

MODULUL PRINCIPIILE METODOLOGICE DE DESFĂȘURAREA A ACTIVITĂȚILOR PSIHOSOCIALE CU COPIII

SCOPUL

Scopul de bază al modului este ca participanții să înțeleagă principiile metodologice caracteristice pentru o activitate psihosocială cu copiii

OBIECTIVE

- experimentarea și identificarea principiilor metodologice de bază, care dau o calitate psihosocială activităților ludice, sportive sau creative;
- planificarea și punerea în aplicare a unei activități, care include principiile metodologice de bază;
- fixarea unor obiective specifice măsurabile.



DURATA

120 min

MATERIALE NECESARE

- Fișa resursă A;
- 1 minge volei;
- Fișa resursă B pe flipchart (doar denumirea principiilor).

PAȘI

1. Jocul *Coadă dragonului* (40 min.)

Conduceți grupul pe terenul de joc. Solicitați unui număr de șase voluntari să facă o demonstrație a jocului. Trei vânători și un dragon la trei membri. Aplicați regulile din Fișa-resursă A. Apoi faceți o primă încercare a jocului cu tot grupul, fără a include vreunul din principiile metodologice de bază. La finele jocului, realizați un feedback. Propuneți reluarea jocului cu includerea modificărilor și aplicarea principiilor metodologice de bază. Realizați din nou un feedback cu aceleași întrebări. Puteți, de asemenea, să alegeți o activitate creativă, mai întâi fără a aplica principiile metodologice, apoi aplicând aceste principii. Referiți-vă la modulul 3.18 Fișa-resursă B, pentru principiile specifice activităților creative.

2. Discuție. *Principii metodologice de bază* (20 min.)

Dezbateri de grup asupra a ceea ce s-a schimbat în a doua versiune a jocului: aplicarea principiilor metodologice de bază (obiective, trei etape de învățare, cooperare, complicarea progresivă, participare, varietate).

3. Sarcină de lucru în grup. *Punerea în aplicare a principiilor metodologice de bază (1 oră)*

Creați subgrupuri de câte patru participanți. Fiecare subgrup trebuie să aleagă un joc cunoscut sau o activitate creativă și să îl adapteze introducând conștient principiile metodologice de bază (10 min.). Apoi un grup se oferă voluntar să pună în aplicare jocul cu toți participanții (10 min.). Feedback și analiza principiilor metodologice de bază (10 min.). Dacă dispuneți de timp, aplicați aceeași metodă și asupra unui alt joc.



Fișa resursă A

Descrierea jocului *Coada dragonului*

10 - 20 copii cu vârsta între 8-14 ani. Sunt roluri de copii-dragon și copii-vânători. Obiectivul vânătorilor este de a neutraliza dragonul, atingând cu o minge toate membrele sale, începând cu ultimul, care este coada. Obiectivul dragonului este de a supraviețui și, deci, de a se deplasa permanent, pentru a evita ca mingea să atingă copilul din coada dragonului. Copiii se așează în cerc. Se solicită ca 4 – 6 copii (aproximativ 1/3 din total) să se ofere voluntari, pentru a juca rolul dragonului. Aceștia se așează unul în spatele celuilalt, ținându-se de șolduri sau de umeri. Primul reprezintă capul dragonului și nu poate fi atins decât la sfârșitul jocului. Următorii sunt elemente ale corpului și coada. Scopul lor este să evite a se lăsa atinși de minge. Numai capul dragonului are mâinile libere, pentru a intercepta mingea și a o trimite vânătorilor. Ceilalți copii sunt în cerc de jur împrejur și reprezintă vânătorii. Scopul vânătorilor este de a atinge coada dragonului care, odată atinsă, devine, la rândul său, vânător. Apoi precedentul devine, astfel, coadă. Pentru o mai mare eficacitate, vânătorii își dau pase rapide, pentru a fi în cea mai bună poziție și a atinge coada.

Aptitudini de dezvoltat

- În plan psihosocial, acest joc vizează aspectele de **cooperare** între vânători (a nu păstra mingea numai pentru sine), precum și **respectul** și **încrederea** între membrii care reprezintă dragonul.
- În plan mental, se dezvoltă **concentrarea** și **observarea** mișcărilor mingii, precum și **gândirea strategică**.
- În plan fizic, se dezvoltă **rezistența**, în cazul grupului care reprezintă dragonul, deoarece membrii săi trebuie să se deplaseze extrem de repede și, uneori, relativ timp îndelungat. Viteza de **reacție** este primordială. Pentru vânători, se dezvoltă **precizia** paselor și a aruncărilor.

Alegeți două aptitudini pe care vreți să le ameliorați la copii și transformați-le în obiective (comportamente observabile).

Versiunea 1: fără aplicarea principiilor metodologice de bază (10 min.)

- Nu se va anunța ce obiective vor fi urmărite în timpul jocului și nu se va verifica pe parcurs, dacă există progrese (nu există obiective fixate).
- Jocul începe imediat, fără o pregătire prealabilă, în afară de câteva ture de teren făcute în pas alergător. Grupa întregă joacă împreună, cu un dragon lung de șase - opt persoane, de exemplu (fără completări progresive).
- Jocul se va opri pe parcurs, pentru a întreba participanții și a da sfaturi în vederea ameliorării calității jocului (fără etape de învățare).
- Vânătorii nu își dau suficiente pase, sunt mereu aceiași care aruncă mingea individual (fără cooperare).
- Sunt prea mulți vânători, pentru o singură minge. Atunci când sunt atinși, copiii-dragon sunt eliminați treptat, deci excludere în loc de integrare (fără participare).

- Copiii-dragon așteaptă în afara jocului viitorul dragon pentru a reintra în joc, deci nicio schimbare de roluri, mereu aceiași în rol de dragon și aceiași în rol de vânători (fără varietate).

Feedback (10 min.)

- *Cum v-ați simțit în timpul jocului? În rolul dragonului? Dar în rolul vânătorului?*
- *Ce v-a plăcut mai mult? Dar ce nu v-a plăcut?*
- *Ce a fost dificil?*
- *Ce ați învățat din acest joc?*
- *Ce ați dori să schimbați în jocul acesta? De ce?*

Versiunea a II-a: cu principii metodologice de bază (15 min.)

- Anunțarea obiectivelor pentru copiii-dragon și copiii-vânători. Verificarea acestora în timpul primei opriri, pentru feedback. Verificarea finală la încheierea jocului (**obiective** fixate).
- Jocul începe cu o încălzire, care îi pregătește pe jucători pentru diferitele situații: primirea mingii, pasarea ei și/sau tragerea la țintă pentru rolul de vânător; pentru dragon, se exersează poziția în care grupa stă împreună și se deplasează, precum și reflexele pentru a evita să fie atinși. Desfășurarea unor jocuri scurte în acest sens (spre exemplu, jocul *Șarpele care își mușcă coada*) (complicare **progresivă**).
- Organizarea jocului în două grupe separate – mai puțini vânători și dragoni mai mici – care permit o învățare progresivă a jocului și o participare sporită, distanțe reduse și o rotație mai rapidă între diferitele roluri (complicare **progresivă și participare**).
- După o primă perioadă de experimentare, este important să fie reuniți copiii pentru un feedback privind trăirile lor, sentimentele și dificultățile întâlnite. Se va urmări încurajarea copiilor să-și exprime emoțiile. Vânătorii vor fi ajutați să conștientizeze strategia utilizată, pentru a fi mai eficienți în pase, prinderea și aruncarea mingii. Copiii-dragon li se vor propune soluții pentru o mai bună capacitate de reacție, urmărirea a paselor și coordonare de grup. Apoi, în cadrul reluării jocului, în general, se va observa o ameliorare în eficacitatea lor ca indivizi și ca grup (**trei etape de învățare**).
- Transformarea copiilor-dragon eliminați în vânători, pentru a nu rămâne mult timp în afara jocului, și astfel vor fi incluși în joc tot timpul (**participare**).
- Încurajarea vânătorilor de a pune la punct o strategie eficientă de pase, care-i include în joc pe toți, nu doar pe cei mai buni jucători (**cooperare**).
- Inventarea unui context la această vânătoare a dragonului, animal fantastic, pentru a da o dimensiune mai ludică și psihosocială acestui joc: o istorioară (poveste) va permite să se uite latura foarte fizică a activității. O lecție sau un joc bazate pe imaginație sunt surse de plăcere și de atenție. Este important, în același timp, să se păstreze acest cadru imaginar până la întoarcerea la calm, inclusiv la finele jocului (**varietate și creativitate**).

De îndată ce jocul de bază a fost înțeles și însușit, pentru a spori motivația și a aduce alte experiențe și învățăminte, este important să se introducă **varietate și complicare progresivă** în același joc.

De exemplu:

- Complicarea sarcinii măbind distanțele (cerc mai mare), propunând un dragon mai lung, adăugând o a doua minge etc.

- Copiii-dragon nu sunt eliminați din coadă, ci iau locul capului. Când fiecare a avut rolul de cap al dragonului o dată, atunci un alt dragon îi înlocuiește.
- Pentru jucătorii mai experimentați, cercul de vânători se deplasează în pas adăugat de o parte sau de cealaltă, pentru a-l destabiliza pe dragon.
- Dacă dragonul este, într-adevăr, dificil de eliminat, se poate introduce o a doua minge, pentru a face sarcina mai ușoară pentru vânători.
- Mărimea cercului poate varia, precum și spațiul vânătorilor, poziția lor (așezați, ghemuiți...) sau folosirea mai dificilă a mâinii (pentru cei mai în vârstă).
- Mărimea mingii poate varia (tenis, volei, minge mai mare).
- Numele poate fi modificat (șarpele mărilor, al spațiului etc.), pentru a varia lumea imaginată a jocului.
- În loc să devină vânători, membrii dragonului atinși devin îngerii păzitori ai dragonului și vor trebui să-i distreze pe vânători, interceptând mingea etc.
- Orice altă propunere de modificare a jocului este acceptată.

Fișa resursă B

Principii metodologice de bază

1. Obiective:

- reflectarea, în prealabil, asupra aptitudinilor care urmează să fie dezvoltate (3H: psihosocial, mental și fizic) și alegerea a cel puțin o aptitudine psihosocială și a uneia mentale sau fizice;
- adaptarea obiectivelor la vârsta și la capacitățile grupului (nici prea simple, nici prea complicate), pentru a păstra o motivație sporită
- transferarea acestor două aptitudini în obiective, care să fie comportamente observabile;
- informarea copiilor, la începutul activității, asupra a ceea ce v-ar plăcea să fie capabili să facă la sfârșitul activității;
- verificarea, împreună cu copiii, la finele activității, dacă obiectivele propuse au fost atinse.

Exemplu. Coadă dragonului

- Obiectiv mental (gândire strategică / observare și concentrare): copiii-vânători sunt capabili să stabilească o strategie de pase, care accelerează prinderea dragonului / copiii-dragon nu pierd mingea din vedere.
- Obiectiv psihosocial (cooperare / respect față de celălalt): copiii-vânători dau pase tuturor membrilor grupului de vânători, fără a exclude pe cineva / copiii-dragon se țin unul de celălalt respectuos, fără a-și face rău.
- Obiectiv fizic (precizia paselor / coordonare și agilitate): copiii-vânători sunt capabili să-și dea cinci pase precise în mai puțin de zece secunde / copiii-dragon sunt capabili să se deplaseze fără a pierde vreunul din membrii lor (a nu se desprinde niciodată unul de altul).

2. Complicarea progresivă

- Prevedeți o încălzire, care să fie, de preferință, în legătură cu ceea ce va urma.
- Propuneți exerciții care cresc în dificultate în timpul activității (nu prea dificile la început, deoarece acest lucru poate fi descurajant).
- Descompuneți un joc în diferite etape, pentru a oferi copiilor posibilitatea să învețe treptat regulile și mișcările.
- Nu aplicați toate regulile unui joc la început, ci adăugați-le treptat pentru a-l face mai complex.
- Stabiliți legături logice între exerciții și activități.

3. Trei etape de învățare (învățare prin experiență)

- Folosiți cele trei etape de învățare îndeosebi în partea principală: prima experimentare / feedback / reluarea jocului. Acest ciclu se poate repeta până când obiectivele sunt atinse.
- Nu folosiți feedbackul ca pretext pentru a adăuga sau a modifica o regulă. Feedbackul este momentul în care reveniți asupra obiectivelor jocului și în care faceți corectări și sugestii. Feedbackul este, de asemenea, folosit pentru a culege impresii, emoții, și pentru a oferi posibilitatea copiilor să identifice anumite dificultăți de joc și să propună idei pentru a pune în aplicare o strategie mai bună.

- Formulați aprecieri individuale și colective în timpul și după activitate (feedbackuri, încurajări, corectări).
- Observați momentele încărcate de emoții sau dificultățile, numiți-le în timpul feedback-ului și vorbiți despre acestea împreună, apoi adaptați activitatea, dacă este necesar.
- Fiți exigent privind calitatea și regulile de joc: nu lăsați să se încalce vreo regulă, fără o consecință clară anunțată la începutul jocului.
- Dați timp copiilor pentru a repeta și a ameliora mișcările, exercițiile și jocurile.

4. Cooperare

- Prevedeți niște jocuri în care nu există excludere, eliminare sau o potențială discriminare a participanților.
- Inventează activități în care există roluri diferite (de exemplu, vrăjitoare și cetățeni, dragoni și vânători etc.).
- În loc să aveți mereu două echipe care joacă una contra celeilalte, programați din când în când o activitate în care aceeași grupă trebuie să rezolve împreună o sarcină (de exemplu, *Imitarea unor animale*, *Așezarea în picioare în ordine*, sau jocuri de pistă în care copiii adună indicii care, odată puse la un loc, dau o soluție etc.).
- Amintiți întotdeauna copiilor valorile de întrajutorare și de fairplay în timpul jocurilor.
- Gândiți-vă la aspectul de gen, adică la integrarea fetelor în aceeași măsură ca a băieților.

5. Participare

- Împărțiți grupul în mai multe grupe mici, pentru a permite copiilor să fie activi în orice moment.
- Evitați grupele mari, care presupun o lungă așteptare, pentru a intra în joc (o coadă lungă de așteptare pentru o ștafetă etc.). Lucrați fie în diferite ateliere, pentru a evita așteptările prea lungi, fie în mai multe echipe, pe diferite terenuri.
- În timpul feedbackurilor, lăsați copiii să vorbească, încurajați-i să se exprime, să-și spună părerea.
- Permiteți copiilor să interpreteze toate rolurile (dacă este timp disponibil) în cadrul unui joc (de exemplu, dragoni, vânători, cel care prinde, cel care fuge, cel care arbitrează etc.).

6. Varietate și creativitate

- Echilibrați momentele de învățare și momentele pur recreative.
- Variați organizarea activităților între lucrul individual, perechi, în grupe mici, în comun.
- Planificați exerciții variate, creative și originale (nu întotdeauna aceleași jocuri).
- Opreți sau, dimpotrivă, prelungiți o activitate, pentru a evita plictisul, lăsându-le timp copiilor să învețe; verificați motivația și atenția copiilor în orice moment al activității.
- Lăsați copiii să propună adaptări la jocuri în timpul feedbackurilor, respectați-le creativitatea.
- Folosiți-vă imaginația pentru a crea istorioare cu personaje sau animale, mai ales pentru cei mai mici.
- Inventează noi modalități de a forma echipele sau a crea grupe.