fața în jos, iar pe fiecare câte o meserie.

Elevii sunt puși să aleagă și vor juca rolul indicat pe bilet; (are libertatea de a-și alege parteneri).

### **5. JOC LACUNAR**

Vreau să fiu.....pentru ca/ca să.....el face (ce face?).....

## **6.GHICITORI**

Cu și despre profesii și obiecte caracteristice acestora.

## **7. REBUS**

## **8. DEFINIȚII**

EX: învață pe elevi = profesor  
vindecă oameni = medic

## **9. ARUNCAREA MINGEI**

Profesorul spune elevului o meserie, elevul spune un obiect sau o activitate legată de acea meserie, apoi spune alta meserie în timp ce aruncă mingea altui elev...până la ultimul elev.

## **10. SCARA ( SĂ OBTINEM CUVINTE)**

- Medic
- Educator
- Sudor
- Elev
- Reporter
- Inginer
- Economist

## **11.MIMICA**

MIMEAZĂ ÎNVĂȚĂTOAREA SAU UN ELEV MAI TALENTAT O MESERIE, IAR CEILALȚI ELEVI TREBUIE SĂ GHICEASCĂ.

## **12.ECUSON ( PE SPATE)**

- Fara sa stie despre ce meserie este vorba, fiecare primeste un ecuson pe care este scris numele unei meserii.
- Cel cu ecusonul pe spate are dreptul sa puna 5 intrebari clasei sau celui caruia i-a lipit ecusonul pentru a ghici.

## **13. DE CE VENIM LA ȘCOALA?**

- Dialog cadru didactic –elev, elev- elev (familiarizarea cu notiunea de invatare)

## **14. JOC. „DE UNDE ÎNVĂȚĂM?”**

- Surse de învățare/ informare

- Jetoane cu surse de învățare

### **15. ACTIVITATE ARTISTICĂ**

- Desenează sursa de informare preferată
- Motivează

### **16. „ASCULTĂ CU ATENȚIE”**

- învățătoarea citește anumite texte cu modalități de învățare bune sau rele.
- Elevii trebuie să identifice modalitățile de învățare pozitive și negative și să motiveze, să corecteze greșelile.

### **17. ALEGE OBIECTUL CARE TE AJUTĂ SĂ ÎNVEȚI**

- Pe catedră sunt așezate mai multe obiecte și fiecare elev alege un obiect care îl ajută să învețe
- Motivează

### **18. CORESPONDENȚA**

- Interval orar activități
- Se prezintă activitățile pe care elevul le desfașoară după orele de curs

### **19. EXCURSII, VIZITE, PORTOFOLII**

### **20. SCHIMBURI DE EXPERIENȚĂ**

### **21. MUNCA ÎN ECHIPĂ**

### **22. „10 REGULI PENTRU O BUNĂ ÎNVĂȚARE”.**

Puteți realiza aceste exerciții atunci când simțiți nevoia de o mai bună interrelațională în cadrul grupului, când aveți timpuri morți pe parcursul atelierelor sau pur și simplu atunci când simțiți nevoia să distingeți atmosfera. Acestea au atât rol de energizare cât și un rol educațional, vizând aspecte comunicaționale, afective etc.



## EXERCITII PENTRU CLASELE V-VIII

### 1. ADUC O SCRISOARE PENTRU ....

**Pregătirea:** Scaune mai puține decât numărul participanților

**Timp:** 5-10 minute

**Mărimea grupului:** 20-30

**Instrucțiuni**

1. Aranjază scaunele în formă de cerc.
2. Participanții să stea pe scaune iar cei care nu au un scaun, să stea în mijloc.
3. Persoana din mijloc să spună ceva de genul: “Aduc o scrisoare pentru aceia ce. . . poartă ochelari (au făcut un duș în dimineața aceea. . . , poartă pantaloni. . . , pentru aceia care poartă ceas, sau orice, în funcție de imaginația lor. )
4. Toți cei care poartă ochelari trebuie să schimbe scaunele, în timp ce persoana din mijloc folosește această oportunitate ca să aducă un scaun pe care să stea.
5. Persoana care e în mijloc să aducă altă scrisoare.
6. Oprește jocul după 5, 10 minute sau când toată lumea a vorbit, când toată lumea a schimbat locul.

### 2. CINE A INCEPUT?

**Timp:** 10-15 MINUTE

**Mărimea grupului:** 10-20

**Pregătirea:** spațiu gol, ceas sau un cronometru

**Instrucțiuni:**

1. Cere ca un voluntar să părăsească camera.
2. Spune restului de grup să stea în cerc.
3. Hotărăște cine va fi conducătorul. Spune-le să înceapă o acțiune (să-și scarpine burțile, să facă din mână, să-și miște capul, să simuleze cântatul la un instrument. . . ) și spune celorlalți să facă la fel.

4. Spune conducătorului să schimbe acțiunea des și toată lumea trebuie să facă la fel.
5. Cheamă înapoi voluntarul și spune-le să stea în mijlocul cercului și să ghicească cine e conducătorul. Au 3 minute și 3 încercări. Dacă nu reușesc, trebuie să facă ceva distractiv.
6. Dacă persoana ghicește, persoana care a fost conducătorul părăsește camera și grupul caută un nou conducător. Și tot așa până la sfârșitul jocului.

#### INDICII pentru FACILITATOR

Din moment ce timpul e un factor presant, e important să-l folosești pentru a grăbi dinamica jocului, spunând lucruri precum: “A trecut deja un minut și prietenul nostru e confuz”, “vor reuși să ghicească?”

### 3. EXCURSIA AUTO

Jucătorii stau în cerc și le sunt atribuite nume de părți componente de automobil (capota, volan, ușă, etc.). Naratorul spune o poveste despre o excursie cu automobilul. În timp ce naratorul spune povestea, *părțile* menționate se ridică și îl urmăresc. Când povestitorul strigă „Pană” fiecare jucător se urcă/cațără pentru un loc. Jucătorul care rămâne pe dinafară, devine narator.

### 4. SPATE ÎN SPATE

Jucătorii stau perechi, cu excepția unui singur jucător “special”. Când el strigă “Spate-n spate!” jucătorii trebuie să se așeze în spatele partenerului (perechii). Când el strigă “Față în față” partenerii trebuie să se întoarcă unul spre celalalt și să-și strângă mâinile. La următoarea strigare “Spate-n spate!” și de fiecare dată după aceea, toți jucătorii trebuie să-și schimbe partenerii. Jucătorul “special” încearcă să-și găsească un partener în timpul jocului. Jucătorul rămas pe din afară devine noul jucător “special”.

### 5. VACA OARBĂ

**Cerințe:** clopoțel și oameni legați la ochi. Toți jucătorii stau în cerc cu fața spre centru. O persoană este legată la ochi și ea este “Vaca oarbă”. “Vaca oarbă” este învărtită și apoi adusă în centrul cercului.

Clopoțelul este pasat de-a lungul cercului și tot timpul scuturat. “Vaca oarbă” va urma sunetul clopoțelului.

Liderul jocului arata unde se va opri clopoțelul. “Vaca oarbă” trebuie să ghicească la cine s-a oprit clopoțelul (arătând, indicând). Dacă persoana este cea corectă atunci ea va deveni “Vaca oarbă”. Dacă greșește, jucătorul va continua să fie “Vaca oarbă” până când va reuși să ghicească persoana corectă.

### 6. GHICI CINE

**Cerințe:** bucăți de hârtie cu nume pe ele, scotch. Fiecare jucător trebuie să aibă un nume lipit pe spate.

**Obiectivul jocului** este de a descoperi cine ești. Toată lumea se plimbă și pune celorlalți întrebări. Jucătorii pot răspunde numai cu „da” sau „nu”. Jocul este mai atractiv când o temă este adăugată jocului. (ex. Desene animate, personaje din cărți).

## 7. INSULE

**Cerințe:** ridicături sau mici părți de teren. Câteva “insule” sunt alese pe teren. Când muzica se oprește sau când liderul se oprește din cântat, toată lumea trebuie să stea pe insule fără a atinge pe altcineva din grup (sau nu neapărat). De-a lungul jocului sunt eliminate insule până când rămâne una singură.

### **Variantă: JOC MUZICAL CU FRÂNGHII SAU CERCURI**

**Cerințe:** muzica. Jocul acesta este asemănător cu jocul muzical al scaunelor dar nimeni nu este eliminat. Se împrăștie un număr de cercuri și frânghii în spațiul de joc. Numărul frânghiilor sau al cercurilor va varia în funcție de numărul celor care participă la joc. Muzica va fi dată destul de tare în așa fel încât fiecare să o audă și jucătorii vor fi instruiți să se miște în diferite moduri (săritura, trecere, alergare, etc.). Când muzica se oprește, grupul va trebui să fie situat pe frânghii sau pe cercuri. De fiecare dată când muzica se oprește se va înlătura o frânghie sau un cerc până când toată lumea va sta pe/sau într-un cerc sau frânghie.

## 8. BĂȚUL

Toată lumea va atinge un băț în același timp. Se rupe bățul în două și se repetă acțiunea. Se continuă împărțirea bățului până când acesta va deveni foarte mic.

## 9. VREI SĂ-MI CUMPERI MAIMUȚA?

Jucătorii vor sta în cerc. O maimuță și un vânzător de maimuțe vor sta în centrul cercului, vânzătorul de maimuțe încercând să vândă maimuțe celor din cerc. Vânzătorul de maimuțe va alege un jucător pe care îl va întreba “Dorești să-mi cumperi maimuța?”. Jucătorul va trebui să răspundă pe un ton serios, “nu mulțumesc”. Vânzătorul va spune: Maimuța mea poate face lucruri ca...”. Maimuța va trebui să facă lucrurile pe care vânzătorul spune că le poate face (să danseze, să țopăie, să cânte un cântec etc.). Jucătorii din cerc vor trebui să spună “Nu, mulțumesc” fără să râdă. Dacă o persoană râde, ea va deveni maimuța, maimuța va deveni vânzătorul, iar vânzătorul va intra în cerc.

## 10. DEGETE LIPICIOASE

Toți jucătorii vor trebui să-și caute un partener. Un jucător în fiecare pereche va fi liderul iar celălalt va fi cel care ascultă. “Ascultătorul” va trebui să-l urmeze pe lider cât mai aproape posibil, fără a-l atinge.

Liderului i se da posibilitatea de a alege modalitatea de locomoție cum ar fi: târârea, săritura, mersul piticului etc. “Ascultătorul” va trebui să urmeze în tocmai modul de mișcare al liderului. Va fi foarte distractiv când liderul se va opri brusc.

## 11. JOCUL NUMELOR

Fiecare jucător va sta în cerc. Unul din jucători va începe prin a spune “Numele meu este...”. Jucătorul de lângă el continuă prin a spune: “Salut! Numele meu este ...iar persoana care stă lângă mine este...”.

### **Atelier XI: Trăim în lumea reală 4**

Acțiunea va continua de-a lungul cercului până când ultimul jucător se prezintă și va trebui să prezinte întreg grupul. Este o bună modalitate de a învăța numele participanților din grup.

## 12. NUMELE RIMĂ

Toată lumea va sta în cerc. Liderii vor avea un rol principal în acest joc, deci trebuie contat pe participarea lor.

**Obiectivul jocului** este de a învăța numele celorlalți, inventând pentru fiecare nume o rimă prostească. De-a lungul cercului fiecare jucător va trebui să inventeze o rimă haioasă cu propriul său nume.

De îndată ce un jucător a spus o rimă, toată lumea o va repeta. Între timp, liderii de joc vor trebui să inventeze o a doua replică la rimă.

## 13. NUMĂR ȘI SPORT

Toți participanții stau în picioare. Animatorul spune un număr și un sport iar participanții trebuie să formeze grupuri cu numărul de membrii spus de animator și să mimeze gesturile specifice sportului numit.

Astfel: 1 – golf; 2 – sumo; 4 – tenis de câmp pe perechi; 6 – volei; 8 – formula 1; .....12 – rafting. La ultimul număr/sport animatorul îi stropește cu apă pe participanți, pentru a crea atmosfera râului.

## 14. JOCUL EVOLUȚIEI

4 faze: amoba (se deplasează prin mișcarea vălurită a mâinilor și picioarelor); dinozaurul (se deplasează greoi și cu mare tam tam); maimuța (se scarpină în cap și se deplasează prin sărituri) și homosapiens (merge drept, mândru). Când facilitatorul spune „Start”, toți participanții sunt amobe și se comportă ca atare. Ei încep să joace între ei „Piatră, foarfece, hârtie” pentru a evolua la stadiul de dinozauri.

Cei deveniți dinozauri joacă cu alți dinozauri același joc pentru a evolua la stadiul de maimuțe ș.a.m.d. E important ca fiecare participant să se comporte ca animalul din stadiul în care este pentru a putea fi recunoscut de ceilalți. Câștigă cel care ajunge primul homosapiens. La final se vor număra câte amobe sunt, câți dinozauri etc.

## 15. TURNUL

Echipe de 8 – 10 persoane primesc câte 60 coli A4 80 gr. Fiecare echipă trebuie să ridice, în 5 minute, un turn din toate cele 60 de coli. Au la dispoziție 2 minute să stabilească strategia, după care, timp de 5 minute cât durează construcția, nu au voie să vorbească. Turnul trebuie să reziste 30 de secunde fără a fi susținut.

Primesc punctele echipele ale căror turnuri au rezistat 30 de secunde sau mai mult.

## 16. BAM! BUM!

Participanții sunt așezați în cerc, jos sau în picioare. Unul dintre ei începe să numere normal de la 1. Există două reguli care trebuie respectate: la cifra 7 și la toate numerele multiple de 7 (14, 21, 28 etc.) se zice: **Bum!** Iar la cifrele care conțin cifra 7 (17, 27 etc.) se va spune **Bam!**. Dacă cineva greșește următorul participant va porni iarăși cu 1. Se va număra până la 100.

Pentru a fi probă de concurs, acest joc se joacă pe rând de către toate echipele participante sau în același timp dar în încăperi diferite. Vor câștiga cei care reușesc fie să se încadreze într-un timp stabilit de animatori, fie cei care ajung acela mai repede la 100, fie cei care au cele mai puține greșeli.

## 17. MÂINI ȘI PICIOARE

Animatorul explică mersul jocului: el va da startul și va număra cu voce tare, ceilalți trebuie să facă aceleași gesturi în același timp. Se pornește cu 10 bătăi de palme: apoi 9 bătăi de palme una de picior; apoi cu 8 de palme și 2 de picior; apoi cu 7 de palme și 3 de picior ș.a.m.d. Când se ajunge la 10 de picior, se merge înapoi: 9 de picior și una de palme; 8 de picior și 2 de palme etc. Dacă un participant greșește se ia de la început. Câștigă echipa care ajunge cel mai repede la sfârșit. Se recomandă ca jocul să se joace pe rând de către echipe sau în spații diferite.

## 18. CUTIA CU MAIMUȚE

Obiectiv:

Elevii exersează abilități de rezolvare a problemelor.

Desfășurarea activității:

- Într-un colț al camerei se pune o cutie pe care se scrie "Cutia cu maimuțe" și participanții sunt informați că ori de câte ori au o problemă pe care vor să o rezolve o pot scrie pe o bucată de hârtie pe care o vor pune în cutie.
- Se împart foi de hârtie pe care elevii își pot nota problemele care îi preocupă. Foile vor fi introduse în cutie.
- În timpul sesiunilor, formatorul îi va ruga pe participanți să se așeze în grup pentru a comunica mai bine.

- Se distribuie foaia intitulată "Rezolvarea problemelor" fiecarui grup. Se pune un exemplar pe perete.
- Formatorul extrage un bilet din cutie și citește cu voce tare problema după care va cere grupului să ofere soluții.
- Se citesc bilețelele.

## ACTIVITĂȚI DE TIMP LIBER

Am constatat că sunt părinți care petrec mult timp cu copiii lor, căutând activități cât mai variate.

Aceste activități stimulează activitățile sociale ale copilului, spiritul de inițiativă, dezvoltă sentimentul de apartenență al acestuia. Vă propunem câteva sugestii pentru petrecerea în comun a timpului liber:

1. *Pictatul pe față și corp.* Folosind vopseluri speciale, vă puteți bucura alături de copii de imaginația și creativitatea lor.
2. *În grădină.* Pentru cei care beneficiază de o „bucată de pământ”, îngrijirea plantelor (flori, legume etc.) poate fi o modalitate plăcută de relaxare și o posibilitate de comunicare afectivă.
3. *Colecția familiei.* Puțți colecționa, împreună cu copiii dvs., cele mai variate obiecte, lucru care contribuie la dezvoltarea spiritului de echipă în familie.
4. *Campionatele familiei:* cărți, remy, table, șah, scrabble, puzzle, „Nu te supăra, frate!”, Piticot, Monopoly etc. Orice joc trezește la copii spiritul de competiție, stimulează ambiția și voința.
5. *Concursuri pe teme din desene animate.* Mai ales pentru copiii mici povestea, jocul, animația sunt metode utile pentru stimularea imaginației și a proceselor de cunoaștere.
6. *În bucătărie.* Acordați-vă timp pentru a inventa împreună tot felul de rețete culinare.
7. *Voluntariatul.* Implicați-vă împreună, părinți și copii, în activități de voluntariat, inițiate de diverse organizații nonguvernamentale, în folosul comunității (acțiuni pentru: copiii străzii, bătrâni, persoane cu nevoi speciale, bolnavi cronici etc. sau diverse campanii de prevenire).
8. *Produce artistice.* Realizați împreună diverse produse artistice (colaje pe diverse teme, afișe, desene, ornamente, obiecte artizanale, podoabe de pom, cântece, poezii, origami etc.). Cu unele dintre acestea puteți chiar decora casa.
9. *Colțul vesel.* Realizați un mic panou, plasat la vedere, pe care să puteți nota diverse mesaje, enunțuri, însemnări, caricaturi, desene pentru membrii familiei. Acestea dau culoare zilei.