

## JOCURI ADAPTATE PENTRU ACTUALA SOCIETATE EDUCAȚIONALĂ

Metodele de predare s-au schimbat. De la cele activ participative, am trecut de cele tradiționale ajungând până la a oferi doar informații elevilor, fără a cere un feedback.

În decursul deceniilor, metodele de predare s-au adaptat, sau inventat și reinventat. Niciodată în istoria omenirii, învățământul nu a fost obligat să se transforme atât de rapid și radical pentru a se adapta la noua normalitate socială, în contextul distanțării sociale.

Școala a fost mediul social unde copiii au petrecut cel mai mare timp interacționând cu covârșnici. Pentru unii dintre ei, acum două luni de zile, interacțiunea "face to face" cu colegii era singurul motiv pentru a participa la orele de curs, de a ieși din casă, de a sta departe de jocurile pe calculator și internet.

În contextul actual, metodele educative trebuie să sufere un upgrade rapid. Atât de rapid încât trebuie să ne adaptăm din mers, să experimentăm, să transformăm tot ceea ce cunoaștem în materie de metode de predare exclusiv pentru predarea online.

Consilierea psihopedagogică (individuală sau de grup) și orele de dirigenție s-au mutat și ele online. Datorită noilor reguli de distanțare socială, activitățile pe grupe, jocurile în doi, face to face, sunt mai greu de desfășurat. Și totuși, viața în autoizolare socială nu trebuie să fie plictisitoare, anostă. Ca educatori, trebuie să păstrăm comunicarea cu elevii cât mai activă și să încercăm să simulăm cât mai fidel posibil, activitățile din mediul școlar. Elevii trebuie antrenați în activități ca grup clasă și să nu fie privați de lipsa interacțiunii cu colegii. Este nevoie de noi educatorii (consilieri școlari, profesori) pentru a crea acel context de comunicare, pentru a iniția și modera acest proces, pentru a elimina pe cât posibil cuvintele jignitoare, denigratoare adresate de elevi între ei, pentru a menține un "fir" al discuției, pentru a interveni rapid și a răspunde nelămuririlor elevilor. Trebuie să antrenăm toată clasa în activități, discuții, dezbateri și jocuri, eliminând discriminarea, dând ocazia fiecărui elev să își exprime opinia, fără a-i fi adresate cuvinte jignitoare așa cum se întâmplă pe rețelele de socializare. Totodată, trebuie să ținem cont și de posesiunea de gadgeturi ale elevilor noștri și accesibilitatea la internet și platforme. Cea mai simplă metodă a ținea elevii interconectați, este aplicația Whatsapp. O aplicație cu care aceștia sunt de mult familiarizați, uneori fiind mai pricepuți în a o folosi decât noi, adulții. De asemenea, se pot realiza discuții, consiliere individuală, păstrând confidențialitatea atât cât aplicația ne oferă.

În continuare, propun o serie de jocuri, unele readaptate, pentru activitatea exclusiv online pe care o desfășurăm cu copiii. Acestea pot fi folosite în activitatea de consiliere de grup, dirigenție sau consolidare pentru alte discipline. Conducătorul grupului de elevi este profesorul, care are sarcina și de moderator al discuțiilor. Desfășurarea activităților presupune doar posesie de telefon mobil cu cameră foto, compatibil pentru aplicația Whatsapp și internet.

### **Conflictele fac lumea să meargă înainte**

Scopul acestei activități este stimularea gândirii creatoare și reacția imediată

Obiective: inițierea unei dezbateri și urmărirea modului în care participanții reacționează la situații conflictuale (violența, discriminarea, furtul, etc).

Desfășurare: Conducătorul grupului (profesorul) lansează tema activității. Apoi se asigură de prezența elevilor și explică instrucțiunile de desfășurare. Urmează lansarea întrebărilor, succesiv, așteptând, după fiecare întrebare, exprimarea opiniilor elevilor.

De exemplu:

- Ce este conflictul? Este inevitabil?
- Este bun sau rău?
- Când este folositor / distructiv?
- Cunoașteți exemple de conflicte în societate?

### **Cum te simți azi?**

Scop: exprimarea sentimentelor și a stărilor într-un anumit moment

Desfășurare: Conducătorul grupului (profesorul) lansează tema activității. Apoi se asigură de prezența elevilor și explică instrucțiunile de desfășurare. Se dă un termen de câteva minute pentru ca elevii să caute expresii faciale care ilustrează trăiri afective de un anumit tip. Apoi, elevii să își pozeze mimica propriei fețe și să o transmită grupului.

Fiind o activitate distractivă, nu intervine bațjocura sau rușinea, fiecare elev fiind conștient că joacă un rol.

Conducătorul grupului (profesorul) poate să intervină întrebând elevul, de ce este trist, bucuros, nervos etc. Dacă se consideră necesar, elevul este abordat în privat și se poate purta o discuție menită să îl ajute să depășească situația neplăcută.

### **Dacă eram ...**

Scop: favorizarea cunoașterii și afirmării fiecăruia.

Desfășurare: Conducătorul grupului (profesorul) lansează tema activității. Apoi se asigură de prezența elevilor și explică instrucțiunile de desfășurare. Urmează lansarea unei întrebări. Exemple de întrebări: "dacă aș fi un automobil, aș fi un ...; dacă aș fi un loc geografic, aș fi ...; dacă aș fi un animal, aș fi ...; dacă aș fi un cântec, sau o melodie, aș fi ...; dacă aș fi o personalitate istorică, aș fi ...; "

Opțional: Se pot discuta greutățile pentru identificarea surselor sau se poate iniția un dialog referitor la ce crede cealaltă persoană despre aceste răspunsuri etc.

### **Care plantă?**

Scop: favorizarea cunoașterii și afirmării fiecăruia.

Desfășurare: Conducătorul grupului (profesorul) lansează tema activității. Apoi se asigură de prezența elevilor și explică instrucțiunile de desfășurare. Urmează lansarea unei întrebări. Exemple de întrebări:

- Care plantă poartă numele unei părți din corpul viețuitoarelor? De exp: piciorul cocoșului, ochiul bouului, limba mielului.
- Care plantă poartă numele unei cozi de animal? De exp: coada calului, coada șoricelului, coada racului, liliac.
- Care plantă poartă numele unui instrument muzical? De exp: clopoțel, trompețică, sunătoare.
- Care plantă denumește o unealtă? De exp: toporaș, degetăruț, traista ciobanului.
- Care plantă a dat prenumele fetelor? De exp: Brândușa, Viorica, Margareta.
- Care plantă poartă numele de culoare? De exp: albastrele, gălbenele.
- Ce plantă îți aduce aminte de îmbrăcăminte? De exp: rochia miresii, rochița rândunicii, pălăria șarpelui, ciuboțica cucului.
- Care plantă îți aduce aminte de stări și sentimente? De exp: nu mă uita, lăcrămioare.

### **Sunt celebru! Cine sunt?**

Scop: stimularea gândirii și favorizarea afirmării fiecăruia.

Desfășurare: Conducătorul grupului (profesorul) lansează tema activității. Apoi se asigură de prezența elevilor și explică instrucțiunile de desfășurare. Profesorul scrie un nume celebru (un star, un personaj istoric, un personaj de desene animate etc., pe o coală de hârtie pe care o pozează și o păstrează pentru sfârșitul activității. Elevii pun întrebări la care primesc răspunsul "da, am, sunt...(se confirmă descrierea la care se face referire)" sau "nu, nu am, nu sunt...(se infirmă descrierea la care se face referire)". Atunci când se observă o rată scăzută de participare a elevilor la activitate sau unul dintre elevi a ghicit personajul, profesorul postează imaginea, poza realizată la începutul activității.

Se poate extrapola activitatea, sub forma unei ghicitori. Spre exemplu, profesorul lansează indicii, iar elevii să recunoască personajul, planta, țara etc. indiciile trebuie să fie de la general la particular. Lansarea indicilor se face pe parcursul activității, când se observă o rată scăzută de participare a elevilor la activitate.

Indicii: mai toată ziua plouă/ am o echipă de fotbal/ sunt condusă de o regină, limba mea oficială o învățați la școală, steagul meu are culoarea albastru închis, pe steag am o stema ce arată ca o cruce roșie, sunt un regat unit..... UK

### **RECUNOAȘTEȚI OBIECTUL**

Scop: stimularea gândirii, auzului și favorizarea afirmării fiecăruia.

Desfășurare: Conducătorul grupului (profesorul) lansează tema activității. Apoi se asigură de prezența elevilor și explică instrucțiunile de desfășurare. Profesorul postează o scurtă înregistrare cu un sunet făcut de un obiect comun, din locuință: hota din bucătărie, capsator, aspirator, pix, tastele de la laptop etc. Elevii pun întrebări la care primesc răspunsul ”da, este....(se confirmă că obiectul a fost recunoscut)” sau ”nu, nu este...(se infirmă că obiectul a fost recunoscut)”.

**GHICITORI**, pe care le putem folosi în activitatea noastră online, pentru a dezvolta creativitatea elevilor.

1. În ce lună lumea mănâncă mai puțin? (februarie pt. că are 28 de zile)
2. Cine știe să vorbească în toate limbile? (ecoul)
3. De ce, când cântă, cocoșul închide ochii? (pt, că știe pe de rost ceea ce cântă)
4. Ce „butoiaș” are înăuntru două calități de vin? (oul)
5. Care sunt cele patru surori care aleargă mereu împreună fără să se lovească niciodată? (roțile)
6. Cine bate fără mâini? (ceasul)
7. Cine „trăiește” din fum? (Coșarul)
8. Cine sunt acele persoane care au murit dar nu s-au născut? (Adam și Eva)
9. Cine iese în fiecare zi și în același timp rămâne în casă? (melcul)
10. Cine face mai mult zgomot decât un câine care latră? (2 câini care latră)
11. Am două boabe de piper: nu i le-aș da mamei să mi le facă. Ce sunt? (ochii)
12. Care e casa plină ziua și goală noaptea? (pantoful)
13. Unde sunt fluvii care nu au apă? (pe hartă)
14. Cine vine cu mine în apă și nu se udă? (umbra)
15. Cine e liniștită în casă și zgomotoasă în pădure? (securea)
16. Cine o face nu o spune, cine o primește nu știe, cine știe nu o primește. Ce e? (banul fals)
17. Cine are gât și nu are cap; are mâini dar nu are picioare? (cămașa).
18. Care e culmea pentru o carte de matematică? (să nu aibă probleme)
19. Care e culmea pentru un pompier? (să nu aibă focul în vene)
20. Când îți trebuie, o iei de gât. (sticla)
21. Chiar și când e greu nu îl tai. (capul)
22. Îți servește toată viața, chiar dacă te strânge. (cureaua)
23. De ce se consultă oglinda? (pt. că e capabilă de reflecție)
24. La ce nu trebuie să te uiți în gură? (la tun)
25. Care e culmea sorții pentru un păianjen? (să primească un pumn de la o muscă)
26. De unde nu mai poți să ieși dacă ai intrat însoțit? (din cimitir)