

MODULUL ANIMATORUL ȘI COMPETENȚELE

ACESTUIA

SCOPUL

Scopul de bază este ca participanții să obțină informații vizavi de competențele necesare unui animator pentru a desfășura cu succes activități cu copiii.

OBIECTIVE

- informarea participanților despre competențele personale, sociale, metodologice și tehnice necesare unui animator în a desfășura activități cu copiii;
- inițierea participanților în ale competențelor ce urmează a fi dezvoltate în cadrul instruirii.



MATERIALE NECESARE

- fiecărui grup în parte, sunt indicate următoarele materiale: patru pahare (din plastic sau sticlă); patru bastonașe subțiri din lemn (de tipul celor pentru frigărui); o lumânare (rotundă, de genul pentru candelă); chibrituri sau o brichetă;
- fișa resursă A, fixată pe flipchart sau în prezentare powerpoint;
- fișa resursă B.

PAȘI

1. Sarcină de grup. Lumânarea aprinsă (40 min.)

Sunt formate patru grupuri a câte maximum patru persoane. Grupurile sunt invitate să ia loc la mese diferite unde îi așteaptă o listă cu instrucțiuni și restricții. Timpul de lucru este de 10 min., odată cu acestea sfârșindu-se și perioada destinată întrebărilor. De altfel, totul este indicat pe lista cu instrucțiuni și restricții.

Instrucțiuni de aplicare

Cele câte patru pahare și bastonașe sunt așezate sub formă de pătrat (în prealabil lipite cu scotch de masă), apoi, lumânarea este amplasată în centrul pătratului, în echilibru pe bastonașe și este aprinsă. La sfârșit, lumânarea nu trebuie să atingă nici masa, nici mâinile participanților, fiind ținută doar de bastonașe.

Restricții

- Folosirea altor obiecte este interzisă;
- atingerea sau deplasarea paharelor este interzisă;
- bastonașele nu trebuie să atingă masa, ruperea sau arderea bastonașelor este interzisă.

Debriefing

Lipsa unor concluzii după cele 10 min rezervate, nu implică oferirea soluției. Participanții sunt lăsați să reflecteze până la pauza următoare și să mai încerce o dată. Să se insiste asupra frustrării lor și a dorinței de a reuși.

Fiecare participant să-și rezerve o clipă pentru a reflecta asupra propriei implicări, precum și asupra senzațiilor încercate pe parcursul activității. La sfârșitul activității, următoarele întrebări și situații sunt indicate pentru a fi adresate participanților:

- Cum apreciați propria motivație din timpul exercițiului, de la 1 la 10?
- Cine a venit cu soluția exercițiului (argumentarea deciziei)?
- Cum vă simțiți după reușita/eșecul atins în cadrul activității?
- Descrieți rolul fiecăruia în timpul activității.
- Descrieți comportamentele constructive și pe cele mai puțin sau chiar deloc constructive.

În cazul în care unul din cele două grupuri sau ambele grupuri au găsit soluția, atunci să-și argumenteze deciziile și să spună dacă găsesc vreo asociere dintre aceasta cu propria profesie.

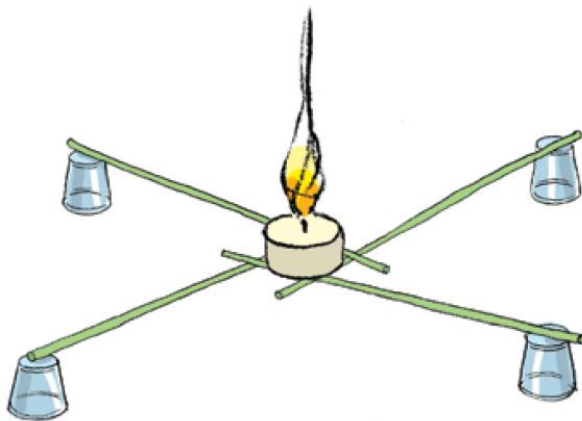
2. Prezentare PowerPoint. Cele 4 tipuri de competențe ale animatorului (Fișa resursă B)



FOI RESURSĂ

Fișa resursă A

Lumânarea aprinsă (soluția)



Soluție

Bastonașele să fie încrucișate în modul următor: unul deasupra-altul dedesubt; unul dedesubt-altul deasupra. Lumânarea este fixată în mijlocul pătratului obținut. Două persoane iau câte două bastonașe și le așează cu capetele pe fiecare pahar și aprind lumânarea. Pentru a realiza această sarcină este foarte important să nu se lucreze în interiorul pătratului format din pahare, ci alături de amplasarea finală, apoi să fie mutat totul laolaltă.

Fișa resursă B

Competențele/abilitățile animatorului

Abilități personale

- Managementul emoțiilor. Animatorul să înțeleagă propriile emoții, să conștientizeze influența acestora asupra relațiilor, aptitudinilor de lucru și să știe cum să le stăpânească.
- Încrederea de sine. Animatorul să aibă dezvoltat pronunțat și pozitiv sentimentul de valoare.
- Autocunoaștere și auto feedback. Animatorul să evalueze obiectiv punctele tari și cele slabe ale interlocutorului, să învețe din experiențele altora și să le integreze în noi acțiuni.
- Încredere. Animatorul să arate onestitate și încredere în acțiunile altuia.
- Lipsă de prejudecăți și adaptabilitate. Animatorul să fie deschis pentru a învăța lucruri noi și alte modalități de gândire, să se adapteze la situații tranzitorii și să depășească obstacolele.
- Cerință personală. Animatorul să tindă spre autoperfecționare.

Abilități sociale

- Leadership. Animatorul să ia o poziție în grup și să-l conducă până la atingerea unui obiectiv comun.
- Motivație. Animatorul să manifeste spiritul de bucurie față de activitățile fizice de tip practic (să fie activ) prin simțul umorului și variere.
- Pedagogie. Animatorul să încurajeze copii să-și dezvolte propriile lor aptitudini.
- Comunicare. Animatorul să vorbească prin mesaje clare, scurte și convingătoare.
- Empatie. Animatorul să simtă și să înțeleagă emoțiile copiilor, să se arate interesat de problemele lor.
- Receptare și disponibilitate. Animatorul să asculte necesitățile și sugestiile copiilor, încercând să le răspundă.
- Soluționarea conflictelor. Animatorul să ia în considerare diferite părți și să rezolve problemele prin soluții pozitive.
- Autoritate. Animatorul să stabilească reguli și limite clare, și dacă acestea nu sunt respectate, să ia în considerare consecințele educative.
- Crearea legăturilor. Animatorul să mențină legături afective cu toți copiii.
- Cooperare. Animatorul să promoveze lucrul în grup pentru a construi relații de încredere între copii, între grupul de copii și animator.

Abilități metodologice

- Lecția și perioada de planificare. Animatorul să pregătească lecții din trei părți (va fi nevoie de timp și materiale), să planifice un set de lecții pe termen îndelungat cu obiective progresive, să integreze notificarea (debriefing) echipei educaționale.
- Anticipare și adaptare. Animatorul să adapteze următoarele tipuri de situații (numărul de copii, atmosfera, locul, timpul – sărbători etc.) și să vizualizeze lecțiile înainte de animare (reprezentare mintală).
- Obiective. Animatorul să stabilească obiective adaptate dezvoltării aptitudinilor mintale, psihosociale și fizice.

- Progresiune. Animatorul să conducă participanții la obiectivele prestabilite (forma finală, jocurile de competiție etc.) într-un mod progresiv, prin exerciții bine structurate.
- Participare. Animatorul să organizeze activitățile astfel încât copiii să fie mereu activi (să nu aștepte).
- Structura de învățare. Animatorul să alterneze momentele de experimentare cu momente de corectare și reflecție (feedback).
- Imaginație. Animatorul să diversifice activitățile în dependență de obiective și să le adapteze în raport cu abilitățile.
- Securitate. Animatorul să prevadă în permanență condiții de securitate pentru a evita accidentele și violența.

Abilități tehnice

- Starea fizică. Animatorul să-și mențină sănătatea (alimentație, somn, exerciții etc.).
- Reguli. Animatorul să cunoască regulile jocurilor pentru a le explica copiilor, astfel încât aceștia să poată fi arbitri.
- Varietate în activități. Animatorul să cunoască și să practice un număr suficient de jocuri sportive în activitatea cu grupurile-țintă
- Prevenire și sănătate. Animatorul să stabilească o legătură între activitățile fizice și igiena vieții, să transmită mesaje despre sănătate prin intermediul jocurilor.