

Prefață	8
Utilizarea cărții de metode	9
Elemente principale	
Informații de bază despre metodele de lucru cu adulții	12
Criterii ale metodelor	13
Listă de verificare pentru selectarea metodelor	15
Coordonarea seminarului	17
Cursanții	20
Comunicare interumană și activitate educațională	24
Funcții de bază ale comunicării	25
Dimensiuni ale comunicării	26
Cele patru laturi ale unui mesaj (1)	27
Atenția și dezinteresul	29
Atenție la utilizarea limbajului	30
Cuvinte-cheie pe tema „grupeii”	32
Nivelul psiho-social	33
Funcțiile rolurilor în cadrul grupeii	35
Reglementarea conviețuirii în grupă	37
Temerile din cadrul grupeii	38
Factori favorizanți ai proceselor de învățare	39
Desfășurarea seminarului	41
Situații initiale	
„Jocul în cele patru culturi”	46
„99 de întrebări”	48
Portrete după conturul umbrei	50
Conturul siluetelor	51
Afișul motivațional	53
Mod de prezentare cu cartonase	55
Graficul temporal	56
Revista presei	57
Graffiti	58
Tricoul meu	59
Bilanț intermediar și evaluare	
Scena de grup	62
Critica de seminar	63
Evaluările scrise	66
Exercițiu de fantezie	70
Responsabilități proprii	72
Vizualizări	
Principii ale vizualizării	76
Elemente de reprezentare	78
Medii de vizualizare	79
Harta minții	80
Imagini prestructurate	82
Tabla	84
Gazetele de perete	85
Folii	87

Cuprins

Institutul Național de Științe Educaționale și Pedagogice este instituția de referință în domeniul educației științifice și pedagogice. Prin activitatea de cercetare științifică și pedagogică, prin activitatea de formare profesională a cadrelor didactice, prin activitatea de consultanță și publicare de cărți, contribuie la dezvoltarea și modernizarea învățământului românesc.

Materiale de lucru

Foi de lucru	90
Metoda ABC	91
Bule de dialog	93
Texte pro și contra	96
Găsirea de argumente	98
Orarul săptămânal	101
Foi grilă	103

Texte și povestiri

Poeziile	108
Jocuri de cuvinte	113
Basmele	115
Parodii	118
Bancurile	121
Titluri ale articolelor din ziare	124
Discursurile	126
Analiza de text	131

Metode de activare

Galeria viziunilor	136
Brainstorming	138
Dezbateri pe două rânduri	140
Jocul de poziții	141
Călătorie imaginară	144
Curba victii	147
Joe de decizie cu puncte	149
Semaforul	153
Dezbaterea americană	155
Lanțul asocierilor	156
Jocul priorităților	157
Ancheta	161
Legende, minciuni, prejudecăți	164
10 Cuvinte	166
Pânza de păianjen	168
Scenarii	172

Ghicitori, rebusuri, jocuri

Găsirea greșelilor	176
Rebus suedez	179
Infopuzzle	182
Scrisori cu cheie	187
Marele premiu	190
Detectări, localizări	194

Metode și imagini

Cartoteca	198
Imagini care au intrat în istorie	201
Utilizarea imaginilor – identificare	203
Caricaturi	205
Benzi desenate	209
Buline și abtăbilduri	213
Afișe	215

Hărți	218
Statistici	225
Fotomontaje	230
Colaie	232
Imagini comparate	234
Pagini de titlu	237
Simbolurile	239
Fotodocumentație	243
Jocuri de planificare și decizie	
Jocuri de planificare	246
Jocuri de decizie	254
Jocuri de simulare	260
Jocuri de rol, teatru etc.	
Cântece și muzică	266
Jocuri de rol	272
Teatru de revistă	276
Teatru de stradă	279
Teatru acoperit	281
Pantomimă conceptuală	283
Imagini de expoziție	284
Căutarea indiciilor	
Informarea politică	288
Istoria orală	289
Explorările	292
Interviul cu experți	296
Muzee comemorative	297
Medii audio-vizuale	
Filme	302
Video	311
Casete audio	314
Tablouri muzicale	315
Diapozitive	317
Radio	318
Mediul	
Zile memoriale	320
Aspecte ecologice	321
Bibliotecile de seminar	322
Bibliografie	323
Index	327

Dezbateri pe două rânduri

Acest exercițiu presupune ca cele două grupuri formate să se poziționeze față în față pe două rânduri.

Rândurile trebuie astfel formate încât fiecare participant să aibă în rândul opus un partener de dialog. Spațiul dintre cele două rânduri și dintre partenerii unui rând trebuie să aibă lungimea unui braț.

Problema, conflictul, vor fi disputate în dialogurile dintre parteneri, în timp ce pozițiile fiecărui rând vor fi stabilite de coordonator (ex. rândul A reprezintă poziția „Centralele nucleare sunt necesare”, rândul B, poziția „Centralele nucleare nu mai sunt necesare”).

Cele mai indicate sunt temele în care părerile sunt împărțite și controversate. Timpul de joc trebuie să fie scurt. După 2 minute este bine ca rolurile să se inverseze.

Avantajul acestui exercițiu față de jocul de rol este că întreaga grupă este implicată, că toți discută concomitent, iar nimeni în afară de partenerul de dialog nu ascultă ce se spune.

Această metodă este indicată mai ales când discuțiile stagnează sau devin plicticoase.

În timpul evaluării trebuie avut în vedere:

- ▲ Care argumente nu și-au găsit ecou?
- ▲ Care au fost reacțiile la fiecare dintre argumente?
- ▲ Discuțiile au fost într-adevăr aprinse sau au rămas mai degrabă sub forma unor monologuri?
- ▲ Care opziție a fost cel mai ușor de reprezentat?

Exemple

Pe parcursul unui seminar cu tema „Imigranții”, primul rând primește poziția „Dacă imigranții ar pleca, s-ar crea mai multe locuri de muncă”. Al doilea rând primește poziția „Fără imigranți s-a prăbuși sistemul social. Avem nevoie de ei”.

Fiecare va încerca să-și convingă partenerul de dialog de importanța poziției sale.

Coordonatorul jocului



Variație

Dezbaterile pe două rânduri nu trebuie să aibă neapărat loc pe o temă, ci și pe baza unui concept, a unor cuvinte etc. Se pot aduce în discuție și întrebări al căror răspuns este fie „da” fie „nu”. În acest caz pozițiile celor două rânduri sunt împărțite în „da” și „nu”, iar participanții vor încerca să-și convingă partenerul de veridicitatea poziției respective.



25-30

Timp necesar:

Desfășurare: 10 minute, evaluare: 10 - 20 de minute.

Jocul de poziții (1)

Fiecare participant va prelua o argumentare sau o contraargumentare, respectiv o poziție și o contraopiniție. Argumentele pot fi pregătite timp de 10 minute (sau mai mult în grupuri restrânse) sau pot fi prezentate pe loc – aceasta necesită mult curaj și cunoștințe.

Desfășurare

▲ Reprezentantul pro se va așeza într-un colț al sălii, reprezentantul contra în colțul opus. Dacă sala este prea mică, se poate trece și în holul clădirii.

▲ Fiecare vorbitor va aduce câte un argument. Acesta nu trebuie să corespundă opiniilor personale ale celui care îl prezintă.

▲ Spectatorii își schimbă poziția în conformitate cu argumentele aduse de cei doi. Aproximarea de unul dintre vorbitori înseamnă acord, îndepărtarea înseamnă dezacord. Așadar la oricare argument exprimat spectatorii vor face o mișcare.

▲ După cca. 15 – 20 de minute (preț de 10 – 15 argumente) jocul va fi întrerupt.

▲ După modul în care se produce mișcarea în sală se va deduce puterea de convingere a argumentelor aduse.

Este important ca reacțiile să se producă doar în urma a ceea ce se spune, și nu a ceea ce spectatorii vor să audă. Bineînțeles însă că fiecare va reacționa în urma propriei interpretări a ceea ce se spune. De aceea interpretarea, explicațiile și discuțiile sunt necesare după încheierea jocului.

Variație

▲ Dacă grupa este destul de numeroasă, rolurile pro și contra pot fi preluate de câte 2 sau 3 persoane, formându-se astfel două grupuri. Argumentele vor fi aduse pe rând de fiecare.

▲ Pozițiile respective pot fi pregătite și în grupuri mici.



Acest exercițiu necesită multă disciplină și putere de argumentare. Impactul argumentelor este imediat vizibil din reacțiile spectatorilor. De multe ori modul în care este prezentat un argument este hotărâtor pentru reacția pe care o provoacă.

Exemple de teme propuse

Pro:

Germania ar trebui să aprobe toate cererile de azil.

Contra:

Germania ar trebui să respingă toate cererile încă de la graniță, pentru că azilul politic oricum nu se mai practică.

Pro:

Serviciul militar obligatoriu ar trebui desființat și înlocuit cu munca în folosul comunității.

Contra:

Serviciul militar trebuie să rămână obligatoriu.

Pro:

Experimentele pe animale sunt necesare industriei producătoare de medicamente pentru că...

Contra:

Experimentele pe animale sunt lipsite de sens, pentru că...



ex. 15

Timp necesar:

Cca. 15 minute fără evaluare.



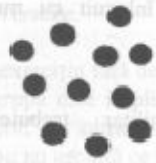
Jocul de poziții (2)

Situație introductivă



Pro

Exercițiul de activare



Contra



Grupare



Pro



Contra



Cartoteca (2)

Titluri ale imaginilor

Pentru o imagine se va căuta un titlu potrivit. Percepția asupra imaginii se va modifica în funcție de titlul găsit. (ex. imaginea unui țigan: „leneș”, „în căutarea unui loc de muncă”).

Comparații

Pe baza a două imagini cu aceeași temă se pot depista asemănări sau diferențe. Aceste diferențe pot fi de natură tematică, asemănările se pot referi la formă, culoare. Imaginile contrastante pot fi selectate și interpretate din mai multe puncte de vedere pentru a descoperi multitudinea de aspecte legate de o singură temă.

Imaginea anului

Dintr-o culegere de imagini (sau ilustrate), fiecare participant va alege una singură care i se va părea reprezentativă pentru anul trecut sau cel în curs (din punct de vedere cultural, politic etc.). Aceste imagini pot fi apoi comparate cu imaginea anului declarată în presă.

Impulsuri

Imaginile bazate pe impulsuri sunt acelea care reflectă experiența celui ce le privește, opiniile sale, apelând în mod direct la fondul său emoțional.

Acest tip de imagini nu trebuie să îndeplinească decât o astfel de funcție, pentru a facilita discuțiile și analizele ulterioare.

Variații

Din imaginile cartotecii se pot face diapozitive. Astfel posibilitățile de a utiliza imaginile pe parcursul activității educaționale se mărește (vezi „Cutia cu diapozitive”).

Cf. J. Flothow și colectivul: *Lucrul cu cartociile*. În: *Practica media* 4/78, p. 35
E.-G. Dieckmann: *Activitate media creativă în educația politică*. *Oficiul Federal pentru Educație Politică, Bonn 1988, pp. 178 - 218.*

Alcătuirea unei cartoteci

▲ Culegerea de materiale (fotografii, reproduceri, ilustrate).

▲ Selectarea imaginilor.

▲ În acest sens trebuie avut în vedere ca domeniile sociale (familie, loc de muncă, mediu) să fie incluse în diferitele lor ipostaze.

▲ Lipirea imaginilor pe coli de carton de dimensiunea A4.

▲ Numerotarea imaginilor și eventual infolierarea lor.

▲ Depozitarea imaginilor într-o cutie corespunzătoare.

Posibilități de învățare

Cartoteca facilitează învățarea individuală și tematică.

Munca individuală duce la aprofundarea cunoștințelor deja acumulate și facilitează posibilități creative de acțiune.

O cartotecă poate ajuta la formularea problemelor și la împărtășirea sau transmiterea lor.



Referință bibliografică

Criegern, Axel von: *Interpretarea imaginilor*. Düsseldorf 1981

Jocuri de decizie

O povestire sau o situație este relatată până la un anumit punct, în care o decizie devine necesară. Din acest punct începe jocul.

Jucătorii nu trebuie să preia o acțiune dinainte stabilită, ci să o transpună într-un plan de acțiune în care ei să se poată mișca liber. Nu va conta pentru ei decât caracterul rolului pe care îl au și faptele anterioare care le sunt aduse la cunoștință. Viitorul acțiunii este deschis. Posibilitățile jocului de decizie se întind de la scena de trei minute până la deciziile de grup.

În jocurile de decizie jucătorii sunt repede atrași de acțiunea jocului, atât timp cât ei sunt personajele principale, iar deciziile îi afectează nu doar în postura de exercitare a unui rol. Jocul de decizie este din această cauză recomandat în procesele de învățare. Soluționarea problemei puse în joc se va contura pe parcurs, nu prin reflecții anterioare sau ulterioare. Problematika devine de multe ori atât de aprinsă, încât jocul se va transforma cu ușurință într-o discuție vie.

Pregătire

În faza de pregătire a unui joc trebuie verificat dacă

- ▲ **Conflictul a fost înțeles de jucători și dacă poate fi transpus în situația unui joc.**
- ▲ **Soluționarea conflictului se poate desfășura pe o perioadă limitată care să permită crearea unui câmp de tensiune între cei implicați.**

Este decisiv pentru buna derulare a jocului modul în care acesta începe. Situația trebuie organizată în așa fel încât să existe mai multe posibilități de soluționare și decizie. Dacă decizia care duce la soluție este una singură, jocul în sine nu poate avea loc.

Rolurile trebuie definite în așa fel, încât mijloacele de abordare a problemelor să fie diverse. În caz contrar jocul va deveni plicticos și se va depărta de realitate.

Informațiile furnizate jucătorilor vor fi diferite. Nu fiecare jucător va obține aceeași informație. Zvonurile sau presupunerile sunt și ele binevenite, cu condiția să nu fie confundate cu informațiile.

Jucătorii nu vor discuta în prealabil despre rolurile pe care se au. Atât acțiunea cât și abordarea în sine vor avea loc pe parcursul jocului. Nimeni nu trebuie să știe care sunt intențiile celuilalt și cum se va sfârși totul.

Cf. Hans Frör: Jocuri cu cuvinte. München 1972, p. 24

Jocurile de decizie nu implică neapărat categorisiri de genul adevărat sau fals (bine sau rău), ci mai degrabă „e bine”, „și așa e bine” sau „nu e bine” și „nici așa nu e bine”. Prioritățile sunt în permanentă schimbare și nu o dată jucătorii vor fi puși în fața unor dileme de ordin moral.

Desfășurarea jocului

- ▲ **Jocul este prezentat, rolurile se împart.**
- ▲ **Introducerea jocului le va fi prezentată tuturor.**
- ▲ **Jocul de desfășoară pe perioada dinainte stabilită.**
- ▲ **Întreruperea jocului și revizuirea indicațiilor referitoare la roluri.**
- ▲ **Furnizarea rezultatelor în urma observației.**
- ▲ **Discutarea jocului.**

În cazul unora dintre jocuri este indicată o reglementare prealabilă a luărilor de decizie. În special atunci când deciziile se iau pe baza consensului dintre participanți (vezi pagina următoare).

Faza introductivă a jocului poate consta și în prezentarea unui film de scurt metraj, a unei scene dintr-un roman etc.



Evaluarea jocurilor de decizie

Cine a luat inițiativa, cine a avut roluri de conducere?

Cine a fost ofensiv, cine a avut o atitudine defensivă? Care au fost reacțiile la situații tensionate?

Cine a fost intermediar, cine a tras concluzii, cine a făcut ordine?

Cum s-au creat coaliții, cine a ținut cu cine, cine a căutat și cine a găsit adepți?

Care a fost raportul dintre emoționalitate și argumentare realistă?

Ce motive și criterii au fost dezvoltate și recunoscute? De către cine?

Au existat încercări de a schimba decizia, de sustragere sau de găsimire a unor compromisuri?

Care a fost calitatea deciziei: convingătoare sau adoptată din cauza timpului limitat?

Care ar fi fost alternativele la decizia luată?

În ce măsură au fost respectate rolurile? În ce măsură s-a improvizat?

Care a fost mimica, gestică și comportamentul non-verbal al participanților?

Comportamentul din timpul jocului a fost asemănător cu comportamentul obișnuit al participanților?

Cf. Herbert Gudjons: *Manual de educație interactivă. 180 de jocuri și exerciții în grup din învățământul pre-universitar, Lucrul cu tinerii și educația adulților. Bad Heilbrunn 1983, p. 196.*

Reguli pentru găsirea deciziilor

Acesta este un exercițiu de decizie care asigură menținerea în limitele realității. Grupa va trebui să se pună de acord asupra deciziei respective, adică fiecare poziție trebuie luată de comun acord la nivelul întregii grupe.

Acordul nu este întotdeauna ușor de stabilit. De aceea rezultatele nu vor putea să mulțumească pe toată lumea. Trebuie făcută totuși încercarea de a lua acea decizie care să satisfacă măcar majoritatea grupe. În acest sens, iată câteva indicații:

Absolvenții singurului liceu din oraș intenționează să întreprindă o excursie în linștea apropiată a absolvirii. Pentru aceasta au nevoie de un sprijin financiar în valoare de 7 mil. lei.

▲ Evitați să impuneți colegilor propria decizie, aduceți argumente logice.

▲ Nu renunțați la propria decizie doar de dragul celorlalți sau de teama iscării unor conflicte. Sprijiniți opiniile colegilor doar atunci când corespund măcar în parte cu ale dumneavoastră.

▲ Evitați tehnicile de soluționare a conflictelor cum ar fi votul unanim, stabilirea valorii medii sau schimburile gen „troc” (dacă tu mic, atunci și eu ție).

▲ Considerați opiniile diferite ca pe un aspect constructiv, în loc de a le considera un factor deranjant sau perturbant.

Nu faceți economie de timp atunci când e vorba să stabiliți opinia generală a grupe.

(Aceste reguli au fost formulate conform regulilor „jocului NASA”.)

Exemplul 1

Jocul de decizie cu roluri distribuite

Căutarea unei locuințe

În „Publi Tim” a fost dat un anunț de vânzare a unei locuințe cu 5 camere, proaspăt renovate, locație ultra-centrală. Intermediarul s-a hotărât să stabilească o întâlnire cu toți potențialii cumpărători, pentru a se hotărî cui să vândă apartamentul.

Cumpărătorii potențiali sunt:

▲ O mamă cu o familie compusă din mulți copii, cu venituri medii, pentru care vechea locuință a devenit neîncăpătoare.

▲ Un domn care locuiește singur cu soția, fără copii, dar căruia îi face plăcere să organizeze petreceri cu prieteni, fapt pentru care are nevoie de o locuință încăpătoare. Venitul acestei familii este destul de mare.

▲ Reprezentantul unei organizații studentești care dorește să locuiască împreună cu colegii lui.

▲ Reprezentanta unui centru pentru minori care caută un sediu pentru organizația respectivă.

▲ Un tată de familie cu doi copii, al cărui contract de închiriere a expirat. Venitul acestei familii este destul de modest.

▲ Reprezentantul unei organizații creștine aflat în căutarea unui sediu destinat manifestărilor.

▲ O tânără avocată care dorește să își deschidă un cabinet.

Solicitanții trebuie să prezinte argumentele în urma cărora locuința urmează să le fie repartizată. Intermediarul vrea să lase impresia că e „democrat”, lăsându-i pe solicitanți să decidă singuri cui îi va reveni locuința. Cu toate acestea, ultimul cuvânt tot lui îi va aparține.

Cf. Herbert Gudjons: *Manual de educație interactivă. 180 de jocuri și exerciții în grup din învățământul pre-universitar, Lucrul cu tinerii și educația adulților. Bad Heilbrunn 1983, p. 196.*

Acest joc reprezintă tipul clasic de joc de decizie, în care grupa trebuie să decidă de comun acord de partea cui se află mai multe avantaje, dezavantaje sau cine va fi considerat victimă. Un astfel de joc este de exemplu „barca de salvare”: Într-o barcă de salvare se găsesc 6 pasageri ai unui vas naufragiat. Unul trebuie însă să renunțe la locul său pentru că barca nu suportă decât greutatea a 5 oameni. Va renunța cineva din proprie voință?