



2.3 INTERNATIONAL MASTER CLASS ON EDUPRIS METHODOLOGY



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612205-EPP-1-2019-1-RO-EPPKA3-IP1-SOC-IN does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



ROMANIA



METODOLOGIA PROFESORULUI GRIJULIU

Introducere

Se știe că tinerii implicați în sistemul de justiție penală au suferit mai multe neglijențe, probleme familiale, abuzuri și alte traume decât cei din populația generală. Mulți au fost victime ale violenței sau au un membru al familiei încarcerat. Sărăcia, pierderile din familie, dependența sau o multitudine de alte condiții pot fi accentuat temerile și sentimentele de neputință.

Pentru tinerii care trăiesc într-un mediu traumatizat, simpla supraviețuire este o prioritate. A trăi în modul de supraviețuire împiedică dezvoltarea, ceea ce creează probleme care se accentuează în timp. Relațiile sunt afectate, iar capacitatea de a se concentra asupra școlii, hobby-urilor și a plăcerilor de bază ale vieții este erodată. La fel, procesul de învățare este afectat și chiar complet întrerupt. Prin urmare, educatorii din sistemul de justiție penală trebuie să fie creativi atunci când implică această populație și să lucreze pentru a concepe oportunități unice de învățare.

Teoria învățării sociale ne informează că suntem creaturi sociale, care învață observându-i pe ceilalți cu care se identifică, fie că este vorba de un părinte, un frate, un prieten sau un adult de încredere. Din aceste experiențe, învățăm cum să ne comportăm corect, cum să facem față la suferințele și coborâșurile vieții și cum să luăm decizii bune. Atunci când comportamentele prosociale nu sunt văzute cu ușurință, abilitățile sociale pot fi dificil de învățat.

Jocul este o componentă a dezvoltării timpurii, care poate îmbunătăți abilitățile analitice, înțelegerea metodelor strategice și, poate, poate dezvolta abilități de lucru în echipă. Este, de asemenea, un proces social și o modalitate de a-i învăța pe tineri cum să își dezvolte imaginația și să învețe abilități sociale adecvate.

Știm că creierul învață din experiență. Oferindu-le tinerilor șansa de a câștiga în timpul jocurilor, le oferim ocazia de a se simți împliniți, de a învăța cum să fie buni învingători și chiar de a se bucura. Poate și mai important, oferindu-le tinerilor șansa de a pierde în timpul jocului și apoi de a-și reveni, jocurile ajută în mod proactiv la construirea rezilienței emoționale. Cum altfel să învățăm să ne reglăm emoțiile, decât prin practică? Iar acest lucru este esențial pentru tinerii care au suferit traume și care învață să își controleze emoțiile. Învățarea bazată pe jocuri încorporează abilitățile sociale și emoționale în conținutul academic.

Acest curs de formare "The Thoughtful Teacher" a fost conceput pentru a oferi informații și lecții practice despre importanța utilizării jocurilor în educația tinerilor implicați în justiție. În calitate de tineri care pot fi îndepărtați de angajamentul de a învăța, îi aducem mai aproape de oportunitățile educaționale prin intermediul jocurilor și căutăm să ne conectăm în mijlocul jocului.

FORMAREA PROFESORILOR GRIJULII

Un eveniment de formare de două zile a fost oferit la Cracovia, Polonia, la 4 și 5 februarie 2023. Intenția a fost de a oferi profesorilor și/sau facilitatorilor posibilitatea de a învăța elementele fundamentale ale facilitării grupurilor prin intermediul unor prezentări și discuții în prima zi. Evenimentele din Ziua a doua au oferit apoi oportunitatea de a proiecta și de a facilita grupuri

utilizând elementele învățate pentru practica comportamentală prin intermediul jocurilor (a se vedea jocurile atașate) și au oferit timp pentru feedback.



PRIMA ZI DE FORMARE

După introduceri și spargerii de gheață, a fost prezentat următorul conținut.

Slide

TEORIA ÎNVĂȚĂRII SOCIALE

- Oamenii pot învăța observându-i pe alții
- Consecințele influențează modul în care o persoană va acționa într-o anumită situație
- Oamenii modelează comportamentele observate de cei cu care se identifică
- Dezvoltarea personalității are loc într-un context de experiențe și interacțiuni sociale
- Aceste interacțiuni ajută la determinarea structurii cognitive

Discuție

Teoria învățării sociale a fost elaborată de psihologul Albert Bandura și sugerează că comportamentul social este învățat prin observarea și imitarea comportamentului altora.

Treceți în revistă fiecare punct și oferiți exemple; de asemenea, solicitați gânduri/ exemple din partea audienței.

Slide

TEORIA ÎNVĂȚĂRII SOCIALE

- Gândește-te la un moment în care comportamentul TĂU a fost afectat de faptul că ai privit pe altcineva
- Desenează o imagine a acestei experiențe

Exercițiu

Distribuiți fiecărui elev: hârtie albă și markere/creioane colorate. Explicați că ne vom gândi la modul în care SLT s-a implicat în viața noastră. Gândiți-vă la un moment în care comportamentul VOSTRU a fost afectat de observarea comportamentului altcuiva și faceți un desen al acelei experiențe.

Exemplu: Am văzut cum sora mea a fost bătută pentru că a furat un stilou dintr-un magazin de plante și, din acest motiv, nu am mai furat NICIODATĂ nimic în viața mea. În acest exemplu, aș desena o plantă și un stilou, cu pixul scos cu X. Desenează ceea ce reprezintă experiența ta, dar nu te preocupă de prea multe detalii.

Unii elevi vor desena o imagine cu detalii și culori deosebite; alții vor desena figuri cu creionul. Oricare dintre ele este în regulă; toți suntem diferiți (aceasta este una dintre lecții). Dacă elevii au dificultăți în a găsi un exemplu, rugați-i să se gândească la frați mai mari, membri ai familiei, colegi de cameră etc. Evenimentele din anii de studii superioare sunt o mină de aur, deoarece învățăm atât de multe în acele perioade!

Cereți voluntarilor să împărtășească imaginea și povestea lor; urmăriți timpul pentru a vedea câte exemple sunt posibile. Scopul este că unele persoane le place să își împărtășească verbal poveștile și învață mai mult din procesul de vorbire și împărtășire.

De ce am făcut asta? Aceasta ilustrează importanța teoriei învățării sociale, deoarece fiecare dintre noi are o poveste. Persoanele cu care lucrăm sunt ÎNTOTDEAUNA angajate să ne privească și învață observând interacțiunile și comportamentele noastre. Ceea ce sunt martori ajută la formarea a ceea ce vor deveni.

Slide

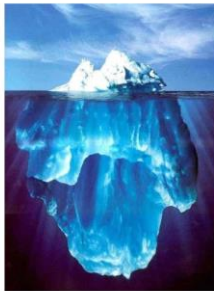
CUNOAȘTEȚI-VĂ PUBLICUL

- Stiluri de învățare
- Tipuri de personalitate
- Indicatori de reziliență academică
- Informat de traume

Discuție

Nu putem fi totul pentru toți oamenii, DAR cu cât știm mai multe despre cineva, cu atât mai bine ne putem conecta cu el. Cu cât este mai bună conexiunea, cu atât impactul poate fi mai pozitiv. Aceste elemente vor fi analizate PE SCURT.

Slide



Discuție

Câte persoane au văzut această fotografie? Ghețari = 10% deasupra apei; 90% sub apă. Ați văzut-o folosită ca model pentru a descrie oamenii? Atunci când descriem oamenii, reprezintă faptul că deasupra suprafeței se află comportamentul pe care oamenii ni-l arată, dar este doar un mic procent din ceea ce sunt ei în total. Sub suprafață se află marea majoritate a ceea ce îi face să fie un individ: istoria familiei, cunoștințele lor culturale, experiențele, structura cognitivă a modului în care gândesc - aceasta este ceea ce CREEAZĂ comportamentul pe care îl vedem. Tot restul nu este vizibil, așa că trebuie să întrebăm despre asta și să învățăm despre ei. Putem CONTROLA comportamentele de deasupra apei (monitorizare electronică, încarcerare etc.), dar putem schimba comportamentul doar dacă ajungem la ceea ce se află sub suprafața lor (structura cognitivă). Din acest motiv, stilurile de învățare, tipurile de personalitate și orice traume istorice sunt importante de cunoscut.

Slide

CUNOAȘTEȚI-VĂ PUBLICUL

- Stiluri de învățare
 - Vizual
 - Auditoriu
 - Kinestezie/Tactil
 - Citire/Sciere
 - Logică

Discuție

Cereți grupului să dea exemple de fiecare stil de învățare. Acesta este motivul pentru care am efectuat exercițiul de desen. Este FOARTE important să integrăm Teoria învățării sociale în cunoștințele noastre și trebuie să ne asigurăm că TOATĂ lumea poate reține această lecție, astfel încât exercițiul a integrat fiecare dintre aceste stiluri de învățare. Care sunt câteva modalități creative prin care vă schimbați lecțiile pentru a vă adapta la diferite stiluri de învățare?

Slide

CUNOAȘTEȚI-VĂ PUBLICUL

- Tipuri de personalitate
 - Deschideți
 - Agreeabil
 - Extravertit
 - Neurotic
 - Contencios

Discuție

Majoritatea experților sunt de acord că acestea sunt cele CINCI trăsături principale de personalitate; dar nimeni nu are TOATE sau NICIUNA dintre acestea. Sunt disponibile multe teste de personalitate pentru a determina unde/cum comunicăm în funcție de alcătuirea personalității noastre. Puteți numi câteva? (Myers-Briggs, True Colors, etc.) De ce este important acest lucru? Indiferent de testul pe care îl folosiți, rezultatele ne ajută să comunicăm mai eficient cu ceilalți!

Slide

CULORI ADEVĂRATE

- Aur
- Verde
- Albastru
- Portocaliu

Discuție

Aceasta NU este o aprobare sau o reclamă, ci un exemplu... True Colors a fost creat de Don Lowry în 1978. În acest sistem, elevii răspund la o serie de întrebări pentru a-și determina tipul de

personalitate. Auriu = Logic/Linear; Verde = Analitic/Teoretic; Albastru = Emoțional/Terapeutic; Portocaliu = Riscant De ce este importantă efectuarea unui astfel de exercițiu? Pentru că, indiferent de CE test folosiți, rezultatele ne ajută să comunicăm mai eficient cu ceilalți!

Slide

CUNOAȘTEȚI-VĂ PUBLICUL

- Indicatori de reziliență academică
 - Autoeficacitate
 - Coordonare/Planificare
 - Angajament/Persistență
 - Sentimentul de control
 - Managementul calmului / anxietății

Discuție

A se vedea descrierea din EduPris Educator's Manual; paginile 9-10.

Slide

CUNOAȘTEȚI-VĂ PUBLICUL

- Informat de traume
 - Să conștientizeze impactul larg răspândit al traumei
 - Recunoașterea semnelor și simptomelor de traumă
 - Integrarea cunoștințelor în politici, proceduri, practici
 - Evitați în mod activ re-traumatizarea

Discuție

Ce este trauma? De ce este important? Predarea informată de traume începe cu o înțelegere a modului în care trauma poate avea un impact asupra învățării și comportamentului. Cu această abordare, educatorii se gândesc la ceea ce le poate spune comportamentul elevilor. Și reflectă asupra practicilor lor de predare pentru a găsi modalități de a sprijini mai bine elevii care ar putea trece prin traume.

Profesorii care țin cont de traume oferă un spațiu de învățare sigur din punct de vedere psihologic, fizic și identitar, în care toți elevii sunt membri ai comunității din clasă. Profesorii care sunt informați despre traume își cunosc elevii și construiesc relații bazate pe cunoașterea elevilor individuali și a nevoilor acestora. Bullying-ul poate fi abordat prin intermediul lecțiilor, deoarece profesorii pot folosi lecții specifice anti-bullying pentru a-i învăța pe elevii lor cum să identifice un agresor, cum să facă față ei înșiși unui agresor și cum să își ajute colegii de clasă să facă față unui agresor. Cine poate oferi un exemplu din experiențele sale?

Slide

PRINCIPIUL TRATAMENTULUI

- Comportamentală cognitivă
- Modele de învățare socială
- Joc de rol
- Armare
- Practică gradată
- Furnizarea de resurse
- Sugestii verbale concrete
- Extincție
- Restructurarea cognitivă

Discuție

Principiul tratamentului este utilizat în justiția penală pentru a identifica etapele schimbării comportamentului. Vom identifica fiecare dintre aceste etape. Prima este cea cognitiv-comportamentală - folosim acest termen tot timpul, dar cine poate defini acest termen? Cereți voluntari. Termenul cognitiv înseamnă cum gândim, iar termenul comportamental înseamnă cum acționăm. Prin urmare, cognitiv-comportamental înseamnă cum gândim despre cum acționăm. Tratamentele pe care le oferim și/sau evenimentele de dezvoltare a abilităților ar trebui să se bazeze toate pe elemente comportamentale cognitive, care să informeze elevul despre DE CE ar trebui să se schimbe comportamentele. Acest lucru le poate schimba modul de gândire cu privire la acțiunile lor.

Slide

The Cognitive Model

External → Internal → Behavior



"Thinking Controls Behavior"

Discuție

Înainte de a trece la alte etape, iată o imagine a modelului cognitiv. Acesta ne arată că evenimentele externe duc la comportamente, dar gândurile interne sunt cele care ne modelează comportamentul. Vă amintiți aisbergul? Această gândire se află *sub suprafața* aceluia iceberg, dar cauzează comportamentul care se vede. Dacă putem schimba analizele interne ale unui eveniment extern, putem schimba comportamentul care urmează.

Exemplu: Dacă cineva varsă o băutură pe noi, un gând de genul "A fost un accident" va duce la un comportament foarte diferit decât dacă aceeași băutură vărsată pe noi ar duce la gândul "Au făcut-o intenționat".

Acesta este un instrument minunat de utilizat cu clienții/elevii care au probleme de comportament. Încercați să descompuneți evenimentele externe care au dus la un comportament inadecvat. La ce se gândeau? Învățați abilitatea de "Oprire și gândire". Poate că schimbarea acelor gânduri va permite oportunitatea de a învăța comportamente îmbunătățite.

Slide

PRINCIPIUL TRATAMENTULUI

- Comportamentală cognitivă
- Modele de învățare socială
- Joc de rol
- Armare
- Practică gradată
- Furnizarea de resurse
- Sugestii verbale concrete
- Extincție
- Restructurarea cognitivă

Discuție

Am vorbit deja despre modelele de învățare cognitiv-comportamentală și socială. Importanța jocului de rol constă în faptul că elevii pot învăța memoria musculară pentru noile comportamente. Profesorii trebuie să consolideze încercările pozitive de a învăța noi comportamente și să ofere oportunități pentru practica graduală. Ce înseamnă acest lucru? Înseamnă crearea unor niveluri mai dificile de practică pentru a modela evenimente din viața reală. De exemplu, noile abilități pot fi învățate în sala de clasă, dar solicitarea de exersare a abilităților în comunitate reprezintă un nivel sporit de practică, deoarece nu are loc într-un mediu controlat.

Trebuie să ne asigurăm că elevii dispun de toate resursele necesare pentru a avea succes. Atunci când practicile sau rapoartele de practică arată îmbunătățiri necesare, fiți foarte concreți cu sugestiile verbale. Odată ce noile abilități sunt învățate, vechile comportamente vor fi stinse și se observă o nouă restructurare cognitivă.

Slide

IMPLICAREA ELEVILOR PRIN INTERMEDIUL JOCURILOR

- Implicare
- Pertinență
- Recompense

Discuție

Vom vorbi despre importanța implicării elevilor în procesul de învățare, iar o mare parte din această învățare se poate face prin intermediul jocurilor.

Slide

IMPLICAREA ELEVILOR PRIN INTERMEDIUL JOCURILOR

- Implicare
 - Competențe de management de grup
 - Reduce disparitățile în ceea ce privește rezultatele învățării
 - Rezultatele educaționale se îmbunătățesc cu ajutorul metodelor integrate
 - Promovarea educației ca o componentă a justiției penale

Discuție

Managementul de grup este esențial; cu cât ne cunoaștem mai bine studenții, cu atât mai bine ne putem conecta și, în cele din urmă, putem gestiona participanții și procesul. Înțelegerea trăsăturilor de personalitate duce la această conexiune.

Slide

IMPLICAREA ELEVILOR PRIN INTERMEDIUL JOCURILOR

- Pertinență
 - Ce le pasă elevilor tăi?
 - Activități specifice vârstei
 - Conectați lecțiile din joc la viața reală

Discuție

Ce le pasă elevilor? Unele jocuri sunt bazate pe gen (aveți exemple?). Dacă elevii sunt, în general, motivați politic; jocurile cu ZIARURI și/sau evenimente de actualitate sunt alegeri bune
Activități specifice vârstei: Nu toți copiii sunt capabili de toate jocurile.

Conectați lecțiile din joc la viața reală: DE CE am jucat acest joc? Ce lecții ați învățat? Cum puteți aplica acest lucru în viața reală?

Slide

IMPLICAREA ELEVILOR PRIN INTERMEDIUL JOCURILOR

- Recompense
 - Tangibil vs. Intangibil

Discuție

Definiți ce este tangibil vs. intangibil

Slide

IMPLICAREA ELEVILOR PRIN INTERMEDIUL JOCURILOR

- Recompense - intangibile
 - Creșterea sprijinului și a incluziunii sociale
 - Îmbunătățirea abilităților de luare a deciziilor și de rezolvare a problemelor
 - Învățați noi atitudini pentru a promova reziliența

- Obținerea unei învățări colective intergeneraționale
- Descoperiți mai multe despre nevoile individuale ale clienților

Discuție

Recompensele intangibile pot însemna cele pentru profesor SAU pentru elev. De asemenea, întrebați-vă întotdeauna care este beneficiul și/sau scopul acestui joc? Ce încercăm să obținem? Ce ar trebui să învețe elevii?

Slide

IMPLICAREA ELEVILOR PRIN INTERMEDIUL JOCURILOR

- Recompense - tangibile
 - Care sunt câteva exemple?

RĂSPĂLĂȚI CEEA CE DORIȚI SĂ REPETAȚI

Discuție

Recompensele tangibile înseamnă un simbol fizic sau un răspuns pentru câștig. Care sunt câteva idei?

Puncte în cadrul sistemului pentru avantaje (avantaje = noapte târzie, filme, timp la televizor, haine diferite, mâncare, bomboane).

Ce ziceți de recompense pentru "cel mai bun spirit sportiv", "cel mai îmbunătățit"? Luați în considerare ce comportamente doriți să se repete. Acestea sunt comportamentele care ar trebui să fie recompensate.

Slide

TAKE-AWAYS

- Ce anume din ziua de azi ți-a rămas în minte?
- Ce veți lua înapoi la serviciu și veți aplica?

Discuție

La finalul acestei ZILE UNICE a învățătorului chibzuit, care este feedback-ul tău?

A DOUA ZI DE FORMARE

După revizuirea conținutului primei zile, a fost furnizat următorul conținut.

Slide

FACILITAREA JOCURILOR

- Împărțiți-vă în DOUĂ grupuri
 - GALBEN și VERDE
- Fiecare grup se împarte în TREI ECHIPE

- Galben = A, B și C
- Verde = A, B și C

Instrucțiuni pentru facilitator: Stabiliți câte grupuri vor fi necesare. Acest exemplu de Două grupe a cuprins 30 de elevi și a rezultat în 6 echipe de câte 5 persoane fiecare. Creați numărul de grupuri necesare care funcționează cel mai bine pentru formarea dumneavoastră. Ar trebui să existe TREI echipe finale, care să cuprindă aproximativ 4-6 persoane fiecare. Cu alte cuvinte, dacă aveți un total de 12-18 studenți în total, aveți nevoie doar de UN SINGUR grup din cele trei echipe. Dacă aveți 45 de studenți:

- Trei grupe de Galben, Verde, Albastru (15 persoane fiecare)
- Fiecare grup se împarte în trei echipe: A, B și C (5 persoane fiecare).

Slide

FACILITAREA JOCURILOR

Echipa A = 6 pălării
Echipa B = Rose and Thorn
Echipa C = What Do I Think

Consultați atașamentele pentru fiecare joc Instrucțiuni

Slide

FACILITAREA JOCURILOR

- 30 de minute pentru a discuta cu echipa dvs. și a proiecta formarea
- Proces și conținut
- Ce ar trebui să luăm în considerare?
- 45 de minute pentru a vă facilita pregătirea
- 15 minute pentru a da/primi feedback către/de la elevi

Discuție

După ce echipele au fost formate, dar înainte de a părăsi sala, rugați-i să analizeze următoarele întrebări în cadrul fiecărui grup:

Ce ar trebui să luăm în considerare în proiectarea jocurilor noastre?

Cine va conduce care roluri?

Orarul orelor de curs/exercițiu

Cele mai bune modalități de a implica elevii

Stiluri de învățare, personalitate, traume, practică graduală, toată lumea implicată, recompense

Acestea sunt câteva dintre preocupările oricărui facilitator pentru a avea un exercițiu de învățare eficient.

FACILITAREA JOCURILOR

Exemplu de orar pentru antrenament: Alocă 45 de minute pentru procesul de clasă și 15 minute pentru întrebări și răspunsuri

	<u>11:00</u>	<u>12:00</u>	<u>1:00</u>	<u>2:00</u>	
<u>Profesori</u>		Echipa A			Echipa B Echipa C
			PRÂNZ		
<u>Studenti</u>		Echipa B Echipa C			Echipa C Echipa A Echipa A Echipa B

Urmând acest model, fiecare echipă poate facilita un nou joc pentru elevii din alte echipe.

Slide

FACILITAREA JOCURILOR

- Profesori/Facilitatori:
 - Ce ați învățat în facilitare?
 - Cum v-ați simțit când ați primit feedback?
 - Cum s-au implicat elevii?
 - La ce au răspuns cel mai bine elevii?
 - Ați cerut părerea elevilor despre ceea ce au învățat?
 - Ce ați schimba?

Discuție

Permiteți o discuție deschisă cu contribuții din partea fiecărui grup și a fiecărei echipe. Diferite grupuri vor avea comentarii/contribuții diferite în legătură cu același joc, deoarece au lucrat cu diferiți elevi și au conceput diverse metode de predare pentru implicarea elevilor.

Slide

FACILITAREA JOCURILOR

- Studenti:
 - Cum v-ați simțit atunci când ați oferit feedback?
 - Ce s-a simțit cel mai bine pentru implicare?
 - Ce s-a simțit cel mai rău pentru angajament?
 - Ce ați învățat?

Discuție

Permiteți o discuție deschisă cu contribuții din partea fiecărui grup și a fiecărei echipe. Diferite grupuri vor avea comentarii/contribuții diferite în urma aceluiași joc, deoarece au lucrat cu facilitatori diferiți și au primit diferite metode de prezentare pentru implicarea elevilor.

Slide

FACILITAREA JOCURILOR

- Toată lumea:
 - Cum veți lua această experiență de învățare înapoi la locul de muncă?
 - Întrebări
 - Gânduri
 - Feedback

Discuție

Susțineți orice/toate intențiile de a continua metodele/practicile învățate. Scopul acestei formări este ca practicile de angajare să fie integrate la nivel local și împărtășite cu colegii de muncă.

MULȚUMIM TUTUROR PENTRU PARTICIPAREA LA ACEST EVENIMENT DE FORMARE~

Concluzie

Este esențial să investim în formarea pedagogică a tinerilor noștri implicați în justiție. Știm că aceștia nu au avut ocazia să învețe multe lecții pro-sociale care îi ajută să se implice cu succes în comunitate. Jocurile îi pot ajuta pe unii tineri să învețe aceste lecții într-o manieră plăcută, neamenințătoare și care să implice activ creierul. Ceea ce trebuie să facă educatorii este să facă legătura între lecția predominantă a jocului și înțelegerea modului în care să o utilizeze pentru succesul în lumea reală.

Putem face acest lucru prin oferirea de oportunități de feedback. După un joc, se pot pune întrebări de genul: "Ce ai învățat în timpul acestui joc?" sau, poate, "Cum vei exersa acest lucru în timpul vizitei la familia ta?". Conectarea evenimentelor de învățare și a lecțiilor acestora la sesiunile de practică din lumea reală sunt cele care ne ajută la crearea memoriei noastre musculare pentru comportamente bune. Le datorăm copiilor noștri să le oferim aceste oportunități de creștere și, eventual, chiar să le oferim abilități pentru a avea succes în marea comunitate.

Julie Truschel, M.A.
31 martie 2023

Profesorul grijuliu

Lista de materiale



Capacitatea de a difuza o prezentare PowerPoint (proiector/ecran)

Etichete cu nume (?)

Bandă adezivă (poate fi necesară pentru anumite exerciții)

Documente pentru elevi

- Diapozitive PowerPoint tipărite 3 pe pagină cu zonă de note
- Stilouri suplimentare pentru elevii care scriu notițe
- Materiale pentru jocuri (a se vedea mai jos)

Partea din față a sălii = Flipchart pe șevalet sau tablă cu markere adecvate.

Pentru exercițiul Teoria învățării sociale:

- 50 de coli de hârtie albă mare (148 x 210 mm sau 297 x 420 mm, dacă este posibil)
- Seturi de markere/creioane colorate (suficiente pentru ca toți elevii să le folosească în timpul exercițiului)

Materiale de joc*

Joc A - 6 pălării

- Copii tipărite color ale jocului (suficiente pentru a fi folosite pentru activitate și pentru a lua o copie acasă)
- Carte albă
- Markere colorate
- Foarfece

Joc B - Rose și Thorn

- Copii tipărite ale jocului (suficiente pentru a le folosi la activitate și pentru a lua o copie acasă)
- Carte albă
- Markere colorate

Joc C - Ce cred eu

- Copii tipărite ale jocului (suficiente pentru a le folosi la activitate și pentru a lua o copie acasă)
- Cartonase de carton (40 de bucăți)
- Carnete de notițe A4 pentru luarea de notițe

*Vă rugăm să consultați descrierile anexate ale jocurilor pentru orice cerințe suplimentare.

Profesorul grijuliu

Lista de materiale

Capacitatea de a difuza o prezentare PowerPoint (proiector/ecran)

Etichete cu nume (?)

Bandă adezivă (poate fi necesară pentru anumite exerciții)

Documente pentru elevi

- Diapozitive PowerPoint tipărite 3 pe pagină cu zonă de note
- Stilouri suplimentare pentru elevii care scriu notițe
- Materiale pentru jocuri (a se vedea mai jos)

Partea din față a sălii = Flipchart pe șevalet sau tablă cu markere adecvate.

Pentru exercițiul Teoria învățării sociale:

- 50 de coli de hârtie albă mare (148 x 210 mm sau 297 x 420 mm, dacă este posibil)
- Seturi de markere/creioane colorate (suficiente pentru ca toți elevii să le folosească în timpul exercițiului)

Materiale de joc*

Joc A - 6 pălării

- Copii tipărite color ale jocului (suficiente pentru a fi folosite pentru activitate și pentru a lua o copie acasă)
- Carte albă
- Markere colorate
- Foarfece

Joc B - Rose și Thorn

- Copii tipărite ale jocului (suficiente pentru a le folosi la activitate și pentru a lua o copie acasă)
- Carte albă
- Markere colorate

Joc C - Ce cred eu

- Copii tipărite ale jocului (suficiente pentru a le folosi la activitate și pentru a lua o copie acasă)
- Cartonaje de carton (40 de bucăți)

- Carnete de notițe A4 pentru luarea de notițe

*Vă rugăm să consultați descrierile anexate ale jocurilor pentru orice cerințe suplimentare.

COMPETENȚĂ CHEIE SPRIJINITĂ	Gândire analitică
TITLUL JOCULUI / ACTIVITĂȚII	Trandafir și spin
SCURTĂ DESCRIERE ÎN LEGĂTURĂ CU MODUL ÎN CARE ESTE INTEGRAT ÎNTR-O ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE / CLASĂ	Jocul Rose and Thorn este atemporal. Acesta poate fi folosit pentru a recunoaște experiențele pozitive și a identifica diverse probleme, dar și pentru a antrena gândirea analitică, empatia și mentalizarea.
RESURSELE DE CARE UN PROFESOR ARE NEVOIE PENTRU A PUNE ÎN PRACTICĂ ACEST LUCRU	Nu este necesar; consumabile de artă, dacă se dorește
ETAPELE ACTIVITĂȚII OR VARIAȚII	<p>Identificați o linie de timp: ultima zi, săptămână, lună, de la ultimul curs etc.</p> <p>Întrebați elevii: "Care a fost trandafirul și spinul vostru de atunci?".</p> <p>Intenția este de a identifica evenimentul cel mai pozitiv (realizare) și evenimentul cel mai dificil (problemă) în intervalul de timp identificat. Prin identificarea propriilor elemente, ne exersăm gândirea obiectivă și luarea în considerare analitică a mai multor evenimente. Ascultând itemii altora, putem învăța empatia și gândirea analitică din perspectiva altora.</p> <p>Acest exercițiu poate avea diferite versiuni.</p> <p>Versiunea 1 Grupul discută doar despre "trandafiri" sau "un pat de trandafiri" și identifică doar experiențe pozitive.</p> <p>Versiunea 2 Desenează/colorează un trandafir și un spin înainte de a descrie experiența ta</p> <p>Versiunea 3 Creează reprezentări artistice ale unor evenimente alese și discută</p>
REZULTATELE AȘTEPTATE	Dezvoltarea următoarelor competențe: Abilități de comunicare pro-socială Gândire în afara cutiei

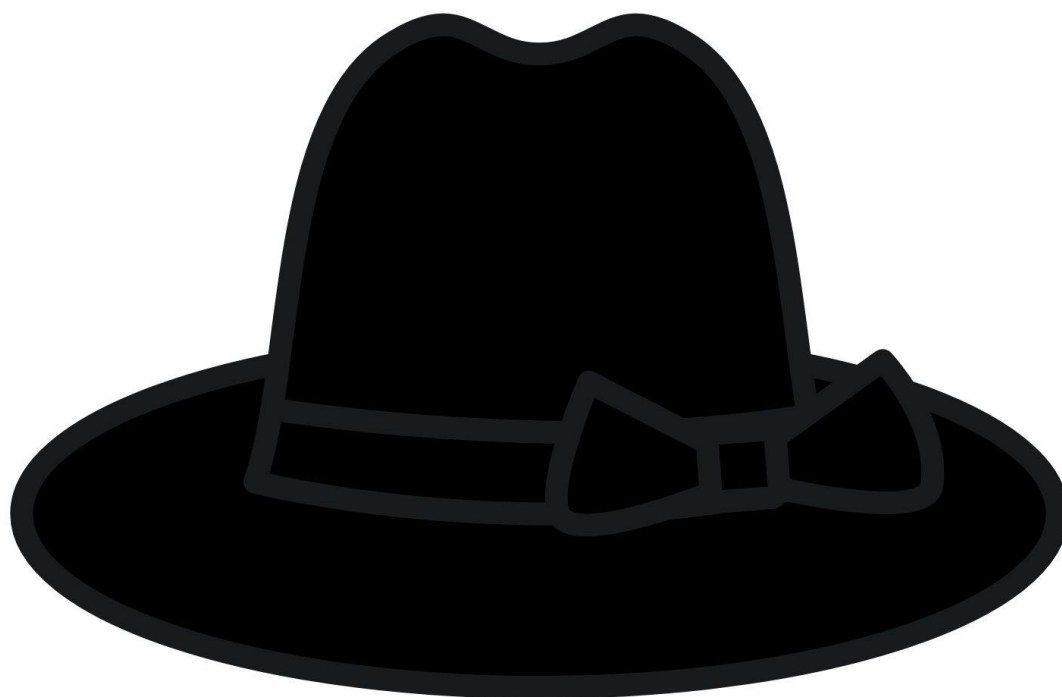
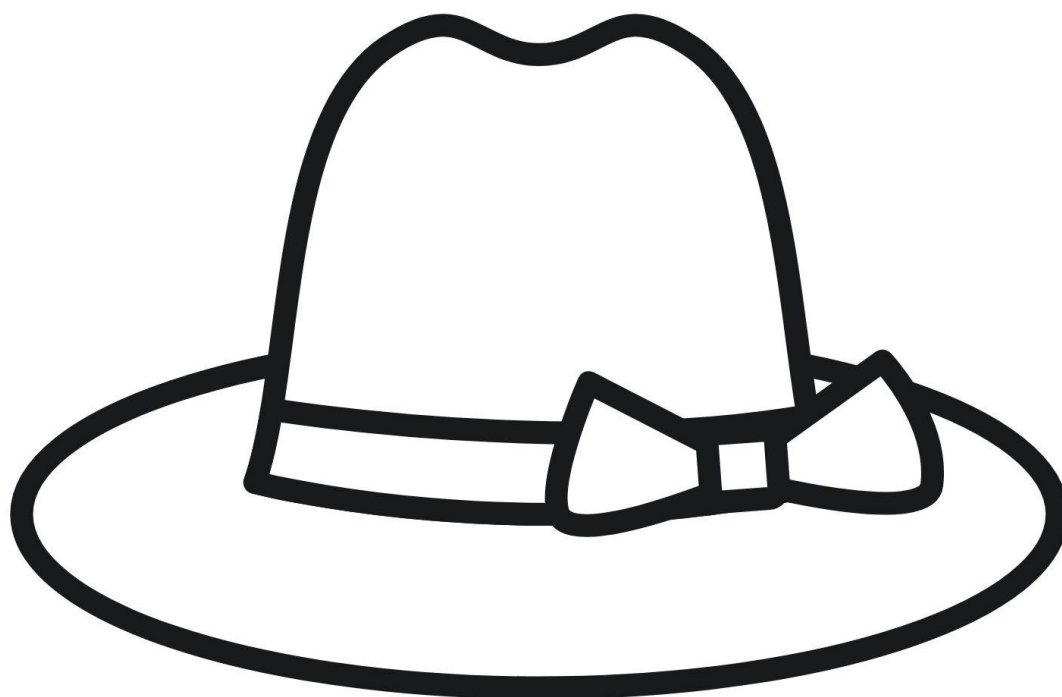
	Analiza unei situații din diferite puncte de vedere Învățarea empatiei pentru situațiile altora
URMĂRIREA POSIBILĂ	-

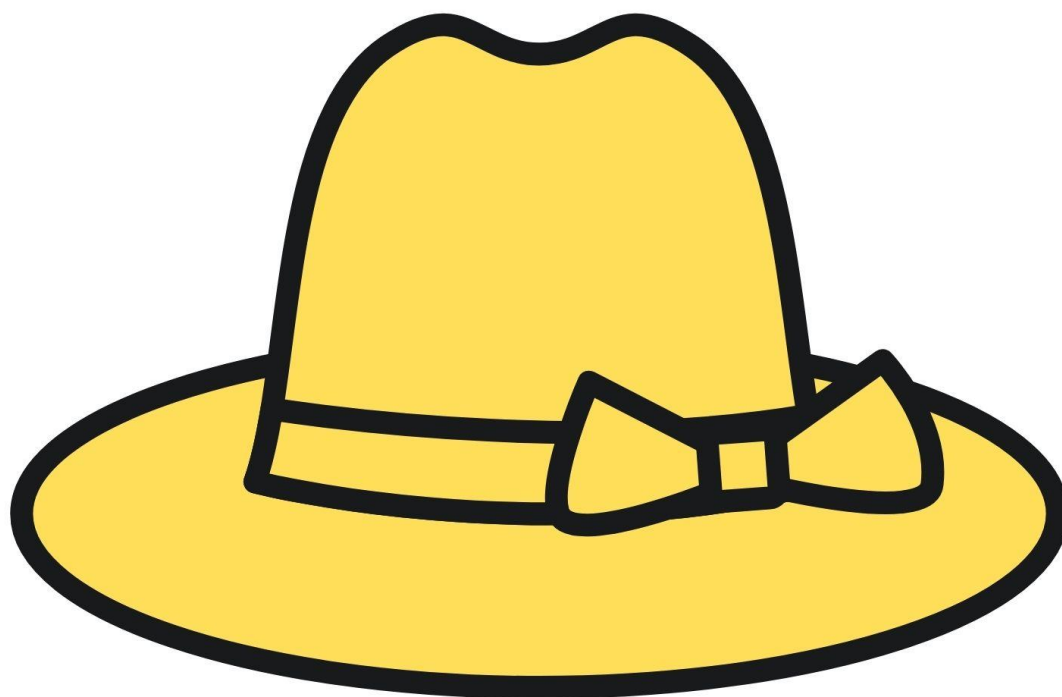
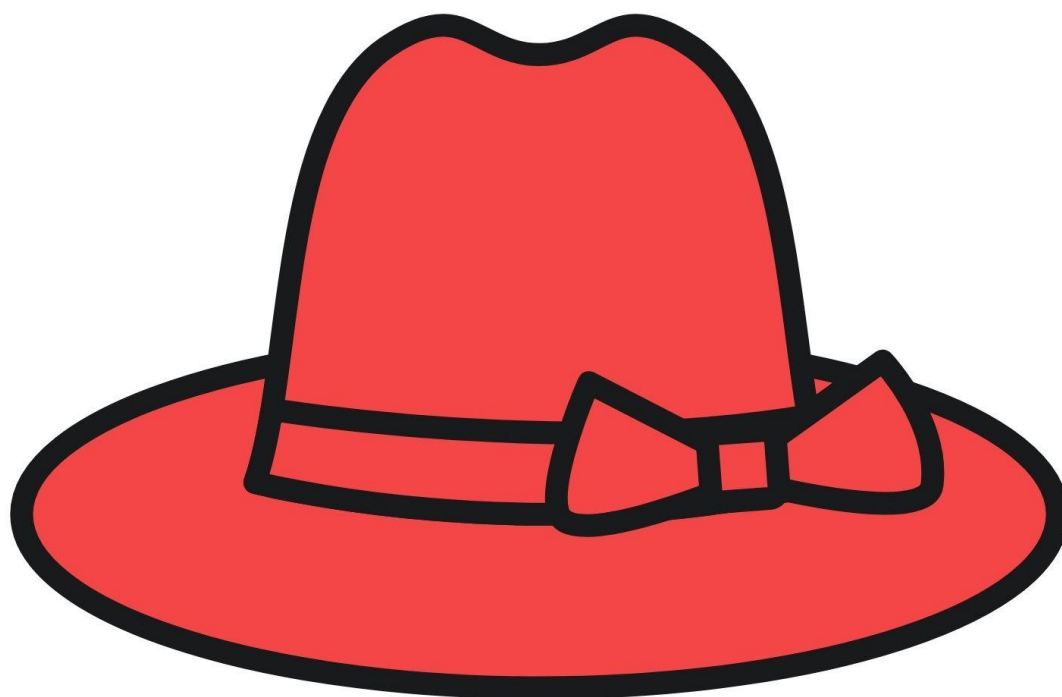
COMPETENȚĂ CHEIE SPRIJINITĂ	Gândire analitică
TITLUL JOCULUI / ACTIVITĂȚII	6 PĂLĂRII
SCURTĂ DESCRIERE ÎN LEGĂTURĂ CU MODUL ÎN CARE ESTE INTEGRAT ÎNTR-O ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE / CLASĂ	Metoda celor 6 pălării a fost creată de Edward de Bono. Ea poate fi folosită pentru a rezolva diverse tipuri de probleme, dar și pentru a antrena gândirea analitică, creativitatea și mentalizarea.
RESURSELE DE CARE UN PROFESOR ARE NEVOIE PENTRU A PUNE ÎN PRACTICĂ ACEST LUCRU	Puteți imprima pălării în următoarele culori: alb, roșu, negru, galben, verde și albastru (consultați modelele de imprimare din partea de jos a acestui document).
ETAPELE ACTIVITĂȚII OR VARIAȚII	<p>În acest exercițiu, evaluați o anumită problemă prin prisma a șase moduri diferite de gândire. Fiecare pălărie corespunde unei atitudini mentale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - stil obiectiv, care se concentrează pe fapte, cifre, date, informații, evitând judecata, în special cea emoțională. <p>Pălăria roșie - stilul emoțional, urmărirea emoțiilor negative și pozitive, instinctul, intuiția</p> <p>Black hat - stil critic, descoperirea defectelor și imperfecțiunilor soluției existente, observarea posibilelor amenințări; precauție, verificare, evaluarea validității; pesimism</p> <p>Pălăria galbenă - stil constructiv, căutând părțile pozitive ale unei anumite soluții, observând posibilitățile ascunse în idei, căutând beneficii, avantaje și profituri; optimism</p> <p>Pălăria verde - stil productiv, creație constantă de idei noi, inovații</p> <p>Pălăria albastră - stilul de control, monitorizarea proceselor de gândire proprii și ale celorlalți, controlul întregii discuții, managementul</p>

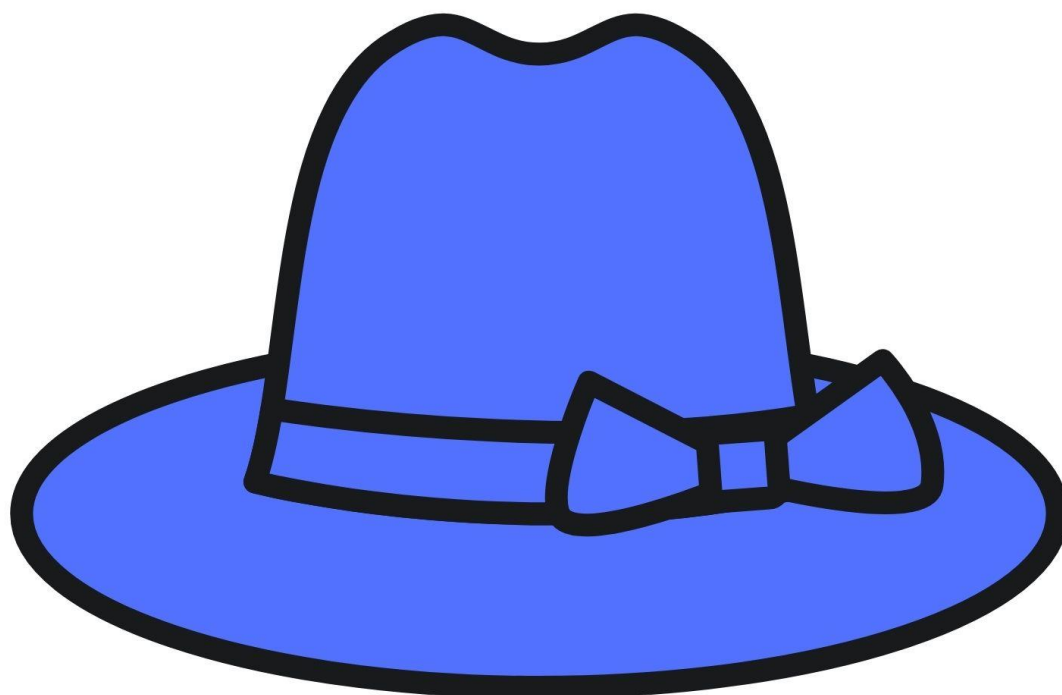
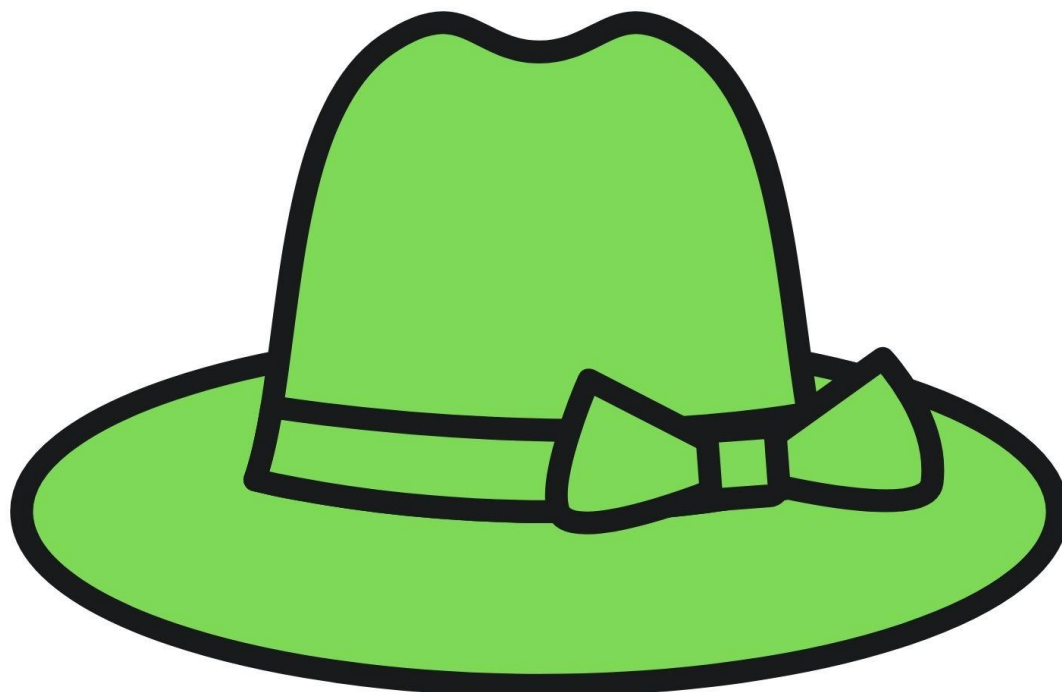
	<p>Este important să vă concentrați pe un singur mod de gândire la un moment dat (purtați o singură pălărie). Prin schimbarea pălăriei, ne schimbăm atitudinea și mentalitatea.</p> <p>Acest exercițiu poate avea diferite versiuni.</p> <p>Versiunea 1</p> <p>Grupul discută problema împreună, purtând mai multe pălării. Toți participanții adoptă apoi aceeași mentalitate.</p> <p>Versiunea 2</p> <p>Rolurile sunt împărțite. Fiecare participant primește o pălărie diferită și trebuie să analizeze problema dintr-un singur punct de vedere. În acest caz, o discuție între reprezentanți ai unor moduri de gândire diferite poate aduce rezultate surprinzătoare și arată cât de dificil este să ajungi la un acord dacă ai puncte de plecare complet diferite.</p> <p>După încheierea discuției, puteți discuta despre contribuția pe care au adus-o modurile specifice de gândire, care sunt avantajele și dezavantajele lor. Merită să scrieți concluziile discuției.</p> <p>Exemple de subiecte de discuție:</p> <ul style="list-style-type: none">• Găsiți o cutie cu o pisică la ușa casei dumneavoastră. Probabil că a fost abandonată. Vă întrebați ce să faceți cu ea.• Vă gândiți la ideea de a deschide un stand de înghețată pe proprietate.• Sunteți părinți și tocmai ați aflat că fiul dumneavoastră de 12 ani fumează țigări. Vă gândiți ce să faceți.• Sunteți studenți. Vă gândiți să faceți chiulul.• Sunteți întreprinzători. Cineva vă încurajează să vă investiți banii în deschiderea unui restaurant la țară.• Nu ai un loc de muncă. Vă întrebați cum să vă găsiți unul.
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Sunteți niște escroci care se întrebă dacă merită să înceapă să trăiască cinstit. • Doriți să vă înființați propria companie. • Vreți să plecați în vacanță. Vă gândiți la un anumit loc (alegeți voi înșivă). • Această metodă poate fi folosită și pentru a discuta despre atitudinea și comportamentul personajului din carte/film.
REZULTATELE AȘTEPTATE	<p>Dezvoltarea următoarelor competențe:</p> <p>Rezolvarea problemelor prin analiză aprofundată</p> <p>Gândire în afara cutiei</p> <p>Analiza situației din diferite puncte de vedere</p>
URMĂRIREA POSIBILĂ	-











www.edupris.eu



Uniwersytet Papieski
Jana Pawła II
w Krakowie



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612205-EPP-1-2019-1-RO-EPPKA3-IP1-SOC-IN does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.