

JOC EDUCAȚIONAL NONFORMAL

„PODUL DINTRE NOI”

Berbece Anca-Ștefania

Domeniul: Consiliere și dezvoltare personală / Dirigenție

Clasa: a VII-a

Vârsta elevilor: 12–14 ani

Durata: 45–50 de minute

Număr recomandat de participanți: 20–30 elevi

Tipul activității: joc educațional nonformal, intercultural și de cooperare

Locul desfășurării: sala de clasă

Organizarea elevilor: echipe de 4–5 elevi

1. Tema jocului

Comunicare, diversitate, cooperare și depășirea stereotipurilor prin găsirea unor soluții creative.

2. Argument

În colectivele de elevi există diferențe de personalitate, interese, experiențe, opinii, moduri de comunicare și contexte culturale. Aceste diferențe pot deveni surse de învățare și dezvoltare atunci când elevii sunt încurajați să comunice, să coopereze și să privească situațiile din perspective diferite.

Jocul „Podul dintre noi” valorifică metode moderne și nonformale precum storytelling, brainstorming, random words, problem solving, învățarea prin cooperare, jocul de rol și reflecția, dezvoltând creativitatea și competențele interculturale ale elevilor.

3. Scopul jocului

Dezvoltarea competențelor de comunicare, cooperare și relaționare ale elevilor, precum și formarea unei atitudini de respect și deschidere față de diversitate, prin rezolvarea creativă a unei situații-problemă.

4. Competențe vizate

- comunicarea eficientă în cadrul unui grup;
- cooperarea și asumarea responsabilităților;
- exprimarea și argumentarea propriilor opinii;
- ascultarea și respectarea opiniilor diferite;
- manifestarea empatiei și a respectului față de ceilalți;
- identificarea stereotipurilor și prejudecăților;
- rezolvarea creativă a problemelor;
- dezvoltarea competenței interculturale;
- autorefecția asupra propriilor comportamente și atitudini.

5. Obiective

La finalul jocului, elevii vor fi capabili:

- O1 – să comunice și să coopereze pentru îndeplinirea unei sarcini comune;
- O2 – să formuleze și să argumenteze cel puțin o idee în cadrul echipei;
- O3 – să identifice comportamente bazate pe stereotipuri sau prejudecăți;
- O4 – să propună minimum două soluții creative pentru rezolvarea unei situații de excludere;
- O5 – să accepte și să valorifice ideile diferite ale colegilor;
- O6 – să manifeste empatie față de o persoană aflată într-un context cultural sau social diferit;
- O7 – să reflecteze asupra propriei contribuții la construirea unui climat pozitiv în clasă.

6. Metode și tehnici utilizate

- Storytelling / Story-world – construirea unei situații imaginare;
- Brainstorming – generarea rapidă de idei;
- Random Words – stimularea gândirii creative prin cuvinte aleatorii;
- Creative Problem Solving – identificarea unor soluții originale;
- Cooperative Learning – rezolvarea sarcinii prin colaborare;
- Role-play – asumarea unor roluri și perspective diferite;
- Think–Pair–Share – reflecție individuală, discutare și împărtășire;
- Debriefing – analiza experienței trăite în cadrul jocului.

7. Materiale necesare

- coli A3 sau coli de flipchart;
- markere;
- post-it-uri;
- cartonașe cu personaje;
- cartonașe cu „cuvinte-surpriză”;
- bandă adezivă;
- un desen/simbol reprezentând un pod.

8. Pregătirea jocului

Profesorul pregătește înainte de activitate două tipuri de cartonașe.

Cartonașe – personaje

- Un elev nou venit dintr-o altă țară, care nu vorbește bine limba română.
- Un elev foarte timid, care are idei bune, dar vorbește rar.
- Un elev foarte creativ, dar care vrea să conducă permanent grupul.
- Un elev care comunică foarte ușor și îi ajută pe ceilalți.
- Un elev care preferă să lucreze singur.
- Un elev care are obiceiuri și tradiții diferite de ale majorității.

Personajele nu sunt prezentate ca fiind „bune” sau „rele”. Fiecare are calități și dificultăți.

Cartonașe – cuvinte-surpriză

Exemple: POD – CHEIE – MUZICĂ – COPAC – FEREASTRĂ – CERC – SOARE – DRUM.

9. Desfășurarea jocului

Etapa I – Povestea „Două lumi” – 5 minute

Profesorul prezintă povestea: „Imaginați-vă două comunități care trăiesc pe două insule apropiate. Oamenii de pe cele două insule sunt diferiți. Vorbesc diferit, au tradiții diferite, ascultă muzică diferită și au alte moduri de a rezolva problemele. Mult timp nu au comunicat, deoarece fiecare comunitate credea că propriul mod de a face lucrurile este cel mai bun. Într-o zi, locuitorii descoperă că trebuie să lucreze împreună pentru a construi un pod între cele două insule. Podul nu poate fi construit de o singură comunitate.”

Profesorul întreabă: „Ce credeți că trebuie să existe între oameni înainte de a putea construi podul?” Elevii răspund spontan: respect, comunicare, încredere, răbdare, prietenie, cooperare etc.

Etapa a II-a – „Cine sunt eu?” – 5 minute

Elevii sunt împărțiți în echipe de 4–5 membri. Fiecare membru primește aleatoriu un cartonaș-personaj. Profesorul explică: „În următoarele minute nu mai sunteți voi. Veți încerca să priviți situația prin ochii personajului primit.”

- Cum mă simt în acest grup?
- Ce pot aduce bun echipei?
- Ce dificultate aș putea întâmpina?
- De ce ajutor aș avea nevoie?

Etapa a III-a – Marea provocare: „Construiți podul!” – 15 minute

Fiecare echipă primește o coală A3. În mijloc sunt desenate două maluri, iar între ele trebuie construit simbolic un pod.

Profesorul oferă provocarea: „Podul vostru trebuie să permită tuturor personajelor să treacă. Nimeni nu poate fi lăsat în urmă.”

Echipa stabilește 5 elemente fără de care podul nu poate exista. Fiecare element reprezintă o valoare sau un comportament, de exemplu: RESPECT – COMUNICARE – EMPATIE – COOPERARE – ACCEPTARE. Fiecare cuvânt devine o „scândură” a podului.

Profesorul oferă fiecărei echipe un cuvânt-surpriză, de exemplu CHEIE, MUZICĂ, FEREASTRĂ sau COPAC. Echipa trebuie să integreze acel cuvânt în soluția sa. Exemplu: „Comunicarea este cheia care deschide drumul spre ceilalți.” Nu există un singur răspuns corect; sunt încurajate soluțiile creative.

Etapa a IV-a – „Podul se rupe!” – 10 minute

Profesorul introduce situația-problemă: „În timp ce construiți podul, apare un conflict. Un membru al comunității spune despre elevul nou venit: «Nu îl vrem în echipă. Nu vorbește ca noi și oricum nu ne poate ajuta.»”

1. Ce este greșit în această afirmație?
2. Este vorba despre un stereotip sau o prejudecată?
3. Cum s-ar putea simți persoana exclusă?
4. Ce ar putea face echipa?
5. Ce regulă ar trebui adăugată pe pod pentru ca situația să nu se repete?

Elevii pregătesc o mini-scenetă de maximum un minut, în care prezintă conflictul și soluția găsită.

Etapă a V-a – „Turul podurilor” – 5 minute

Echipele își afișează lucrările. Elevii se deplasează prin clasă și observă „podurile” realizate de celelalte echipe. Fiecare elev primește un post-it și scrie o idee care i-a plăcut la altă echipă, apoi îl lipește pe lucrarea respectivă. Evaluarea nu este competitivă și nu există „cel mai bun pod”.

Etapă a VI-a – Reflecția finală „Eu pot fi un pod” – 5 minute

Elevii stau în cerc. Profesorul propune începutul propoziției: „Eu pot fi un pod între oameni atunci când...”

- ...ascult.
- ...nu judec.
- ...îl ajut pe cel care este singur.
- ...accept că putem avea opinii diferite.
- ...încerc să îl înțeleg pe celălalt.
- ...nu râd de cineva pentru că este diferit.

„Podurile dintre oameni nu se construiesc din lemn sau piatră. Se construiesc din respect, comunicare, empatie și curajul de a-l cunoaște pe celălalt.”

10. Evaluarea

Evaluarea este predominant formativă și urmărește:

- participarea activă;
- capacitatea de cooperare;
- exprimarea și argumentarea ideilor;
- respectarea opiniilor colegilor;
- identificarea stereotipurilor;
- creativitatea soluțiilor;
- capacitatea de a privi o situație din perspectiva altei persoane.

Nu se acordă note și nu se desemnează o echipă câștigătoare.

11. Rezultate așteptate

- conștientizarea valorii diversității;
- dezvoltarea empatiei;
- înțelegerea efectelor stereotipurilor și prejudecăților;
- dezvoltarea creativității;

- găsirea unor soluții prin cooperare;
- îmbunătățirea comunicării;
- înțelegerea faptului că diferențele pot reprezenta o resursă pentru grup.

12. Legătura cu formarea Erasmus+

Jocul educațional „Podul dintre noi” a fost conceput prin valorificarea competențelor și metodelor abordate în cadrul cursului de formare Erasmus+, în special în modulele referitoare la team building și dinamica grupului, creativitate, multiculturalitate și interculturalitate, stereotipuri și prejudecăți, comunicare, motivație și rezolvarea creativă a problemelor.

Activitatea integrează metode și instrumente moderne abordate în cadrul formării: Brainstorming, Random Words, Creative Problem Solving, Story-worlds, Role-play, Cooperative Learning și reflecție, adaptate activităților de Consiliere și dezvoltare personală pentru elevii de gimnaziu.

Jocul poate fi utilizat ca exemplu de transfer al rezultatelor învățării dobândite prin mobilitatea Erasmus+ în activitatea didactică, precum și ca resursă în cadrul activităților de diseminare și multiplicare a rezultatelor proiectului.