

UTILIZAREA METODELOR EDUCAȚIEI NONFORMALE ÎN PREDAREA DISCIPLINELOR SOCIO - UMANE

Prof. Laura Borbe
Liceul Teoretic „Mihai Eminescu” Cluj - Napoca

Educație nonformală reprezintă orice „activitate educațională organizată în afara sistemului formal existent – fie că se desfășoară separat sau ca un element important al unei activități mai largi – care este menită să răspundă nevoilor educaționale ale unui anumit grup și care urmărește obiective de învățare clare.”¹

Lucrarea de față propune utilizarea unei metode a educației nonformale în predarea unor discipline socio-umane și nu numai.

Există numeroase metode utilizate în educația nonformală. Multe dintre ele sunt propuse de psihologi, de specialiști în educație, de traineri, animatori educaționali etc. Majoritatea metodelor nonformale sunt dezvoltate pornind de la premisa că educabilul deține informații, are un set de cunoștințe și ceea ce se urmărește cu precădere este formarea de competențe. În majoritatea proceselor educative nonformale se pornește de la acordul de participare al cursantului; cursanții nu se cunosc și pot proveni din medii diferite, cu nivele de pregătire diferite. Din aceste motive, formatorii propun activități menite să:

1. asigure cunoașterea participanților,
2. formeze o atmosferă de lucru,
3. înlesnească comunicarea între participanți
4. favorizeze, stimuleze gândirea divergentă
5. asigure formarea unor deprinderi de participare, implicare
6. conducă la formarea competențelor pe care și le propun (în curs, proiect).

În lucrare prezint o metodă: **jocul**, dintr-o perspectivă pragmatică. Atunci când decidem utilizarea jocului în lecție, este obligatoriu să ne asigurăm că dispunem de spațiul adecvat, de timp suficient iar jocul să îi implice pe toți, într-un fel sau altul și să nu punem viața copiilor în pericol. Apoi, e necesar să procurăm materiale pentru derularea jocului. Jocul poate fi utilizat și numai pentru a crea o stare de bună dispoziție, dar el poate să aibă și alte finalități. Despre jocurile cu finalitate educativă voi vorbi în lucrare.

Indiferent ce joc alegem să facem, cu excepția celor distractive, el trebuie să fie succedat de o discuție. Această discuție se numește **debriefing** și rolul ei este de a facilita învățarea prin experiență. Dacă numai ne jucăm, e plăcut, dar nu învățăm nimic. Rostul jocului în cadrul orelor de curs este să favorizeze învățarea. Debriefing-ul este o metodă prin care persoanele implicate într-o activitate, cum ar fi aici jocul, reflectează cu privire la experiența trăită pentru ca să poată extrage învățăminte din această experiență. Întrucât implicarea în joc este și emoțională, la copii și mai mult decât la adulți, deseori se uită aspecte importante din joc în ceea ce privește învățarea. De aceea este binevenită această metodă de debriefing și ea cunoaște mai multe etape:

Exprimarea sentimentelor: V-a plăcut? Cum v-ați simțit? A fost dificil? A fost distractiv? Ați fost nervoși, frustrați, entuziaști, supărați? Ați simțit că vreți să deschideți ochii? Ați fost confuzi/ descurajați/ curioși/ pasivi?

Reflectare: cine, ce a făcut?, cine ce a zis? Ați comunicat ordonat, sau a fost haos? vorbeți toți? cine asculta? când ați început să ascultați? pe cine? ce s-a întâmplat din acel moment? Pe ce simțuri v-ați bazat? Care a fost momentul decisiv în joc (pentru fiecare)?

¹ Costea O., Cerkez M., Sarivan L., (2009), *Educația nonformală și informală: realități și perspective în școala românească*, Editura EDP, București, p.10

Evaluarea experienței: ce a fost bine și ce a fost rău în această experiență? Care a fost aspectul cel mai important din ea? Ce concluzii putem trage din această experiență?

Analiza experienței și a sentimentelor trăite: Ce am putea învăța din această experiență? Ați mai avut astfel de experiențe în viață? V-a afectat modul de a privi lucrurile pe viitor, această experiență?

Concluzionare: Ce putem reține din această experiență? Ce este important de ținut minte? Ce putem generaliza și din ce perspectivă?

Acțiunea - transfer spre lecție:

Dacă sarcina este dusă la bun sfârșit cu succes, atunci pornim de la întrebarea: de ce am reușit?, dacă sarcina nu a fost dusă la bun sfârșit, atunci pornim de la întrebarea: Ce probleme au apărut?, de ce nu am reușit să finalizăm la timp, cum s-a cerut? Etc. Întrebările apoi trebuie să derive din obiectivele pe care ni le-am propus în lecție.

Acțiunea - transfer spre viață:

Care din concluzii le poți utiliza în practica personală? Unde vei putea utiliza ceea ce s-a concluzionat?

Exemple de jocuri tematice

Disciplina cultură civică/ psihologie socială/ sociologie:

Obiective: elevii să identifice caracteristicile echipei în raport cu grupul, formele de comunicare, rolul simțurilor în comunicare, rolul liderului într-un grup

Jocul: luați o sfoară suficient de lungă să se poată lega de ea un număr de 10 persoane. Legați sfoara formând un cerc. Rugați copiii să se țină cu o mână de sfoară dar în așa fel încât să poată să se miște sfoara în căușul palmei. După ce s-au prins de sfoară precizați regulile: nu au voie să dea drumul sfării până când se încheie jocul. Îi rugați apoi să închidă ochii și să încerce, comunicând verbal, fără să deschidă ochii pe toată durata jocului, să realizeze un pătrat cu sfoara de care sunt agățați. Acordați 10 minute. Dacă grupul consideră că a finalizat, opriți jocul și elevii deschid ochii și constată.²

Disciplina: economie

Obiective: să definească Produsul Intern Brut, să determine modul de calcul pentru PIB, PIN

Joc: formați grupe de câte 6 elevi. Rugați elevii să își aleagă fiecare o activitate umană în care se utilizează hârtia și creionul. Dați grupului o foaie de hârtie (A4) și un creion fiecărui elev. Precizați că hârtia are valoarea finală (preț) de 1 leu, creioanele au valoarea finală de 1 leu fiecare și că fiecare utilizare a creionului valorează 10 bani, dar ei nu sunt obligați să îl utilizeze; pot să facă orice cu foaia, nu doar să scrie, dar, dacă scriu, fiecare cuvânt, desen distinct implică 10 bani utilizare creion. Cereți apoi fiecărui copil din grupă să facă ceva cu hârtia, pe hârtia, primită și să treacă pe o altă foaie de calcul o sumă de bani pe care o adaugă la prețul inițial al foii, pentru activitatea prestată (suma să fie între 10 bani-5 lei), apoi să dea următorului elev hârtia și tot așa, până ajunge la al șaselea elev.

În mâna celui de-al șaselea elev se află un produs pe care dvs. îl cumpărați. Cereți să se calculeze prețul. Dacă el include utilizarea creioanelor avem forma brută a Produsului Intern, dacă scădeți utilizarea creioanelor avem forma netă.

Disciplina: psihologie, economie (fizică, matematică)

Obiective: să fie capabili să construiască un grafic, să interpreteze un grafic de evoluție, să argumenteze rolul reprezentărilor în descrierea evenimentelor complexe.

Joc: luați o coală mare de flipchart, o minge de pingpong, 1 marker (sau acuarele, cerneală, tuș). Desenați pe maginile foii de flipchart cele două axe ale graficului, abscisa

² <http://www.noi-orienturi.ro/resources>

este denumită timp, ordonată (un corp la fizică, indicator la economie, de la preț, venit pe cap de locuitor, curs etc). Rugați apoi un elev să mâzgălească mingea (cu tuș, cerneală, etc.) și să o plimbe pe foaie în sus, apoi drept înainte, apoi în jos, iar în sus. Mingea lasă urme pe foaie. Apoi cereți altui elev din grup să unească punctele de cotitură de pe traseu cu axele graficului. Pentru fiecare punct de cotitură cereți enumerarea unor factori care să explice direcția.

Se poate lucra și cu vectori (matematică, fizică).

Disciplina: psihologie, sau dirigenție

Obiectiv: să experimenteze asocierea de cuvinte ca modalitate de învățare, memorare eficientă

Joc: se formează, funcție de numărul elevilor din clasă, un număr par de grupuri egale numeric și aceste grupuri sunt apoi așezate pereche. Fiecare grup A, respectiv B primește o listă de cuvinte pe care trebuie să o studieze astfel încât să își amintească cât mai multe cuvinte. Se pornește cronometrul și se oprește acțiunea de memorare după 2 minute. Apoi, timp de 2 minute, pe o altă foaie vor încerca să scrie cât mai multe din cuvintele memorate. Se vor compara rezultatele echipelor A cu rezultatele echipelor B. După notarea rezultatelor pe tablă echipele vor schimba listele între ele și elevii vor fi rugați să le analizeze. Apoi se discută motivul care a generat diferența de scor.³

Lista A

CAINE, BENZINA, PANTALONI, ANIMALE, MĂTASE, CĂRBUNE, ULEI, BUMBAC, PISICĂ, MASĂ, HAINĂ, CARBURANȚI, LÎNĂ, BASEBALL, CIOCAN, VACĂ, CUȚIT, BASCHET, FRUCT, TENIS BOMBĂ, PÂINE, SCAUN, GALBEN, VERDE, CULOARE, PROFESIE, CANAPEA, ȘURUBELNIȚĂ, STOMATOLOG, DOCTOR, PANTOFI, FOTBAL, MOBILĂ, PROFESOR, PUȘCĂ, CAL, ALBASTRU, MĂR, VÎSCOZĂ, USTENSILE, SPORT, FIERĂSTRĂU, PORTOCALĂ, ARME, LEMN, UNELTE ÎMBRĂCĂMINTE, FIARE, LINGURĂ, AVOCAT, PISTOL, TRICOU, PARĂ.

Lista B

ANIMALE, PISICĂ, CAL, CĂINE, VACĂ, HAINE, ÎMBRĂCĂMINTE, TRICOU, PANTALONI, MĂTASE, BUMBAC, LĂNĂ, VÂSCOZĂ PANTOFI, PROFESIE, DOCTOR, STOMATOLOG, PROFESOR, AVOCAT, CARBURANȚI, ULEI, BENZINĂ, CĂRBUNE, LEMN, FRUNCT, MĂR, PORTOCALĂ, PARĂ, PÂINE, SPORT, BASEBALL, BASCHET, TENIS, FOTBAL, USTENSILE CIOCAN, CUȚIT, ȘURUBELNIȚĂ, FIERĂSTRĂU, UNELTE, FIARE, LINGURĂ, MOBILĂ, CANAPEA, MASĂ, SCAUN, CULOARE, VERDE, ALBASTRU, GALBEN, ARME, BOMBĂ, PUȘCĂ.

Disciplina: dirigenție (matematică, limba română, orice limbă modernă, geografie)

Obiective: să își dezvolte capacitatea de exprimare orală într-o limbă, sau într-un limbaj de specialitate, să își dezvolte capacitatea de reprezentare.

Joc: Fiecare echipă este așezată în jurul unei mese pe care se află aceeași cantitate și același fel de obiecte diferite (radieră, liniar, echer, monedă etc.). Fiecare echipă își desemnează un reprezentant. Aceștia sunt conduși de către profesor într-o altă încăpere, unde timp de 3 minute au dreptul să privească o tavă pe care sunt aranjate într-un anumit fel, un anumit număr de obiecte, care se află și pe mesele fiecărei echipe.

Reîntorși în echipele respective, aceștia vor povesti într-un anumit interval de timp, dar fără să facă gesturi, ce obiecte și cum erau aranjate acestea pe tavă. Coechipierii acestora trebuie să recomună, cu obiectele pe care le au la dispoziție, compoziția văzută de reprezentantul lor. În final conducătorul jocului aduce tava cu obiecte pentru a se compara care compoziție este mai fidelă.

³ <http://www.noi-orienturi.ro/resources>

Pentru a atinge obiectivele lecției se pot alege obiecte specifice disciplinei (de exemplu la biologie organe, părți ale acestora; la chimie ustensile, la matematică figuri geometrice, corpuri; la geografie forme de relief, la limbi moderne se pot alege poze cu obiecte și exprimarea să se facă în limba respectivă. De asemenea se poate cere reprezentantului unei echipe să folosească limbajul matematic sau geografic, cerând echipei să deseneze obiectele în poziția lor corectă într-un dreptunghi. etc.⁴

Disciplina: sociologie, filosofie, educație civică (liceu), dirigenție (liceu)

Obiective: să definească conceptul de mentalitate și să descrie mecanismul formării unei mentalități

Joc: 4 persoane au fost scoase din sală, alte 4 persoane au fost așezate în jurul unei mese pe care se găsea mâncare și li s-a citit următoarea poveste: ați fost răpiți de 2 zile, nu ați mâncat nimic și pe masă există mâncare destulă, problema este că vă aflați într-o încăpere circulară, din care nu puteți ieși și care are câteva zeci de uși. În momentul în care v-ați apropiat de mâncare ați constatat că o ușă se deschide și un jet foarte puternic de apă vă lovește pe toți atât de rău încât toți v-ați putea pierde viața. După citirea poveștii cei patru sunt lăsați să își negocieze o strategie de acțiune. În toate experimentele pe care le-am făcut (categorii de vârstă diferită) toți au ales să rabde foame și să se oprească reciproc de la consumul de alimente, chiar să se bată reciproc pentru a se opri. După ce a fost luată decizia, a fost introdusă câte o nouă persoană care a luat locul unuia din primii patru. Fiecare persoană nou intrată în cerc a fost informată despre situația răpirii, despre prezența hranei și despre decizia anterior luată de grup, de a nu mânca și de riscul de a fi bătută dacă încalcă această regulă. Apoi au fost lăsați să decidă dacă mănâncă, sau se abțin. Noii membri intrați nu au fost informați cu privire la jetul de apă, acest aspect a fost ascuns de toți membrii vechi, de profesor și de observatori, în mod intenționat. Membrii vechi trebuie să încerce să convingă nou venit să aleagă soluția grupului, fără să menționeze acest aspect esențial: amenințarea cu moartea din exteriorul camerei. La finalul simulării, în jurul mesei se aflau 4 persoane noi, niciuna nu știa nimic despre jetul de apă, singura amenințare reală era bătaia pe care și-ar fi putut-o administra reciproc dacă vreunul încerca să se apropie de mâncare. În majoritatea cazurilor, persoanele au decis să se abțină. Au existat și excepții, persoane care au intuit faptul că se poate coopera în grup pentru împărțirea hranei pe durata șederii. În momentul în care au enunțat constatarea ceilorlați li s-a schimbat perspectiva. În ambele situații se pot atinge obiectivele lecției.

Concluzia importantă - în cele mai multe cazuri, niciunul din cei nou veniți nu a optat pentru schimbarea soluției grupului. Modelul comportamental a fost copiat în condițiile în care fiecare a fost lăsat să decidă, în condițiile în care fiecare a trăit cu impresia unei decizii raționale. Acest exercițiu demonstrează faptul că anumite comportamente și decizii sociale au fost preluate fără discernământ. Soluția primelor 4 persoane avea o justificare, era preferabil să rabzi foame decât să mori zdrobit, soluția lor este o decizie limită, merită să asigure supraviețuirea. Îmbrățișarea aceleiași soluții, la finalul jocului, de către ultimii 4 intrați în joc exprimă semnificația conceptului de mentalitate. Noua generație a preluat soluțiile generației anterioare în ciuda modificării contextului (a dispărut pentru ei amenințarea externă)

Informații utile:

⁴ <http://www.noi-orienturi.ro/resources>

a) „Conceptul de model mental grupal este definit de literatura de specialitate ca fiind o înțelegere structurată sau reprezentare mentală a cunoștințelor despre un anumit subiect, care este împărtășită de membrii grupului.” (Mohammed, Klimoski & Rentsch)⁵

b) „Fenomenul celui de a o sută maimuțe se referă la un studiu realizat în 1952 în Koshima, Japonia: o maimuță a fost dresată să își spele mâncarea, apoi ea a învățat tot mai multe maimuțe din tribul ei să procedeze astfel. Tot mai multe maimuțe din trib au învățat să își spele mâncarea, până când, o ultimă maimuță, numită arbitrar a o 100-a maimuță, a învățat acest comportament nou. Din acest moment nu doar maimuțele din tribul ei, ci toate maimuțele din aceeași specie și de pe alte insule și din alte țări au ajuns să practice acest obicei. Morala acestui experiment este că nu trebuie să schimbi pe toți membrii unei societăți pentru a avea o schimbare, ci este suficient un număr critic de indivizi care să aibă un comportament dezirabil, pentru a schimba întreaga societate.”⁶

„Purecii pot realiza salturi impresionante pentru dimensiunile lor. Comparativ cu oamenii, ar fi ca și cum cineva ar putea să sară 7 m în sus fără mari dificultăți. Un experiment s-a realizat cu câțiva zeci de pureci care au fost așezați într-un acvariu. În mod normal, aproape toți au reușit să sară din el. Au fost repuși din nou în acvariu și deasupra a fost pus un capac de sticlă. La fiecare încercare de salt fiecare se lovea de capac. După o perioadă, capacul a fost înlăturat, însă nici unul din pureci nu a mai reușit să sară din acvariu.”⁷

Debriefing-ul trebuie să ne conducă spre definirea mentalității, a reprezentărilor sociale, spre concluzii individuale privitoare la puterea de influență a grupului, la reacția în fața amenințării, la capacitatea/ incapacitatea de comunicare și dialog real, la răspunsuri privitoare la cum ne putem proteja de influențe negative, cum se poate schimba mentalitatea etc.

Concluzii personale

Am început să utilizez jocul în predarea economiei la gimnaziu, începând cu anul 2005, după cursul de economie (livrat de C.R.E.E) și educație civică (livrat de A.P.C), urmând programa oferită la aceste cursuri, apoi am extins folosirea acestei metode la toate disciplinele pe care le predau, utilizând baza de date FNO, și am ajuns la concluziile :

1. jocul este activitatea care implică cel mai mare număr de elevi, la oră
2. jocul are atributul de a conduce la formarea celor mai multe competențe cheie, simultan
3. jocul este preferat de orice persoană dacă are sens, relevanță și nu atinge persoana
4. jocul este forma educativă care asigură gradul maxim de socializare și este distractiv
5. jocul introdus la oră răspunde unei provocări a prezentului: cum să concureze o oră de curs cu un joc bun pe internet ⁸
6. jocul ne permite să descoperim trăsăturile pozitive, dar și limitele personale ale elevilor și din acest considerent asigură o cunoaștere mai profundă a persoanei, permițând corectarea comportamentului
7. jocul este forma cea mai potrivită pentru autoevaluare, deoarece, fiind vorba de joc nu se dau nici succesului, nici eșecului, dimensiuni care să afecteze negativ dezvoltarea personalității copilului
8. jocul servește relației profesor – elev și este un mediator excelent

⁵ Iliescu D., (2008), Curs SNSPA, Managementul strategic al resurselor umane, p.3

⁶ Neag M, Certan D., Curs program IMPACT, FNO, p 18

⁷ Neag M, Certan D., Curs program IMPACT, FNO, p 19

⁸ http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html

9. jocul poate nu numai să ne învețe semnificația unor concepte, fenomene dificile, ci și să stârnească ceea ce se numește curiozitate epistemică, adică motivație cognitivă intrinsecă (cel mai greu de format la majoritatea elevilor)
10. având în vedere că, în realitate, puțini profesori au curajul să utilizeze această metodă, caracterul spectaculos al lecțiilor va crește interesul pentru disciplinele predate.

*FNO= Fundația Noi Orizonturi