



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

Proiect co-finanțat din Programul Operațional Capital Uman 2014-2020

Apelul de proiecte: Educație nonformală în sistem outdoor - regiuni mai puțin dezvoltate

Axa prioritară 6 Educație și competențe

Obiective specifice: 6.3, 6.6

Cod proiect: POCU/987/6/26/154056

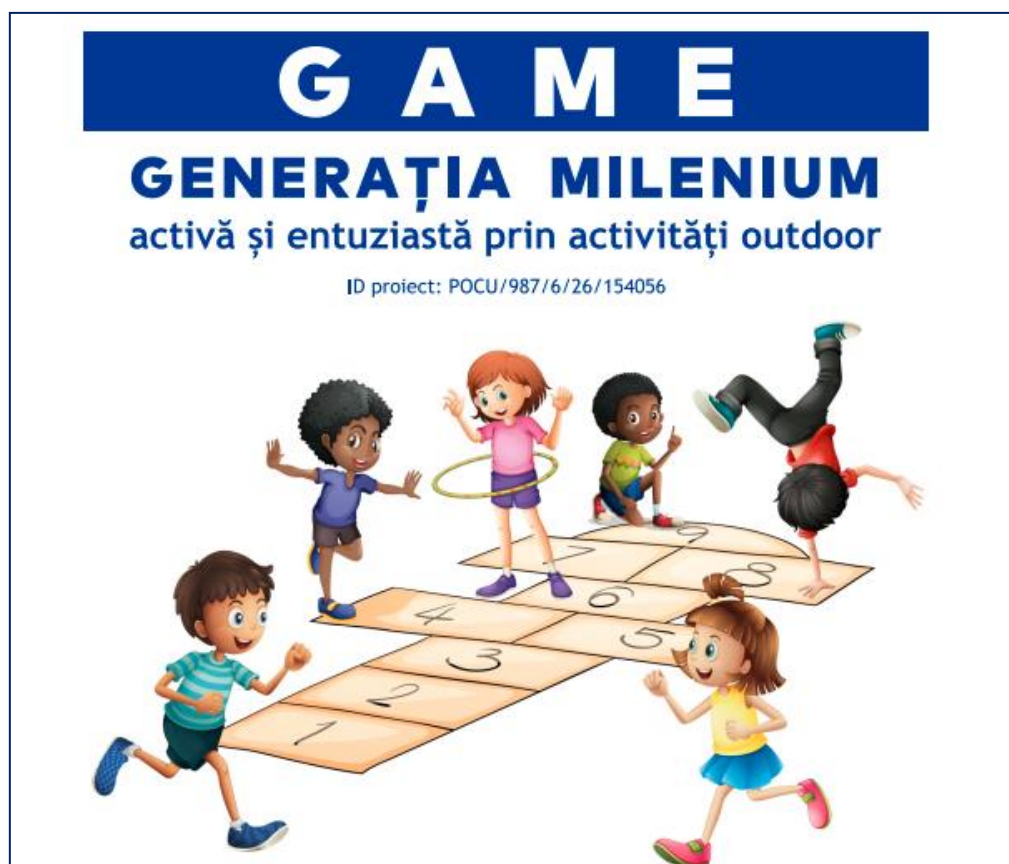
Titlul proiectului: GAME - Generația Milenium, Activă și Entuziastă prin activități outdoor

Contract de finanțare: POCU/987/6/26/154056

Beneficiar: Colegiul Economic "Emanuil Gojdu" Hunedoara

## COMPENDIULUI DE EDUCAȚIE NONFORMALĂ Elaborat în cadrul proiectului POCU/987/6/26/154056

„GAME - Generația Milenium, Activă și Entuziastă prin  
activități outdoor”





## CUPRINS

### **I. Cadrul General, Obiectivele și Scopul Proiectului**

- 1.1 Cadrul general (contextul) de implementare a proiectului
- 1.2 Obiective specifice ale proiectului cu impact asupra activității A3
- 1.3 Scopul compendiumului
- 1.4 Generalități despre activitățile outdoor

### **II. Educația nonformală: Educația pentru comunitate**

### **III. Educația nonformală: metode de lucru în clasă (leadership, abilități de comunicare, lucrul în echipă**

- 3.1. Jocuri tematice
- 3.2. Jocuri de spargere a gheții
- 3.3. Jocuri de energizare
- 3.4. Jocuri de team building
- 3.5. Jocuri care promovează incluziunea
- 3.6. Debate

### **IV. Metode de lucru în aer liber (jocuri out-door, ștafete, concursuri sportive, activități de dezvoltare personală)**

### **V. Modele Fișe de lucru**



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

## CAPITOLUL I. Cadrul General, Obiectivele și Scopul Compendiului

### 1.1 Cadrul general (contextul) de implementare a proiectului

În România, educația formală are rol esențial în viața comunității, existând însă în ultimele decenii o devalorizare a interesului acordat de către elev acestui tip de învățare. În acest context, educația nonformală aduce plus valoare pentru reducerea efectelor fenomenului de abandon și părăsire timpurie a școlii pentru grupurile defavorizate, având o structură curriculară nedefinită strict într-un cadru formal și, mai ales, decisă de participanții la acest tip de educație. Utilizând educația nonformală și principiul participativ, care stă la baza filosofiei educației nonformale, elevul se va simți implicat direct în alegerea temei studiate, a structurii acesteia și a duratei de studiu alocat fiecărei teme.

Valorizarea educației nonformale apare ca o consecință a faptului că sistemul educațional formal din România se adaptează într-un ritm prea lent la schimbările socio-economice și culturale ale lumii în care trăim. Astfel, educația nonformală este complementară educației formale prin centrarea acesteia pe beneficiar și pe nevoile reale de învățare, facilitând identificarea nevoilor pentru o mai bună adaptare a procesului de învățare.

Educația nonformală este structurată și organizată, ajustată comunității, grupului și/sau individului, având atașate obiective clare de învățare prin stabilirea unui management eficient al resurselor. Reprezentând un proces de studiere, care poate fi încadrat într-un curriculum, conduce la obținerea rezultatelor într-o perioadă determinată de timp, de cele mai multe ori mai scurtă decât în cazul educației formale, conținuturile putând fi ușor înnoite, respectiv îmbunătățite, bazându-se pe metode active/interactive și diversificate de învățare, mergând până la învățarea prin joc.

În completarea educației nonformale vine educația outdoor, stabilind cadrul natural de desfășurare și răspunzând nevoilor individului de a fi respectat, de a fi inclus social, de a fi activ și responsabil și de a se simți în siguranță. Nevoia actuală a elevului de a acumula, pe lângă cunoștințe noi, abilități, atitudini și aptitudini, este satisfăcută de educația nonformală în sistem outdoor.

În România există o nevoie de formare a cadrelor didactice pentru a putea asigura educația outdoor de calitate centrată pe nevoile de bază ale copiilor, astfel încât să poată facilita procesul de învățare al copiilor care întâmpină dificultăți, să poată contribui la dezvoltarea spiritului de echipă și să sporească comunicarea și colaborarea eficace în cadrul unui grup.

Cadrul de elaborare a politicilor de părăsire timpurie a școlii nu prevede în țara noastră politici și măsuri care să permită profesorilor să înțeleagă mai bine provocările, prin formarea inițială a profesorilor și dezvoltarea profesională continuă. Astfel, este foarte importantă formarea cadrelor didactice și a specialiștilor din sistemul de educație, cu privire la subiecte precum:

- ✓ părăsirea timpurie a școlii și provocările asociate acesteia,
- ✓ lucrul cu elevii în risc de părăsire timpurie a școlii,
- ✓ modalități de aducere în școală a copiilor,
- ✓ lucrul cu familiile copiilor care au părăsit școala sau sunt în risc de părăsire timpurie a școlii,



UNIUNEA EUROPEANĂ



- ✓ abordările multidisciplinare,
- ✓ crearea unui mediu pozitiv de învățare,
- ✓ metode de lucru pentru copiii cu probleme de comportament,
- ✓ sprijinirea diversității și toleranței în cadrul școlii.

Formarea profesorilor privind problematica părăsirii timpurii a școlii ar trebuie să fie complementară cursurilor periodice de formare continuă pentru a răspunde mai bine nevoilor elevilor.

Proiectul **GAME - Generația Milenium, Activă și Entuziastă prin activități outdoor** ID: POCU/987/6/26/154056, este un proiect cofinanțat prin Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020, derulat în cadrul axei prioritare nr. 6 - Educație și competențe, Prioritatea de investiții – 10.i. Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, nonformale și informale pentru reintegrarea în educație și formare.

### **1.2 Obiective specifice ale proiectului cu impact asupra activității A3**

Obiectivul specific ale proiectului cu impact asupra activității A3 Program de îmbunătățire a competențelor personalului didactic în vederea furnizării unor servicii educaționale orientate spre nevoile elevilor este OS4 - Îmbunătățirea competențelor profesionale pentru un număr de 36 persoane/ personal didactic din învățământul preuniversitar din județul Hunedoara, prin participarea la cursuri de formare profesionala certificate și diseminarea informațiilor dobândite la nivelul unităților școlare partenere în proiect, astfel încât să se obțină o îmbunătățire a competențelor profesionale a peste 80% din personalul didactic din școlile participante la proiect.

### **1.3 Scopul compendiumului**

Compendiumul se dorește a fi un îndrumător pentru cadrele didactice care desfășoară activități în domeniul nonformalului, o "cărare" internațională cu țintă finală: educația.

De ce am considerat că este nevoie de un astfel de compendium?

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 diseminăm activitățile și instrumentele de lucru utilizate în cadrul proiectului, să prezentăm sursele de implicare, de motivare și de stimulare a elevilor. De asemenea, dorim să prezentăm modalitățile utilizate în cadrul proiectului GAME – Generația milenium, activă și entuziastă prin activități outdoor – cod SMIS 154056, prin care am reușit să construim, 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.

Compendiumul cuprinde modele de activități derulate în cadrul proiectului POCU /987/6/26/154056 specifice programului integrat de educație nonformală și outdoor adresat elevilor din învățământul primar, activități care vizează dezvoltarea abilităților sociale, a spiritului de echipă, a leadershipului



prin activități nonformale outdoor, consolidarea gândirii critice și combaterea analfabetismului funcțional prin activități de tip media literaly, de combatere a știrilor false, a discriminării și manipulării, dezvoltarea abilităților practice și de viață sănătoasă, prin activități nonformale de nutriție, igienă, stil de viață sănătos etc.

Prezentul compendium a fost elaborat în vederea diseminării activității A3 Program de îmbunătățire a competențelor personalului didactic în vederea furnizării unor servicii educaționale orientate spre nevoile elevilor în cadrul proiectului „GAME – Generația Milenium, activă și entuziastă prin activități outdoor, cod SMIS 1540556 respectiv a fiecărei subactivități:

- ✓ A3.1 Pregătirea și organizarea activităților de formare cu scopul îmbunătățirii competențelor personalului didactic
- ✓ A3.2 Îmbunătățirea competențelor personalului didactic prin participarea la cursuri de formare continuă certificate
- ✓ A3.3 Diseminarea informațiilor dobândite în cadrul activităților de formare și realizarea compendiului de educație nonformală

#### 1.4 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.

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).

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



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

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.

#### **Educația nonformală are următoarele caracteristici:**

1. Se concentrează pe nevoile cursanților
2. Cursantul este o resursă importantă de informative
3. 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.

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.

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

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

#### **Câteva sfaturi esențiale pentru facilitatori:**

1. Atenție la stilurile de învățare ale membrilor grupului (cognitivă, emoțională, comportamentală)
2. Descoperiți diferențele culturale ale grupului, valorile fiecăruia, explorați percepția

identității lor

3. 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 conflictelor (rezolvarea conflictelor în cadrul grupului este o sarcină frecventă și o sursă valoroasă de învățare).

**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;
- La partea unor persoane în detrimentul celorlalți; Este închis la sugestiile grupului;
- Încearcă să aibă toate răspunsuri

**CEI 4 "E" ai facilitatorului:**

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

Asigurarea calitatii interventiilor educationale nonformale



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

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 excluderii sociale, reducerea fenomenelor de abandon școlar, absenteism 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 lărgască 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





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

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?



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

## CAPITOLUL II. Educația nonformală: Educația pentru comunitate

### Educația non formală în contextul abandonului școlar

- Activitățile extracurriculare soluție viabilă în prevenirea abandonului școlar
- Clasificarea și proiectarea activităților extracurriculare

#### 2.1. Activitățile extracurriculare soluție viabilă în prevenirea abandonului școlar

Ca soluții viabile de prevenire a abandonului școlar menționăm rolul diferitelor activități care să aibă drept finalitate creșterea motivației de a învăța, a stimei de sine și a sentimentului de apartenență la grup. În acest sens, ar trebui desfășurate activități educative curriculare și extracurriculare prin care să fie valorificat potențialul individual al fiecărui elev aflat în situație de risc.

Educația nonformală este o sintagmă care s-a impus în discursul internațional despre educație la sfârșitul anilor '60 și începutul anilor '70, fiind asociată conceptului de învățare pe tot parcursul vieții (eng. lifelong learning). Educația nonformală (ca formă a educației - alături de educația formală și cea informală) are rolul de a accentua importanța educației care se petrece dincolo de cadrul formal al sistemului de învățământ, fie că se desfășoară în alte spații decât cele ale școlii, fie că se realizează prin activități care nu fac obiectul curriculumului școlar, dar care răspund nevoilor și intereselor de cunoaștere și de dezvoltare ale unui grup (Smith, 2001). Valorizarea educației nonformale apare ca o consecință a faptului că sistemul educațional formal se adaptează într-un ritm prea lent la schimbările socio-economice și culturale ale lumii în care trăim. Datorită acestui fapt devine necesară identificarea și a altor modalități de a-i pregăti pe copiii/tineri/adulți să se adapteze și să facă față în mod corespunzător la schimbările societății. Astfel, experiențele de învățare ale copiilor/tinerilor/adulților pot proveni nu numai din învățământul formal, ci și domeniul mai larg al societății sau din anumite sectoare ale acesteia (apud. Costea, 2009; Valchev, Pilavaki, Cerna, 2009).

În lucrarea „Descoperirea copilului”, Maria Montessori susținea, în urmă cu aproape un secol, ideea educării copiilor și tinerilor pentru a se adapta, ceea ce proiectează actul educativ în viitor. Era o viziune integratoare. Pe de altă parte, Jerome Bruner avansa ipoteza că „oricărui copil, la orice stadiu de dezvoltare i se poate preda cu succes, într-o formă intelectuală adecvată, orice temă”, dacă se folosesc metode și procedee adecvate stadiului respectiv de dezvoltare, dacă materia este prezentată „într-o formă mai simplă, astfel încât copilul să poată progresa cu mai multă ușurință și mai temeinic spre o deplină stăpânire a cunoștințelor” (Procesul educației intelectuale, Ed. Științifică, București, 1970). Din această perspectivă asupra educației se poate revendica programul Școala, altfel.

Domeniul extracurricular acoperă o arie foarte largă de activități, cu o tipologie extrem de variată. Nu se desprinde o definiție comună a acestora sau măcar o operaționalizare, prin indicarea activităților concrete care ar intra în sfera celor extracurriculare. Limitele a ceea ce înseamnă extrășcolar sau se încadrează în sfera activităților extrașcolare nu sunt clare. Această situație are și efecte pozitive – o arie largă de activități, oportunități creative și inovative în acest sens, dar și efecte negative – neexistând o operaționalizare clară, competențele dezvoltate, rezultatele acestor

activități devin dificil de măsurat și evaluat. Nu există o denumire unitară nici a persoanei responsabile de acestea într-o unitate de învățământ, întâlnindu-se variante ca „director educativ”, „consilier educativ”, „coordonator activități extracurriculare” etc. În general, cadrele didactice consideră că activitățile extracurriculare se referă la orice activitate care se abate de la ora „clasică”, fie că este în timpul sau în afara programului școlar. Chiar și jucatul copiilor în curte este uneori considerat o activitate extrașcolară. Mai mult, metodele de predare a curriculei care presupun interacțiune, joc (metoda de învățare prin joc, metoda portofoliului), sunt considerate ca fiind parte a activităților extracurriculare. Acțiunile și influențele specifice educației nonformale, care sprijină atât în mod direct, cât și în mod indirect activitățile organizate la nivelul sistemului și al procesului de învățământ, sunt plasate pe două coordonate pedagogice, după cum urmează:

- În primul rând, acestea se situează în interiorul școlii, însă în afara programului școlar obligatoriu și respectiv al clasei;
- În al doilea rând, ele se situează în afara școlii.

Astfel, rezultă două categorii de activități specifice educației/instruirii nonformale:

1. **Activitățile specifice educației nonformale, proiectate, realizate și dezvoltate în afara clasei**, însă susținute de școală, fiind adesea realizate de profesori, dar care nu se înscriu în orele școlare ca discipline obligatorii. În unele țări, aceste activități opționale sau facultative figurează în normele profesorilor, în altele sunt realizate fără plată (Văideanu, 1998, p. 48). Ele se organizează în spații extrem de variate, aflate în strânsă corelație cu diversitatea de opțiuni exprimate la diferite intervale de timp de către elevi, cum ar fi: cercuri tematice/transdisciplinare, cercuri interdisciplinare, cercuri pe discipline de învățământ; cenecluri literare, cluburi de lectură, dezbateri tematice, ateliere de reciclare creativă, ansambluri culturale, artistice, sportive, etc.; competiții, întreceri, concursuri, olimpiade școlare/universitare.
2. **Activitățile specifice educației nonformale, proiectate, dezvoltate și realizate în afara școlii**, organizate fie de școală, fie de organizațiile de copii și tineret, de organizațiile de părinți, de organizații confesionale; care se împart, la rândul lor, în două categorii distincte:
  - a) **activități perișcolare**, care au drept scop valorificarea educativă a timpului liber - utilizându-se resurse tradiționale: vizite, tabere, excursii, cluburi, universități populare, vizionări de spectacole (operă, teatru, cinema, etc.) și de expoziții (muzee, grădini, etc.); sau resurse moderne: mediatecă, videotecă; radio, televiziune școlară; instruire asistată de calculator, cu rețele de programe nonformale, etc.;
  - b) **activități parașcolare**, organizate cu precădere în mediul socioprofesional, ca alternative de perfecționare sau instruire permanentă, instituționalizate special la nivel de: presă pedagogică, radio-televiziune școlară; cursuri, conferințe tematice – cu





UNIUNEA EUROPEANĂ



**Activitățile extracurriculare sunt menite să atragă elevii, au ca principal obiectiv creșterea motivației pentru cunoaștere, pentru dezvoltare personală.** Ele permit elevilor să-și întărească încrederea în ei înșiși, dându-le oportunitatea de a se exprima în altă manieră, de a-și depăși limitele, de a dezvolta plăcerea pentru studiu și au ca scop diminuarea ratei absenteismului și automat a abandonului școlar.

Relațiile din mediul școlar și atașamentul elevului față de acest mediu sunt, la rândul lor, importante. În cazul lipsei atașamentului față de acest mediu apare, cel mai adesea, un sentiment de izolare, de alienare școlară, care poate produce eșec școlar. De altfel, această legătură pozitivă cu școala influențează rezultatele școlare, reținerea de la implicarea în agresiuni relaționare, aversiunea față de risc, reținerea față de implicarea în comportamente deviate și delincvență. Participarea la activități extracurriculare, văzută ca un indicator al integrării în colectivul școlii, reduce probabilitatea abandonului școlar. Chiar dacă structura sistemului este, încă, de așa natură să îndepărteze o parte dintre elevi care aleg alte căi, stă în puterea și responsabilitatea părinților să conlucreze pentru binele copiilor deoarece un viitor fără școală e greu de acceptat că va fi cel mai bun. Politicile la nivel național, programele școlare, acțiunile extracurriculare și de voluntariat, contractele între școală și parteneri trebuie să aibă în vedere responsabilizarea și implicarea elevilor, a părinților și a profesorilor pentru că relația educațională să ajungă la rezultatele dorite și să transforme elevul în coparticipant la propria sa formare.

Unele studii indică un impact diferit al activităților extracurriculare, în funcție de tipul lor:

- ✓ participarea în toate tipurile de activități extra- curriculare corelează cu creșterea rezultatelor școlare;
- ✓ participarea la activități sportive, administrativ-școlare și cluburi școlare înregistrează o probabilitate mai mare ca elevii să se înscrie la facultate până la vârsta de 21 de ani;
- ✓ participarea la activități prosoziale corelează cu o rată mai mică de delincvență în rândul elevilor participanți.

Indiferent de tipul activităților extracurriculare urmate, efectul acestora pare să fie în toate studiile realizate pe această temă unul pozitiv.

a) Participarea la activități extracurriculare corelează cu numărul de ani petrecuți în școală.

Conform unui studiu efectuat în 2001 de Barber, Eccles și Stone elevii care au participat la activități extracurriculare, indiferent de tipul acestora, au avut un parcurs educațional mai lung și cu rezultate mai bune. În plus, analize longitudinale au demonstrat că participanții la activități extracurriculare sportive au avut un status ocupațional mai bun și mai multă autonomie la locul de muncă.

b) Participarea la activități extracurriculare scade probabilitatea de abandon școlar.

*Printre factorii care pot reduce riscul de abandon școlar se numără și gradul de implicare în mediul educațional, care poate fi influențat de activitățile extracurriculare. Participarea la activități extracurriculare între 1 și 4 ore săptămânal corelează cu scăderea probabilității de abandon școlar.*



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

Există o corelație pozitivă între probabilitatea de a rămâne în școală și participarea la activități extracurriculare în rândul elevilor cu risc crescut de abandon.

Activitățile extracurriculare au un impact pozitiv asupra dezvoltării psihologice a elevilor care iau parte la ele. Putem menționa efectul pozitiv al unor activități extracurriculare asupra stimei de sine în rândul elevilor care iau parte la acestea. Primirea de apreciere de la ceilalți îmbunătățește percepția elevilor asupra abilităților lor, fapt care crește nivelul de devotament al acestora față de activitatea respectivă. Participarea la activități extracurriculare are un impact pozitiv asupra elevilor care provin din medii familiale precare ( interacțiunea defectuoasă între părinți conduc la stări de depresie ale copiilor).

c) Participarea la activități extracurriculare poate fi asociată cu scăderea delincvenței în rândul elevilor. Una din explicațiile privind motivele corelației negative dintre delincvență și participarea la activități extracurriculare este că acestea din urmă au un caracter puternic prosocial, ceea ce încurajează adoptarea de norme comportamentale constructive .

Elevii trebuie să fie îndrumați să dobândească: o gândire independentă, nedeterminată de grup, toleranță față de ideile noi, capacitatea de a descoperi probleme noi și de a găsi modul de rezolvare a lor și posibilitatea de a critica constructiv.

Înainte de toate, este însă important ca profesorul însăși să fie creativ. Elevii sunt atrași de activitățile artistice, recreative, distractive, care ajută la dezvoltarea creativității, gândirii critice și stimulează implicarea în actul decizional privind respectarea drepturilor omului, conștientizarea urmărilor poluării, educația rutieră, educația pentru păstrarea valorilor, etc.

Activitățile complementare concretizate în excursii și drumeții, vizite, vizionări de filme sau spectacole imprimă copilului un anumit comportament, o ținută adecvată situației, declanșează anumite sentimente. O mai mare contribuție în dezvoltarea personalității copilului o au activitățile extrașcolare care implică în mod direct copilul prin personalitatea sa și nu prin produsul realizat de acesta. Activitatea în afara clasei și cea extrașcolară trebuie să cuprindă masa de copii.

Activitățile extrașcolare, bine pregătite, sunt atractive la orice vârstă. Ele stârnesc interes, produc bucurie, facilitează acumularea de cunoștințe, chiar dacă necesită un efort suplimentar. Copiilor li se dezvoltă spiritul practic, operațional, manualitatea, dând posibilitatea fiecăruia să se afirme conform naturii sale. Copiii se autodisciplinează, prin faptul că în asemenea activități se supun de bună voie regulilor, asumându-și responsabilități. Dascălul are, prin acest tip de activitate posibilități deosebite să-și cunoască elevii, să-i dirijeze, să le influențeze dezvoltarea, să realizeze mai ușor și mai frumos obiectivul principal - pregătirea copilului pentru viață.

Întotdeauna, cei mai buni judecători ai atractivității activităților extrașcolare sunt înșiși elevii, de aceea este important ca ei să fie implicați atât în organizare, cât și în deciziile legate de acestea.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

## 2.2. Clasificarea și proiectarea activităților extracurriculare

Activitățile extracurriculare vizează de regulă acele activități cu rol complementar orelor clasice de predare- învățare. Aria lor e dificil de delimitat. Pot fi excursii și vizite la muzee, cinematografe, teatre, operă, balet, pot fi excursii și vizite la instituții publice sau alte obiective de interes comunitar, pot fi vizite la alte școli, pot fi activități artistice, de hobby, cluburi tematice și echipe sportive, pot fi activități legate de un ziar sau post de radio al școlii, activități legate de protecția mediului, sau chiar activități legate de consilii ale elevilor.

**Putem identifica cinci tipuri de activități extracurriculare, în funcție de implicarea pe care acestea o presupun:**

1. Prosociale (legate de biserică și activități de voluntariat);
2. Sporturi de echipă (care se regăsesc în activitățile sportive care au loc în școli);
3. Implicare în activități de organizare în școli (consilii de elevi);
4. Artistice (implicare în piese de teatru școlare, coruri etc.);
5. Cluburi școlare (dezbateri, ecologie etc.).

Literatura din științele sociale care tratează subiectul activităților extracurriculare provine în special din spațiul american și se concentrează preponderent pe analiza impactului acestor activități în rândul elevilor implicați.

**Există câteva caracteristici de bază ale activităților extrașcolare:**

- a) în funcție de sursă, înglobează activitățile organizate de către școli și care se desfășoară în incinta școlilor.
- b) au un rol complementar rolului școlii, văzută ca sistem puternic formalizat de transmitere de cunoștințe și sunt venite din nevoia ca școlile să asigure experiențe care să susțină dezvoltarea în ansamblu a elevilor.
- c) depind de contextul mai larg, sunt parte a sistemului școală – familie – comunitate. Prin analogie cu teoria sistemelor ecologice, putem defini activitățile extrașcolare ca fiind o parte a contextului și rețelei sociale în care acestea se manifestă.

Dezvoltarea elevilor depinde de un întreg sistem de fenomene și relații, iar activitățile extracurriculare reprezintă un element fundamental în rețeaua școală – familie – comunitate: sunt parte din școli și comunități și sunt influențate de familii și colegi.

- d) oferă posibilitatea de exprimare și explorare a identității, dezvoltă capitalul social al tinerilor.





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

Activitățile extracurriculare precum cluburi de matematică, șah, limbi străine, dezbateri, consilii ale elevilor, formații și orchestre școlare, dans, teatru, sporturi de echipă și cluburi sportive, cluburi de majorete, cercetași, activități religioase, etc. dau posibilitatea de exprimare și contribuie activ la construcția identității tinerilor. Activitățile extrașcolare generează capital social și uman și constituie un mediu formator mai atractiv în afara contextului academic. Elevii își formează identitatea prin dezvoltarea de abilități, descoperirea de preferințe și prin autoasocierea cu alții.

Participarea la activități extracurriculare îi ajută pe elevi să se înțeleagă pe ei înșiși prin observarea și interpretarea propriului comportament din timpul participării la aceste activități. În plus, cercetările indică rolul important al activităților extracurriculare în dezvoltarea capitalului social în rândul celor care iau parte la ele.

Activitățile extracurriculare reprezintă un element prioritar în politicile educaționale întrucât au un impact pozitiv asupra dezvoltării personalității tânărului, asupra performanțelor școlare și asupra integrării sociale în general.

Participarea la activități extracurriculare structurate organizate de școli, spre deosebire de participarea la activități nestructurate (uneori incluzându-le și pe cele organizate în școli) se asociază cu rezultate pozitive în ceea ce privește dezvoltarea adolescenților: performanță și rezultate școlare mai bune; coeficienți de abandon școlar mai scăzuți; o stare psihologică mai bună, incluzând un nivel de stimă de sine mai bun, mai puține griji privind viitorul și sentiment redus de izolare socială; un grad mai scăzut de abuz de alcool și droguri; un grad mai scăzut de activitate sexuală în rândul fetelor; un nivel scăzut de comportamente delincvente, incluzând arestări și comportamente antisociale.

### Clasificarea activităților extracurriculare

- ✓ *După sursă.* Activitățile extracurriculare se nasc din obligație, din inițiativă proprie, la propunere sau impuse din diferite surse, cum ar fi ME, ONG-uri, alte instituții și actori de la nivelul comunității, școala în ansamblu, profesorii etc.
- **O primă categorie de activități extracurriculare este cea a activităților care au la bază directivele ale ME**, fiind proiecte implementate la nivel național. Un astfel de exemplu este cel al programului „Școală după școală”. Acțiunile la nivel național sunt adoptate frecvent de către școli și folosite ca prilej de desfășurare a unor activități extracurriculare. De exemplu „Let`s Do it Romania!”, „Săptămâna Globală a Educației”, Săptămâna Verde, activități organizate de Crucea Roșie Română, „Țara lui Andrei”, „Ziua HIV” sau „Ziua Copilului”, etc.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

- O altă categorie importantă este cea a **activităților propuse de ONG-uri**, având și suportul legislativ în acest sens, în unele situații cadrele didactice fiind implicate în acest tip de organizații de la nivel local.
  - A treia categorie, cel mai des întâlnită o constituie cea a **activităților care au la bază inițiativa școlii sau a unor profesori**.
  - A patra categorie, cel mai rar întâlnită o constituie cea a activităților care au ca sursă instituțiile sau actorii de la nivelul comunității, implicarea acestora traducându-se sub forma unor parteneriate, colaborări sau celebrări ale comunității. Între acestea, se înscriu activitățile realizate alături de Poliție, Biserică, Primărie sau cele care au la bază specificul local și conservarea tradițiilor: „Zilele comunei/orașului...”, „1 Decembrie”, „24 Ianuarie”, „15 Ianuarie” etc.
- ✓ *După natura activităților.* Activitățile extrașcolare ar putea fi clasificate după conținutul lor științific, cultural-artistic, umanitar, ecologic, moral-civic, tehnic-aplicativ, turistic, sportiv, sau caracterul recreativ. Aceste tipuri de conținut se suprapun, nefiind mutual exclusive, prin urmare întâlnim frecvent situații în care o activitate poate fi încadrată în mai multe categorii de conținut.
- Există tendința de a considera anumite activități ca fiind extracurriculare, cum ar fi olimpiadele, deși acestea *sunt școlare*; pot fi încadrate în această categorie dacă este avut în vedere conținutul științific al acestora, așa cum pot fi incluse și cele de tip „after school”, de aprofundare a materiilor din programă.
  - Cele mai plăcute activități și menționate cu mult entuziasm sunt *excursiile*. Acestea au caracter atât turistic, cât și recreativ, oferă copiilor ocazia de a ieși din perimetrul local și de a cunoaște și alte locuri (există destui copii care „nu au văzut marea, nu au văzut muntele”). Mai mult, ele pot fi legate de o materie ca geografia sau istoria, muzica, biologia (vizitarea muzeelor). Pot fi, de asemenea, tabere care să conțină la rândul lor alte tipuri de activități extracurriculare. Spre exemplu, o excursie de o zi la ..., în care copiii pot viziona o piesă de teatru.
  - Cele de natură cultural-artistică, cele creative, au ca mod de punere în practică cel mai des teatrul, dar și alte forme ca pictura, desenul, încondeiatul ouălor de Paște etc., dar și revista școlii. Activitățile cu conținut umanitar, cum ar fi colectele sau donațiile sunt activități ce presupun și implicarea familiei, în care elevii strâng jucării, îmbrăcăminte și încălțăminte și le donează celor mai nevoiași.
  - Cele ecologice se suprapun peste cele legate de domeniul biologiei, presupunând culegerea plantelor medicinale, de exemplu. În aceeași ordine de idei, a *activităților adiacente disciplinelor*, sunt cele de istorie („1 Decembrie”, „24 Ianuarie”) care presupun adesea sărbătorirea a diverse momente istorice. Cele *moral-civice* se suprapun parțial și celor ecologice, acestora adăugându-se și cele în colaborare cu Poliția sau alte instituții

locale.

- Activitățile cu caracter sportiv sunt în topul preferințelor: acestea vizează fotbalul, voleiul și competiții de biciclete sau cursuri de karate, dansuri etc. În cadrul acestora sunt vizate șialte nevoi, precum educarea unui stil de viață sănătos, a vieții într-un mediu sănătos: „Sanitarii pricepuți”, „Om sănătos într-un mediu curat” etc. O parte din activități au și o *componentă economică*. Elevii sunt încurajați să își vândă creațiile sau munca, se realizează expoziții cu vânzare, tombole, chiar vânzarea unei reviste a școlii, obținând în acest fel bani pe care școala îi folosește la finanțarea altor activități. În acest mod elevii sunt educați în scopul conștientizării valorii muncii.
  - Vizitele la muzee, expoziții, monumente și locuri istorice, case memoriale – organizate selectiv – constituie un mijloc de a intui și prețui valorile culturale, folclorice și istorice ale poporului nostru. Ele oferă elevilor prilejul de a observa obiectele și fenomenele în starea lor naturală, procesul de producție în desfășurarea sa, operele de artă originale, momentele legate de trecutul istoric local, național, de viața și activitatea unor personalități de seamă ale științei și culturii universale și naționale, relațiile dintre oameni și rezultatele concrete ale muncii lor, stimulează activitatea de învățare, întregesc și desăvârșesc ceea ce elevii acumulează în cadrul lecțiilor.
- ✓ După locul de desfășurare a activităților extracurriculare și instituția care le gestionează, se pot *clasifica* în:
- Activități extracurriculare desfășurate în instituțiile de învățământ, dar în afara clasei și a lecției;
  - Activități extracurriculare desfășurate în afara instituțiilor de învățământ, dar sub incidența acestora;
  - Activități extracurriculare desfășurate în instituțiile de învățământ, de alte instituții cu funcții educative;
  - Activități extracurriculare desfășurate în afara instituțiilor de învățământ, de alte instituții cu funcții educative.
- ✓ După grupul țintă vizat și dimensiunea acestuia, activitățile extracurriculare sunt:
- Activități cu întreaga clasă de elevi;
  - Activități realizate pe grupe de elevi;
  - Activități individualizate;
- ✓ După finalitatea urmărită, activitățile extracurriculare pot fi:
- Activități cu caracter predominant informativ;
  - Activități cu caracter predominant formativ;
- ✓ În funcție de dimensiunea educațională dominantă, activitățile extracurriculare sunt:
- Activități de educație intelectuală;
  - Activități culturale;



- Activități sportive;
- Activități artistice;
- Activități de educație morală

Există însă niște repere generale, identificabile în cadrul fiecărui proces, indiferent de tipul de activitate extracurriculară avută în vedere. Indiferent de nivelul de acțiune și de tipul de control, procesul proiectării activităților extracurriculare se desfășoară în mai multe etape și se manifestă, ca orice proces de proiectare, ca un proces pentafazic:

- 1) Selectarea finalităților, scopurilor și obiectivelor ce se doresc a fi atinse prin procesul de implementare a activităților extracurriculare.
- 2) Alegerea experiențelor extracurriculare necesare atingerii finalităților educaționale, planificate și organizate în prealabil, conform caracteristicilor situației educaționale, finalităților urmărite, conținuturilor curriculare, dar mai ales, particularităților de vârstă și individuale ale elevilor.
- 3) Alegerea conținuturilor prin intermediul cărora este oferită experiența de învățare, conform unor criterii de selecție mai puțin riguroase și științifice, și mai degrabă, centrate pe nevoile și interesele elevilor.
- 4) Organizarea și integrarea experiențelor și conținuturilor în activități specifice cu caracter extracurricular și anticiparea modalităților generale de realizare a acestor două aspecte, ca și repere orientative pentru munca efectivă a cadrelor didactice.
- 5) Evaluarea eficacității tuturor aspectelor din fazele anterioare, ca necesitate pentru eficientizarea și optimizarea activităților extracurriculare. Modalitățile sunt: evaluarea realizată de către principalele categorii de persoane care vor fi implicate în activitățile extracurriculare și evaluarea prin testarea efectivă în practică a proiectului extracurricular, pentru a-i certifica eficiența.

**Urmărind să înțelegem aspectele generale ce țin de proiectarea activităților pe cele patru mari direcții de acțiune, trebuie să gravităm în jurul identificării soluțiilor la următoarele interogații:**

1. Cui i se adresează sau cine sunt subiecții activităților extracurriculare? Vorbim în acest context de grupul țintă vizat, și anume elevii cu particularitățile lor, interesele, nevoile lor educaționale și interacțiunile dintre și cu aceștia. Altfel spus, grupul țintă al proiectării activităților extracurriculare și nevoile acestuia sunt principalele repere în realizarea unui demers calitativ. În acest context, centrarea pe elev este un deziderat ce se impune mai mult decât în orice situație educațională formală.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

2. De ce sau pentru ce proiectăm activitățile extracurriculare? Se vizează stabilirea unor finalități educaționale ca repere pentru demersurile inițiate în cadrul acestor activități. Anticiparea a ceea ce dorim să obținem în demersul extracurricular trebuie definit încă din momentul proiectării activităților. Finalitățile activităților extracurriculare sunt evident centrate pe elev, dar sunt situații în care sunt corelate cu finalități educaționale ale Curriculumului Național, menționate în programele școlare, în vederea completării lor.

3. Ce? referindu-ne la conținuturile curriculare care vor fi vehiculate în activitățile extracurriculare, încât să corespundă nevoilor de formare ale elevului, definite de un puternic caracter pragmatic; formulate corect din punct de vedere științific/tehnic; respectând criteriul autosuficienței; și nu în ultimul rând, să determine utilizarea unor strategii bazate pe cooperare și participare activă a elevilor. Cu alte cuvinte, procesul este unul de adaptare a conținuturilor curriculare proiectate la specificul grupului și individualitatea elevului.

4. Cum? sau proiectarea strategiei ce va fi utilizată în demersul de implementare a activităților extracurriculare, în vederea atingerii finalităților vizate. 5. Cum evaluăm? sau proiectarea demersurilor de evaluare a eficienței activităților extracurriculare și formularea unor concluzii pertinente în acest sens, cu scopul optimizării permanente a tuturor demersurilor inițiate. Esența acestui proces de proiectare a activităților extracurriculare rezidă în continua dezvoltare și reconsiderare, în funcție de nevoile sociale și individuale ale educabilului. Procesul de proiectare curriculară emerge în acest sens asupra modalității de elaborare a unor produse curriculare precum: planificarea anuală/semestrială a activităților extracurriculare și proiectul activității extracurriculare.

### **La nivelul instituției de învățământ implementarea unei activități extracurriculare presupune mai multe tipuri de activități:**

1. Organizarea activității extracurriculare prin: stabilirea normelor și regulilor de desfășurare, repartizarea responsabilităților cadrelor didactice sau a altor organisme implicate, precum și a elevilor; stabilirea unor colective cu caracter permanent sau temporar pentru soluționarea diferitelor probleme ce pot interveni în buna desfășurare a activităților extracurriculare; dimensionarea spațio-temporală a activităților extracurriculare, prin alcătuirea orarului și a graficului de utilizare a laboratoarelor, atelierelor, cabinetelor și sălilor specializate, a sălilor și a terenurilor de sport, organizarea sistemului informatic și a subsistemului informatic al acestuia etc.; stabilirea și gestionarea resurselor materiale și financiare; avizarea activității extracurriculare de către Inspectoratul Școlar Județean (ISJ) sau alte organisme, dacă este cazul.



2. Realizarea implementării propriu-zise prin acțiuni specifice la nivelul instituției de învățământ (planificarea strategică) și la nivelul compartimentelor (catedre, comisii metodice, administrație etc.) și al personalului (planificarea operațională), conform documentelor de proiectare curriculară elaborate

3. Coordonarea și controlul acțiunilor de implementare a curriculum-ului (stabilirea modalităților de comunicare operativă între toți factorii implicați în implementarea activităților extracurriculare, desfășurarea unor ședințe de analiză și de luare a unor decizii etc.).

La nivel individual, al cadrului didactic, implementarea activităților extracurriculare reprezintă corelarea proceselor de planificare, organizare și evaluare a activităților extracurriculare, realizate de către acesta în practică, mijlocit fiind de conținuturile curricular corespunzătoare și vizând atingerea finalităților de către educabil (prestabilite în procesul de proiectare curriculară). Astfel privit, procesul de implementare a activităților extracurriculare devine o problemă a cărei eficiență depinde de comunicarea dintre toți factorii implicați.

De asemenea, un rol important îl are operativitatea monitorizării implementării activităților la nivel administrativ (ce se repercutează în mod direct asupra formării elevului și randamentului acestuia). Pe de altă parte, nici nu putem reduce succesul implementării la acest aspect, ci trebuie să avem în vedere, mai degrabă, acțiunea coroborativă a celor doi actanți (cadrul didactic și elevul), rolul cadrului didactic fiind primordial în asigurarea bunei funcționări a acestor activități.

Un cadru didactic rigid, care nu promovează și dezvoltă activități pentru elevi, ci pentru sine, nu reprezintă decât un obstacol în implementarea activităților extracurriculare de succes. Pe de altă parte, implementarea activităților extracurriculare impune particularizarea activităților inițiate la tipul și specificul activității avute în vedere și a colectivului de elevi vizat.



### **CAPITOLUL III. 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 colaborare 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

### **Stimularea creativității elevilor prin activități outdoor**

Educația în aer liber este o formă organizată de învățământ care are la bază teoria și practica educației experiențiale și a educației ecologice. Scopul acestei forme de învățare este de a dezvolta la elevi înțelegerea și aprecierea de sine și a celorlalți (capitalul uman) și a lumii naturale (mediul). În stabilirea temelor /activităților outdoor se ține seama de particularitățile de vârstă ale elevilor, de modul cum vor putea fi valorificate ulterior abilitățile dobândite în urma acestor activități. Activitățile outdoor sunt experiențe programate.

Procesul creator în cadrul activităților outdoor presupune parcurgerea mai multor etape:

1. Identificarea problemei
2. Analiza datelor problemei
3. Resurse posibile necesare
4. Achiziționarea de informații
5. Selecționarea acelor informații necesare pentru abordarea corectă a problemei ce face obiectul analizei
6. Prelucrarea și sistematizarea informației
7. Elaborarea strategiei de rezolvare .

Metodele de stimulare a creativității elevilor prin activități outdoor sunt deosebit de utile și nu fac notă discordantă cu cele utilizate în procesul de predare –învățare utilizate la clasă.

Putem folosi metode logice de abordare a problemelor, integrând astfel principiile și noțiunile teoretice dobândite în cadrul orelor de logică, argumentare și comunicare. Elevii au posibilitatea să aducă argumente logice pentru rezolvarea problemelor folosindu-se de creativitate și imaginație. Trebuie să menționăm faptul că potențialul creativ al elevului este mai bine pus în valoare atunci când se confruntă cu o situație „problemă”, produsele creativității remarcându-se astfel prin originalitate, noutate, eficiență și utilitate. Atitudinea elevului joacă un rol important în procesul creativ de căutare de soluții. Un elev optimist, încrezător în forțele proprii, motivat, cu abilități de concentrare, perseverent și, mai ales, cu curajul de a trece dincolo de ceea ce este evident își poate folosi potențialul creator



În găsirea celor mai optime și eficiente soluții. Încă de la vârste fragede elevii sunt puși în situația de a -și dezvolta atitudinile și cunoștințele în ceea ce privește comportamentul antreprenorial de succes.

Obiectiv: familiarizarea cu mediul afacerilor, cu sarcinile și activitățile specifice unui antreprenor, cu natura relațiilor de muncă într-o companie privată

### **Desfășurarea activității:**

Partea 1 (în afara clasei)

#### **Pasul 1.**

Profesorul selectează împreună cu elevii dintr-o listă de firme ce ar putea fi vizitate, pe acea care prezintă interes pentru elevi.

#### **Pasul 2.**

Se prezintă elevilor obiectivul vizitei și se stabilește împreună cu aceștia câteva subiecte de discuție cu patronul și angajații firmei:

- a. Principalele activități în cadrul firmei
- b. Relațiile patron-angajați
- c. Relațiile firmei cu piața-cum sunt distribuite produsele, cum sunt oferite serviciile, care

este cererea pentru produsele sau serviciile oferite pe piață.

#### **Partea a II a (în clasă)**

Profesorul solicită elevilor să împărtășească impresiile generale în urma vizitei realizate.

- a. Împarte clasa în două grupe și cere elevilor să se gândească la argumente pro și contra

ca alternativă de carieră.

grupa 1-pro antreprenoriat

grupa 2-contra antreprenoriat.

- b. organizează o dezbatere pe tema antreprenoriatului solicitând reprezentanților celor

două grupe să prezinte argumentele pro și contra pe care le-au identificat.

- c. formulează concluzii pe baza discuțiilor din clasă.



- d. încurajează elevii să se documenteze în continuare despre antreprenoriat
- e. Discuții
  - 1.care sunt sarcinile și activitățile specifice unui antreprenor?
  - 2.care sunt relațiile dintre patron și angajați?

## 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? vorbeți 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 la școală**

Multe din jocurile propuse sunt adaptate pentru copii și pot fi executate la școală. Profesorii sunt frecvent nevoiți să înfrunte apatia, agresivitatea, instabilitatea, hiperemotivitatea specifice vârstei de dezvoltare a copiilor.

Și, deoarece în procesul de învățare se interpune o strânsă relație între sectorul cognitiv și cel afectiv, stăpânirea instrumentelor ce promovează o stare bună psihoemotivă a elevilor va fi de un real ajutor profesorului, mai ales în prezența unor copii mai dificili.

Jocurile propuse îi vor ajuta pe copii să aibă o imagine pozitivă și realistă despre sine dacă vor facilita instaurarea unor relații plăcute și corecte cu ceilalți.

Profesorul va alege o sală goală sau cu puțin mobilier. Dacă nu este posibil, va fi de ajuns să mute băncile lângă pereți și să lase un spațiu liber în mijlocul sălii, unde să pună scaunele în



cerc. Conducătorul se va așeza cu ei. Ar fi oportun ca în cameră să nu existe alte persoane străine de activitatea respectivă, cum ar fi simpli spectatori sau curioși ce ar crea o atmosferă artificială și o lipsă de sinceritate pentru copii, cărora nu le place să se simtă observați. Cel mai bine se lucrează cu grupul dimineața. Se poate lucra și în ultimele ore ale zilei, dacă există o clasă ce necesită mai mult timp.

Inițial, unii copii ar putea reacționa la propunerile conducătorului râzând sau deranjând discuția. Este modul lor de a se apăra de un lucru de care nu sunt obișnuiți și care le-ar putea dezvălui aspecte necunoscute ale personalității lor. Conducătorul va încerca să-i susțină pe copii și le va comunica că pot să nu participe la jocuri, invitându-i oricum să rămână în sală.

Trainerul va trebui să evite comentariile descurajante, depreciative; în cazul în care profesorul clasei este conducătorul de jocuri, el trebuie să fie foarte atent la maniera de interacționare cu participanții și, astfel, să-și pună problema compatibilității sau nu cu propriul stil de predare.

Replici de tipul: “nu te schimbi niciodată”, “dacă ar ști ai tăi...”, “tu chiar ești capabil!”, “nu o face pe prostul!” propun cu siguranță un tip de relație discutabilă în activitatea clasei, care cu atât mai mult nu va facilita activitatea grupului. În jocurile psihologice este utilă ajutorarea copiilor de a se comporta “ca și cum” – ar trebui să se comporte ca și cum ar dormi, ca și cum ar bate etc., evitând emoțiile, sentimentele...

La sfârșitul fiecărui joc este util să se verbalizeze experiența copiilor, respectând și cerând respectul colegilor în legătură cu ceea ce vorbește. După primele ședințe, acest lucru îi va entuziasma pe unii, care vor învăța și vor elabora un mod de comportament în concordanță cu scopul lor și vor aștepta cu nerăbdare următoarea întâlnire.

### **JOC – AUTOPREZENTARE**

Obiectiv: a face cunoștință și a te prezenta la ora de dezvoltare personală

Grad de dificultate: scăzut

Faza grupului: inițială

Vârsta: toate vârstele

Dimensiunea grupului: oricare



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

Durata: 15 min. – 30 min., depinde de dimensiunea grupului

Locul desfășurării: sala de clasă / sala de curs

Desfășurare: Toți participanții grupului sunt așezați în cerc. Conducătorul se va prezenta primul și îi va invita pe ceilalți să facă același lucru. Aceștia vor trebui să spună numele, prenumele, și ceea ce vor despre ei – vârsta, loc de muncă, starea civilă, semn zodiacal, activitățile preferate etc.

În cazul copiilor, le putem cere să spună numele, vârsta, 3 calități ale lor, culoarea preferată etc.

Odată terminate autoprezentarea, vor rămâne de văzut ce așteptări are fiecare în legătura cu activitatea ce urmează să înceapă și eventual ce gânduri, idei sau preocupări a avut înainte de a ajunge la întâlnire. Verbalizarea gândurilor ce precede prima întâlnire înlătură tensiunea și anxietatea și predispune participanții la colaborare. De la amintirile stârnite de dispoziția în cerc se poate ajunge la bucurie sau la preocuparea participanților în legătură cu faptul că se 13 găsesc alături de ceilalți într-o poziție egală și “descoperită”. Se pot folosi de o povestire sau amintire ca punct de plecare.

### **JOC – PREZENTAREA CELUIALT**

**Obiectiv: a face cunoștință și a te prezenta la ACTIVITATEA NONFORMALĂ**

Grad de dificultate: scăzut

Faza grupului : inițială

Vârsta: toate vârstele

Dimensiunea grupului: oricare

Durata: 15 min. – 30 min., depinde de dimensiunea grupului

Locul desfășurării: sala de clasă / sala de curs

Desfășurare: Toți participanții grupului sunt așezați în cerc. Conducătorul va alege perechi de câte două persoane. Participanții au la dispoziție câte 3 minute fiecare, pentru a se prezenta



unul celuilalt. După cele 6 min, fiecare pereche vine în fața grupului pentru a-și prezenta colegul vorbind la persoana 1. Cel care vorbește va sta în spatele celui despre care se vorbește, condiția fiind ca cel care stă pe scaun, nu are voie să intervină deloc, chiar dacă unele informații au fost prezentate eronat. Grupul pune 3 întrebări, iar prezentatorul trebuie să răspundă, proiectând despre celălalt. La final, conducătorul întreabă pe cel care a stat jos despre validitatea informațiilor, precum și cum s-au simțit pe parcursul exercițiului.

### 3.1. 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.

Leagați 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.



### 3.2. Jocuri de spargere a 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 împătorește-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.

Scrive 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 membri 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.

### **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.

### **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

## **3.3. 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 mișcărilor.

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 întrebări (posibile – cel puțin 10) pentru – o cărămidă, un pahar de unică folosință, etc.

### 3.4. 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 acordați-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.



## **CAPITOLUL IV. Metode de lucru în aer liber (jocuri out-door, ștafete, concursuri sportive, activități de dezvoltare personală)**

### **A) 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, nesprijiniți 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 infiintate 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 apare; meteorologie; flora și fauna; găsirea hranei și apei; amenajarea unui adăpost; aprinderea focului; primul ajutor; improvizare; orientare; semnalizare; pericole; reguli de bună purtare.

Înșușirea 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.

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 reflecții 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 celuilalt 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 cascatorie. 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: mișcă - 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)

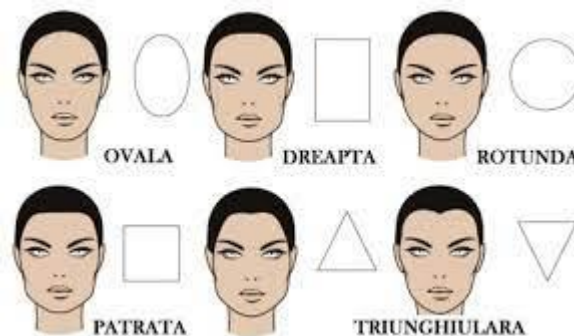
Nivel de activitate: activ

Locul de desfășurare: Afară

Complexitatea: mică - reguli simple

Împărțirea participantilor: 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 participantilor: fără echipe

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





## **CAPITOLUL V Modele Fișe de lucru/ activități la clasă**

Colecție de exemple de activități outdoor pentru clasa ta

---

### **1. MERSUL ÎNCREDERII**

---



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

**Scopul activității:** acest joc este o modalitate foarte potrivită de a provoca grupul de elevi să iasă din zona de confort, creând spațiu de construire a încrederii în cel de lângă și în echipă. Participarea la aceste experiențe va ajuta grupul să fie pregătit pentru provocări și mai mari: activități sau proiecte comune.

**Obiectivele de învățare** (*cunoștințe, abilități, atitudini/valori*):

Participanții vor:

- (V) Demonstra încredere unii în ceilalți
- (A) Lucra mai ușor unii cu ceilalți
- (C) Enumera calitățile colegilor lor

**Arii/Disciplin:** Educație civică

**Nivelul:** A, B

**Mărime grupului:** 6-25 participanți

1.5 **Tipul de resurse necesare: minime (M), elaborate (E), specializate(S): M**

**Resurse/infrastructură necesară:**

- Un spațiu afară suficient de mare prin care să se realizeze traseele
- Bandane pentru a lega la ochi toți participanții
- Alte materiale pentru delimitarea traseelor: sfoară, mingi, crengi, bănci, hârtie, bețe, marcaje rutiere mici, etc

**Nivelul de provocare (mic, mediu, mare, ridicat): Mare**

**Durata activității:** 40-50 de minute



## Activitatea pas cu pas:

Din grupul de participanți se va forma un șir unul în spatele celuilalt cu mâinile pe umerii celui de dinainte. Toți participanții vor fi legați la ochi (sau primul poate vedea - la alegerea facilitatorilor). Șirul astfel format, va trebui să urmeze un traseu ales de către facilitatorii grupului. Scopul este ca întreg grupul să ajungă până la finalul traseului cu ochii închiși și ținându-se unul de celălalt. Chiar dacă este o activitate destul de simplă, această activitate poate provoca emoții intense membrilor grupului mai ales dacă traseul prezintă și câteva peripeții: trecerea pe sub copaci, coborârea de trepte, mirosirea de diverse plante, stropire cu apă, un minut de liniște programată, atingerea a diferite materiale sau elemente din natură, sunete realizate de facilitatori, etc. Rămâne la creativitatea facilitatorilor cum realizează traseul, dar este important să fie suficient de provocator și să provoace participanții să simtă alfel natura din jurul lor în timp ce fac activitatea.

## Procesarea învățării:

- Care a fost sarcina?
- Care au fost primele gânduri care v-au trecut prin minte înainte să începeți traseul?
- Cum a fost pentru voi să fiți cu ochii închiși și să parcurgeți traseul?
- Cum vă simțeați în timpul activității? Ce simțeați în timp ce mergeați cu ochii închiși?
- Ce sunete din natură ați auzit? Ce mirosuri ați simțit?
- Ce provocări ați întâmpinat pe traseu? Ce vă amintiți?
- Care au fost ingredientele care v-au ajutat sau v-au blocat să finalizați sarcina?
- Ce asemănări ar putea să existe între această activitate și viața de zi cu zi?
- Ce concluzii am putea extrage din această activitate legată de încredere și lucru în echipă?
- Ce lecții învățate am putea desprinde din această activitate?
- Cum ați simțit spațiul fiind legați la ochi?
- În ce măsură a fost nevoie de încredere în partenerul sau partenerii din fața șirului?
- De ce este importantă încrederea? Unde aveți nevoie de încredere?
- Cum am putea folosi pe viitor cele învățate atunci când vom lucra într-o echipă?
- Ce ați putea învăța despre natura și mediu înconjurător din această activitate?
- Ce ai dori să păstrezi din cele învățate pe viitor?
- Ce ai dori să schimbi într-o experiență similară atunci când lucrezi în echipă?
- În cine îți propui să ai mai multă încredere pe viitor și cum îți propui să faci asta?

### 1.5.1 Sugestii de acțiune:

- Asigurați-vă că traseul este palpitant, dar și sigur- astfel încât participanții să nu se accidenteze;
- Punctați importanța faptului că participanții trebuie să stea cu mâinile pe



#### Bibliografie/ sursa:

- Marioara Neagu.(2008), Curriculum Cetățenie activă- Modul Diversitate, Fundația Noi Orizonturi

## 2. CELE TREI TABERE- VULPILE, VIPERELE ȘI GĂINILE

---

**Scopul activității:** Activitatea propusă este un joc de rol, care presupune confruntarea de tip triunghiular între trei echipe denumite generic vulpile, viperele și găinile. Scopul activității este analizarea atitudinilor posibile într-o situație de conflict și confruntare.

**Obiectivele de învățare** (*cunoștințe, abilități, atitudini/valori*):

Participanții vor:

- (C) Examina modulul de funcționare a unui grup
- (A) Rezolva problemele sociale
- (C) Familiariza cu negocierea și compromisul
- (V) Vor fi mai conștienți de modul relaționare în conflict

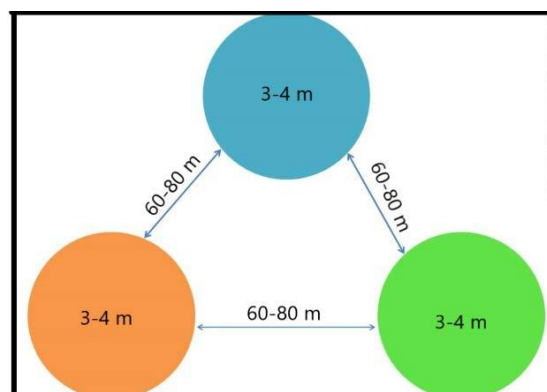
**Arii/Disciplin:** Consiliere și dezvoltare personală, Educație socială

**Nivelul:** B

**Mărime grupului:** 6-25 participanți

1.6 **Tipul de resurse necesare:** *minime (M), elaborate (E), specializate(S): M*

**Resurse/infrastructură necesară:** un teren cu laturile de 60-80 metri, delimitat ca în imaginea de mai jos; poate fi terenul de sport, curtea școlii, parc, stadion. Pentru delimitarea spațiului fiecărei echipe avem nevoie de cretă sau bandă adezivă sau utilizăm materiale naturale: crenguțe, frunze, pietricele, mușchi; fulare sau alte însemne pentru distingerea apartenenței elevilor la un grup



**Nivelul de provocare (mic, mediu, mare, ridicat):** *Mediu*

**Durata activității:** 40-50 de minute

**Activitatea pas cu pas:**

Este un joc paradoxal pentru că adversarul este de fapt cel care te protejează, iar în momentul în care îl faci prizonier, rămâi fără apărare, iar dacă nu îl capturezi nu vei câștiga niciodată. Terenul este aranjat, ca în imaginea de mai jos, fiecare echipă având o tabără cu rol de refugiu, dar și de aducere a prizonierilor. Fiecare echipă are drept de capturare a membrilor altei echipe (vulpile vor prinde găinile, dar vor fi prinse de vipere, viperele vor captura vulpile și vor fi prinse de găini, iar găinile vor prinse de vulpi și vor captura vipere). Membrii fiecărei echipe se pot refugia în propria casă, unde sunt invulnerabili. Capturarea se face prin simplă atingere, acesta fiind însoțit de cel care l-a capturat la tabăra sa. Cel care l-a capturat nu poate fi prins în această perioadă, dar nici nu mai poate prinde un alt adversar (nu se poate captura decât un singur adversar o dată). Un jucător poate să elibereze dintr-o dată un întreg lanț de prizonieri, prin simpla atingere a jucătorului de la extremă, cu riscul de a putea fi atins. La semnalul profesorului, membrii grupurilor încep să se aventureze în afara taberelor personale și vor încerca să captureze prizonieri, având grijă, în același timp să nu devină ei captivi. Vom observa interacțiuni verbale de tipul negocierilor, amenințărilor. Un moment de oprire naturală a jocului apare atunci când toți membrii unui grup sunt capturați, dar constată că nu mai pot ieși din tabără, fiind direct amenințați de adversari. Învingătorii au devenit ei înșiși învinși. În momentul în care învingătorii vor conștientiza faptul că nu trebuie să își captureze toți adversarii, deoarece devin vulnerabili, jocul capătă altă miză.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

### Pașii activității:

- . împărțirea elevilor în trei echipe, prin extragerea unor bilețele colorate; în funcție de culoarea extrasă fiecare elev va fi distribuit în una dintre cele trei echipe: vulpile, viperele și găinile; fiecare elev va primi un fular de o anumită culoare sau un semn care să îi arate apartenența la o anumită tabără;
- a. se explică regulile și se verifică dacă toți elevii au înțeles sarcina;
- b. elevii se vor posta fiecare în tabăra sa, vor discuta cinci minute, iar la semnalul profesorului se vor aventura în afara taberei, încercând, în același timp să nu fie capturați și să captureze membrii echipei adverse;
- c. jocul se încheie în momentul în care elevii conștientizează că trebuie să colaboreze cu membrii unei echipe pentru a se proteja pe sine (de exemplu, găina protejează vulpea, prinzând vipera, dar vulpea încearcă să facă prizonieră găina)

### Procesarea învățării:

- Care au fost sarcinile?
- Ce sentimente ați experimentat pe timpul activității?
- Ați stabilit o strategie înainte de a începe, în echipă?
- Care a fost aceasta?
- Cum ați ajuns la această strategie?
- Cum a fost pe parcursul exercițiului? Ce ați observat?
- V-a fost greu/ușor să vă decideți să părăsiți tabăra?
- A avut cineva inițiative?
- A fost delegat de către grup sau a decis singur să își asume responsabilitatea?
- Ce calități a avut?
- Cum l-a susținut grupul?
- Ați lucrat ca un grup?
- Ce ați constatat când ați prins toți adversarii și i-ați dus în tabără?
- Ce soluții ați găsit pentru rezolvarea problemei?
- Poate fi comunicarea, negocierea o soluție pentru evitarea conflictelor?
- Este greu/ușor să luăm decizia de a comunica, negocia într-un conflict?
- Ce ați învățat din acest exercițiu?
- De ce anume veți ține cont pe viitor când veți mai fi într-o situație conflictuală?

### Sugestii de acțiune:

#### Rezultate așteptate și impact:

- ✓ este un joc de mișcare, care activează elevii;
- ✓ elevii vor deduce faptul că atunci când ne confruntăm cu o problemă socială (de exemplu, conflicte), există aspecte ascunse, care nu sunt vizibile imediat;
- ✓ elevii vor evalua comunicarea în cadrul grupului;
- ✓ relații mai armonioase și reducerea conflictelor.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

**Colaborare cu comunitatea locală:** dacă se utilizează parcul orașului sau un teren al unei instituții (muzeu, casă memorială, complex sportiv, stadion) este necesară o discuție în prealabil și o aprobare pentru folosirea spațiului.

**Adapare pentru copii cu cerințe speciale:** fiind un joc de mișcare, copiii cu cerințe educative speciale, care au deficiențe ușoare pot participa la activitate; dacă prezintă dificultăți psihomotrice vor avea rolul de păzitor al casei/spațiului echipei din care face parte

### **Bibliografie/ sursa:**

De Peretti, Andre, 2001, *Tehnici de comunicare*, Editura Polirom, Iași

## **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:

1. Implicarea tinerilor într-un proces educativ non-formal, pe toată durata anilor în care se formează ca indivizi.
2. Utilizarea unei metode specifice, care face din fiecare individ principalul agent al propriei dezvoltări ca persoană încrezătoare, motivată, responsabilă și deschisă.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

3. 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. Cadru 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.

**Învățarea outdoor poate fi folosită pentru a crește motivația elevilor, atât în plan curricular, cât și extracurricular.**





UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

### **Idei de activități de învățare relevante pentru dezvoltarea competențelor din curriculumul școlar:**

- piese de teatru istoric în aer liber
- concursuri de creație în aer liber
- jocuri de rol
- jocuri tematice pe echipe
- reconstituiri de evenimente istorice
- elemente din natură cu forme geometrice
- investigații științifice în aer liber
- forme geometrice din natură
- geometria florilor
- șezătoare literară de primăvară în grădina școlii
- expoziție de obiecte confecționate de elevi
- tabără / schimb intercultural
- reconstituirea în aer liber a unui moment istoric
- călători celebri
- matematica unui traseu montan
- să măsurăm dimensiunile unei forme de relief
- concerte
- târguri de artizanat
- observații astronomice
- harta orașului meu
- ecologizarea cartierului și lupta pentru protejarea mediului – concurs pe echipe
- trotuarul substantivelor – joc de echipă pe teme geografice/istorice
- poezii florilor de munte – concurs de poezie
- matematica și drumul meu spre școală
- interviuri cu bunicii noștri pe tema tradiției de Paște/Crăciun
- semnificația unui monument istoric local/national

### **Planificarea activităților outdoor din perspectiva achizițiilor de competențe**

Vom încerca să propunem, în continuare, planul unei activități outdoor care să contribuie în mod autentic la dezvoltarea de competențe

#### Plan de activitate outdoor

1. Denumire activitate.....
2. Organizator.....
3. Competențe urmărite.....
4. Disciplina/disciplinele relevante .....
5. Nivel de provocare.....
6. Interval de vârstă .....
7. Destinația .....



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

9. Perioada de desfășurare a activității.....
  10. Data și ora plecării.....
  11. Data și ora întoarcerii .....
  12. Infrastructura disponibilă și necesară.....
  13. Resurse necesare/Costuri.....
  14. Tabel cu numele și prenumele copiilor participanți, precum și datele de contact ale părinților/tutorilor legali .....
  15. Datele de contact ale cadrelor didactice însoțitoare .....
  16. Tabel cu numele și prenumele adulților participanți (alții decât profesori).....
  17. Locul plecării, firma de transport.....
  18. Locul sosirii, firma de transport.....
  19. Persoana de contact la firma de transport (nume, prenume, date de contact), dacă este cazul .....
  20. Itinerar detaliat.....
  21. Datele de contact ale operatorului economic responsabil pentru asigurarea serviciilor de cazare și masă .....
  22. Adresa și numărul de telefon ale structurii turistice de primire, care asigură cazarea și masa.....
  23. În cazul în care este posibil și permis înotul, există și un salvamar pe toată perioada cât copiii sunt în apă? Da Nu
  24. Rezultate așteptate.....
- Certific că toate datele de mai sus sunt conforme cu realitatea.
25. Cadru didactic organizator (nume, prenume, semnătură) ..... Data

**Cum verificăm că o activitate outdoor contribuie la învățarea elevilor/participanților?**

1. Activitatea outdoor propusă este relevantă și inovativă în raport cu programele școlare în vigoare
2. Contribuția activității la profilul de formare al absolventului, reflectată în competențele generale/specifice/cheie vizate
3. Accesibilitatea, existența unei proceduri de management al riscului



UNIUNEA EUROPEANĂ



## Bibliografie

Băban,A(coord),Consiliere educațională,Cluj-Napoca,Ed.Imprimeria Ardealul,2001  
Lemeni,G ; Plumb,M(coordonatori),Ghid de educație pentru carieră, Ed.ASCR, Cluj-Napoca,2004.

Educația nonformală. Ghid pentru cadrele didactice

Ghidul profesorului -Drepturile copilului,Ed.Spiru Haret,Iași,2006

Ghidul profesorului-Educație civică,Ed.Mirton,Timișoara,2003

. www.didactic.ro

<https://sustainabilityhistory.org/defining-sustainability/>

<https://dexonline.ro/definitie/sustenabilitate>

[https://ro.wikipedia.org/wiki/Portal:Dezvoltare\\_durabil%C4%83](https://ro.wikipedia.org/wiki/Portal:Dezvoltare_durabil%C4%83)

Bush, Tony, *Leadership și management educațional*, Editura Polirom, Iași, 2015.

Bush, Tony, *The National Professional Qualification for Headship: the key on effective school leadership?*, *School Leadership and Management*, 18 (3).

odds, 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-](http://sunricepeople.wordpress.com/2011/07/03/metode-interactive-de-predare-invatare-%E2%80%9Cmetode-interactive-de-predare-centrate-pe-elev-%E2%80%9C/)

[%E2%80%9Cmetode-interactive-de-predare-centrate-pe-elev-%E2%80%9C/](http://sunricepeople.wordpress.com/2011/07/03/metode-interactive-de-predare-centrate-pe-elev-%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>



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

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.htm>

[https://drive.google.com/file/d/19Tju\\_Enrpz9MFRmS4w0tbiW-CbM7OpYw/view](https://drive.google.com/file/d/19Tju_Enrpz9MFRmS4w0tbiW-CbM7OpYw/view)

**Realizat:**

**Responsabil formare, transfer, diseminare,**

**Cioară Dana Luiza**