



PROGRAMUL DE COOPERARE ELVEȚIANO-ROMÂN  
SWISS-ROMANIAN COOPERATION PROGRAMME

Fundația Noi Orizonturi

# DEBRIEFUL DE LA A LA Z”

[www.noi-orizonturi.ro](http://www.noi-orizonturi.ro)

## SUMAR

CUVÂNT ÎNAINTE .....	2
1.CE ESTE ÎNVĂȚAREA ? CUM ARE LOC ÎNVĂȚAREA ÎN IMPACT?.....	3
2. ELEMENTE CARE INFLUENȚEAZĂ ÎNVĂȚAREA.....	5
2.1 Stilurile de învățare .....	5
2.2 Contextul cultural, social, politic, economic, religios .....	8
3. ÎNVĂȚAREA PRIN EXPERIENȚĂ .....	9
4. CUM CREĂM EXPERIENȚE PUTERNICE DE ÎNVĂȚARE .....	12
4.1 Învățarea prin joc- de ce joc, ce este, cum se realizează? .....	13
4.2 Învățarea prin povestiri- de ce povestiri, ce sunt, cum procedăm? .....	17
4.3 Pregătirea unei activități.....	22
4.4 Căutarea de oameni resursă în afara clubului pentru expertiză.....	22
4.5 Recomandări pentru organizarea activităților în sală.....	23
5. REFLECȚIA SAU PROCESAREA.....	24
5.1 Ce este reflecția? .....	24
5.2 Ce este procesarea = reflecția = debriefingul? .....	24
5.3 Când folosim procesarea sau reflecția? .....	25
5.4 Cât ar putea să dureze o procesare? .....	26
5.5.Pașii utilizării procesării.....	26
5.6 Etapele Procesării și Ciclul Învățării prin Experiență.....	27
5.7 Aspecte practice în realizarea Procesării .....	30
5.8 Când putem folosi procesare în IMPACT (gimnaziu/liceu) .....	31
6. METODE DIVERSE DE PROCESARE .....	32
6.1 Metode adaptate pentru procesare proiectelor de învățare prin serviciu în folosul comunității .....	51
7. BIBLIOGRAFIE .....	63

## CUVÂNT ÎNAINTE

Atunci când optăm pentru a participa, în calitate de facilitatori, într-un program de învățare prin experiență sau/și prin aventură este de dorit să reflectăm la ce se întâmplă cu noi și participanții în activitatea pe care o desfășurăm împreună. Fundamental este să acceptăm, ca premisă și punct de pornire, enunțul: „**cel care învață este participantul. Actul învățării este al lui, este controlat de el, stă în puterea lui**”. Plecând de aici, se ridică automat în mintea noastră, întrebarea: și noi atunci ce rol avem? Ce înseamnă, mai exact să facilitezi învățarea? Pe parcursul întregii secțiuni vom încerca să răspundem la această întrebare. Dar, pentru că, citind această secțiune, dvs. sunteți participantul din poveste, vă invităm să vă pregătiți atitudinea propice învățării. Iată câteva gânduri de debut:

- *Dacă vă implicați în ceea ce faceți (aici lectură), învățați ceva. Fiți implicați și reflectați la propria dvs. învățare. Aduceți acest ceva în lumina reflecției. La finele fiecărui capitol, subcapitol puneți-vă întrebări de reflecție.*
- *Jocurile, povestirile, proiectele și celelalte metode pe care le utilizăm în învățarea experiențială au un avantaj enorm în raport cu metodele clasice: ne ajută să renunțăm la control, la iluzia că predarea este cheia succesului, pentru că avem totuși ceva de făcut: să generăm un context de învățare în care **nevoia de explorare și de siguranță** a fiecărui participant este satisfăcută. Observarea participanților în acțiune ne ajută să îi cunoaștem și apoi, reflectând, să comunicăm mai bine cu ei devenind în funcție de nevoile lor: facilitatori, mentori, coach, parteneri etc.*
- *Cum știți că ați învățat, ce ați învățat sau cât de mult și de bine? Prin reflecție și comunicând cu ceilalți înțelesuri, întrebări, răspunsuri. Evaluarea învățării nu mai este atât de dificilă precum pare, pentru că avem timp să întrebăm pe fiecare ce a învățat, avem timp să ascultăm răspunsurile, să observăm noile deprinderi. Ajungem să realizăm ceea ce se numește evaluare formativă.*

Coordonator ghid - **Procesarea de la A la Z sau Arta Facilitării Învățării**: Laura Borbe

Autori: Laura Borbe, Maria Butyka, Tiberiu Culidiuc, Raluca Popa, Anca Culisir, Kelly Organ, Sorana Pogacean

## 1.CE ESTE ÎNVĂȚAREA ? CUM ARE LOC ÎNVĂȚAREA ÎN IMPACT?

Atunci când un tânăr este întrebat: “Ce este învățarea?” răspunsul va avea în cele mai multe cazuri o conotație negativă, fiind asociată cu lipsa de sens, cu toceala, cu memorizarea și absorbția unei grămezi uriașe de informații (care se vor dovedi în cele din urmă inutile), într-un context social care constrânge prin obligativitate și goană după note mari.

Nici profesorii nu au o perspectivă mai optimistă. Așa cum reiese dintr-un studiu al Institutului de Științe ale Educației, la întrebarea “Cum învață elevii?”, profesorii prezintă și ei o dimensiune negativă, un “fenomen de quasi-generalizare a unui dezinteres dureros față de școală” (și învățare!). Elevii “se plictisesc foarte repede”, „manifestă o nerăbdare continuă”, au o „atitudine delăsătoare”, „superficială”, dau dovadă de „lipsă de rezistență la efort intelectual”, au „dificultăți de concentrare” și chiar, până și cei mai “străluciți” trebuie să fie „împinși de la spate”.

Aceasta este o realitate mai puțin plăcută a sistemului educațional. În ce privește învățarea, se pare că oferta școlii este “greaie, inutilă și aridă”. Obligativitatea, asocierea învățării cu memorizarea și sistemul de evaluare par a fi piedici serioase în a aduce interes, bucurie și entuziasm față de actul învățării. Iată contextul în care societatea civilă, prin diferite ONG-uri a căror activitate principală o reprezintă educația, încearcă să contribuie la redefinirea educației (și a învățării) în acord cu nevoile tinerilor și provocările lumii contemporane. Eforturile Fundației Noi Orizonturi se înscriu pe aceeași direcție. Lucrând în special cu instituții școlare, programele fundației încearcă să ofere tinerilor oportunități de dezvoltare în care actul de învățare este plin de sens și semnificații.

Bazat pe două mari abordări în educația non-formală – învățarea prin experiență și învățarea prin serviciu în folosul comunității, programul IMPACT împuternicește tinerii să devină agenți ai schimbării în propriile comunități. Organizat sub forma cluburilor, tinerii din Impact se **întâlnesc o dată sau de două ori pe săptămână, timp de o oră jumătate maxim două ore, fiind implicați în activități structurate de joc, poveste** și lucru la proiecte de învățare prin serviciu în folosul comunității. Într-o atmosferă relaxantă, coordonați de un lider IIMPACT, care poate fi un profesor sau un voluntar bine pregătit, învățarea are loc prin implicare în proiecte care încearcă să rezolve probleme ale comunității. De minim 2 ori pe an, fiecare club are ocazia să implementeze un **proiect de învățare prin serviciu în folosul comunității**, proiect democratic ales de către membrii clubului, „vocea” și motivația tinerilor fiind foarte importante în identificarea nevoilor comunității, planificarea și implementarea proiectului.

O întâlnire IMPACT debutează cu **o activitate de dinamizare a grupului (joc)**, continuă cu o povestire de internalizare a valorilor descrise mai sus, urmată de alte jocuri sau **alte metode nonformale** (dezbateri, studii de caz, simulări etc.) din aria învățării prin experiență. Toate activitățile sunt precedate de discuții facilitate de lideri pentru a extrage semnificațiile cheie trecând participanții printr-un **proces de reflecție, generalizare și aplicare** a celor învățate în viața de zi cu zi. Acest proces îl denumim procesare (debriefing).

Proiectele implementate sunt și ele supuse aceluiași proces de reflecție. Rezultatele obținute sunt analizate, fără presiune și astfel se crează contextul de a evalua proiectul și de a reflecta cu privire la modul în care acesta a influențat învățarea individuală și de grup. Învățarea capătă sens. Tinerii colaborează, investighează, înțeleg experiențele prin care au trecut sau trec, le interpretează, le conferă un sens și devin conștienți de propriile achiziții (cunoștințe, abilități, atitudini, valori) și de modul în care le pot folosi în cadrul altor proiecte sau în alte contexte de viață. Așa are loc este învățarea în IMPACT. Tinerii se simt stăpânii procesului și rezultatelor învățării.

### **Caracteristicile învățării în IMPACT:**

Pentru reușita procesului educațional, câteva caracteristici dau specificitate procesului de învățare în IMPACT:

- ✓ este centrat pe membrul IMPACT,
- ✓ combină distracția cu învățarea
- ✓ îi stimulează pe tineri să iasă din zona lor de confort
- ✓ este realizat într-o atmosferă suportivă și care oferă siguranță
- ✓ este participativ
- ✓ este experiențial – membrul IMPACT este implicat în experiențe cât mai reale și puternice, care îi provoacă să caute soluții, să comită erori, să reflecteze și să aibă “aha”-uri, pe care le pot transfera apoi în viața lor (familie, școală, comunitate).
- ✓ permite asumarea responsabilității pentru propriul proces de învățare
- ✓ procesul de învățare implică reflecția cu privire la experiența avută, formularea unor concluzii și identificarea unor principii care să fie aplicate în viitor (și în alte contexte de viață)

## 2. ELEMENTE CARE INFLUENȚEAZĂ ÎNVĂȚAREA

### 2.1 Stilurile de învățare

Atunci când învățăm ceva nou, prima preocupare a noastră ca individ este legată de ceea ce învățăm. Dar ne oprim vreodată să luăm în considerare și cum învățăm? Cum vom aborda conținuturile noi? Cât de eficientă este abordarea noastră? Luăm în considerare alte metode? Cercetările în domeniul educației relevă că a deveni mai conștient asupra modului în care învățăm, transformă procesul de învățare într-unul mult mai eficient și de durată. Astfel, un facilitator devine unul eficient, dacă ia în considerare faptul că nu există doar o singură metodă de învățare. Care metodă funcționează mai bine depinde:

- ✓ de competențele și trăsăturile de caracter pe care dorește să le dezvolte în cadrul întâlnirilor,
- ✓ de activitatea propusă,
- ✓ de context,
- ✓ de personalitatea și stilul de învățare individual al acestora.

Honey și Mumford afirmă că nu există moduri unice de învățare și că profilul de achiziție, depozitare și aplicare de informații, deprinderi și competențe fluctuează în funcție de orientările generale ale participanților. Pornind de la patru tipuri de abordare a propriei învățări, ei au dezvoltat o scală a stilului preferat de învățare. Aceștia au adaptat modelul de învățare experiențială propus de Kolb, redenumind etapele din ciclul de învățare conform cu experiența predominantă a educabilului: trăiește intens experiența, analizează experiența, trage concluzii din experiență sau are tendința de a planifica pașii ce urmează experienței. Astfel, ei identifică patru stiluri de învățare: **Activ, Reflexiv, Teoretician și Pragmatic**. Pentru determinarea stilului de învățare puteți utiliza chestionarele dezvoltate de aceștia sau observația, precum și anumite jocuri.

#### 1. Activul

- ✓ îi place să se implice în experiențe, probleme și oportunități noi
- ✓ are mintea deschisă și este entuziast cu privire la noi idei, dar se plictisește cu implementarea acestora.
- ✓ îi place să facă lucruri și are tendința să acționeze mai întâi și să se gândească la consecințe ulterior.
- ✓ îi place să lucreze în echipă, dar tinde să fie mereu în centrul atenției.

Puncte tari	Puncte slabe
Flexibil și cu orizonturi largi	Tendința de a accepta imediat acțiunea, fără a cugeta
Fericit să aibă un punct de plecare și o zonă de activitate	Adesea își asumă reiscuri necesare
Fericit să fie expus la situații noi, provocări	Tendința de a face prea multe pentru a acapara atenția
Optimist în ceea ce privește orice e nou și astfel imposibil să reziste schimbării	Se grăbesc să acționeze fără pregătirea necesară
	Se plictisește cu implementarea/consolidarea

*Activul învață cel mai bine când:*

- se implică în noi experiențe, probleme și oportunități
- lucrează cu ceilalți în jocuri de afaceri, sarcini de echipă, jocuri de rol
- este prins într-o sarcină dificilă
- prezidează ședințe, conduce discuții

*Activul învață cel mai puțin când:*

- ascultă lecturi sau explicații lungi
- citește, scrie sau gândește pe cont propriu
- absoarbe și înțelege informații
- urmează instrucțiuni specifice cu exactitate

## **2. Reflexivul**

- ✓ îi place să stea deoparte și să privească situația din diferite perspective.
- ✓ strânge informații și se gândește atent înainte de a ajunge la o concluzie.
- ✓ îi observă pe ceilalți și ascultă punctele de vedere înainte de a le prezenta pe ale sale.

Puncte tari	Puncte slabe
Grijuliu	Tendința de a se sustrage de la participarea directă
Conștiincios și metodic	Tergiversare în luarea deciziilor
Gânditor	Tendința de a fi precaut și de a nu-și asuma destule riscuri
Bun ascultător și iscusit în a acumula informații	Nu au un comportament asertiv-nu sunt direcți să nu stau la taifas
Calculat în luarea deciziilor	

*Reflexivul învață cel mai bine când:*

- observă indivizii sau grupurile în acțiune
- are ocazia să revizuiască ce s-a întâmplat și să se gândească la ce a învățat
- întocmește analize și rapoarte îndeplinind sarcini fără termene limită stricte

*Reflexivul învață cel mai puțin când:*

- acționează în calitate de lider sau în jocuri de rol în fața celorlalți
- este pus în situații dificile
- face lucruri fără timp de pregătire
- este grăbit sau îngrijorat de termenele limită

## **3. Teoreticianul**

- ✓ adaptează și integrează observațiile în teorii complexe și care sună logic.
- ✓ el gândește problemele după principiul pas cu pas.
- ✓ tinde să fie perfecționist și îi place să pună lucrurile într-o schemă rațională.
- ✓ tinde, de asemenea, să fie mai degrabă detașat și analitic în gândire decât subiectiv sau emoțional.

Puncte tari	Puncte slabe
Abordează gândirea logică „verticală”	Incapabili de a gândi în mai multe direcții
Raționali și obiectivi	Toleranță scăzută pentru incertitudine, dezordine și ambiguitate
Buni în ceea ce privește punerea de întrebări	Intolerant față de orice e subiectiv sau intuitiv
Abordare disciplinată	Folosește mult „ar trebui, s-ar cuveni să..., ar fi probabil”

*Teoreticianul învață cel mai bine când:*

- este pus în situații complexe și trebuie să își utilizeze abilitățile și cunoștințele
- se află în situații structurate cu scopuri clare
- i se prezintă idei sau concepte interesante, chiar dacă nu au relevanță imediat
- are ocazia să pună întrebări și să probeze ideile din spatele lucrurilor

*Teoreticianul învață cel mai puțin când:*

- se află în situații care scot în evidență emoția și sentimentele
- activitatea este nestructurată sau informarea este incompletă
- trebuie să facă lucruri fără să cunoască principiile sau conceptele implicate
- simte că nu este pe aceeași lungime de undă cu ceilalți participanți, de exemplu cu oameni cu stiluri de învățare foarte diferite

#### 4. Pragmaticul

- ✓ vrea neapărat să încerce lucruri noi.
- ✓ vrea concepte pe care le poate aplica în activitatea sa.
- ✓ tinde să își piardă răbdarea cu discuții lungi, este practic și cu picioarele pe pământ.

Puncte tari	Puncte slabe
Au tendința de a testa lucrurile „ieșite din uz”	Tendința de a respinge idei fără o explicație plauzibilă, fără argumente
Practici, cu picioarele pe pământ, realiști	Nu sunt interesați de teoriile care stau la baza unor soluții
Asemenea oamenilor de afaceri-direct la subiect	Tendința de a prelua prima soluție întâlnită, din dorința de a rezolva eficient, imediat, problemele
Orientați spre tehnic	Nerbădător să iasă în față
	Orientați spre scop și nu spre persoane

*Pragmaticul învață cel mai bine când:*

- există o legătură evidentă între subiect și activitate
- are ocazia să încerce tehnici cu feedback, de exemplu jocuri de rol
- i se prezintă tehnici cu avantaje evidente, de exemplu economie de timp
- i se prezintă un model pe care îl poate copia, de exemplu un film sau un șef respectat

*Pragmaticul învață cel mai puțin când:*

- nu există un beneficiu evident sau imediat pe care să îl poată recunoaște
- nu există practică sau linii directe referitoare la cum să facă
- nu există avantaje evidente ca urmare a procesului de învățare, de exemplu ședințe mai scurte
- evenimentul sau procesul de învățare este pură teorie



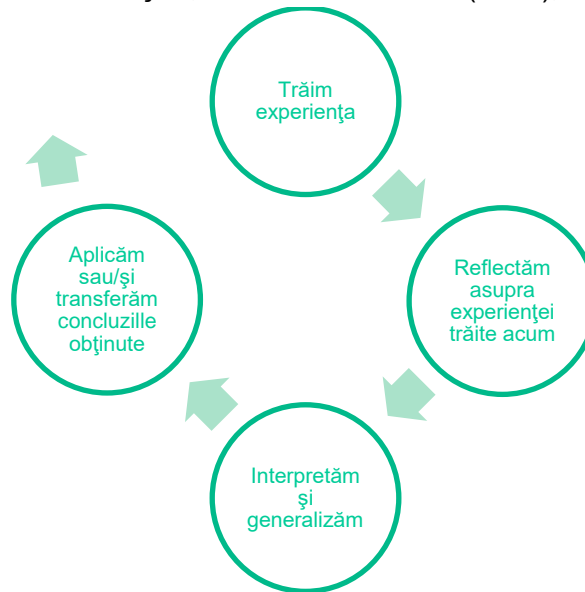
## 2.2 Contextul cultural, social, politic, economic, religios

Există mai multe elemente care ar putea afecta capacitatea unui membru al clubului IMPACT să învețe - inclusiv identitatea lor culturală, socială, politică, economică și religioasă. Atunci când membrii IMPACT se simt acceptați și în condiții de siguranță, ei vor fi ei înșiși și vor fi deschiși spre învățarea profundă. Atunci când simt că o parte din identitatea lor nu este acceptată sau este înțeleasă greșit, ei nu vor fi la fel de deschiși la învățare adevărată, transformativă. Astfel, în această secțiune, vom oferi o perspectivă asupra modului în care păstrarea identității îi influențează pe tineri precum și o modalitate de a lucra în contextul dat.

- ✓ Deși dvs și membrii clubului provin, probabil din medii similare în mai multe moduri, compoziția fiecărui club IMPACT este diversă. Dacă recunoașteți faptul că această diversitate - a culturii, opinii politice, rasă și origine etnică, avere, etc - este ceva valoros și prețios pentru clubul, creați un spațiu sigur pentru fiecare membru al clubului. Nu încercați să pretindeți că nu există; în schimb, evidențiați valoarea ei!
- ✓ Appreciați fiecare membru IMPACT ca individ. Fiți atenți și evitați generalizările sau împărțirea membrilor clubului pe anumite categorii care pot să sublinieze diferențe și să conducă la discriminarea unor membri. Tratarea membrilor clubului ca indivizi - nu ca "reprezentanți" - îi va ajuta să se simtă în siguranță și în perioada evaluării în IMPACT, și, prin urmare, să fie deschiși la învățare. În cazul în care se simt "puși într-o cutie", dorința lor de a învăța se va închide repede.
- ✓ În măsura în care timpul vă permite și curriculum-ul pe care îl livrați, încercați să includeți povești și exemple care reprezintă mai multe puncte de vedere diverse, religii, culturi, sexe etc. Curriculum-ul IMPACT face acest lucru deja, dar el poate avea nevoie de adăugiri, pentru a ajuta ca fiecare membru al clubului tău să simtă că ei sunt reprezentați în povești și discuții. Acest lucru va ajuta să fie și mai atenți la învățare!
- ✓ Fiți sensibili la posibile situații, jocuri sau discuții care pot declanșa traume. Clubul tău IMPACT poate include tineri care au fost victime ale abuzului, neglijare, intimidare etc. În special atunci când discutați chestiuni sensibile, aveți grijă să le abordați într-un mod care ajută membrii să se simtă în siguranță și capabili să "scape", în cazul în care au nevoie. Permiteți membrilor să renunțe la activități care sunt incomode pentru ei, fără repercusiuni negative. Dacă observați că ceva provoacă frica, anxietate sau de tristețe, asigurați-vă că cel afectat nu pleacă acasă fără să fi avut o discuție cu dvs.
- ✓ Construiți relații cu membrii IMPACT. Aflați mai multe despre viața lor, familia lor, dacă că le place școala sau nu, subiectele lor preferate și alimente și hobby-urile lor. Bazându-se pe lucrurile pe care le iubesc și știind lucrurile care sunt dificile pentru ei, veți crea o relație puternică și de încredere cu tinerii din clubul dvs. De asemenea, veți fi în măsură să adaptați în mod natural activitățile clubului, pentru a se potrivi intereselor și nivelului de înțelegere al tinerilor, ceea ce va spori gradul de implicare și de învățare a acestora!

### 3. ÎNVĂȚAREA PRIN EXPERIENȚĂ

Ciclul învățării necesită ca participantul să treacă prin cele patru faze diferite ale procesului de învățare. În ciclul învățării, elaborat de D.Kolb (1984), identificăm 4 etape:



#### 1.EXPERIENȚA

*Ce se întâmplă?*

Participantul trăiește o experiență, reală sau simulată cu ajutorul unei metode și descoperă informații noi, își pune întrebări care necesită răspunsuri. Întrucât în timpul experimentării oamenii se lasă conduși de emoții, instinct și mai puțin de rațiune, după încheierea experienței sunt indicate două operații:

1. de a ieși din rol (există câteva exerciții simple de liniștire),
2. de a recapitula sarcinile, activitățile sau etapele experienței, de a reaminti regulile, faptele și acțiunile realizate.

Pentru această recapitulare se utilizează întrebări obiective menite să reamintească tot ce s-a petrecut.

În această etapă se dezvoltă spiritul de observație, capacitatea de exprimare corectă și acuratețea în descrierea evenimentelor trăite, fără însă a interpreta. E un exercițiu bun pentru cei care vor să-și dezvolte capacitatea de a comunica clar, concis și obiectiv o experiență. Se pare că persoanele care se descurcă cel mai bine în acest moment dovedesc abilități interpersonale, ceea ce le face apte pentru a construi relații sociale, a ajuta și a înțelege oamenii și a-i conduce.

În această etapă, **ACTIVII** se simt implicați și valorizați. Asta înseamnă că, fie îi descoperiți, observând cine trece imediat la acțiune în grup, fie, cunoscându-i, facilitați activitatea, astfel încât să se poată bucura de moment. Liderul IMPACT are în special **rolul de ANIMATOR** atunci când prezintă și facilitează experiența efectivă în cadrul grupului.

## 2. REFLECȚIA & ANALIZA

*Ce se întâmplă?*

În această fază, participanții reflectează cu privire la faptele, evenimentele și întâmplările, sentimentele și emoțiile trăite în experiență.

Reflecția este o etapă crucială în ciclul învățării experiențiale. Aceasta poate avea loc individual, în grupuri mici de lucru sau cu întreg grupul. Participanții fac un schimb de informații despre reacțiile lor cognitive și afective referitoare la activitățile în care au fost angajați și încearcă să lege aceste gânduri și sentimente pentru a trage învățăminte în etapa următoare. Inițial, experiența poate să pară, sau nu, plină de sens pentru participanți, totuși, această fază le permite să înțeleagă experiența și să se concentreze pe motivele pentru care au acționat cum au acționat.

Reflecția stabilește contextul pentru faza următoare a ciclului experiențial, generalizarea. Orice experiență directă sau indirectă trebuie prelucrată. Aceasta înseamnă că participanții trebuie să aibă timp să reflecteze asupra acestor experiențe pentru a-și da seama dacă acestea îi ajută în procesul de învățare.

Fără reflecție nu putem învăța din experiență, trăim experiența și atât. Din acest motiv nu putem sări peste această etapă, dar emoțiile cu care ne-am încărcat în timpul trăirii experienței s-ar putea să ne împiedice să atingem obiectivele acestei etape. Facilitatorul are rolul de a crea condiții pentru o reflecție corectă.

În această etapă, **REFLEXIVII** se simt implicați și valorizați, iar liderul IMPACT are în special **rolul de FACILITATOR** atunci când adresează întrebări de reflecție.

## 3. GENERALIZAREA & INTERPRETAREA

*Ce se întâmplă?*

În această fază, participanții au nevoie să interpreteze ceea ce s-a discutat în etapa de Reflecție & Analiza, în scopul de a determina care sunt lecțiile învățate din aceste discuții (care este "morală"). Aceasta înseamnă că participantul trebuie să se concentreze asupra informațiilor și să decidă ce au însemnat ele pentru ea/el; cu alte cuvinte, participantul extrage principiile, lecțiile ("morală") învățate, concluziile, semnificațiile din experiența și discutarea ei în etapa de reflecție. Tot în această etapă se caută similitudini între această experiență și o experiență trecută cu scopul de a identifica un traseu al experiențelor și a învățării.

O contribuție majoră în acest moment o pot avea cei care se identifică mai mult stilul **TEORETIC** în învățare. Liderul IMPACT are în special **rolul de PROFESOR** atunci când adresează întrebări de generalizare & interpretare. Profesor este o denumire generică pentru a accentua faptul că aici se extrag lecțiile învățate, concluziile, semnificațiile.

#### **4.TRANSFER&APLICARE**

##### *Ce se întâmplă?*

Pentru ca participantul să simtă că activitatea a avut niște semnificații, trebuie să raporteze ceea ce a învățat/noile cunoștințe, abilități, valori la propriile situații de viață. În timpul etapei de transfer&aplicare, participantul face conexiuni între situațiile create în activitatea propusă și situațiile din viața de zi cu zi. Legătura poate fi întărită prin practicarea a ceea ce s-a învățat nou și, prin planul individual de practicare a noilor abilități și cunoștințe, care va fi pus în aplicare după încheierea întâlnirii de club. Pentru că această etapă este dificil de realizat, un sprijin putem găsi în cei **PRAGMATICI**, cei care vor întotdeauna să știe la ce le folosește o anumită informație, învățatură.

Liderul IMPACT are în special **rolul de COACH (îndrumător)** atunci când adresează întrebări de transfer. Coach este o denumire generică pentru a accentua faptul că aici se extrag lecțiile învățate, concluziile, semnificațiile.

Atunci când observă că transferul nu se produce, revine la experiența trăită prin joc sau poveste, la concluzii, la reguli și generalizări. Apelul la experiența anterioară trăită instalează aproape imediat complianța (acceptarea regulii), iar în timp, prin perseverență, se va putea obține internalizarea (copiii singuri vor face apel la experiența sau reguli, atunci când unul nu acționează corespunzător).

## 4. CUM CREĂM EXPERIENȚE PUTERNICI DE ÎNVĂȚARE

### 1. ANALIZA DE NEVOI

- **Identificarea** problemelor/nevoie percepută
- **Analiza** mediului de învățare
- **Dezvoltarea profilului grupului**

### EVALUARE

- **Evaluare formativă**
- **Adaptarea** procesului
- **Umărirea** impactului asupra membrilor
- **Ajustarea** planului de lecție

### Pe parcurs:

- Managementul grupului
- Suport administrativ

### PLANIFICARE

- **Formularea** obiectivelor de învățare
- **Alegerea unui plan** de întâlnire din curriculum
- **Dezvoltare** materiale didactice
- **Identificare** persoane resursă

### IMPLEMENTARE

- **Facilitarea grupului**
- **Facilitare** activități
- **Adaptarea** conținutului

## 4.1 Învățarea prin joc- de ce joc, ce este, cum se realizează?

*„Poți afla mai multe despre o persoană într-o oră de joacă decât într-un an de conversație”  
Platon*

Beneficiile jocurilor sunt nenumărate; iată câteva din motivele pentru care jocurile sunt unele din cele mai importante metode de învățare la copii, tineri, dar și adulți:

- ✓ desființează bariere între participanți;
- ✓ învață comunicarea, cooperarea și încrederea, prin experiență;
- ✓ stimulează gândirea creativă și rezolvarea de probleme;
- ✓ creează legături între membrii grupului și lideri;
- ✓ creează o atmosferă de distracție, entuziasm și provocare;
- ✓ lărgesc zonele de confort ale participanților.
- ✓ asigură învățare în patru etape: Kolb (1984), Honey și Mumford (1986)
- ✓ pe parcursul jocului, este posibil ca participanții să își asume riscuri într-un mediu relativ sigur. Prin contractare efectele de pierdere a îndrăzneții sunt minimalizate și riscurile pot fi asumate, ceea ce poate părea prea formidabil într-un mediu obișnuit. Pentru că se asumă riscuri și erorile sunt, datorită bunei dispoziții generate de joc, suportabile (cu unele excepții, în care lucrurile pot fi rezolvate la debrief), tolerate, participanții își cresc stima de sine, primesc mai ușor încurajările (fără să se simtă umiliți) și se reduce mult frustrarea și teama de eșec.
- ✓ un joc acordă grupului oportunitatea de a lua decizii proprii și reduce dependența față de facilitator, ca sursă de responsabilitate.

Deși distracția este rareori un scop în experiența educațională tradițională, experții în educație prin experiență, ca „Project Adventure” și „Outward Bound” au demonstrat importanța distracției în activități de învățare. Când oamenii se distrează, se implică. Când oamenii participă la propria lor experiență de învățare, ei învață mai eficient. Jocurile nu doar pregătesc terenul pentru învățare, multe jocuri sunt ele însele lecții.

### **Cum alegem jocurile**

**Distracția** este evident primul și cel mai important criteriu atunci când alegem un joc. Dacă un joc nu este antrenant și plăcut, de ce ar mai dori cineva să îl joace? Totuși, uneori un facilitator nu poate fi sigur dacă participanții vor găsi jocul distractiv. Cum alegem un joc distractiv? Noțiunea de distractiv este greu de definit, însă există câteva întrebări pe care puteți să le puneți pentru a vedea dacă un joc va fi plăcut de grupul sau nu.

*Întrebările de mai jos sunt importante pentru a ne ghida în alegerea unui joc distractiv:*

- ✓ care este vârsta participanților?
- ✓ ce tip de participanți avem ca stil- teoreticieni, activi, pragmatici, reflexivi?
- ✓ ce jocuri cunosc deja sau s-au jucat?
- ✓ poate fi jocul îmbunătățit în funcție de nivelul de provocare pe care îl solicită grupul?
- ✓ puteți construi o poveste cu sens pentru a introduce jocul, care să ofere elementul distractiv, provocator, dinamizator sau chiar motivator?

### **Cum introducem jocul?**

1. Descrierea ideii generale asupra felului cum se joacă jocul.
2. Explicați pe scurt și clar scopul jocului, regulile lui specifice, numărul de echipe și numărul de persoane din fiecare echipă, limitele fizice ale locației și suporturile care pot sau trebuie folosite la joc.
3. Însoțiți această descriere verbală cu o demonstrație fizică.
4. O poveste cu suspans sau umor poate să îi facă pe participanți să devină nerăbdători arătând entuziasm și încântare.
5. Aveți mereu în minte următoarele aspecte:
  - ✓ Dacă toți vă aud bine; deci, vorbiți tare și clar.
  - ✓ Dacă toți văd bine demonstrația și elementele jocului, dacă este necesar. Deci poziționați-vă corect în spațiu
  - ✓ Descrierea să fie foarte scurtă, dacă e posibil mai puțin de un minut.
  - ✓ Arătați entuziasm și demonstrați cât de distractivă este activitatea.
  - ✓ creați șansa de a pune întrebări. Păstrați timpul pentru întrebări cât de scurt posibil. Este mai bine să începem să ne jucăm înainte ca toți să înțeleagă jocul, decât să explicăm jocul la nesfârșit; asigurați-vă totuși că participanții știu despre ce este vorba. De îndată ce începe jocul, participanții sunt de obicei capabili să înțeleagă destul de repede ce se întâmplă. Dacă, după ce ați început jocul, mai mulți participanți nu par să îl înțeleagă, e ușor să vă dați seama ce informații trebuie date, apoi explicați din nou jocul, știind că nu trebuie să-i plictisiți pe ceilalți cu ceva ce au înțeles deja.
6. După ce ați explicat jocul, împărțiți grupul în atâtea grupe cât sunt necesare pentru jocul respectiv.
  - ✓ nu pierdeți timp prea mult
  - ✓ alegeți criterii distractive care să îi așeze în echipe aleator
  - ✓ nu puneți tinerii să își aleagă echipe pentru jocuri
7. Începeți să jucați cât mai repede. Odată ce jocul a început, urmăriți grupul pentru a vedea dacă este nevoie de mai multe explicații sau flexibilitate.
  - ✓ dacă toți par confuzi, atunci va trebui probabil să vă opriți și să explicați mai clar.
  - ✓ dacă jocul este prea ușor sau prea greu pentru unii dintre jucători, va trebui să adaptați regulile sau limitele pentru a crea egalitate pe terenul de joacă și a face jocul amuzant pentru toți.

Elementele cheie în a deveni un bun facilitator de jocuri sunt creativitatea și adaptabilitatea – nu doar formulați jocul și apoi vă retrageți; fiți atent la nevoile grupului pentru ca jocul să devină cât mai instructiv și amuzant.

### **Cum să câștigăm încrederea participanților?**

La prima vedere, v-ați putea întreba de ce încrederea este un aspect atât de important în conducerea jocurilor. La urma urmei, copiii le place să se joace, nu-i așa? De ce ar fi încrederea o problemă? Există mai multe niveluri la care încrederea este esențială în conducerea jocurilor. Pentru a conduce un joc într-un mod eficient, participanții trebuie să aibă încredere în facilitator.

- ✓ Dacă un joc include un anumit grad evident de risc și provocare, participanții trebuie să aibă încredere că facilitatorul îi va instrui cum să joace pentru a evita orice vătămare fizică sau emoțională.
- ✓ Dacă participanții nu sunt dispuși ca să-și asume riscul de a juca jocul propus (și de a arăta caraghios), jocul nu va avea succes.
- ✓ Pentru ca participanților să le placă jocul, trebuie să creadă în el.
- ✓ Testați jocul dinainte, folosind toate elementele de decor și activitățile, pentru a fi sigur că totul va merge bine.
- ✓ E bine să aveți un joc de rezervă în cazul în care ceva nu merge bine. Nu pierdeți niciodată timpul la începutul unei întâlniri cu pregătiri, înnodând frânghiile sau umflând baloane!
- ✓ Atunci când participanții sosesc, jocul trebuie să fie deja organizat și gata să fie jucat.
- ✓ Alt mod de a construi încrederea grupului este prin prezentarea jocului. Nu trebuie doar să luați în considerare felul în care veți explica jocul, așa cum a fost prezentat mai sus, ci trebuie să luați în considerare și cum sau cine va conduce jocul.
- ✓ Alt mod de a câștiga încrederea grupului este prin împărtășirea atitudinii de provocare. *Provocarea prin alegere* este o practică standard în educația prin provocare, care înseamnă pur și simplu că alegerea de a participa la jocuri și activități aparține jucătorului și nu facilitatorului. Elementul cheie al Provocării prin Alegere este să invitați și nu să comandați participanților să se implice într-o activitate. Când este prezentat un joc cu un grad real sau evident de risc (emoțional sau fizic), este foarte important pentru participanți să înțeleagă că au puterea să refuze. Facilitatorii le propun participanților să se implice în jocuri în folosul lor; nu trebuie să fie forțați să joace doar de dragul dvs. Păstrați în minte mereu faptul că cea mai importantă parte este încrederea.
- ✓ Ca facilitator trebuie să ne concentrăm pe beneficiul lor, nu pe autoritatea noastră. Pentru început, în fața de cunoaștere și formare a grupului, alegeți jocuri ce vor construi relații și care vor dezvolta încredere – aceasta îi va ajuta pe participanți să se cunoască mai bine și să lucreze împreună ca o echipă. Încrederea interpersonală între membrii grupului trebuie să fie mereu într-o continuă creștere. Rolul facilitatorului este să găsească activități care măresc încrederea și încurajează membrii să se dezvolte ca un grup unit.

### **Cum creăm energie?**

Este ușor să crezi că jocurile sunt prin ele însele incitante și creatoare de energie. Dacă un joc este bine ales și potrivit grupului, atunci așa va fi. Totuși, facilitatorul nu poate să renunțe la responsabilitatea sa doar pentru a construi și menține energia jocului.

1. Primul aspect cheie în a da energie jocului este atât de evident, încât este adesea trecut cu vederea. Este pur și simplu **distracția**, care trebuie să primeze. Jocurile ar trebui să fie mereu amuzante. Dacă grupul nu se distrează, înseamnă ca ați procedat undeva greșit. Pot să existe anumite momente în cadrul unui joc (mai ales în cazul unui joc provocator) când distracția vine pe locul doi – pot să fie momente frustrante. Totuși, dacă distracția nu constituie prioritatea jocului, atunci nu are nici un rost să fie jucat. Nu vă lăsați tentat de autoritatea de lider pentru a insista ca



participanții să se joace într-un mod care nu le face plăcere. Trebuie de asemenea să fiți destul de flexibil pentru a putea renunța la un joc, care pur și simplu nu este potrivit. În cazul în care participanții nu se distrează, vina probabil vă aparține.

2. Al doilea mod de a da energie jocului este mai practic: puteți **să vă jucați personal cu participanții**.
3. Al treilea element care dă energie jocului se referă la **prezentarea inițială a jocului**. Explicarea limitelor și a regulilor jocului trebuie să fie făcută în modul cel mai incitant și mai interesant cu putință.

### **Cum creăm semnificații?**

Poetul T.S. Eliot a scris odată că „am avut experiența, dar ne-a scăpat semnificația.” Ultima responsabilitate a unui facilitator este să dea un înțeles jocului; aceasta este cea mai importantă componentă, dar și cea mai evitată. Jocurile sunt adesea considerate doar niște scopuri în sine, nu și mijloace. Această idee este validă doar dacă vreți să dați energie grupului sau să faceți întâlnirile mai distractive. Însă dacă doriți să extrageți toate beneficiile jocurilor pe care le jucați, trebuie să dezvoltați o abilitate de a extrage semnificațiile din experiența de joacă a grupului. Aceasta este activitatea denumită procesul de reflecție al grupului (procesare)- despre care puteți să citiți mai multe în capitolul 5. Această abilitate de facilitare, cunoscută ca analiză (debriefing= reflecție/procesare), este cea mai dificilă și mai importantă abilitate a unui facilitator de jocuri.

O discuție eficientă asupra jocului trebuie de asemenea să aibă un punct central și un scop (obiective de învățare). Cum a fost menționat mai sus, trebuie să aveți o idee despre semnificația și subiectul pe care vreți ca grupul să le desprindă din experiență, cum ar fi importanța unei bune ascultări în procesul comunicării, înainte ca jocul să înceapă. Totuși, trebuie să fiți atent și flexibil la ceea ce grupul învață și experimentează. S-ar putea să nu fie același lucru pe care l-ați plănuțit.

Prima parte a creării de semnificații apare în stadiul de planificare. Jocurile sunt un instrument incredibil de flexibil și puternic de învățare; prin schimbarea câtorva reguli sau prin punerea accentului pe reflecția grupului, același joc poate fi utilizat la învățarea mai multor valori sau deprinderi, abilități diferite.

Deși jocul potrivit aplicat unui grup la momentul potrivit poate fi una din cele mai puternice instrumente educaționale și de construire a grupurilor din lume, jocul potrivit nu înseamnă nimic fără întrebările potrivite. Facilitatorii buni fac activitățile eficiente și nu invers. Pe măsură ce vă dezvoltați abilitățile de facilitator de jocuri, veți descoperi că aproape orice joc poate fi un instrument eficient în dezvoltarea și educarea grupului.

## 4.2 Învățarea prin povestiri- de ce povestiri, ce sunt, cum procedăm?

*“Când citesc literatura de bună calitate, pot fi o mie de oameni în același timp, și totuși rămân eu însumi...mă transpun”. (C.S.Lewis)*

Povestirile transcend timpul și scurtează intervalul acesta de timp între acțiuni și consecințe. Ele sunt o formă de exprimare a înțelepciunii în literatură, din care se poate învăța, arătând într-un mod poetic său narativ rezultatele negative ale comportamentelor imorale și egoiste, dar și rezultatele pozitive ale unui comportament bazat pe compasiunea față de alții și slujirea celorlalți. Povestirile îi motivează pe oameni, dezvăluindu-le viitorul prezentelor angajamente.

### **De ce povești și poveștiri?**

Citatul de mai sus ilustrează slăbiciunea unor metode educaționale tradiționale în transmiterea valorilor. Explicarea normelor morale, învățarea eticii, descrierea alegerilor bune pot transmite ceea ce este bine la nivel teoretic, dar nu pot face ca tinerii să-și dorească să facă ceea ce este bine și să urmeze învățăturile în viața lor. Povestirile și poveștile au puterea:

- ✓ de a inspira dorința de a se comporta așa cum trebuie și să îndemne sufletul să trăiască în spiritul adevărului.
- ✓ de a crea un atașament emoțional față de ceea ce este bine, printr-o admirație și o identificare a cititorilor cu personajele. Tinerii caută mai mult eroii, decât etica abstractă. Povestirile care oferă tinerilor eroi, oameni cu care se pot identifica și-i pot admira (sau invers, oameni a căror comportamente ar trebui, pe bună dreptate, să le disprețuiască) sunt instrumente puternice în învățarea valorilor morale și spirituale și în formarea caracterului.
- ✓ de a crea empatie –unul dintre factorii cruciali în dezvoltarea morală a individului, mai exact permite tinerilor să descopere trăsături de caracter și să își dorească să le urmeze. Povestirile cer empatie; spre deosebire de televiziune și filme, cer cititorilor să trăiască în plan imaginar și chiar să devină personaje. Abilitatea de a te transpune, de a te identifica cu gândurile și sentimentele altora, deseori face trecerea de la imaginar la realitate, iar tinerii care de obicei citesc povestiri bune descoperă că sunt de asemenea capabili să se identifice și să-i înțeleagă pe oamenii care sunt diferiți de ei.
- ✓ de a sprijini educația morală și spirituală, pentru că îi provoacă pe cititori să tragă propriile lor concluzii și să vină cu propriile soluții. Povestirile sunt o formă de exprimare a înțelepciunii în literatură, ajutându-i pe tineri să vadă consecințele morale și spirituale ale deciziilor care sunt reflectate în povestire, astfel încât aceștia să nu învețe pe calea cea mai dificilă – aceea a învățării din propriile greșeli – ci să învețe din greșelile altora. O povestire are mai multe niveluri de înțelegere; îl face pe individ să se gândească și conduce la discuții de grup, interiorizând astfel valori precum sinceritatea și dragostea. Acest lucru are loc prin conexiunea învățăturilor

cu practica. Adevărul nu este ceva abstract, ci ceva care poate fi trăit, experimentat, iar povestirile, metaforele și limbajul ținesc spre dezvoltarea spirituală.

### **Cum să alegi povestiri bune?**

Sunt patru factori importanți de care trebuie să ții cont atunci când alegi o povestire pentru a o folosi în întâlniri: *valoarea morală, nivelul de provocare, elementul de încântare, să aibă sens în raport cu experiența de viață sau să dea sens experienței trăite* (acest ultim element este realizabil fie printr-o selecție atentă, fie în momentul în care realizăm interpretarea).

#### *Valoarea morală*

Povestirile pot fi folosite pentru a învăța participanții valorile morale și spirituale. Totuși, să nu înțelegem din asta că toate povestirile pe care le folosim trebuie să fie didactice și predicatorie, cu personaje "sfinte sau eroi" și cu final fericit. De fapt, ar trebui să evităm pe cât posibil povestirile care sunt scrise cu singurul scop de a învăța valorile morale. Povestirile care sunt doar didactice sunt în general plate, plictisitoare și folosirea acestui gen de povestiri eșuează în a folosi imaginația. **Povestirile bune se adresează caracterului, nu moralului.** Ele oferă caractere credibile, umane, cu care cititorul se poate identifica; ilustrează consecințele alegerilor bune și rele în egală măsură; întăresc valorile prin întâmplări și consecințe ale diferitelor decizii.

- ✓ Căutați povestirile care pot fi folosite drept catalizator pentru discuții, nu care oferă toate răspunsurile; găsiți o povestire care să aibă legătură cu valoarea morală pe care vreți să o transmiteți, fără să o declarați de la început;
- ✓ Nu ezitați să folosiți povestiri adevărate (inclusiv viața sfinților), biografii sau evenimente actuale ca un început de discuție. Povestirile bune nu au nevoie să-și explice morala; ele vorbesc de la sine. Majoritatea povestirilor pot fi folosite pentru a transmite diverse valori morale, dar într-o scurtă discuție, este de obicei bine să vă axați doar pe o valoare morală.

#### *Nivelul de provocare*

Al doilea factor care trebuie să fie luat în considerare atunci când alegem o povestire este nivelul de provocare. Luați în considerare vârsta și abilitățile grupului.

- ✓ evaluați abilitățile de citire: o povestire n-ar trebui să fie greu de citit, ca participanții să nu o poată înțelege, dar nici să fie prea simplă, ca ei să se simtă subapreciați. Abilitățile de citire sunt determinate de lungimea și vocabularul povestirii; cu cât o povestire este mai lungă și mai complexă, cu atât solicită mai mult cititorul. Există povestiri pentru copii care pun în discuție aspecte complexe și au multe nivele de înțelegere, făcându-le să fie foarte potrivite pentru discuțiile cu adolescenții sau chiar cu adulții.
- ✓ atenție la lungimea povestirii alese, ea trebuie să țină cont de timpul avut la dispoziție și de abilitățile de citire; dacă vrei să citești și să discuți o întreagă povestire în cadrul unei întâlniri, atunci evident aceasta trebuie să fie scurtă. De

asemenea pot fi folosite și fragmente din cărți sau povestiri mai lungi, secționate, care pot fi discutate pe o perioadă mai lungă.

- ✓ să luați, de asemenea, în considerare și solicitările emoționale și imaginative ale povestirii (cei de la gimnaziu preferă povestirile emoționante, pline de fantezie)

Puteți folosi foarte ușor fabule sau povestiri cu tâlc, pentru că o povestire despre sinucidere, de exemplu, îi poate perturba. Așa cum spuneam, adolescenții au nevoie de povestiri cu un nivel imaginativ mai mic decât cel emoțional. Ei nu sunt atât de captivați de aventuri și fantezii, dar sunt interesați de probleme reale, serioase. Sunt de asemenea și multe excepții; sunt mulți adolescenți care sunt foarte preocupați de problemele reale și mulți adulți care încă își păstrează interesul pentru literatura fantastică. Pentru a balansa aceste aspecte este nevoie să vă cunoașteți grupul foarte bine. Găsiți povestiri care lansează probleme de care știți că sunt interesați.

#### *Elementul de încântare/distracție*

Elementul de încântare/distractiv este, de fapt, testul final atunci când alegeți o povestire. Să găsiți nivelul de provocare corespunzător este un factor important pentru nivelul de încântare; dacă o povestire este prea dificilă sau prea simplă pentru un grup, nu va fi primită cu plăcere. Tinerilor le plac povestirile care se adresează preocupărilor lor; cu cât vă cunoașteți mai bine participanții, cu atât mai mult vei fi mai bine pregătit în alegerea povestirilor care îi interesează. În plus, există câteva calități obiective ale povestirii care sunt buni indicatori pentru felul în care cititorii o vor aprecia.

#### *În primul rând, luați în considerare personajele.*

- ✓ Sunt interesante? Par reale? Personajele bine construite sunt mai profunde decât povestirea în sine.
- ✓ Evoluează pe parcursul acțiunii? În majoritatea povestirilor bune, cel puțin câteva personaje principale evoluează, se transformă.

#### *În al doilea rând, luați în considerare intriga.*

- ✓ Are sens desfășurarea acțiunii?
- ✓ E surprinzătoare, comică sau ironică?
- ✓ Conduce la vreo discuție?
- ✓ Îți poți imagina alte finaluri sau scenarii?
- ✓ Este o povestire în care cititorii se pot transpune în locul personajelor și să schimbe cursul acțiunii?

#### *În ultimul rând, luați în considerare propria dvs. experiență cu povestirea.*

- ✓ V-a plăcut? Dacă nu v-a plăcut, nu o folosiți.
- ✓ De asemenea, țineți cont că povestirea trebuie să fie în strânsă legătură cu tema întâlnirii, cu proiectul la care grupul lucrează, dar și mai important trebuie să fie aleasă în funcție de dinamica grupului, de problemele pe care propuneți să le rezolvați etc. De exemplu, dacă grupul se confruntă cu probleme de comunicare, e indicat să alegeți o povestire pe această temă, care voalat va conduce discuția înspre problema grupului.

### *Cum faceți ca povestirea să fie înțeleasă?*

- ✓ Faceți o alegere potrivită a momentului povestirii. Nu începeți cu o povestire întâlnirea, nici nu terminați cu ea. Cel mai indicat moment este după un joc introductiv sau poate face obiectul unei întâlniri, dar atunci trebuie aleasă o formă dramatică de lectură.
- ✓ Încearcați să aveți câte un exemplar al povestirii pentru fiecare participant. Astfel vor fi mult mai atenți, dacă pot urmări textul și șansele unei discuții reușite sunt mult mai mari decât dacă nu pot urmări povestirea vizual. Nu uitați că nu toți participanții gustă povestirile. Nu-i obligați să citească, dar țineți-i implicați, oferindu-le povestea listată.
- ✓ Alegeți persoanele potrivite pentru a citi. Mesajul povestirii nu o să fie clar, dacă citește cineva care are probleme de citit, iar ceilalți nu înțeleg. Puteți numi mai multe persoane să citească câte un fragment. Încearcăți să le dați, tuturor celor care doresc, șansa să citească. Pentru ei poate fi o mare bucurie, mai ales la gimnaziu.
- ✓ Atunci când e posibil și povestirea are mai multe personaje, nu ezitați să cereți citirea pe roluri. Stabiliți pentru fiecare personaj al povestirii câte un cititor. De exemplu, o valoare, ca munca în echipă, este bine exprimată în citirea pe roluri, pentru că cititorii fac muncă în echipă. După ce povestirea a fost citită, lăsați un timp scurt participanților pentru ași „sedimenta” mesajul povestirii și apoi poți cereți ca cineva să facă un rezumat pentru a vă asigura că toată lumea a înțeles.

### **Cum să conducem o discuție?**

Odată ce ați găsit o povestire care e interesantă, care corespunde tuturor nivelurilor discutate mai sus, tot ce trebuie să faceți e să o citiți și să le spuneți care este valoarea morală sau spirituală a acesteia, corect? NU!

Acest fapt ar nega însăși scopul folosirii povestirilor: a-i provoca să gândească, să tragă propriile concluzii, să-și evalueze propriile comportamente. În multe situații puteți atinge mai eficient aceste obiective doar prin discuție. În loc să le spuneți de la început concluziile, trebuie să-i faceți pe ei să ajungă la ele, punându-le întrebări de procesare (vezi capitolul 5).

Abilitățile necesare pentru a conduce o discuție bazată pe o povestire sunt asemănătoare cu cele necesare în procesarea/reflecția de la jocuri, dar tipul de întrebări este altul. Ca în orice altă discuție, majoritatea întrebărilor pe care le puneți trebuie să aibă mai multe răspunsuri corecte, deși în mod clar nu toate răspunsurile ar trebui considerate relevante sau sănătoase din punct de vedere al dezvoltării morale și spirituale. Întrebările care vă pot ajuta să descoperiți înțelesul povestirilor se împart în 3 categorii: *întrebări de observație*, *întrebări de interpretare*, *întrebări de aplicație*.

#### *Întrebări de observație*

Acest tip de întrebări este singurul care nu are final deschis, de aceea ar trebui folosite cu precauție și la începutul discuțiilor; acestea atrag atenția asupra unui eveniment specific din povestire. De obicei sunt întrebări de tipul “**Ce?**” – ce s-a întâmplat, ce a spus, ce a

făcut. Deși pot fi folosite pentru a verifica nivelul de înțelegere al participanților, mai ales al celor de la gimnaziu, ar trebui folosite mai ales pentru a atrage atenția asupra unui aspect pe care vrei să îl discutați mai departe cu grupul. Aceste întrebări nu contribuie la o discuție profundă. Dacă ele scot la iveală faptul că grupul nu a înțeles povestirea, atunci nu pierdeți timpul încercând să verificați informația prin aceste întrebări; citiți din nou povestirea. Și mai bine ar fi să re-spuneți povestirea în propriile cuvinte sau să cereți unui participant să facă acest lucru.

#### *Întrebări de interpretare*

Acestea încep prin a conduce cititorul la o înțelegere mai profundă a povestirii. La acest nivel, participanții fac conexiuni, relații și descoperă motivele din spatele personajelor și a intrigii. De obicei sunt întrebări de tipul **“De ce? Cum?”** – de ce a făcut asta, cum s-a simțit, de ce acest eveniment a fost important în povestire. Acesta este nivelul la care vă puteți confrunta cu neînțelegerile care intervin între cititor și povestire – aspecte culturale sau istorice care pot fi problematice în înțelegerea unei povestiri. De exemplu, în pilda Samariteanului Milostiv, pentru a înțelege cu adevărat îndemnul de a ne iubi aproapele, este esențial să înțeleagă că samariteanul era complet disprețuit în cultura evreiască - și tocmai acest samaritean a fost cel care a arătat compasiune față de evreul asuprit. Doar dacă este foarte bine înțeleasă ideea că samariteanul prin natura lui era disprețuit de societatea evreiască, doar atunci este înțeles corect mesajul. Aceste întrebări ajută cititorul să se identifice cu povestirea prin înțelegerea motivelor și emoțiilor care stau la baza ei. La acest nivel trebuie petrecut mai mult timp și purtate mai multe discuții decât la nivelul observației, însă scopul său principal este de a pregăti cititorul pentru al treilea nivel al discuției.

#### *Întrebări de aplicație*

**“Ce înseamnă această povestire pentru mine?”**. Invitați cititorul să se transpună în povestire și să facă legătura între aceasta și propria sa viață. La acest nivel, participanții sunt invitați să-și evalueze propriul comportament și obiceiuri în lumina povestirii și a moralei pe care o transmite.

**“Ce ai face tu în această situație?”**. **“Ai avut experiențe similare în viața ta?”**. **“Este întotdeauna greșit să faci ceea ce acest personaj a făcut?”** Acestea sunt exemple de întrebări prin care se urmărește dezvoltarea unei gândiri morale/etice.

Pentru a ajunge la dezvoltarea personală și astfel la o dezvoltare spirituală, aceste niveluri trebuie folosite împreună. Aceste niveluri de discuție includ valori și obiceiuri care contribuie la dezvoltarea încrederii și a cooperării pentru un beneficiu comun. De asemenea contribuie la extinderea normelor morale, cum ar fi respectul sau asumarea responsabilității pentru întreaga rasă umană (dezvoltarea capitalului social). De obicei, este bine să începeți cu observația și apoi să progresați prin interpretare către aplicație. Dacă vroiți să discutați aspecte multiple ale unei povestiri, vă puteți întoarce la începutul ciclului. Totuși, ca și în procesare/reflecție, centrarea pe un anumit aspect este esențială. Nu vă sfătuim să discutați mai mult decât un aspect relaționat cu o singură povestire, chiar dacă aceeași povestire poate fi folosită pentru a transmite mai multe valori diferite.

### 4.3 Pregătirea unei activități

*Ce iau în considerare când pregătesc o metodă?*

1. cunoașteți activitatea, adică să o fi experimentat înainte
2. vă asigurați că activitatea e potrivită scopului și duce la atingerea lui
3. vă asigurați că aveți condițiile de spațiu, timp, mijloace, materiale
4. vă asigurați că timpul de joc nu se prelungește peste limită și să fiți obligat să renunțați la reflectare/procesare
5. vă asigurați că este potrivită cu nivelul, interesele, preferințele sau stilul de învățare al participanților
6. țineți cont și de personalitatea dvs

*Iată câteva întrebări ajutătoare:*

- ✓ Este activitatea adecvată obiectivului?
- ✓ Metoda reliefează cel mai bine conținutul informațional pe care vreți să- l transmiteți?
- ✓ Cere metoda un nivel al cunoștințelor și abilităților mai ridicat decât cel pe care îl posedă participanții?
- ✓ De cât timp este nevoie pentru a o pregăti? Pentru a o utiliza? Dispuneți de timpul necesar?
- ✓ De cât spațiu este nevoie? Dispuneți de spațiul necesar?
- ✓ Este metoda potrivită mărimii grupului de participanți?
- ✓ Ce fel de materiale necesită? Dispuneți de acestea?
- ✓ Necesită metoda utilizarea unor abilități speciale? Dețineți aceste abilități?

### 4.4 Căutarea de oameni resursă în afara clubului pentru expertiză

Așa cum ați observat în timpul lecturii diferitelor întâlniri din curriculum, uneori nici tinerii și nici dvs. nu dețineți cunoștințele necesare sau expertiza pe o anumită temă, problemă. De multe ori, când se întâmplă asta, avem tendința de a evita subiectele, de a apela la internet (copiind informații prea puțin verificate, tocmai pentru că nu ne pricepem) și de a acționa, cum am zice „după ureche”. În continuare vă propunem o strategie, foarte simplă, pentru a realiza învățare cu adevărat valoroasă pentru membrii clubului:

1. Dacă tinerii au identificat o problemă, o carență la nivelul informațional sau aptitudinal, dvs. abțineți-vă să le oferiți răspunsurile (dacă le știți).
2. Trimiteți participanții să caute singuri răspunsurile, indicându-le surse valide de informații (cărți, site-uri, reviste, dicționare etc)
3. Realizați un brainstorming prin care să identificați modalitatea de rezolvare a problemei
4. Realizați un brainstorming prin care să identificați, în cercurile de relații de proximitate (colegii din școală, profesori, personal administrativ, membrii familiilor copiilor), persoane competente care pot să îi ajute fie participând la o întâlnire, fie participând la un interviu, răspunzând în scris unei cereri, petiții, fie livrând o mini formare.
5. Discutați cu ei despre cum poate fi acoperită această nevoie de cunoaștere, ce modalități preferă (documentare individuală, vizite, training-uri, munca pe echipe etc)

6. Trimiteți-i să identifice, în comunitate, organizații sau persoane care au cunoștințele sau abilitățile necesare și discutați apoi împreună despre cum ați putea realiza o colaborare cu ei. (acesta poate fi chiar subiectul unui proiect)

## 4.5 Recomandări pentru organizarea activităților în sală

Modul în care o sală este aranjată influențează experiența de învățare. Există o varietate de moduri pentru a stabili aranjarea unei camere, iar asta depinde foarte mult și de activitățile pe care le propui. Încercă strategii diferite pentru a vedea ce funcționează cel mai bine cu spațiul pe care îl ai la dispoziție, activitatea propusă, și grupul tău:

Tipul de aranjament	de Ideal pentru	Câteva considerații
<b>În cerc</b>	Discuții în grupul mare	<ul style="list-style-type: none"> <li>O formă ideală atunci când vrei să încurajezi schimbul de idei și să oferi sentimentul de egalitate între participanți.</li> </ul>
<b>În formă de U</b>	Prezentări Când vă uitați la filme Discuții în grupul mare	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permite participanților să discute cu tine și cu ceilalți participanți.</li> <li>Poate fi în formă mai mult ca un semi-cerc astfel ca participanții să poată să se vadă mai ușor unii cu ceilalți.</li> </ul>
<b>Clustere</b>	Discuții în grupuri mici Lucru pe grupe Jocuri de rol, studii de caz, planificări pe echipe de proiect	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se pot amenaja în cercuri, pătrate, ovale, dreptunghiuri, și așa mai departe</li> </ul>

*Câteva recomandări pentru aranjarea sălii:*

- ✓ Alegeți o sală care are bănci ușor de mutat astfel încât să poți să le aranjezi înainte de fiecare întâlnire IMPACT. La prima întâlnire puteți să aranjați sala în formă de cerc și apoi să aveți în fiecare săptămână o echipă care va aranja sala la începutul și la finalul activităților.
- ✓ Selectați un aranjament al sălii care sprijină activitățile întâlnirii și pe dvs. ca lider care conduce activitățile.
- ✓ Determinați care perete va fi "fața" camerei, de preferat cu ușa de intrare în spatele grupului, pentru a minimiza distragerea atenției, atunci când oamenii intră și ies.
- ✓ Poziționați vizual echipamentele (ecrane de proiecție, flip chart etc.), astfel încât participanții să poată vedea cu ușurință ceea ce prezintăți.
- ✓ Este important ca sala IMPACT să vă permită să realizați activități diverse și să puteți să o ajustați pentru a face loc pentru jocuri, pentru lucru pe echipe sau în grupul mare.
- ✓ Aplicați politica *Zero Accidente*. Este important să analizați potențialele pericole de accidente dintr-o perspectivă de tipul „ce se întâmplă dacă?”. Întreabați-vă care este cel mai rău caz. Apoi, întreabați-vă ce puteți face pentru a evita un potențial accident. Sala de activități trebuie aranjată astfel încât să evităm posibile accidente din timpul întâlnirilor IMPACT.



## 5. REFLECȚIA SAU PROCESAREA

### 5.1 Ce este reflecția?

„...reflecția este critică; nu poate să aibă loc o creștere la nivel individual sau pentru societate fără reflecție. Reflecția este în sine un proces natural, e condiția evoluției omenirii în sine.”

David Sawyer

Un aspect de luat în considerare când implementăm activități specifice învățării prin experiență este acela de a oferi oportunitatea de **procesare** sau de **reflecție** asupra experienței educaționale. Filosoful educațional John Dewey (1933), cunoscut ca și unul din părinții învățării prin experiență, credea că pentru a învăța cu adevărat ceva din experiența trăită trebuie să se creeze timp pentru procesare sau reflecție.

**Procesarea/reflecția** ajută pe cel care învață să facă conexiuni directe între experiența educațională propusă și situații din viața de zi cu zi. Procesarea ne ajută să ne recunoaștem emoțiile, abilitățile noastre, punctele tari și provocările noastre doar prin faptul că le identificăm și le numim în timpul procesării. Doar faptul că le identificăm și le numim, ele devin mai conștiente în mintea noastră și se vor folosi cu mai multă ușurință în viitor când ne vom afla în situații de viață similare.

Practicarea reflecției/procesării este una din cele mai de folos capacități umane, dar și una din cele mai grele de dezvoltat ca și facilitator al proceselor de învățare. Acesta necesită:

- ✓ Înțelegerea importanței și beneficiilor reflecției sau procesării
- ✓ Cunoașterea pașilor reflecției sau procesării
- ✓ Cunoașterea de diverse metode creative de procesare
- ✓ Inventarierea de noi metode de procesare
- ✓ Exersarea constantă și conștientă a procesării
- ✓ Autoevaluarea procesării sau primirea de feedback privind facilitarea procesării/reflecției în activități experiențiale

Pot exista diverse bariere în fața reflecției, precum disconfortul sau neobișnuința de a vorbi sau a împărtăși despre emoțiile și sentimentele noastre. Reflecția în sine este și o formă de conștientizare și recunoaștere a emoțiilor, de împărtășire a sentimentelor trăite într-o anumită experiență. Însă, reflecția este mai mult de atât, este condiția pentru a putea înțelege experiențele, emoțiile noastre, este condiția pentru a trage concluzii și lecții învățate. Este condiția pentru progres și transformare.

*În limba Engleză **Procesarea/Reflecția** o veți găsi sub termenul de **DEBRIEFING!***

### 5.2 Ce este procesarea = reflecția = debriefingul?

*Procesarea permite participanților să analizeze:*

- ✓ Ce și cum au făcut activitatea?
- ✓ Ce au simțit, experimentat în timpul activității?
- ✓ Ce au învățat/descoperit sau reconformat în urma activității? și...
- ✓ Cum ar putea pune în aplicare ceea ce au învățat/descoperit în viața de zi cu zi?

#### Procesarea:

- ✓ Se folosește pentru lucru cu grupuri sau echipe
- ✓ Sprijină auto-evaluarea și învățarea autoghidată
- ✓ Transferă lecții învățate dintr-o activitate în viața de zi cu zi
- ✓ Permite facilitatorilor să verifice eficiența unei activități

#### Ce nu este procesarea?

- ✓ Consiliere specializată sau terapie de grup
- ✓ Ceva care faci doar atunci când participanții nu se descurcă bine într-o situație anume
- ✓ Nu este un eveniment social –în care oamenii vin să-și împărtășească povestea sau alții vin pentru a-și satisface o curiozitate
- ✓ Nu este o monitorizare sau evaluarea a unei activități

### 5.3 Când folosim procesarea sau reflecția?

#### Procesarea se face:

- ✓ Imediat după o metodă experiențială care a avut un scop educațional (joc de echipă, joc de rol etc);
- ✓ Dacă în cadrul grupului a avut loc o activitate sau situație stresantă sau provocatoare (un conflict de grup sau o activitate care nu s-a finalizat cu un succes );
- ✓ Pe durata sau la finalul implementării unui proiect de învățare serviciu în folosul comunității (în cazul specific al cluburilor IMPACT);
- ✓ Pe durată sau la finalul unei activități experiențiale de durată, realizată de un grup (după o piesă de teatru forum, după o excursie, după un spectacol etc);
- ✓ Dacă participanții sunt într-un proces de învățare;
- ✓ Dacă se observă un impact emoțional puternic al unei activități;

#### Când nu facem procesarea?

- După o activitate care e foarte scurtă și care nu are un obiectiv de învățare specific (precum jocurile de energizare)
- Sau pentru o activitate care are o altă valoare evidentă (un joc de fotbal cu un grup- doar pentru a îmbunătăți condiția fizică sau pentru distracție)
- Dacă grupul este extrem de obosit, foarte emoțional sau nu este deschis să asculte și să reflecteze (a fost un conflict prea mare în grup și au nevoie să se liniștească). În acest caz procesarea poate fi amânată peste câteva ore sau în altă zi- cu condiția că acest lucru să nu devină o obișnuință.

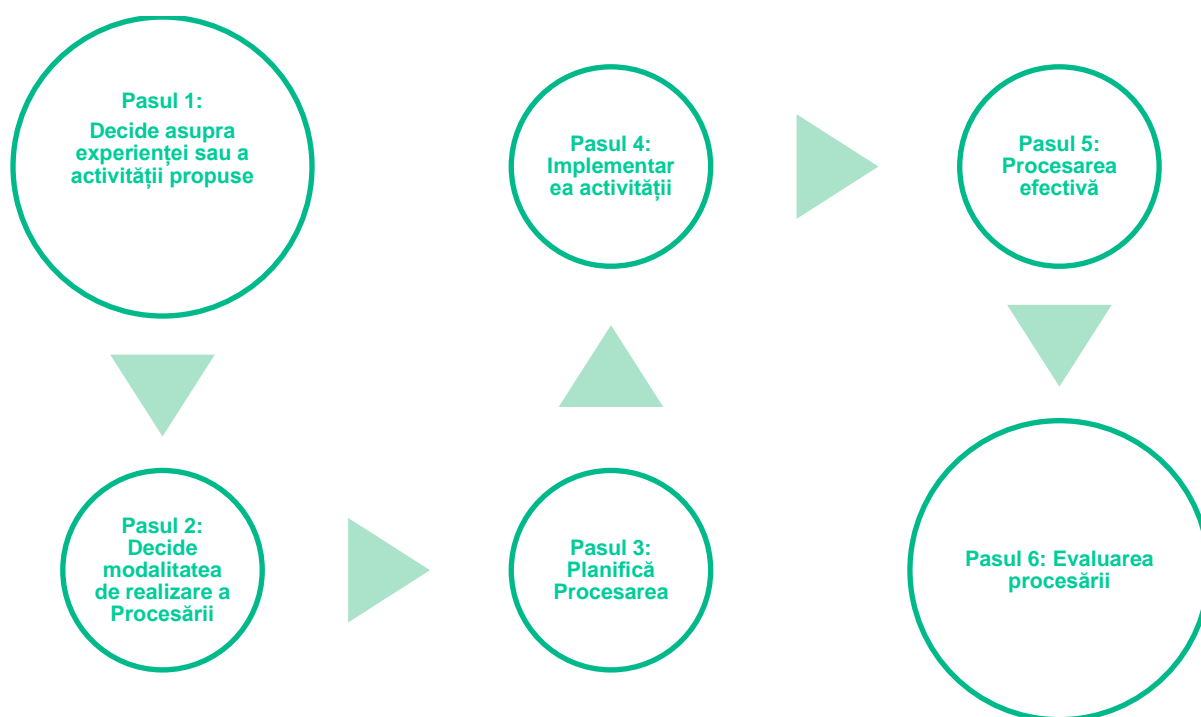
Procesarea are nevoie să fie planificată și creativă. Dacă nu îți iei timp să planifici modalitatea de realizare a ei, te afli în riscul de a pierde momente de învățare foarte importante.

## 5.4 Cât ar putea să dureze o procesare?

Procesarea poate să dureze diferit în funcție de activitatea sau experiență propusă. Poate să dureze de la 5- 10 minute până la 30-50 de minute în contextul lucrului cu copii și tineri în cluburi de tip IMPACT sau poate să dureze și câteva ore, dacă se face după o activitate extrem de complexă ca proiectul de învățare prin serviciu în folosul comunității.

Pentru contextul cluburilor IMPACT recomandăm ca pentru activitățile pentru care se pretează procesarea să dureze maxim 60 de minute. Cu cât vârsta este mai mică, cu atât capacitatea de a sta concentrat și activ în procesare este mai mică.

## 5.5.Pașii utilizării procesării



**Pasul 1: Decide asupra experienței sau a activității propuse:** care este agenda activității/întâlnirii, ce vrem să învețe grupul, ce ar putea să învețe grupul, ce activitate ar fi mai potrivită pentru grup/spațiu, materiale existente, câte activități am putea să facem?

**Pasul 2: Decide modalitatea de realizare a Procesării:** este nevoie să procesăm această activitate? Care este scopul metodei de procesare? Ce am vrea să învețe grupul? Ce altceva ar putea să învețe grupul? Ce fel de metodă de procesare se potrivește mai bine acestui grup în funcție de mărimea grupului, limba, cultura, dinamica de grup, motivația lor, rolurile pe care le au, mediu înconjurător, vremea, numărul și experiența facilitatorilor, resursele avute la dispoziție.

**Pasul 3: Planifică Procesarea:** cine și unde ar trebui să aibă loc procesarea? Cine dintre facilitatori o va face? Cum se împart rolurile în procesare? Avem toate resursele la dispoziție? Este procesarea sigură și este metoda aleasă, potrivită pentru grup?

**Pasul 4: Implementarea activității:** motivați participanții, prezentați activitatea și regulile, facilitați activitatea, observați dinamica și acțiunile întreprinse, luați notițe care să te ajute la procesare.

În timpul procesării, participanții vor fi încurajați să tragă singurile propriile concluzii și să facă propriile generalizări. Facilitatorul devine doar ghid în acest proces, adăugând sau interpretând informații, dacă este necesar, dar evitând să tragă concluzii sau să formuleze generalizări. Participanților li se va permite să simtă pe pielea lor succesul și puterea de a face lucrurile/sarcinile în felul lor.

**Pasul 5: Procesarea efectivă:** Împărtășiți observații relevante cu ceilalți facilitatori, dar în liniște și fără a fi observat de participanți (dacă e necesar), conduceți participanții prin pașii procesării folosind metodele de procesare de mai jos. Sumarizați faptele, emoțiile, lecțiile învățate, concluziile și pașii concreți de acțiune. Oferiți feedback (dacă este cazul), mulțumește pentru implicare și punctează rezultatele atinse.

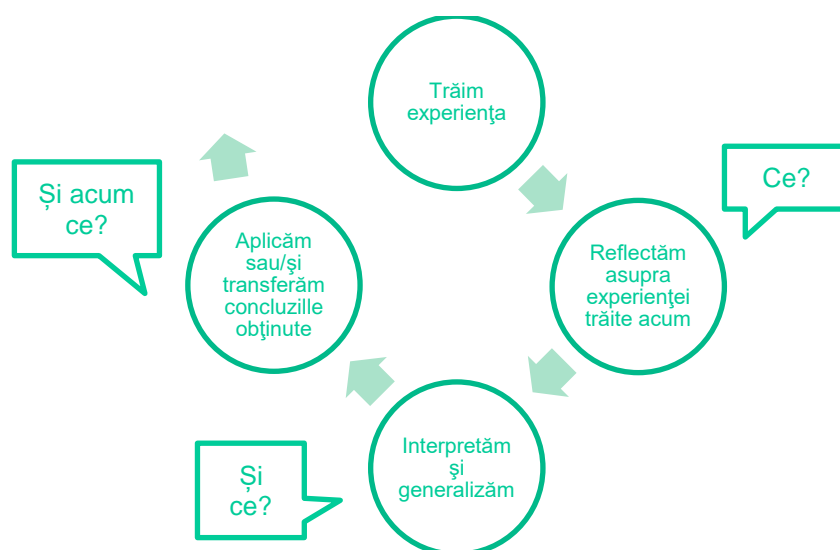
**Pasul 6: Evaluarea procesării:** Observați dinamica procesării și reacțiile participanților, discutați cu ceilalți colegi facilitatori despre cum a mers procesarea: ce a mers, ce nu a mers, procesul grupului, rezultate, lecții de învățate pentru îmbunătățire (dacă este cazul), ale metode de procesare de folosit.

## 5.6 Etapele Procesării și Ciclul Învățării prin Experiență

Conform lui Kolb, Ciclului Învățării prin Experiență presupune trecerea participanților prin 4 etape succesive:

- ✓ Experiența (activitatea efectivă în care participanțul este antrenat)
- ✓ Analiza sau Reflecția
- ✓ Generalizarea sau Interpretarea
- ✓ Transferul sau Aplicarea

Ultimele 3 etape ale ciclului presupun în sine Procesarea sau Debriefingul:



## 1. REFLECȚIA sau ANALIZA (etapa 1)

Întrebarea cheie a acestei faze este: *Ce.....?* (fapte, observații, sentimente, emoții). Întrebările din această etapă se mai numesc și întrebări de *observație* care pun accentul pe ceea ce tocmai a avut loc.

*Întrebări de observație potrivite pentru reamintirea faptelor și întâmplărilor:*

- ✓ Ce sarcini ați avut? Cum au fost formulate?
- ✓ Ce reguli trebuiau respectate?
- ✓ Ce s-a întâmplat și ce s-a realizat, făcut, cum/când/în ce condiții?
- ✓ Cine și ce a făcut? Ce rezultate, efecte s-au obținut?
- ✓ Cum ați ajuns la soluție, cum ați reacționat pe parcurs, în momentul X?
- ✓ Ce a-ți observat în timpul activității?
- ✓ Ce ți-a plăcut la această activitate? Ce pași ați făcut, în ce ordine?
- ✓ Ce s-a întâmplat?
- ✓ Sunteți de acord / în dezacord cu ceea ce spun ei? Puteți argumenta?
- ✓ Dorește cineva să adauge ceva?

*Întrebări potrivite pentru identificarea emoțiilor/sentimentelor?*

- ✓ Ce sentimente v-au încercat pe parcursul activității?
- ✓ Cum vă simțiți acum, la final? Cum v-ați simțit pe parcurs, în momentul X?
- ✓ Care a fost momentul cel mai emoționant al experienței?
- ✓ Cum vi s-a părut atitudinea celorlalți?
- ✓ La ce vă gândeați pe parcursul activității?
- ✓ Cum au gândit diferit ceilalți?
- ✓ Ce ați simțit când...?
- ✓ A simțit cineva altceva / diferit?
- ✓ Ce ați observat despre...?
- ✓ Ce simțiți legat de această experiență?
- ✓ Mai sunt și alte persoane care au simțit la fel?

Orice experiență directă sau indirectă trebuie prelucrată. Aceasta înseamnă că participanții trebuie să aibă timp să reflecteze asupra acestor experiențe pentru a-și da seama, dacă acestea îi ajută în procesul de învățare. Din acest motiv nu putem sări peste această etapă, dar emoțiile cu care ne-am încărcat în timpul trăirii experienței s-ar putea să ne împiedice să atingem obiectivele acestei etape. Facilitatorul are rolul de a crea condiții pentru o reflecție corectă

## 2. GENERALIZAREA sau INTERPRETAREA (etapa 2)

Întrebarea cheie a acestei etape este: *Și Ce.....?* (lecții, descoperiri, semnificații, redescoperiri, simboluri etc). Acest tip de întrebare se numește *întrebare interpretativă*. Întrebările interpretative străpung mai adânc într-un eveniment, încercând să-i înțeleagă motivele și semnificațiile. În această etapă se pun două tipuri de întrebări interpretative:

### Întrebări de generalizare:

- ✓ Ce ai descoperit/învățat din această experiență?
- ✓ Ce semnificații au toate acestea pentru tine?
- ✓ Cum se potrivesc între ele lucrurile despre care vorbim?
- ✓ Ați sesizat nuanțe noi în legătură cu...?
- ✓ Ce aspecte majore au apărut? Ce ați putea desprinde de aici?
- ✓ Este aici vreo lecție de observat, de reținut?
- ✓ Este ceva nou ce ai descoperit despre tine, despre ceilalți, despre tematică etc?
- ✓ Este ceva ce ți-ai reconfirmat despre tine, despre ceilalți, despre tematica analizată etc?

### Întrebări de interpretare&asociere cu alte situații similare din viața de zi cu zi:

- ✓ Ce ar putea să simbolizeze elementele sau etapele activității?
- ✓ Ce asemănări ați putea să găsiți între elementele, pașii jocului, modul vostru de reacție și situații reale din viața voastră de zi cu zi: în familie, la școală, cu colegii etc?
- ✓ Ați mai trecut prin situații similare în viața de zi cu zi? Cum ați reacționat? La fel sau diferit ca în activitatea realizată? Ce vă spune acest lucru despre...?
- ✓ Cu ce se asociază aceasta? Are legătură cu ...?

### 3.TRANSFER sau APLICARE (etapa 3)

Pentru ca participantul să simtă că activitatea a avut niște semnificații care pot fi folosite și în viitor, trebuie să raporteze ceea ce au învățat la propriile situații de viață. În timpul acestei faze, participantul face conexiuni între situațiile create și situațiile din viața de zi cu zi. Legătura poate fi întărită prin practicarea a ceea ce s-a învățat nou și prin planul.

Al treilea nivel al întrebărilor sunt *întrebările aplicative: Și acum ce...? (ce fac EU concret pe viitor în viața de zi cu zi?)*

Important este să încurajați participanții să-și răspundă individual, chiar dacă nu împărtășesc în grup toți- mai ales dacă sunt planuri foarte personale.

### Întrebările aplicative pe care facilitatorul le poate adresa în această etapă:

- ✓ Cum vei putea aplica lecțiile învățate de tine personal, acasă sau în viața de zi cu zi?
- ✓ Te poți imagina făcând acest lucru cât de curând?
- ✓ Ce crezi că vei exersa cel mai mult de acum înainte?
- ✓ Ce crezi că îți va fi cel mai dificil când vei folosi noile abilități decoperite, învățate?
- ✓ Cum o vei face diferit comparativ cu ceea ce ai făcut până acum?
- ✓ Cum s-ar putea ca acest exercițiu să fie și mai semnificativ pentru tine? (ca această practică să aibă și mai mult sens)?
- ✓ Exersând noile abilități după această activitate anticipați vreo rezistență?
- ✓ Sunt arii în care simțiți că aveți nevoie de mai multă practică?

Se recomandă ca participanții să răspundă în legătură cu planurile de viitor foarte concret exprimându-se la persoana I-a. Nu de tipul (*pe viitor trebuie să fim mai atenți cu cei din jur*). Ci- *eu Maria îmi propun ca de mâine să fiu mai atentă atunci când comunic cu mama mea!*

## 5.7 Aspecte practice în realizarea Procesării

<b>Folosește întrebări deschise</b>	Cum a fost pentru tine? Cum te-ai simțit? Cum a fost experiența aceasta?
<b>Concentrează-ți atenția asupra sentimentelor altora</b>	Cum te-ai simțit? Ce simte toată lumea acum – un cuvânt care să exprime sentimentul?
<b>Repetă sentimentele exprimate</b>	Se pare că te simți ușurat, etc
<b>Concentrează-te asupra învățămintelor</b>	Ce putem învăța din asta?
<b>Concentrează-ți atenția asupra unui subiect</b>	Vom vorbi și despre aceasta. Să terminăm mai întâi discuția deja începută!
<b>Urmărește comunicarea verbală și non-verbală</b>	Urmărește semne de confuzie, plictisire, supărare etc. Uită-te dacă participanții scriu/nu scriu, tonul vocii, expresia feței, gesturi
<b>Atenție la percepțiile altora</b>	Ce simt ceilalți oameni?
<b>Împărtășește ce simți</b>	Sunt confuz. Ce simt ceilalți?
<b>Fă tu un sumar sau cere grupului să întocmească un sumar</b>	Ce am discutat până acum? Ce concluzii am tras până acum?
<b>Revederea subiectelor ce s-au discutat</b>	Până acum am vorbit despre ..Așa este? Am omis cumva ceva? Nu am înțeles ceva?
<b>Atenție la comportament</b>	Ce anume a făcut să crezi asta?
<b>Explorează mai mult</b>	Poți spune mai multe despre asta?
<b>Cere persoanelor din grup să înțeleagă ce anume se petrece în cadrul grupului</b>	Ce se întâmplă între noi acum?
<b>Interpretare</b>	Se glumește mult acum pentru că evităm un subiect important?
<b>Treceți cu participații prin toate cele 3 tipuri mari de întrebări: de observare, interpretative și de aplicare</b>	Dacă sunteți tentat să duceți procesarea direct la întrebări interpretative, există șansa să se facă liniște în grup brusc. Acest lucru înseamnă că e posibil să nu fi avut o bază solidă de observații asupra experienței ca participanții să poată deja trage lecții învățate;
<b>Reformulați întrebările astfel încât să fie simplu de înțeles și urmărit</b>	Dacă adresați o întrebare prea dificilă sau prea lungă, există șansa să primiți liniște înapoi. Reformulați întrebarea sau spargeți-o în întrebări mai scurte și mai simple!
<b>Nu vă răspundeți singur la întrebările de procesare</b>	Evitați să picați în capcana de a vă răspunde singur la întrebările de procesare!
<b>Tăcerea nu e întotdeauna rea</b>	Tăcerea ar putea să însemne și că poate a fost pusă o întrebare bună, iar grupul are nevoie de timp să se gândească la ea înainte să răspundă;
<b>Dacă participanții sar prin răspunsurile lor pașii procesării, asigură-te că te întorci și treci cu ei prin fiecare pas</b>	Dacă un participant la începutul procesării, la o întrebare de observație, a prezentat deja o lecție învățată sau deja își propune un plan concret după acest exercițiu, ascultă-l și revin-o ușor la etapa de reflecție&analiză;

## 5.8 Când putem folosi procesare în IMPACT (gimnaziu/liceu)

Procesarea este obligatoriu de realizat pentru orice joc tematic, povestire sau experiență trăită în cadrul activităților, muncii în proiecte, deoarece este momentul în care se refelctează asupra experienței, deci momentul învățării conștiente.

Există diferențe de disponibilitate pentru procesare, între elevii de gimnaziu și liceu. Primii sunt mai interesați de joc, mult mai prinși în experiența facilitată și mai puțin dispuși la discuții, pentru că încărcătura emoțională este mai mare.

### lată câteva sugestii pentru gimnaziu:

1. acordați mai mult timp întrebărilor de observație și întrebărilor care să le permită să își exprime trăirile emoționale
2. întrebările de reflecție trebuie să fie mai scurte și clare. Dacă observați că răspunsurile nu par a avea legătură cu întrebarea, atunci reformulați întrebarea sau veniți cu întrebări suport. Nu criticați deviațiile și nici răspunsurile pe lângă subiect, ci încercați să evitați devierea, dar lăsând emitentului impresia că și acest răspuns este bun, dar că se poate și alt răspuns.
3. întrebările care asigură generalizarea și transferul sunt destul de dificile pentru cei mici de gimnaziu (clasa a V-a/a –VI-a), de aceea adresați întrebările contextual, de genul: cum am putea folosi ce am descoperit aici, acasă, la școală, deci indicați contextele în care se va putea realiza transferul de învățatură. De ajutor pot să fie desenele pe foaia de flipchart sau chiar desene ale lor. La fel de util poate fi să încheiați, în cerc, cu o minge sau o jucărie. Cel căruia îi este pasată mingea trebuie să spună o concluzie, alta decât antecesorul.
4. de obicei, cei mici vorbesc mult și toți deodată și sar de la o idee la alta, ceea ce face dificil pentru unii să urmărească firul roșu, de aceea, până se deprind cu debrief-ul, nu strică să aveți pregătite coli A4 cu întrebările sau un sistem de semne care să indice etapa de debrief (emoticoni, cartonașe cu simboluri sugestive etc)

### Pentru liceeni:

1. studiați cu atenție jocul, povestirea, pentru a descoperi și dvs. posibilele direcții de interpretare, pentru că, este foarte important la liceeni să nu realizeze că încercați să controlați interpretarea. E de dorit să ascultați răspunsurile lor și, dacă nu duc spre ceea ce v-ați propus, dar direcția este pertinentă, să lăsați demersul să meargă pînă la capăt și numai apoi să propuneți, tot interogativ direcția pe care intenționați să se deruleze demersul interpretativ.
2. evitați să oferiți soluții de orice fel, o întrebare bună este de zece ori mai valoroasă decât un răspuns.
3. la generalizare și transfer, pentru a satisface nevoia de cunoaștere e important să aveți trimiteri spre studii, lecturi suplimentare. Mulți tineri, după finalizarea debrief-ului vin și vă spun că ar vrea să știe mai multe pe o temă, subiect, idee vehiculată în procesare. În aceste condiții e bine să aveți pregătite astfel de răspunsuri sau, dacă întrebările sunt surprinzătoare, rugați-i să vă dea răgaz să căutați răspunsul pînă la următoarea întâlnire (ex inteligența emoțională, manipulare, strategii de marketing etc.)



## 6. METODE DIVERSE DE PROCESARE

Adițional metodei de procesare de mai sus – *Ce...? Și ce...? Acum ce...?* mai jos puteți găsi o serie de activități care ar putea fi folosite în stimularea reflecției sau a procesării. Folosirea pe rând a diverse metode de procesare va ajuta:

- ✓ să ținem un nivel al energiei ridicat
- ✓ să ne provocăm pe noi ca facilitator, stimulându-ne creativitatea și flexibilitatea
- ✓ să menținem în grupurile cu care lucrăm interesul pentru activități și sensul acestora
- ✓ să motivăm diferit pe cei cu stiluri de învățare diferite
- ✓ să ajutăm membrii cluburilor IMPACT să asocieze mai bine lecții învățate cu diferite stadii ale implementării proiectului de învățare prin serviciu în folosul comunității

**Colecția de metode de procesare** propuse mai jos se pot categorisi după următoarele criterii:

- A. Momentul din procesare în care poate fi folosit/adaptat
- B. Tipul de metodă pentru care se poate adapta specific IMPACT
- C. În funcție de durata de timp necesară pentru facilitarea procesării

## 1. Omuleții din copac

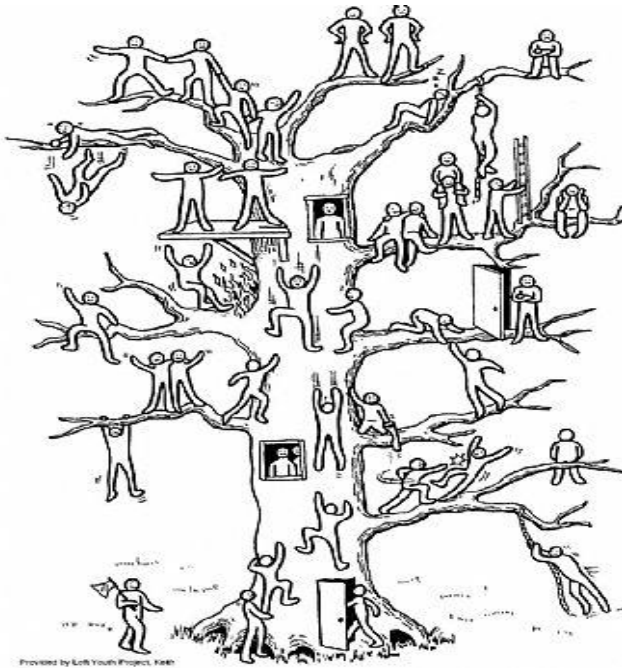
**Durata:** ○ sub 10 minute

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție
- ✓ Pentru etapa de Transfer&Aplicare

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Proiect

**Materiale:** printuri cu imaginea de mai jos, pixuri sau culori pentru toți participanții



**Pregătire:** pixuri sau creioane pentru fiecare participant, printuri cu imaginea alăturată pentru fiecare participant. Aceasta se poate găsi pe internet dând căutare în *Google-Evaluation Tree*. Participanții sunt deja așezați în cerc pe scaune sau pe jos.

**Facilitare:** oferă fiecărui participant o imagine cu copacul alăturat. Se prezintă pe scurt imaginea pentru participanți. Facilitatorul va ruga participanții să-și ia un minut pentru a se identifica pe sine în acest copac în funcție de percepția sa legată de cum s-au simțit individual sau în grup pe parcursul acestei activități. Însă, înainte de a se colora omulețul, se va discuta cu participanții despre care a fost sarcina, pașii pe care i-au făcut în timpul activității etc. După reamintirea faptelor din etapa unu de

reflecție fiecare, în liniște, va colora omulețul/omuleții cu care se asociază din acest copac. Apoi, fiecare va prezenta către grup omulețul sau omuleții, argumentând de ce a ales acest omuleț.

După trecerea prin etapele de reflecție și generalizare, participanții vor fi rugați – în etapa de Transfer&Aplicare- să revină la desen și la întrebarea- *Ce/cum pot eu să pun în practică cele învățate în această activitate?* Vor scrie undeva în dreptul unui omuleț promisiunea sau angajamentul pe care și-l iau față de sine sau planul său de îmbunătățire pe care și-l propun în urma activității.

**Avantajele metodei:** acest exercițiu stimulează reflecția, identificarea și numirea emoțiilor participanților, dar și a stărilor și a progreselor de la o stare la alta pe care le-au făcut.

**Adaptare:** aceeași metodă poate fi folosită, doar că se poate da un copac fără omuleți și participanții trebuie să se poziționeze în desen unde consideră ei ca sunt după activitatea respectivă. Sau se poate da o foaie albă și sunt rugați să deseneze ei un copac așa cum doresc și să se poziționeze în el în funcție de stările sau emoțiile pe care le-au avut în urma activității.

## 2.Eu și cu mine

**Durata:** între 10 - 20 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Proiect

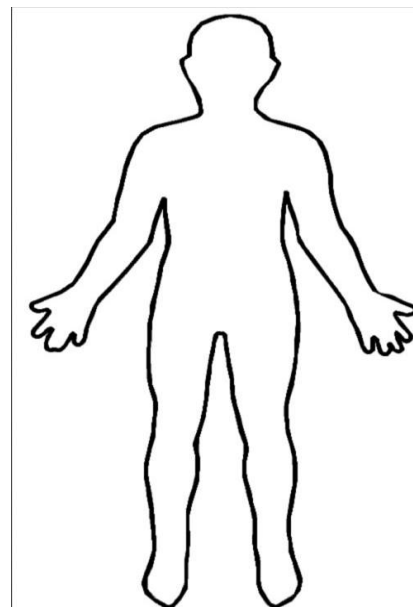
**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

**Materiale:** printuri model omuleț, pixuri, creioane

✓ Pentru toate etapele

**Pregătire:** pregătește printuri cu imaginea unui omuleț asemănător precum cel alăturat, pixuri sau creioane pentru fiecare participant. Participanții sunt deja așezați în cerc pe scaune sau pe jos.

**Facilitare:** oferă fiecărui participant o imagine cu omulețul. Se prezintă pe scurt imaginea pentru participanți. Facilitatorul va ruga participanții să-și ia 2-3 minute pentru a se gândi la acea imagine și de a o personaliza astfel încât să semene cu el/ea. După aceasta se va oferi timp pentru e a face niște asocieri între imagine și experiență tocmai finalizată. Așadar, vor trebuie să scrie pe omuleț în dreptul capului despre ce a fost în mintea lor în timpul activității, în dreptul inimii ce sentimente/emoții au experimentat pe timpul activității și cum a fost implicat corpul lor în timpul activității - reprezentat de picioare sau mâini. Participanții vor scrie în dreptul părților corporale răspunsul la aceste trei întrebări. Însă, înainte de a



scrie în dreptul omulețului, se va discuta cu participanții despre- care a fost sarcina și pașii pe care i-au făcut în timpul activității. După reamintirea faptelor din etapa unu de reflecție, fiecare, în liniște, va scrie în dreptul omulețului, răspunsurile sale, după care vor prezenta în grup.

După finalizarea etapei de reflecție, participanții vor fi rugați – în etapa de Generalizare&Interpretare- să revină la desen și la întrebarea- *Ce lecții sau descoperiri ia cu el omulețul vostru în urma acestei activități? Răspunsurile se pot trece în desen în dreptul mâinilor!*

Și, în etapa de Transfer&Aplicare participanții vor trebui să răspundă la întrebările-*Ce ia inima din activitate, ce ia mintea și ce ar putea să ia corpul? Se va specifica că nu trebuie să fie toate trei- dar cel puțin una din ele. Răspunsurile se vor trece în desen în fiecare parte a corpului. Se va face un tur de cerc și vor împărtăși cei care doresc sau toți, în funcție de situație.*

**Avantajele metodei:** pentru grupurile în care se trag mai greu lecțiile învățate, acest desen îi ajută să conștientizeze mai bine că pot să învețe/descoperi/exersa anumite cunoștințe-informații (minte), pot să deprindă anumite atitudini/valori (inimă) sau anumite abilități (mâini, picioare).

**Adaptare:** pentru a eficientiza discuțiile în etapa de reflecție pot fi rugați să-și prezinte desenele în grupuri de câte doi sau trei și să delege câte o persoană de la fiecare grup să puncteze asemănările și diferențele între ei între ceea ce au gândit sau simțit în timpul activității.

### 3. Bicicleta mea

**Durata:** ○ între 10 - 20 minute

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție
- ✓ Pentru etapa de Transfer&Aplicare

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Proiect

**Materiale:** printuri cu un model de bicicletă, pixuri, creioane

**Pregătire:** pregătește printuri cu bicicleta alăturată sau proiectează bicicleta pe un videoproiector, pixuri sau creioane pentru fiecare participant. Participanții sunt deja așezați în cerc pe scaune sau pe jos.

**Facilitare:** oferă fiecărui participant imaginea cu bicicleta sau o altă imagine cu bicicletă la alegere. Se prezintă pe scurt imaginea pentru participanți. Facilitatorul va ruga participanții să-și ia două minute pentru a se gândi la întrebarea: *Cu ce parte componentă dintr-o bicicletă v-ați indentificat în această experiență? Sau cu ce componentă din bicicleta s-a asemănat rolul tău în activitate: cu roata din față, frâna, cu ghidonul, cu scaunul, cu lumina din față, cu lumina din spate etc*

Însă, înainte de a se gândi la elementele bicicletei, se va discuta cu participanții despre- care a fost sarcina și pașii pe care i-au făcut în timpul activității.



După reamintirea faptelor din etapa unu de reflecție fiecare, în liniște va face identificarea cu componentele bicicletei. De specificat că este posibil ca pe parcursului activității să se fi asociat cu diferite componente ale mașinii în momente diferite de timp. După ce au făcut asocierile, fiecare va prezenta și facilitatorul va sumariza asocierile.

După finalizarea etapei de reflecție și generalizare, participanții vor fi rugați – în etapa de Transfer&Aplicare- să revină la desen și la întrebarea- *Ce roluri mi-aș propune eu pe viitor să mai exersez când lucrez în grup? Sau ce părți ale unei biciclete mi-aș dori să fiu în grupul nostru sau în alte contexte din viața mea de zi cu zi?* Răspunsul la întrebare se poate desena sau scrie pe foaie. Foaia se poate lua și anexa la caietul sau Jurnalul participantului (în cazul IMPACT).

**Avantajele metodei:** această metodă ajută mult atunci când vreți să conduceți procesarea spre problematica de dinamică de grup sau roluri în grup.

**Adaptare:** aceiași metodă poate fi folosită și fără a da un desen predefinit, ci rugând participanții să deseneze ei însuși o bicicletă . Dar în acest caz este nevoie să oferiți mai mult timp pentru desen. În loc de bicicletă poate fi o mașină, un tractor, o căruță, o motocicletă etc

#### 4.Desen în perechi

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Povestire

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

**Materiale:** pixuri, creioane, foi a4

- ✓ Pentru etapa de Generalizare&Aplicare
- ✓ Pentru etapa de Transfer&Aplicare

**Pregătire:** pregătește foi A4 și creioane colorate pentru fiecare participant.

**Facilitare:** se va împărți grupul în perechi de câte două persoane. Fiecare pereche va primi un creion și o foaie de hârtie. Se va scrie pe foaia de flipchart/ tablă sau pe niște foi două întrebări:

1. Care sunt lecții învățate în urma acestei experiențe/activități? Sau ce am descoperit în urma acestei activități?
2. Cum vreau să pun în practică eu personal în viața mea de zi cu zi din cele învățate în urma acestei experiențe/activități?

Se vor prezenta cele două întrebări de către facilitator. Se va da timp de un minut ca fiecare să se gândească individual care e răspunsul la aceste două întrebări, după care se va explica cum vor folosi hârtia și creionul.

Unui dintre parteneri va ține creionul în mână, iar celălalt (al doilea) îl va ține pe primul partener de mână cu care ține creionul. Al doilea, va face cu mâna partenerului câte un desen ca răspuns pentru fiecare întrebare. Primul va trebui să descifreze desenul- spunând cu voce tare ce crede că acesta desenează- dar în timp ce desenează. Al doilea poate să răspundă cu da, nu sau oarecum. Se va lua aproximativ 4-5 minute ca să deseneze fiecare răspunsurile sale, iar la sfârșit toți vor putea împărtăși în grupul mare ceea ce au desenat ca răspuns la cele două întrebări. După finalizare, fiecare își va lua desenul acasă și vor fi rugați să-l pună undeva unde vor mai putea reveni la el (de exemplu Jurnalul IMPACT). Partenerii vor avea responsabilitatea să se întrebe peste 2-3 săptămâni dacă au reușit să lucreze la nivel personal la ceea ce și-a propus să schimbe sau să îmbunătățească la el/ea.

**Avantajele metodei:** această metodă ajută mult atunci când ai un grup prea mare și nu toată lumea vorbește sau când vrei să te asiguri că fiecare este implicat activ în procesare. Este de folos de asemenea ca participanții pot lua cu ei acasă lecțiile învățate și angajamentele lor, sub forma unui desen. Metoda responsabilizează partenerii să-și urmărească progresul personal.

**Adaptare:** aceeași metodă poate fi folosită în echipe de câte doi doar că fiecare desenează pentru sine și, după desen împărtășesc în grupe de câte doi. Metoda mai poate fi adaptată și cu întrebări specifice pentru etapa de Analiză&Reflecție (fapte, observații, emoții, sentimente).

## 5.Cercul grupului

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

✓ Pentru toate etapele procesării

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Povestire

**Materiale:** printuri cu modelul de mai jos, pixuri, creioane

**Pregătire:** pregătește pe podea o foaie mare de hârtie sau mai multe foi de flipchart lipite unele de celălalte pe care să desenezi ce se află în desenul alăturat.

**Facilitare metodă:** se va trece cu participanții prin întrebările specifice de Analiză&Reflecție legată de fapte și întâmplări: *Care era sarcina, ce trebuia să faceți? Ce ați făcut? Cum ați făcut? Care au fost pașii pe care i-ați făcut!*

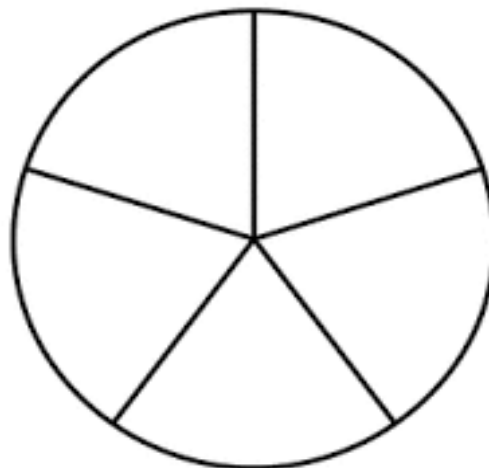
După finalizarea acestei etape se va aduce desenul mare (cercul) în fața participanților, li se va oferi fiecăruia dintre ei post-it-uri sau niște forme predefinite pe care să scrie pe scurt răspunsul la fiecare întrebare de mai jos. Pe fiecare felie din cerc se vor trece cele 5 tipuri de întrebări de mai jos:

1. Ce a funcționat? Ce a mers cel mai bine?
2. Ce nu a funcționat? Sau ce provocări ați avut? Care au fost momentele cele mai provocatoare?
3. Ce sentimente, stări, emoții ați experimentat?
4. Care sunt lecțiile învățate despre voi, ceilalți sau tematica atinsă?
5. Cum vrei să folosești lecțiile învățate, în viața ta de zi cu zi, pe viitor?

Se va da pentru fiecare timp 5 minute să se gândească și să scrie răspunsurile. După ce fiecare a finalizat, se împărtășesc în grup răspunsurile date, trecând prin fiecare etapă în parte. Participanții vor fi invitați ca pe parcursul discuției să mai adauge și alte lecții învățate sau planuri concrete, pe lângă cele pe care le-au scris. Este posibil ca din discuții să mai adauge noi reflecții.

La sârșit, fiecare va veni și le va lipi de grafic. Unul sau doi participanți pot fi invitați să vină să mai citească încă odată cu voce tare lecțiile învățate, sau facilitatorul face o sumarizare a lor. Graficul poate să rămână pe perete și la alte întâlniri, vă puteți întoarce la ele făcând legături sau similitudini și cu alte experiențe viitoare.

**Avantajele metodei:** această abordare împuternicește fiecare participant să-și găsească propriile răspunsuri la toate întrebările, chiar dacă nu toată lumea va împărtăși. Deasemenea, prezintă avantajul ca acest grafic va rămâne pe perete și de fiecare dată când îl vor vedea în alte contexte se pot întoarce la lecțiile învățate sau la angajamentele pe care și le-a luat față de sine.



## 6.Repetiție pentru viitor

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

**Materiale:** -

✓ Pentru etapa de Transfer&Aplicare

**Notă:** Această metodă se aplică deosebit de bine pentru un joc de echipă mai complex indiferent de obiectivul său de învățare. Sau poate fi adaptat și pentru procesarea proiectul de învățare prin serviciu în folosul comunității.

**Pregătire:** nu este nevoie de o pregătire prealabilă

**Facilitare:** după finalizarea unei activități experiențiale, are loc procesarea clasică cu participanții în cerc, discutând pe baza întrebărilor facilitatorilor, urmând ciclul învățării prin experiență. După finalizarea procesării și sumarizarea lecțiilor învățate și a planurilor de acțiune concrete, participanților li se va spune vor avea șansă să performeze (actoricește vorbind) sau să facă o reprezentare artistică a experienței avute, dar într-un timp de 5 minute ca și cum experiența lor ar fi filmată de un regizor și dată pe *fast-forward* (pe repede înainte). În această reprezentare rapidă fiecare își va schimba atitudinea, reacția și comportamentul astfel încât să fie conform noilor lecții învățate. Deasemenea pentru a putea fi pe *fast-forward* (pe repede înainte) vor gesticula foarte repede și mult și vor spune doar cuvintele cele mai importante din care să reiască strategia potrivită, soluțiile potrivite, atitudinea potrivită, astfel încât să fi fost un lucru de echipă de succes. După finalizare, se pot aplauda și pot să mai facă o tură de cerc în care fiecare spune pe scurt ce a făcut diferit de această dată în acest nou *film rejucat*.

**Avantajele metodei:** această abordare îi pune pe participanți concret în situația de a rejuca/dramatiza lecțiile lor învățate. Această metodă este adaptată după principiile metodei Teatru Forum în care participanții re-joacă soluții până o situație problematică își găsește toate soluțiile sau cât mai multe. Metoda ajută participanții să-și fixeze mai bine lecțiile învățate.

**Adaptare:** se poate adapta metoda pe etape diferite ale unei activitati sau ale proiectului de învățare prin serviciu în folosul comunității. Dacă ați făcut o activitate foarte complexă cu mai multe etape, se poate re-juca/dramatiza fiecare etapă a jocului cu lecțiile sale învățate.

## 7. Identific sentimentele

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție

**Materiale:** printuri cu anexa de mai jos pentru fiecare participant

**Notă:** este o metodă care se pretează în special pentru activitățile foarte intense care generează o gamă mai largă de emoții intense. Se poate folosi mai ales atunci când participanților le este dificil să-și identifice și să-și numească emoțiile sau sentimentele.

**Pregătire:** participanții vor primi o foaie de hârtie pe care sunt listate cam toate tipurile de emoții pozitive sau negative pe care pe poate avea o persoană.

**Facilitare:** după finalizare unei activități care a fost emoțional foarte puternică sau care a provocate mai multe tipuri de emoții într-un participant, aceștia se vor așeza în cerc și vor discuta despre sarcină și pașii făcuți- ca parte a etapei de Reflecție&Analiza. Mai departe fiecare dintre ei vor primi o copie a emoțiilor și sentimentelor. Vor trebui să le citească pe toate și să selecteze una sau mai multe emoții pe care le-au experimentat în timpul activității. Vor fi rugați pe rând (cine dorește) să spună ce emoții au experimentat și să explice când. Dacă mai este cineva care a experimentat aceiași emoție este rugat să ridice mâna. Cei care au experimentat aceiași emoție vor fi rugați să ne explice când au experimentat-o, în ce moment și care a fost cauza. Se va merge tot așa mai departe până când fiecare ori a prezentat ce emoții a experientat ori cel puțin și-au confirmat anumite emoții.

**Avantajele metodei:** această metodă, ajută în mod special participanții să cunoască câte tipuri de emoții diferite poate să trăiască, să-și identifice propriile emoții și să facă diferența între ele. Văzând prin comparație că și alții exersează emoții asemănătoare, le va crește încredere intrapersonală exprimându-și pe viitor mai ușor emoțiile, dar va crește și încrederea în grup având mai mult curaj să-și împărtășească emoțiile.

### Emoții pozitive

#### În timpul activității m-am simțit...!

Absorbit	Aventuros	Curios
Afectuos	Bine dispus	Dinamizat
Alert	Bucuros	Dornic
Amabil	Cald	Drăgăstos
Amuzat	Calm	Emoționat
Animat	Captivat	Energic
Exaltat	Confortabil	Entuziast
Expansiv	Copleșit	Satisfăcut
Expectativ	Înviorat	Senin
Extaziat	Jovial	Sensibil
Fascinat	Liber	Superb
Fericit	Liniștit	Surprins
Fermecat	Lipsit de griji	Recunoscător
Implicat	Lucid	Relaxat
Impresionat	Mândru	Revigorat
Incitat	Minunat	Tandru



Inspirat	Mirat	Tihnit
Interesat	Mișcat	Triumfător
Intrigat	Mulțumit	Uimit
Iubitor	Nerăbdător	Uluit
Împlinit	Optimist	Util
În largul meu	Pasionat	Vesel
În <i>toane</i> bune	Pașnic	Victorios
Înflăcărat	Prietenos	Voios
Încrezător	Pus pe glume	Vrăjit
Încurajat	Îndrăzneț	Puternic

### Emoții negative! În timpul activității m-am simțit...!

Abătut	Dezamăgit	Iritat
Agitat	Dezinteresat	Încordat
Amărât	Disperat	Înfuriat
Amorțit	Distant	Îngrijorat
Bănuitor	Emoționat	Înspăimântat
Chinuit	Enervat	Întors pe dos
Confuz	Epuizat	Întristat
Contrariat	Extenuat	Înverșunat
Copleșit	Ezitant	Învins
Cuprins de dor	Fără vlagă	Jenat
Cuprins de regrete	Frânt	Jignit
Cuprins de remușcări	Frământat	Leneș
Deceționat	Furios	Lipsit de umor
Demoralizat	Impacientat	Mânios
Deprimat	Incomod	Mizerabil
Deranjat	Indiferent	Moale
Descurajat	Indispus	Neajutorat
Detașat	Insensibil	Necăjit
Nefericit	Intrigat	Nedumerit
Neîncrezător	Plictisit	Singur
Neliniștit	Posomorit	Săcâit
Nemuțumit	Preocupat	Somnoros
Nepăsător	Provocat	Speriat
Neprietenos	Rănit	Supărat
Neputincios	Răscolit	Surprins
Nerăbdător	Răutăcios	Suspicios
Nervos	Răvășit	Șocat
Nesatisfăcut	Răzbunător	Temător
Nostalgic	Resemnat	Trist
Obosit	Retras	Tulburat
Panicat	Rușinat	Vinovat
Pasiv		Zdruncinat

## 8. Povestea activității

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

✓ Pentru toate etapele procesării

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Poveste  
○ Proiect

**Materiale:** foi de hârtie și pixuri

**Pregătire:** se vor pregăti foi de hartie și pixuri pentru fiecare participant.

**Facilitare:** după finalizarea activității/experienței participanții se vor așeza în cerc. Aceștia vor primi o foaie de hârtie și un pix. Li se va spune că vor trebui să creeze o poveste despre această activitate/experiență, dar să fie o poveste cât mai creativă – în care el/ea este personajul principal. Așadar povestea este spusă din propria perspectivă, așa cum s-a văzut cu proprii ochi. Vor fi rugați ca în poveste să descrie acțiunea, sentimentelor lor, provocările, descoperirile (despre sine și ceilalți) și finalul-așa cum îl văd ei- dar într-un mod foarte creativ. Se va oferi timp de măcar 10-12 minute. Se poate pune muzică în spațiul de activitate pentru a crea o atmosferă relaxată. Fiecare va fi rugat să se așeze undeva în sala, unde se simte confortabil și mai departe de ceilalți întrucât este o activitate individuală. După ce timpul a expirat, fiecare va veni și își va prezenta povestea. Facilitatorul își va lua câteva notițe și la final va face o sumarizare prezentând:

Pașii care s-au identificat în majoritatea poveștilor

Emoțiile care s-au regăsit în grup

Soluțiile și provocările identificate

Descoperirile făcute

Și variantele de final, așa cum l-a văzut grupul

La final participanții vor fi întrebați: *Ce cred ei că ar putea pune în practică în alte contexte din viață din ceea ce au descoperit din povestea activității lor?*

**Avantajele metodei:** participanții pot să fie creativi prezentându-și povestea fără să fie influențați de ceilalți. Este o metodă foarte potrivită pentru a stimula partea de analiza&reflecție în special, fiecare participant fiind angrenat în procesul de reflecție.

**Adaptare:** dacă după prezentarea poveștilor simțiți că au rămas elemente din procesare neatinse sau nediscutate puteți să reveniți cu procesarea clasică și să treceți pe scurt prin toți pașii procesării. Dacă timpul este foarte scurt se poate face o poveste a grupului. Se pornește dintr-o parte a cercului și fiecare spune 1-2 fraze contribuind la poveste și la construirea personajelor ca și grup.

## 9. Cântecele sau poezia grupului

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute  
**Momentul din procesare în care se poate folosi:** ○ Joc ○ Poveste ○ Proiect  
✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție  
**Materiale:** foi de hârtie și pixuri

**Pregătire:** se vor pregăti foi de hârtie și pixuri pentru participanți.

**Facilitare:** după finalizarea activității li se va spune că vor trebui să facă un cântec sau poezie de grup de 2-3 strofe în care să surprindă care au fost punctele tari, provocările și emoțiile participanților. Dacă grupul este mai mare de 8 participanți, atunci se pot împărți în 2-3 grupe astfel încât toată lumea să fie implicată. Oferă 10-15 minute pentru fiecare grup. După finalizare se vor prezenta poeziile sau cântecele grupurilor. Facilitatorul va nota elementele principale surprinse și le va sumariza.

Se va merge mai departe în următoarea etapă a procesării cu discuție de grup, trecând prin generalizare și transfer. Dacă simțiți că grupul a fost motivat de metoda cu poezia sau cântecul puteți să îi încurajați să summarizeze răspunsurile lor din etapa de Transfer tot printr-o poezie sau cântec.

**Avantajele metodei:** metoda este potrivită pentru grupuri care se motivează ușor de activități creative sau care au nevoie de energizare mai mare. Are și dezavantajul că procesare s-ar putea să nu fie prea profundă pentru se vor concentra mai mult pe realizarea poeziei sau a cântecului. Metoda merge bine cu grupuri care au lucrat de ceva vreme împreună și sunt destul de familiarizați cu procesarea.

**Adaptare:** Dacă simțiți că grupul a fost motivat de metoda cu poezii sau cântec, puteți să îi încurajați să summarizeze răspunsurile lor din etapa de Transfer tot printr-o poezie sau cântec

## 10. Cele 4 cadrane

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute  
**Momentul din procesare în care se poate folosi:** ○ Joc ○ Proiect  
✓ Pentru toate etapele procesării

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare la îndemână. Pe o bucată de hârtie desenați cele 4 cadrane și se multiplică pentru fiecare participant:

Am observat... (nivelul faptelor).	Am simțit... (nivelul emoțional).
Am învățat... ( nivelul cognitiv).	Un plan pe viitor este..... (transferul în viața de zi cu zi).

**Facilitare:** după ce s-a finalizat activitatea, oferă hârtia cu cele 4 cadrane pentru fiecare participant și roagați-i să finalizeze propoziția. Dacă este un grup mai mic, atunci fiecare participant poate să împărtășească. Dacă este un grup mai mare, atunci se pot lua răspunsuri doar de la unii din participanți- dar încercați să vă asigurați că fiecare a răspuns măcar o dată.

**Avantajele metodei:** această activitate poate fi potrivită pentru grupuri care se deschid mai greu la procesare sau din contra pentru grupuri care au făcut înainte mai multe procesări și pentru această activitate doriți să scoteți de la ei doar esența învățării.

## 11. Imagini vorbitoare

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

✓ Pentru toate etapele procesării

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Poveste

○ Proiect

**Materiale:** imagini sau carduri Dixit

**Pregătire:** se vor selecta de pe internet fotografiile cu diverse imagini și se vor printa. Este nevoie de cel puțin 10 imagini mai multe decât numărul de participanți. Se pot folosi de asemenea imaginile de la jocul Dixit!

**Facilitare:** după finalizarea activității va începe procesarea cu întrebări de Analiză&Reflecție. Pe podea se vor așeza printurile cu imagini sau cărțile de Dixit. Participanții vor fi invitați să selecteze doar un card sau o imagine care să descrie modul în care s-au văzut pe ei în această activitate sau modul în care s-au simțit pe parcursul activității. Se va specifica că, dacă sunt doi participanți care ar fi ales aceiași imagine sau același card, pot să se așeze unul lângă altul. Va porni așadar procesarea de la descrierea imaginii- de ce au ales această imagine? Ce transmite sau spune această imagine despre cum au simțit, perceput ei activitatea/experiența. De la imagine se va trece prin tot ciclul procesării.

**Avantajele metodei:** metoda îi ajută pe participanți să facă asocieri foarte profunde cum modul în care au perceput activitatea, chiar dacă a fost un joc, o poveste sau chiar proiectul de învățare prin serviciu în folosul comunității

**Adaptare:** cardurile sau imaginile se pot poziționa și pentru etapa de Generalizate – dacă întrebarea este- *Ce ați învățat în urma acestei activități? Care sunt lecțiile extrase! Alegeți o imagine care să descrie lecții învățate, concluziile sau semnificațiile pe care le puteți extrage din această activitate.* La fel se poate proceda și pentru etapa de Transfer&Aplicare dacă întrebarea este- *Cu ce plan concret plecați acasă? Sau cum vă propuneți să puneți în practică lecții învățate din această activitate?* Selectați o imagine care să descrie anagjamentul pe care voi la nivel personal vi-l luați după această activitate.

## 12. Finalizează propoziția

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Poveste

**Momentul din procesare în care se poate** ○ Proiect

**folosi:**

✓ Pentru toate etapele procesării

**Materiale:** imagini sau carduri Dixit

**Pregătire:** pregătiți o serie de propoziții începute scrise pe niște cartonașe pe care participanții vor trebui să le continue.

**Facilitare:** după finalizarea activității, se va începe procesare prin explicarea faptului că se vor plasa pe podea o serie de propoziții începute pe care ei vor fi rugați să le continue. Se vor formula propoziții pentru fiecare etapa a procesării:

- ✓ Sarcina noastră a fost să.....!
- ✓ Pașii pe care i-am făcut au fost....!
- ✓ Cel mai mult mi-a plăcut.....!
- ✓ Provocările pe care le-am întâmpinat au fost....!
- ✓ Am fost surprins (ă) de....!
- ✓ Am fost încântat(ă) de...!
- ✓ Cea mai puternică emoție a fost...!
- ✓ Pe parcurs m-am gândit că....!
- ✓ Concluzia mea este...!
- ✓ Lecția mea învățată este...!
- ✓ Am descoperit că...!
- ✓ Pe viitor eu îmi doresc să....!
- ✓ Pe viitor îmi propun să...!
- ✓ În altă situație asemănătoare aș....!

**Avantajele metodei:** această metodă îi ajută pe participanți să-și formuleze mai ușor răspunsurile la întrebări! Pentru cei care sunt foarte obișnuiți cu procesarea ar putea fi mai antrenați de faptul că nu sunt întrebări așa cum sunt obișnuiți, ci afirmații.

**Adaptare:** pentru un grup cu care s-a mai lucrat ceva vreme se poate adapta astfel: se pot așeza afirmațiile printate pe hârtii în sală, pe perete sau pe jos adăugând un număr pentru fiecare întrebare –astfel încât să știe care este ordinea în care să le acceseze. Participanții vor fi invitați să ia o foaie de hartie sau 15 bucăți de post-it și un pix și să se plimbe, fără să vorbească, prin sala, încercând să completeze afirmațiile în ordine. Își vor scrie pe scurt răspunsurile, pe hârtie, pentru fiecare afirmație. După finalizare, se pot grupa participanții în grupuri de câte 3-4 și își pot împărtăși răspunsurile la întrebări. Facilitatorii se pot doar plimba printre grupuri pentru a oferi suport acolo unde se poate. Sper final, din fiecare grup vor fi invitați să împărtășească lecții învățate și planurile lor concrete de transformare, schimbare, îmbunătățire. Aceasta adaptare merge bine pentru situații în care participanții au multe roluri funcționale și se pot modera singuri fără prea mare implicare din partea facilitatorilor.

### 13. Reprezentantul grupului

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Poveste

**Momentul din procesare în care se poate** ○ Proiect

**folosi:**

✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție

**Notă:** metoda se poate folosi atunci când faceți procesare cu un grup pe care vreți să-l pregătiți să fie la rândul lui bun facilitator de procesare.

**Facilitare:** participanții sunt invitați să se grupeze în echipe de câte doi. În fiecare grup vor desemna cine este participantul 1 și cine este participantul 2. Persoana 1 va fi reprezentantul grupului. Facilitatorul se așează într-o poziție în care să fie ușor vizibil în cerc. Reprezentanții se așează și ei în cerc în jurul facilitatorului. Cei cu numărul 2 se vor așeza în spatele reprezentanților grupului lor. Facilitatorul va adresa întrebări. Exemplu: *cum te-ai simțit în timpul activității?* Reprezentanții vor trebui să transmită întrebarea celor cu numărul doi, doar mimând. Persoana numărul doi va transmite înapoi răspunsul, vorbind sau mimând (la alegere). Se vor adresa mai multe întrebări, iar după fiecare etapă reprezentantul va trebui să summarizeze pentru restul grupului ceea ce a transmis persoana numărul 2.

**Avantajele metodei:** metoda este destul de dificilă. Se poate folosi atunci când faceți procesare cu un grup pe care vreți să-l pregătiți să fie ei, la rândul lor, buni facilitatori de procesare. Reprezentanții vor exercita astfel comunicarea non-verbală, dar și abilitatea lor de a sumariza, rezuma, prezenta cele discutate.

**Adaptare:** se mai poate face încă o activitate (experiență) și se pot schimba rolurile- numărul 1 cu numărul 2 astfel încât fiecare să exerseze abilitatea de a răspunde la procesare, dar și a fi facilitator de procesare. Dezavantajul este că poate să dureze destul de mult.

### 14. Pânza de păianjen

**Durata:** ○ între 10 - 20 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Poveste

**Momentul din procesare în care se poate** ○ Proiect

**folosi:**

✓ Pentru toate etapele procesării

**Materiale:** Un ghem de sfoară suficient de mare.

**Pregătire:** un ghem de sfoară suficient de mare.

**Facilitare:** după activitate rugați grupul să se așeze. După ce ați adresat prima întrebare de procesare, cel care răspunde va prinde ghemul de sfoară aruncat de facilitator. Va păstra un capăt al sforii și va arunca mai departe către următoarea persoană care vorbește. Activitatea se va opti atunci când s-au finalizat întrebările și fiecare participant a avut oportunitatea să răspundă.

**Avantajele metodei:** metoda va arăta care sunt interacțiunile între participanți și posibilele legături între ei.

**Adaptare:** se poate adapta prin faptul că participanții pot fi rugați să adreseze și ei întrebări de procesare, dacă au.

## 15. Aprinde-ți chibritul

<b>Durata:</b> ○ între 10 - 20 minute	<b>Potrivit în special pentru:</b> ○ Joc ○ Poveste
<b>Momentul din procesare în care se poate folosi:</b>	○ Proiect
✓ Pentru etapa de Generalizare&Interpretare	<b>Materiale:</b> 4-5 cutii de chibrituri
✓ Pentru etapa Transfer&Aplicare	

**Notă:** această activitate este potrivită pentru un spațiu foarte mare, bine aerisit și fără vânt unde nu există risc de incendiu. Sau se poate realiza undeva în natură. Metoda are un impact foarte puternic, dacă este făcută pe întuneric.

**Pregătire:** 4-5 pachete de chibrituri

**Facilitare:** după activitate rugați grupul să se așeze. Se va da un pachet de chibrituri pentru 4-5 persoane. Se vor adresa întrebări de procesare. Când se ajunge la etapa de Generalizare fiecare participant care dorește să răspundă va aprinde un chibrit răspunzând pe durata arderii chibritului. Dacă chibritul s-a stins mai are dreptul la încă un chibrit pentru același răspuns. La fel se va proceda și pentru întrebările de transfer.

**Avantajele metodei:** metoda are impact puternic datorită semnificației luminii făcută de chibrit. La finalizarea procesării se poate discuta cu participanții care ar putea fi semnificația luminii sau care este legătura între lecțiile învățate și o flacără sau o lumină.

Recomand metoda în special pentru Generaliza și Transfer. Dacă se face pentru fiecare întrebare de procesare ar putea să dureze prea mult și aerul s-ar încălca cu prea mult fum de chibrit.

**Adaptare:** se poate adapta numai pentru ultima întrebare din etapa de transfer.

## 16. Statui

<b>Durata:</b> ○ între 21 - 50 minute	<b>Potrivit în special pentru:</b> ○ Joc ○ Proiect
<b>Momentul din procesare în care se poate folosi:</b>	<b>Materiale:</b> pregătiți foile A4 și creioane colorante.
✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție	
✓ Pentru etapa de Transfer&Aplicare	

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare, foile A4 și denumirile zonelor hărții

**Facilitare:** după finalizarea activității/experienței participanții vor fi invitați să stea în picioare. Vor trebui să-și închidă ochii și să deruleze în minte care au fost pașii pe care i-au făcut în activitate de la început până la final. Li se va da pentru acest lucru 30 de secunde. Când finalizează toată lumea, vor deschide ochii și facilitatorul îi va ruga să facă o reprezentare statuară a modului în care s-au simțit pe parcursul activității. La un start al facilitatorului toată lumea va închide ochii și se va gândi la imaginea statuară (statuie). Când facilitatorul va spune 1,2,3 și- la și- toată lumea va deschide ochii și va face cu corpul său imaginea statuară rămânând nemișcați. Vor rămâne în statuie și se va face o tură de cerc fiecare încercând să explice prin unul, două, trei cuvinte ce reprezintă statuia.

**Avantajele metodei:** fiecare este provocat să găsească o stare și să o reprezinte în mod creativ prin corpul său.

**Adaptare:** pentru etapa de Transfer, grupul poate fi provocat să facă din nou individual o imagine statuară a planului lor concret de acțiune și să-l explice către ceilalți.

## 17. Harta

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru toate etapele procesării

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Proiect

**Materiale:** pregătiți foi A4 și creioane colorate, un flipchart cu denumirile zonelor de pe hartă.

**Notă:** această activitate este de durată și este potrivită atât pentru jocuri complexe dar și pentru activități complexe și de durată precum proiectul de serviciu în folosul comunității.

**Pregătire:** pregătiți foi A4 și creioane colorate pentru tot grupul.

**Facilitare:** după finalizarea activității oferiți participanților o foaie de hârtie și creioane colorate.

Spuneți-le ca sunt provocați să deseneze o hartă a experienței trăite de ei. Poate fi o hartă pentru un joc făcut, o activitate mai mare sau chiar un proiect de durată în sine. Puteți scrie pe un flipchart sau pe tablă ce spații metaforice s-ar putea găsi pe această hartă- dar de ei depinde dacă vor să le pună pe acestea pe harta lor sau dacă vor să creeze alte puncte pe hartă. Aceste locuri ar putea fi: Mulțimea posibilităților, Raiul, Zona soluțiilor, Urcușul obositor, Piscina relaxării, Zona încordării, Mlaștina blocajului, Zona de joacă, Nisipurile mișcătoare, Pauza, Cascada distracției, Becul luminat, Zona confuziei, Lumina clarității etc. După ce vor desena pe hârtia lor zonele, vor desena și traseul prin care au trecut, ce imagini, cuvinte sau desene le vin în cap pentru fiecare zonă prin care au trecut.

Se oferă în funcție de complexitatea activității suficient timp pentru desenarea hărților. După ce participanții vor finaliza vor prezenta hărțile lor- facilitatorul luându-și notițe pentru a putea sumariza și de a continua procesarea pornind de la desenele lor.

**Avantajele metodei:** metoda avantajează reflecția mai profundă și asocierile mentale puternice.

**Adaptare:** se poate ca după finalizarea hărților participanții să se împartă în grupe de câte 2 sau 4 pentru a-și împărtăși desenele. Facilitatorii se vor plimba de la grup la altul pentru a asculta prezentările lor. De acolo mai departe se merge cu procesarea în profunzime.



## 18. Ce semințe iau cu mine!

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru etapa de Generalizare&Interpretare
- ✓ Pentru etapa de Transfer&Aplicare

**Materiale:** fasole boabe mari (minim 4-5 pentru fiecare participant).

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare și o pungă de semințe (boabe) de fasol mari, cât de mari se pot găsi, astfel încât să ajungă minim cât 4-5 pentru fiecare participant.

**Facilitare:** după finalizarea activității participanții vor fi invitați să se așeze pentru procesare. Se va face procesarea până în etapa de Generalizare&Interpretare. Pentru fiecare lecție învățată sau descoperire/concluzie, fiecare participant va fi invitat să ia din pungă (care se așează în mijlocul cercului) câte o boabă de fasole. Se va da timp ca fiecare să se gândească care sunt lecțiile învățate și timp pentru ca fiecare să ia câte boabe de fasole dorește. După ce fiecare se vor așeza, fiecare își va așeza boabele de fasole în fața sa, astfel încât să fie vizibile pentru toată lumea. Se va face o tură de cerc și fiecare va prezenta boabele de fasole și simbolistica acestora. Dacă cineva va avea mai mult de 3-4 boabe de fasole, atunci vor trebui să prioritizeze care sunt cele mai importante două lecții pentru ei din această activitate (în situația în care timpul este prea scurt). Dacă aveți suficient timp, atunci pot să prezinte toate boabele de fasole.

Vor fi întrebați participanții mai departe de ce cred că am făcut această asociere între lecțiile învățate și semințe? Se poate face o paralelă cu povestea Jack și Vrejul de Fasole care, plantat, crește foarte mare și pe el poți urca foarte sus.

Pentru etapa de Transfer&Aplicare, fiecare individual va lua fiecare sămânță și se va gândi individual în ce fel poate să "planteze" sămânța în viața sa de zi cu zi. Se va da un exemplu pentru a ajuta participanții. De exemplu: dacă lecția mea este că- *e bine să fiu mai iubitoare cu cei din jur!*- atunci sămânța mea ar putea deveni în mod concret- *Îmi propun să îmi manifest iubirea fiind mai puțin critic cu mâncarea făcută de mama mea- mai concret-Îmi propun să-mi manifest iubirea prin recunoștință față de ce gătește ea.*

La final, participanții vor fi invitați să ia cu ei acasă semințele și să le așeze în camera lor într-un borcan transparent pentru a le putea vedea des și pentru a-și aminti promisiunile făcute față de sine însuși. De asemenea vor fi provocați ca, de fiecare dată când au învățat ceva nou și își propun să-l transforme într-o obișnuință, să adauge noi boabe de fasole sau alte tipuri de semințe în acel borcan. Astfel vor observa progresul.

**Avantajele metodei:** asocierea lecțiilor învățate cu sămânța crează o conexiune foarte puternică în mintea participanților. Punerea acestora într-un borcan și lăsat la vedere îi va motiva să-și urmărească progresul.

**Adaptare:** se pot folosi orice fel de semințe, dar să nu fie extrem de mici, ca să nu se piardă ușor. Se pot oferi de asemenea semințe de flori care pot fi plantate în curtea școli sau în curtea lor.

## 19. Momentul Solo

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru toate etapele procesării

**Notă:** această activitate este potrivită pentru finalizarea unui program mai elaborat, a unei zile de activități sau a unei succesiuni de activități mai complexe precum proiectul de serviciu în folosul comunității.

**Pregătire:** pregătiți pentru fiecare participant o hârtie pe care să fie trecute cele patru întrebări de mai jos. Oferiți fiecăruia hârtia și pixul. Va trebui să vă asigurați că activitatea se desfășoară într-un spațiu sigur și că participanții nu vor fi distrași de orice alți factori. În acest sens vor fi invitați să-și lase ceasul, telefoanele sau mâncarea la facilitator. Vor fi încurajați să aibă suficiente haine cu ei, astfel încât să le fie confortabil pentru 15-20 de minute.

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

Pentru toate etapele procesării

**Facilitare:** participanții vor fi invitați să găsească un loc în pădure sau într-o poiană în care să fie singuri, la distanță de cel puțin 40 de metri de un alt membru și la o distanță destul de mare de facilitator, dar astfel încât să-l poată vedea pe facilitator și facilitatorul să-i poată vedea pe ei.

Din momentul în care s-a dat startul, fiecare participant se va îndrepta cu hârtia și pixul primit către locația potrivită, fără să vorbească cu nimeni. Vor trebui să-ți găsească locul și să se gândească la cele 4 întrebări, în ordinea dată.

Ce s-a întâmpla pe perioada activității/experienței /proiectului?

Ce emoții, gânduri, sentimente au fost cele mai prezente?

Ce semnificații, lecții, decoperiri iau cu mine pentru mine personal din această experiență?

Cum pot folosi cele învățate și în alte contexte de viață!

Dacă vor, pot să-și noteze răspunsurile pe hârtie. În funcție de cum doresc ei. Activitatea se face în liniște deplină, fără a vorbi cu altcineva. Timpul alocat este de 15-20 de minute. După ce timpul a expirat, facilitatorul va face un semn (de preferat un sunet) și participanții vor reveni în jurul facilitatorului pentru a face procesarea. Participanții vor fi rugați să împărtășească răspunsurile lor și facilitatorul va face la final o sumarizare a concluziilor lor.

**Avantajele metodei:** cei mai mulți participanții se vor simți foarte confortabil să reflecteze, având în vedere că este o discuție cu sine însuși. Însă pot fi și situații în care va fi greu pentru unii participanți să reflecteze individual. Puterea acestui exercițiu constă în însăși confortul pe care îl oferă pentru timpul petrecut cu sine însuși.

**Adaptare:** metoda de procesare poate deveni ea în sine o metodă experiențială, în sensul în care participanții pot fi trimiși în natură timp de 20-30 de minute, fără niște întrebări anume, ci doar pentru a experimenta cum e să stea singuri cu ei însuși în natură, urmând o procesare despre acest aspect în sine.

## 20. Sunetul meu

**Durata:** ○ între 5 - 10 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare la îndemână.

**Facilitare:** după finalizarea activității, participanții vor fi invitați să rămână în picioare. Vor fi rugați să se gândească timp de 1 minut care ar fi sunetul care ar putea reprezenta activitatea prin care tocmai au trecut. Vor fi rugați să facă toți odată acel sunet, după care fiecare să facă pe rând explicând de ce au ales acel sunet. Pornind de aici, se va continua procesarea, trecând participanții prin toate etapele reflecției.

**Avantajele metodei:** stimulează creativitatea participanților, deoarece trebuie să asocieze experiența cu un sunet. Dezvoltă abilități de asociere și argumentare a asocierii între experiență și sunet.

**Adaptare:** se pot împărți participanții în grupe de câte trei, să discute și să găsească împreună un sunet al grupului care să simbolizeze activitatea. Sau poate fi un sunet cu o mișcare asociată.

## 21. Scala implicării

**Durata:** ○ între 5 - 10 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Joc ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție
- ✓ Pentru etapa de Transfer&Aplicare

**Materiale:** numere pe podea de la 1 la 10.

**Notă:** această activitate este potrivită pentru situațiile în care obiectivul de învățare este legat de dinamica grupului sau modul de implicare a grupului în realizarea unei sarcini.

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare. Pregătiți decupate numere de la 1 la 10.

**Facilitare:** după finalizarea activității/experienței participanții vor fi invitați să rămână în picioare pentru procesare. Se va trece prin întrebările legate de fapte, acțiuni, evenimente. După câteva răspunsuri, participanții vor fi rugați să răspundă la următoarele două întrebări poziționându-se pe o scală de la 1 la 10. Unu (înseamnă într-o foarte mică măsură, zece înseamnă într-o foarte mare măsură).

Întrebările sunt:

- *Cât de implicat credeți că a fost grupului în realizarea sarcinii? și*
- *Cât de implicat ai fost tu la nivel personal în realizarea sarcinii grupului?*

Fiecare va fi rugat să rețină numerele în dreptul cărora s-a așezat. Mai departe facilitatorul va continua procesarea pornind de la argumentarea acestor numere.

## 6.1 Metode adaptate pentru procesare proiectelor de învățare prin serviciu în folosul comunității

### 22. Cărțile de joc

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru toate etapele procesării

**Materiale:** printuri cu sarcinile echipei și întrebările, foi, pixuri, markere

**Pregătire:** pregățiți întrebările de procesare la îndemână. Pe o bucată de hârtie desenați cele 4 cadrane de mai jos (vezi Anexa...x).

**Facilitare:** împarte grupul de participanți în 4 subgrupe care se vor așeza în patru colțuri diferite ale camerei. Pregătește o foaie cu explicația rolului fiecărei grupe, regulile și lista de întrebări pentru fiecare grup conform fiecărui simbol al grupului. Pentru a putea să-i împărțiți pe grupe, fiecare persoană va extrage dintr-un set de cărți una din cele 4 categorii:

Faptele sunt reprezentate de ROMB

Sentimentele/emoțiile sunt reprezentate de INIMĂ

Descoperirile sunt reprezentate de FRUZĂ

Planurile concrete de viitor sunt reprezentate de TREFLĂ

**Sarcina: Grupul ROMB- FAPTE! Ce s-a întâmplat?**

Rombul are forma unui diamant. Diamantul este tare, este solid și reflectă faptele. Etapa rombului reprezintă etapa în care apelăm la memorie pentru a repovesti secvențele activității, momentele cheie sau detalii care ar putea fi ușor uitate, dacă nu sunt memorate. Unii ar putea să vadă doar o față a rombului/ diamantului pe care altcineva nu a văzut-o.

Faceți un **articol de ziar** acoperind pentru grupul vostru mare (toata echipa) răspunsurile la întrebările de mai jos. Răspunsurile la întrebări vor fi colectate de la întreg grupul și sintetizate sub forma unui articol de ziar.

**Reguli:**

- puteți să vă deplasați la un grup la alt grup pentru a culege răspunsuri la întrebări cu condiția ca în locația grupului vostru să rămână și să fie întotdeauna disponibile 1-2 persoane.
- Trebuie să aflați răspunsuri de la tot grupul, nu doar de la grupul vostru.
- Timpul avut la dispoziție pentru finalizarea sarcinii este de 30 de minute și fiecare persoană din grup trebuie să fie implicată.
- Timp de planificare pentru finalizarea sarcinii este de 5 minute. După expirarea celor 5 minute se da start la sarcină.
- Cu 5 minute înainte de expirarea timpului, facilitatorul va anunța că mai sunt 5 minute.

**Întrebări recomandate:**

- Ce s-a întâmplat? Cum? Cu cine? Unde? Când?
- S-a întâmplat ceva neașteptat? Au fost ceva surprize pe parcurs?
- Care a fost cel mai memorabil/ mai diferit/mai interesant moment?
- Care au fost momentele de cotitură? Sau care au fost momentele critice? Ce s-a întâmplat înainte de momentele de cotitură sau imediat după acestea?
- Ce a influențat cel mai mult atitudinea sau comportamentul vostru?
- Care eu fost gândurile/fricile voastre pe parcursului activității (proiectului)?

### **Grupul INIMĂ -SENTIMENTE! Ce ați experimentat? Ce ați simțit?**

Aceasta este etapa emoțiilor/sentimentelor. Aici se extrag sentimentele, intuiția sau percepția despre ceea ce au simțit sau au experimentat echipa/participanții.

Acestă etapă este pentru a încuraja participării pentru a intra mai adânc în experiență, pentru a identifica cele trăite și pentru a le împărtăși cu ceilalți.

Faceți un **colaj** pe două foi de flipchart acoperind pentru grupul vostru mare (toată echipa) răspunsurile la întrebările de mai jos. Răspunsurile la întrebări vor fi colectate de la întreg grupul și sintetizate sub forma unui colaj făcut din ziare sau din desene (la alegere).

#### **Reguli:**

- puteți să vă deplasați la un grup la alt grup pentru a culege răspunsuri la întrebări, cu condiția ca în locația grupului vostru să rămână și să fie întotdeauna disponibile 1-2 persoane.
- Trebuie să aflați răspunsuri de la tot grupul, nu doar de la grupul vostru.
- Timpul avut la dispoziție pentru finalizarea sarcinii este de 30 de minute și fiecare persoană din grup trebuie să fie implicată.
- Timp de planificare pentru finalizarea sarcinii este de 5 minute. După expirarea celor 5 minute se da start la sarcină.
- Cu 5 minute înainte de expirarea timpului facilitatorul va anunța că mai sunt 5 minute.

#### **Întrebări recomandate:**

- SENTIMENTE: Numește cel puțin 3 sentimente care le-ai trăit pe parcursul activității/proiectului.
- CONTRASTE: Care au fost momentele cele mai înalte și cele mai joase?
- Care au fost experiențele cele mai contrastante?
- IMPLICARE: În care moment te-ai simțit cel mai implicat sau cel mai puțin implicat?
- EMPATIE: Cine crezi că a mai experimentat emoții și sentimente asemănătoare?
- CONTROL DE SINE/EXPRESIE: În ce moment erai cel mai conștient de emoțiile tale și crezi că reușeai să le exprimi?
- CONEXIUNI: Ai avut vreodată sentimentul de deja vău sau că ai mai trecut cândva printr-o situație asemănătoare? Ce altă experiență din viața ta seamănă cu această experiență sau proiect?
- METAFORĂ: Dacă ar fi să te asemeni cu un obiect din bucătărie în timpul acestei activități care ar fi acela?

### **GRUPUL FRUNZĂ- DESCOPERIRI. De ce s-a întâmplat acest lucru? Și ce înseamnă?**

Aceasta este etapa Frunzei sau a descoperirilor. Aici este locul pentru De ce, și ce...? Așadar este spațiul pentru interpretări, găsirea de semnificații, formularea de concluzii și lecții învățate.

Faceți o **prezentare TV a emisiunii AHA!** acoperind pentru grupul vostru mare (toată echipa) răspunsurile la întrebările de mai jos. Răspunsurile la întrebări vor fi colectate de la întreg grupul și sintetizate sub forma unui colaj făcut din ziare sau din desene (la alegere).

#### **Reguli:**

- puteți să vă deplasați la un grup la alt grup pentru a culege răspunsuri la întrebări cu condiția ca în locația grupului vostru să rămână și să fie întotdeauna disponibile 1-2 persoane.
- Trebuie să aflați răspunsuri de la tot grupul, nu doar de la grupul vostru.
- Timpul avut la dispoziție pentru finalizarea sarcinii este de 30 de minute și fiecare persoană din grup trebuie să fie implicată.
- Timp de planificare pentru finalizarea sarcinii este de 5 minute. După expirarea celor 5 minute se da start la sarcină.
- Cu 5 minute înainte de expirarea timpului facilitatorul va anunța că mai sunt 5 minute.

#### **Întrebări recomandate:**

- ROL: Ce rol ai avut în timpul activității/proiectului? Și de ce ți-ai luat această rol?
- SENTIMENTE: Cum sentimentele și emoțiile tale au influențat ceea ce ai zis sau făcut?
- DESCOPERIRI: Ce ai aflat/descoperit despre tine/ despre ceilalți, despre provocările activității/proiectului, despre tematică etc?
- REGRETE: Ai ceva regrete, sau oportunități ratate? Ce ți-ar fi plăcut să fi făcut diferit? Mai mult sau mai puțin.
- REZULTATE/OBIECTIVE PERSOANE ȘI DE GRUP: Ce rezultate ți-ar fi plăcut să fie atinse în activitate/proiect? Cum ai reușit să atingi obiectivele tale personale în urma acestei activități/proiecte? Cum ai reușit să contribui la atingerea obiectivelor grupului tău?
- FEEDBACK: Care a fost cel mai valoros feedback pe care l-ai primit/ l-ați primit în urma activității/proiectului? Care a fost cel mai puțin valoros feedback primit?
- GRUPUL/SUSȚINĂTORII: Ce ai apreciat cel mai mult la ceilalți, la colegii tăi, parteneri, susținători?
- PROCESUL DE ÎNVĂȚARE: Cum a ajutat sau nu te-a ajutat proiectul/activitatea în procesul tău de învățare?

#### **GRUPUL TREFLĂ- PLANURI CONCRETE DE VIITOR: Cum te va afecta ce ai descoperit pe viitor?**

Aceasta este etapa TREFLEI. Acest al treilea simbol reprezintă creșterea viitoare și/sau posibilitățile de creștere. Folclorul ne spune că dacă găsești un trifoi cu 4 foi ești norocos. Faceți un **reportaj radio a emisiunii -Și acum ce...!**- acoperind pentru grupul vostru mare (toată echipa) răspunsurile la întrebările de mai jos. Răspunsurile la întrebări vor fi colectate de la întreg grupul și sintetizate sub forma unui reportaj radio- tip interviu.

#### **Reguli:**

- puteți să vă deplasați la un grup la alt grup pentru a culege răspunsuri la întrebări cu condiția ca în locația grupului vostru să rămână și să fie întotdeauna disponibile 1-2 persoane.
- Trebuie să aflați răspunsuri de la tot grupul, nu doar de la grupul vostru.
- Timpul avut la dispoziție pentru finalizarea sarcinii este de 30 de minute și fiecare persoană din grup trebuie să fie implicată.
- Timp de planificare pentru finalizarea sarcinii este de 5 minute. După expirarea celor 5 minute se da start la sarcină.
- Cu 5 minute înainte de expirarea timpului facilitatorul va anunța că mai sunt 5 minute.

#### **Întrebări recomandate:**

- **BENEFICIIL:** Cum vei beneficia în urma acestei activități/proiect pe viitor?
- **ALEGERI:** Ce alte posibilități alegeri diferite ai face în viitor pornind de la lecții învățate în urma acestei activități/proiect?
- **SCHIMBĂRI:** De acum înainte ce vei începe să faci diferit sau ce vei înceta să mai faci sau ce vei continua să faci?
- **PLAN DE ACȚIUNE:** Ce vrei să iei concret în urma acestei experiențe în viața ta de zi cu zi? De ce? Cum? Când?
- **PREDICȚII:** Care sunt cele mai optimiste predicții despre valoarea reală a acestui proiect pe viitor?
- **PRIORITĂȚI:** Voi fi încântat dacă reușesc să...! Voi fi dezamăgit dacă reușesc să.....!
- **REPETIȚIE:** În ce alte context vei exersa cele învățate?
- **VISURI:** Ce te inspiră pe viitor din această activitate chiar dacă nu ai un plan concret?

După finalizarea activității participanții vor fi invitați să-și prezinte sarcina, iar la final facilitatorul va încerca să facă o sumarizare a lecțiilor învățate și în special a ceea ce îți propun pe viitor fiecare la nivel personal. O parte din lecțiile învățate pot fi adăugate în contractul de valori al grupului, mai ales dacă această metodă de procesare se face pentru un proiect de serviciu în folosul comunității; sau pot adăuga pentru fiecare în planul lor de dezvoltare personală.

Dacă simțiți că timpul nu este suficient se poate alocă mai mult de 30 de minute. Prezentrile făcute de grup pot fi numai punctul de plecare pentru a intra mai amănunțit în procesare, în sensul în care, participanții pot fi întrebați – uitându-se la flipchartul cu Descoperiri- care ar fi lucrurile pe care ar dori să le analizeze mai mult ca și grup în urma acestui proiect sau acestei activități. Și de aici procesare se poate duce mai centrat doar pe anumite aspecte. De exemplu- în cazul unui proiect se poate duce doar pe partea de comunicare a unui proiect sau pe dinamica de grup și relaționare sau pe responsabilitatea în managementul bugetului etc.

**Avantajele metodei:** metoda este foarte integrativă în sine- pentru că fiecare participant are minim un rol. Fiecare participant are șansa să reflecteze asupra experienței sale, dar să-și poată dezvolta în paralele empația și ascultarea activă, discutând cu ceilalți participanți. Este o metodă recomandată pentru a se face pentru un grup care a ajuns deja la un nivel înalt de performanță și mai ales cât aveți mai mulți participanți în grup recunoscuți ca și lideri informali care pot să ajute mult în facilitarea acestei activități.

**Adaptare:** dacă sunt mai mulți lideri într-un club/grup, atunci fiecare lider poate să își asume rolul de facilitator pentru unul din cele patru grupului pentru a asigura fluența activității și realizarea sarcinii în timpul stabilit. Metoda de procesare în sine poate fi și ea procesată după finalizarea ei pentru că, în sine, presupune o activitate de echipă intensă, bine planificată, care necesită multă empație, ascultare activă, capacitatea de sinteză.

### 23. Metodele aprecierii

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute **Potrivit în special pentru:** ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru începutul sau finalizarea procesării toate etapele procesării

**Materiale:** mingi

**Pregătire:** pregătiți o minge mică sau mai multe.

**Facilitare:** la începutul sau finalul unei activități specifice proiectului de serviciu în folosul comunității participanții vor fi rugați să stea în cerc și să arunce o minge de la unul la celălalt specificând ceea ce apreciază la persoana respectivă.

**Avantajele metodei:** se poate folosi atunci când grupul a fost cam încordat sau au fost conflicte, pentru a-i mai relaxa un pic înainte de a intra în procesarea proiectului sau a unei etape a proiectului. Sau se poate realiza la finalul procesării pentru a puncta încă odată motivele pentru care se apreciază.

**Adaptare:**

- **Cardurile aprecierii:** fiecare persoană își scrie numele pe un cartonaș sau o bucată de hârtie. După aceasta, cardurile sunt pasate în jurul cercului și fiecare poate să scrie ceva ce apreciază despre persoana a cărui nume îl primește. Când cardul ajunge înapoi oferă timp pentru a fi citite.
- **În mijlocul cercului:** grupul se așează în cerc și în mijloc o persoană pe rând cu ochii închiși și în liniște. Pe rând, la alegere, membrii din grup vin și îi șoptesc în ureche ceea ce apreciază la ei. După ce s-a terminat cu o persoană, vine altcineva.

### 24. Imaginea proiectului nostru

**Durata:** ○ între 5-10 minute **Potrivit în special pentru:** ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare.

**Facilitare :** grupul este așezat în cerc în picioare. Câte un membru al grupului intră în centru cercului și se așează într-o poză (statuie nemișcată) care ar reprezenta un moment o stare sau un element din proiectul lor. Rămâne în această poziție până vine un alt membru al grupului și se adaugă în imagine completând-o. Mai departe, vine un alt membru și tot așa până a fost inclus fiecare membru din grup în statuie. Se poate face în final o fotografie a grupului și de la această imagine să înceapă procesarea trecând prin toate etapele.

**Avantajele metodei:** oferă o imagine personală, dar și de grup asupra proiectului, oferă energie grupului și este un punct bun de plecare în aprofundarea procesării.



## 25. Poezia proiectului nostru

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

**Materiale:** flipchart, markere

- ✓ Pentru etapa de experiență a proiectului
- ✓ Pentru toate etapele procesării

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare.

**Facilitare:** În timpul implementării proiectului, câte 1-3 membri ai echipei, pe rând de la o întâlnire la alta este rugat să scrie una, două strofe cu 4 versuri despre ce se întâmplă în acel moment/etapă în proiect. La fiecare întâlnire de club se amintește cine sunt următoarele 2-3 persoane care vor scrie versurile până la întâlnirea următoare. La finalizarea proiectului, procesare va începe cu împărtășirea versurilor scrise. Se pot pune toate versurile pe un flipchart sau se pot printa și se poate face o analiză a poeziei de grup, participanții încercând să extragă din toate versurile răspunsurile la următoarele întrebări:

- Care au fost pașii făcuți în proiect?
- Ce provocări, ce rezultate ați avut?
- Ce sentimente, emoții stări v-au încercat?
- Ce lecții, semnificații descoperiri ați făcut?
- Ce impact ați avut cu proiectul vostru?
- Ce planuri de viitor aveți pe viitor?

Pe parcurs se completează și cu alte păreri ale participanților, pe lângă ceea ce s-a extras din poezie, ducându-se procesarea până la capăt.

**Avantajele metodei:** responsabilizează membrii grupului să fie creativi. Dezvoltă abilitatea de a face asocieri, de a selecta și sumariza experiența lor.

**Adaptare:** în loc de poezii se pot face colaje din hâtie, pe parcurs sau coleje foto-video, dacă există competența sau resursele necesare în cadrul grupului.

## 26. Un țînțar pe perete

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare.

**Facilitare:** roagă participanții să-și ia câteva momente după o activitate în cadrul unui proiect sau la finalizarea unui proiect. În acest timp vor trebui și să-și imagineze că sunt un țînțar pe un perete și se uită din afară la ce s-a întâmplat în proiect/activitateafără a fi fost implicați direct în activitate sau proiect. Pornind de acolo, vor trebui să scrie pe o hârtie povestea din perspectiva lor sau să o povestească de acolo mergând procesare mai departe.

## 27. Anticiparea simțurilor

**Durata:** ○ între 10 - 20 minute **Potrivit în special pentru:** ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Înainte de procesare
- ✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare

**Facilitare metodă:**

Înainte a unei activități din cadrul proiectului sau a unui eveniment din cadrul proiectului participanții vor fi rugați să scrie sau să împărtășească cu grupul ce cred că vor auzi, vor mirosi, vor simți, vor atinge sau vor gusta în timpul activității care va urma. La finalul zilei de activități din proiect, pornind de la ceea ce anticipau că se va întâmpla, vor intra în procesare în etapa de reflecție cu ceea ce au auzit, simțit, văzut, mirosit în timpul experienței de azi. De aici va merge procesarea mai departe în următoarele etape.

**Avantajele metodei:** metoda prezintă avantajul că participanții se vor raporta la așteptărilor lor inițiale și vor putea reflecta mai ușor la experiența trăită, pornind de la aceste așteptări sau anticipări. Se va putea analiza sau reflecta cu privire la importanța setărilor de așteptări: avantaje și riscuri.

## 28. Reflecția dulce (adaptare după Jennifer Hofmann)

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute **Potrivit în special pentru:** ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție

**Materiale:** bomboane colorate

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare. Achiziționați o pungă mare de M&M sau Skittles.

**Facilitare metodă:**

Cumpără o pungă mare de bomboane mici colorate (M&M, Skittles sau alte). Pentru fiecare culoare desemnează o afirmație/întrebare. Eventual, scrie pe niște cartoane sau foi culorile și asocierea făcută pentru fiecare culoare:

*Galben- ceva surprinzător ce ai descoperit/ învățat azi.*

*Verde- ceva ce ți-ai fi dorit în urma acestui proiect.*

*Albastru- ceva ce ți-a părut rău că s-a întâmplat.*

*Roșu- ceva care te-a înfuriat sau care te-a pus într-o poziție inconfortabilă*

*Portocaliu- ceva concret care îți propui să iei cu tine din acest proiect.*

Fiecare membru va lua câte o bomboană din fiecare culoare și va avea timp să se gândească la fiecare dintre ele. Sub direcționarea facilitatorului va începe să împărtășească cu membrii grupului răspunsurile. Se împărtășesc pe rând culorile. Mai întâi, se răspunde pentru galben, după pentru verde, după albastru și așa mai departe. Dacă există o bomboană pentru care cineva nu are răspuns, o va oferi cuiva din grup la sfârșitul activității împreună cu o apreciere cadou.

**Avantajele metodei:** faptul că pot să mănânce ceva dulce la aduce motivația extrinsecă de a reflecta pentru fiecare întrebare.

**Adaptare:** puteți să înlocuiți asocierile cu întrebări mai relevante pentru grupul vostru.

## 29. Scrisoare către mine

<b>Durata:</b> ○ între 21 - 50 minute	<b>Potrivit în special pentru:</b> ○ Proiect
<b>Momentul din procesare în care se poate folosi:</b>	<b>Materiale:</b> foi A4, pixuri
✓ Înainte de experiență	
✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție din procesare	

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare. Pregătiți foi A4, fixuri și plicuri suficiente pentru a oferi câte unul pentru fiecare participant.

**Facilitare:** înainte de începerea implementării proiectului, roagă participanții să-și scrie o scrisoare pentru ei înșiși despre obiectivele lor personale de dezvoltare care s-ar putea îndeplini prin implicare în acest proiect- ce competențe ar vrea să își dezvolte sau ce trăsături de caracter ar vrea să exerseze pe perioada implementării proiectului. Oferă plicuri pentru participanți. Scrisorile vor fi păstrate la facilitator. După finalizarea proiectului, pentru începerea procesării oferă-le scrisorile, oferă timp să le citească și trece-i prin procesare folosind una sau mai multe din metodele de mai sus.

**Avantajele metodei:** stimulează dezvoltare unui plan personal de învățare. Se poate folosi atunci când metodele clasice de construire a unui plan de învățare nu funcționează.

## 30. Masca

<b>Durata:</b> ○ între 21 - 50 minute	<b>Potrivit în special pentru:</b> ○ Proiect
<b>Momentul din procesare în care se poate folosi:</b>	<b>Materiale:</b> farfurii de plastic, markere, carioci
✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție	

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare. Pregătiți farfurii de plastic, foarfece și markere suficiente pentru întreg grupul de participanți.

**Facilitare:** oferă fiecărui participant o farfurie de plastic. Pregătește foarfece, culori-markere și oferă-le timp să realizeze din farfurii o mască cu două fețe. Pe o parte a feței trebuie să deseneze elemente ce țin de modul în care ar fi vrut ei inițial să fie implicați în acest proiect, iar pe cealaltă parte vor desena elemente, simboluri, cuvinte, despre cum s-au văzut ei pe sine implicați în mod real în proiect. După finalizare, fiecare va prezenta individual farfuria sa, dacă grupul este mai mic sau în grupe de câte 3-4, dacă grupul depășește 12 participanți. De la aceste prezentări, se merge în profunzime cu procesarea proiectului- în special pe dimensiunea de implicare personală a fiecăruia în proiect.

**Avantajele metodei:** este o metodă potrivită dacă este nevoie de a stimula creativitatea participanților. Dar poate fi o metodă care să dureze foarte mult.

**Adaptare:** dacă doriți ca procesarea să meargă și spre direcția analizei dinamicii de grup, atunci pe o față a farfuriei pot să-și dea cu părerea membrii grupului. În acest sens fiecare își face farfuria, își va scrie numele pe ea și se tot dă farfuria, în cerc, până când fiecare desenează simblouri sau scrie cuvinte care să descrie implicarea persoanei respective în proiect. La final se oferă timp de prezentare a farfuriilor. De aici se trece mai departe în procesare.

### 31. Totul pe perete

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute  
**Momentul din procesare în care se poate folosi:**  
✓ Pentru toate etapele procesării

**Potrivit în special pentru:** ○ Proiect  
**Materiale:** foi de flipchart, markere

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare. Pregătiți pe perete mai mult foi de flipchart pe care să fie scrise indicațiile.

**Facilitare metodă:** tapetează pe un perete foi de flipchart. Pe fiecare secțiune din perete scrie cuvinte sau desenează simboluri care să reprezinte:

fapte, întâmplări  
sentimente/emoții, gânduri  
descoperiri, lecții învățate  
acțiuni concrete.

Oferă participanților multe creioane colorate și markere, pune muzică și oferă timp participanților să scrie sau să deseneze răspunsuri pentru fiecare secțiune raportându-se la ultimul lor proiect. Pornind de la acest mare desen treci prin procesare sumarizând răspunsurile pentru fiecare etapa din procesare.

**Avantajele metodei:** stimulează reflecția individuală și creativitatea.

### 32. Obiectele

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute  
**Momentul din procesare în care se poate folosi:**  
✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție

**Potrivit în special pentru:** ○ Proiect

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare.

**Facilitare:** înainte de procesarea unui proiect, fiecare participant va fi rugat să caute în jur, în rucsac, în sală sau afară diferite obiecte care pot fi puse în mijlocul camerei pentru activitatea care va urma. Se vor da 3-4 minute pentru a putea fiecare să găsească și să pună diferite obiecte în mijlocul cercului. Mai departe, participanții vor fi rugați să se gândească la proiectul lor și să selecteze un obiect care să reprezinte proiectul de la planificare și până la implementare/finalizarea lui. Pornind de la fiecare obiect ales, fiecare va argumenta de ce a ales acest obiect, ce simbolizează. De aici, procesarea va merge mai departe. După ce s-a ajuns la transfer ați putea din nou să provocați participanții să aleagă un obiect care să descrie cum se văd pe ei înșiși și echipa pentru următorul proiect: ce ar trebui să dobândească sau să fie ei pentru a realiza un proiect de impact în comunitatea lor.

**Avantajele metodei:** stimulează asocierea și găsirea de metafore, simboluri.

### 33. Alege și argumentează

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute  
**Momentul din procesare în care se poate folosi:**  
✓ Pentru toate etapele procesării

**Potrivit în special pentru:** ○ Proiect  
**Materiale:** foi A4, marker

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare.

**Facilitare:** facilitatorul pregătește o serie de afirmații pentru grup (vezi mai jos). Pentru fiecare afirmație participanții pot să opteze pentru următoarele răspunsuri: sunt de acord, nu sunt de acord, nu știu. Aceste răspunsuri se vor scrie pe hârtie și se vor poziționa pe perete în colțuri diferite al camerei. Facilitatorul va citi pe rând câte o afirmație care este legată de proiectul lor, și fiecare individual se va poziționa în sală în dreptul răspunsului care se potrivește cu întrebările. După poziționare, sarcina lor va fi să argumenteze de ce s-au așezat în acel spațiu al camerei. Scopul activității este de a culege cât mai multe păreri sau de a oferi părerile lor despre proiect într-un mod cât mai agreabil, fără a se crea o competiție între argumentatori. Se va menționa la începutul activității că părerile sunt personale și se respectă aceste păreri. Dacă cumva pe parcursul argumentării unei activități cineva vrea să își schimbe părerea sau poziția, se poate muta de la un tip de răspuns la altul. Întrebările ar putea fi:

- ✓ Proiectul nostru a fost bine ales- a atins o problema cu adevărat reală și urgentă a comunității noastre
- ✓ Am fost implicați cu toții 100% în proiect
- ✓ Pașii pe care i-am făcut în proiect nu au avut logică- au fost greșit gândiți
- ✓ Am fost cu toții foarte responsabili atunci când ne-am asumat roluri în proiect
- ✓ M-am simțit foarte confortabil cu rolul meu în proiect
- ✓ Proiectul nostru a avut un impact real în comunitate
- ✓ M-am provocat în proiect să ies din zona mea de confort și să învăț mai multe
- ✓ Cred că a fost un proiect prea simplu pentru noi/ sau prea complicat pentru noi
- ✓ Proiectul nostru a fost foarte vizibil în comunitate- toată lumea relevantă a aflat despre el
- ✓ În urma acestui proiect cred că sunt un om mai bun/ sau mai pregătit pentru o experiență similară

**Avantaje metodei:** poate stimula discuții puternice și profunde. Fiecare membru va fi implicat prin cel puțin faptul că se poziționează într-o zonă a sălii.

**Adaptare:** întrebările se pot schimba și adapta, dar recomandarea este să urmăriți pașii ciclului învățării prin experiență prin aceste întrebări.

### 34. Proiectul nostru în acvariu

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute  
**Momentul din procesare în care se poate folosi:**  
✓ Pentru toate etapele procesării

**Potrivit în special pentru:** ○ Proiect

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare.  
Pentru toate etapele procesării

**Facilitare:** această este o metoda de procesare adaptată după metoda Acvariul. Împarte participanții în 4-5 grupe. Fiecare grupă va fi responsabilă să gândească pe o anumită dimensiune a proiectului de serviciu în folosul comunității. O grupă se va gândi la etapa de identificare a problemei, planificarea & scrierea proiectului, o grupă se va gândi la modul în care au lucrat cu beneficiarii proiectului și impactul proiectului asupra lor, o grupă se va gândi cum s-a lucrat cu partenerii sau sponsorii din proiect, o grupă se va gândi la partea de comunicare, promovare, vizibilitate proiect, o grupă se va gândi la cum au lucrat ca echipă pentru implementare proiectului.

Participanții se vor așeza pe grupe în cerc și își vor delega un reprezentant al grupe care va sintetiza discuțiile grupului. Vor avea loc mai multe runde de discuții. Pentru fiecare rundă de discuții vor schimba reprezentantul care va rezuma discuțiilor din grup în funcție de întrebările de mai jos alocate pentru fiecare rundă. Oferă pentru fiecare grup foi și pixuri pentru a sintetiza ideile. Recomandăm ca întrebările de mai jos pentru fiecare rundă să fie scrise pe un flichart sau pe foi pentru a fi vizibile pentru fiecare rundă.

#### **Runda 1 de discuții:**

- ✓ Care au fost pașii făcuți în proiect în funcție de subiectul fiecărei echipe?
- ✓ Ce a funcționat? Care au fost punctele tari! Ce sentimente, emoții gânduri vă treceau prin minte când lucrurile mergeau bine?

#### **Runda 2 de discuții** (schimbare de reprezentant):

- ✓ Ce nu a funcționat? Care au fost provocările? Care au fost soluțiile găsite?
- ✓ Ce sentimente, emoții gânduri v-au încercat în momentele provocatoare?

#### **Runda 3 de discuții** (schimbare de reprezentant):

- ✓ Ce concluzii, păreri puteți extrage din punctele tari, din ceea ce a funcționat?
- ✓ Ce concluzii, semnificații, lecții puteți extrage din provocările voastre și reacțiile voastre la provocările avute?

#### **Runda 4 de discuții** (schimbare de reprezentant):

- ✓ Ce ați face diferit data viitoare? Ce anticipații că s-ar putea îmbunătăți în proiectul viitor?
- ✓ Ce ați face la nivel personal mai bine data viitoare?

După finalizarea celor 4 runde, facilitatorul va rezuma discuțiile. Se pot introduce mai multe grupe cu mai multe tematici mai specifice în funcție de realitatea proiectului și contextului.

**Avantajele metodei:** stimulează implicarea foarte mare a fiecărui membru din grup mai ales prin faptul că fiecare devine pe rând reprezentant al grupului în acvariu.

**Adaptare:** pornind de la aceste discuții, procesarea se poate continua numai pe unul sau două tematici care au părut cele mai provocatoare din proiect sau pe cele care au generat cea mai multă învățare pentru participanți

### **35. Cutia cu amintiri**

**Durata:** ○ între 10 - 20 minute

**Potrivit în special pentru:** ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru toate etapele procesării

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare.

**Facilitare:** pentru întâlnirea de procesare de după finalizare unui proiect de serviciu în folosul comunității puteți ruga participanții să aducă pentru activitate fotografii, obiecte sau orice amintire care se leagă direct sau indirect de identificare, planificarea, scrierea și implementare proiectului. Dacă nu au adus prea multe obiective atunci poți să oferi postituri și fiecare să scrie în câteva cuvinte o amintire despre proiect- pe scurt. Fiecare poate să scrie mai mult amintiri- dar câte una pe fiecare bilețel. Se pot pune bilețele alături de fotografii sau obiecte. Pe rând facilitatorul le extrage și le citește, pornind procesarea (etapa de Analiză&Reflecție) de aici.

### 36.Incidentul critic

**Durata:** ○ între 21 - 50 minute **Potrivit în special pentru:** ○ Proiect

**Momentul din procesare în care se poate folosi:**

- ✓ Pentru etapa de Analiză&Reflecție

**Pregătire:** pregătiți întrebările de procesare.

**Facilitare:** alege un incident din cadrul scrierii sau implementării unui proiect de serviciu în folosul comunității în care a fost implicată cea mai mare parte din echipă. Oferă-le foi de hârtie și roagă-i să scrie, sub forma unui raport, ce s-a întâmplat în proiect, răspunzând pe scurt la întrebările: Ce? Cine, Unde? Cum? De ce? Mai departe poți să rogi participanții să împărtășească pentru a vedea care sunt diferențele între modul în care fiecare a fost văzută o întâmplare. Menționați că scopul activității nu este ca să se găsească vinovați, ci este de a vedea modul în care o poveste se vede diferit sau asemănător din mai multe perspective. Pornind de aici puteți să mergeți cu procesarea pe ceea ce reiese a fi de cel mai mare interes pentru a fi aprofundat de către grup în procesarea aprofundată.

**Avantajele metodei:** ajută la selecția tematicilor care au nevoie să fie aprofundate mai mult. Prezintă dezavantajul că poate deveni o situație grea de gestionat, dacă a fost o situație mult prea conflictuală. Recomandăm a se folosi pentru grupuri care au trecut poate de mai multe ori prin stadiul Performing

## 7. BIBLIOGRAFIE

- [1] Cultura elevilor și învățarea, ISE, București, 2014, p.72 in <http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2015/08/Cultura-elevilor-si-invatarea.pdf>
- [2] American Psychological Association, Coalition for Psychology in Schools and Education. (2015). *Top 20 Principles from Psychology for PreK–12 Teaching and Learning.*, accesat de pe <http://www.edutopia.org/blog/research-highlights-2015-youki-terada> la data de 11.04.16
- [3] Deans for Impact (2015). *The Science of Learning.* Austin, TX: Deans for Impact., accesat de pe <http://www.edutopia.org/blog/research-highlights-2015-youki-terada> la data de 11.04.16
- [4] [www.ted.com](http://www.ted.com) Sugatra Mitra, toate conferințele.
- [5] Cassidy, S. (2004) *Learning styles: An overview of theories, models, and measures*, Educational Psychology, 24 (4), p.419-444
- [6]<http://elearningindustry.com/learning-style-diagnostics-grasha-riechmann-student-learning-styles-scale>, accesat la data de 2.05.2016)
- [7] [http://edutechwiki.unige.ch/en/Learning\\_style](http://edutechwiki.unige.ch/en/Learning_style), accesat la data de 03.05.2016
- [8] Adriana Băban (coord.), 2001, Consiliere Educațională *Ghid metodologic pentru orele de dirigenție și consiliere*, Cluj – Napoca
- [9] Thomas Gordon, Noel Burch, 2012, *Teacher Effectiveness Training*
- [10] Burnette, Jane. (1999). "Strategies for Teaching Culturally Diverse Students." *Teacher Vision*. Retrieved March 21, 2016  
<https://www.teachervision.com/teaching-methods/resource/6039.html>
- [11] Guild, Pat Burke. (2001). *Diversity, Learning Style and Culture.* John Hopkins School of Education. New Horizons for Learning. Descărcat în 21 martie, 2016.  
<http://education.jhu.edu/PD/newhorizons/strategies/topics/Learning%20Styles/diversity.html>
- [14] Drd. Bercu N, <http://www.ise.ro/a-invata-sa-inveti-in-scoala-dincolo-de-logica-implicita-a-simtului-comun>. Accesat în 28.12.2015.
- [12] <http://www.alsdgc.ro/userfiles/Curriculum%20mentorat%20final.pdf> p.7,15. Accesat în 28.12.2015.
- [13] Schoel, Jim, Prouty, Dick, and Radcliffe, Paul. (1988) *Islands of Healing: A Guide to Adventure Based Counseling.*, Hamilton, MA: Project Adventure.
- [14] Sen, Amartya. (1999), *Development as Freedom.* New York: Anchor Books
- [15] Weide Aage, Popescu Vali. 2004. *Debriefing Manual.*
- [16] Mustată Alina, Mișu Silvia., 2008, *Suport de curs Formare de formatori* (Fundatia Noi Orizonturi)
- [27] Leung Karen.2006., *Essential Guide to Reflection.* Calcorps Public Service Center Descărcat în 27.04.2016 ( [http://publicservice.berkeley.edu/sites/default/files/Cal\\_Corps\\_Reflection\\_Guide.pdf](http://publicservice.berkeley.edu/sites/default/files/Cal_Corps_Reflection_Guide.pdf)
- [18] Reed Julie, Koliba Christopher. 2003. *Facilitationg Reflection, A Manual for Leaders and Educators.* Descărcat în 27.04.2016 (<http://www.uvm.edu/~dewey/reflect.pdf>)
- [19] Watson Stuart, 2001, *Reflection Toolkit.* ([www.northwestserviceacademy.org](http://www.northwestserviceacademy.org))
- [20] Jens Jessica, University of Wistconsin,4H Youth Development,2007, *Reflection Activities Ideas.* Descărcat în 17 aprilie 2016.  
([http://fyi.uwex.edu/wi4hpublications/files/2015/10/Debriefing\\_Activity\\_Idea\\_Sheets.pdf](http://fyi.uwex.edu/wi4hpublications/files/2015/10/Debriefing_Activity_Idea_Sheets.pdf))
- [21] Rohnke,K.; Butler,S.,(1995) *Quicksilver.*Dubuque,IA: Kendall/Hunt Publishing Company





Handwriting practice lines consisting of 10 sets of horizontal lines. Each set includes a top blue line, a middle blue line, a red baseline, and a bottom blue line.

Handwriting practice lines consisting of 10 sets of horizontal lines. Each set includes a top blue line, a middle blue line, a red baseline, and a bottom blue line.

Handwriting practice lines consisting of 10 sets of horizontal lines. Each set includes two blue lines for ascenders, a red line for the midline, two blue lines for x-height, a red line for the baseline, and two blue lines for descenders.

