



PROIECT DE ANIMAȚIE EDUCATIVĂ:

**A.V.A.T.A.R. -**  
**activități de valorificare**  
**a timpului, abilităților și resurelor**

LICEUL PEDAGOGIC „MATEI BASARAB”

SLOBOZIA

JUDEȚUL IALOMIȚA

Îndrumător:

**Prof. Sofineti Silvia - Ioana**

**Prof. Dumitru P. Adriana**





# "A.V.A.T.A.R"

## LOC DE DESFĂȘURARE:

Sălile de clasă, curtea școlii

## GRUP ȚINTĂ:

### Beneficiari direcți ai proiectului:

80 elevi de învățământul primar, gimnazial și liceal

### Beneficiari indirecti ai proiectului:

Cel puțin 150 de elevi din învățământul primar care au participat la activitățile de comunicare nonverbală

Cel puțin 50 părinți care au participat la același eveniment

Echipa de animatori este formată din 5 membri, elevi ai profilului pedagogic, specializarea învățători – educatoare, clasa a XI a

## SCOP:

Dezvoltarea abilităților de comunicare și a inteligenței emoționale și sociale ale elevilor de învățământ primar, gimnazial și liceal în scopul facilitării relaționării acestora cu persoane diferite din punct de vedere fizic, cultural și social





## **OBIECTIVE SPECIFICE:**

1. Exersarea abilităților de comunicare nonverbală specifice lucrului cu persoane cu dizabilități
2. Dezvoltarea abilităților creative prin reprezentarea artistică a unor civilizații noi și promovarea acestora
3. Exersarea metodelor și tehnicilor de lucru în echipă și a unor tehnici de comunicare

## **MOTIVAȚIA PROIECTULUI:**

Promovarea, prin intermediul activităților extrașcolare cu specific de animație socio-culturală, a dezvoltării competențelor de comunicare ale elevilor din învățământul primar, gimnazial și liceal reprezintă o prioritate pentru elevii de clasa a XI a din Liceul Pedagogic "Matei Basarab" Slobozia, prioritate identificată împreună cu învățătorii și profesorii metodiști.

Abilitățile de comunicare și relaționare nu apar de la sine, ci se dezvoltă prin intermediul școlii, al familiei, al grupului de egali. Dezvoltarea acestuia presupune răbdare și stăruință, dar și un parteneriat activ între școală și familie.

În acest context, proiectul creează cadrul și atmosfera propice stimulării comunicării prin activități plăcute, stimulative, care depășesc cadrul uneori rigid al educației formale.

## **ACTIVITĂȚI:**

### **Activități pregătitoare:**

Pregătirile pentru această activitate încep prin reuniunea tuturor animatorilor în cadrul căreia se propun activitățile.

Se repartizează sarcini pentru fiecare animator în cadrul următoarelor echipe, pe activități: "Civilizațiile", "Limbajul semnelor", "Steluțe pentru discriminare"

Se elaborează lista cu materiale necesare confecționării costumelor.





Se aleg jocurile: de energizare, de creativitate.

Sunt pregătite materialele necesare fiecărui moment al activitatii.

Pentru stabilirea programului activităților principale, are loc o reuniune cu toți membrii echipei de animatori implicați în organizare și cu doamna coordonator.

### **Plan de activitate:**

<b>Domeniu</b>	Activități de cooperare
<b>Problema</b>	Datorită extinderii activităților pe care elevii și tinerii le petrec în mediul online, aceștia nu mai sunt obișnuiți să comunice direct cu persoanele din mediul apropiat sau îndepărtat.
<b>Denumire</b>	“A.V.A.T.A.R.”
<b>Obiective</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exersarea abilităților de comunicare nonverbală specifice lucrului cu persoane cu dizabilități</li> <li>2. Dezvoltarea abilităților creative prin reprezentarea artistică a unor civilizații noi și promovarea acestora</li> <li>3. Exersarea metodelor și tehnicilor de lucru în echipă și a unor tehnici de comunicare</li> </ol>
<b>Participanți</b>	25 de elevi, 15 animatori, 2 cadre didactice, 100 elevi participanți la flashmob, 50 părinți
<b>Timp alocat</b>	Activitatea se va desfășura în 5 săptămâni, 1 zi/ săptămână Săptămâna 1: 120 min. (activități pregătitoare) Săptămâna 2: 120 min. (activități pregătitoare) Săptămâna 3: 120 min. (A1) Săptămâna 4: 90 min. (A2) Săptămâna 5: 60 min. (A3) Săptămâna 6: 120 min. (A1)
<b>Materiale necesare</b>	-hârtie colorată, hârtie creponată, lipici, capsator, coli flipchart, flipchart, carioca, markere -muzică, sistem de sonorizare, videoproiector, clip video, laptop
<b>Descrierea activităților</b>	<b><u>Activitatea 1: Propria civilizație</u></b> <i>Activitatea începe cu un moment introductiv, de intercunoaștere</i>





*Ne așezăm toți într-un cerc și ne prezentăm.*

*Exemplu: Mă numesc Denisa și sunt dinamică.*

*Trebuie să ne spunem prenumele însoțit de însușirea noastră predominantă, cu care începe inițială acestuia.*

### **Descrierea activității**

*Joc de energizare: "Bătălia de la Plevna"*

*Elevii, stau în cerc și cântă:*

*Refren: Era-ntr-o zi bătălia de la Plevna*

*Să stai văzând cavaleri încălecând*

*Cavaleri încălecânți :la pas, la trap, la galop*

*--> cu o mână*

*Refren..*

*--> cu două*

*Refren..*

*--> cu-n picior*

*Refren..*

*--> cu două*

*Refren...*

*--> cu fundul*

*Refren..*

*--> cu capul*

*Refren..*

*--> cu limba scoasă*

*Refren..*

*Acest joc are rol de-a energiza și a însufleși activitatea*

*Lucru în echipa: împărțim copii în 4 echipe.*

*Explicăm și exemplificăm modul de lucru și regulile creerii propriei civilizații.*

*Exemplul nostru: ANIMATORENDIA este realizat și expus în față clasei fiind analizat*





împreună cu elevii.

Lucrarea conține:-denumirea civilizației;

-legile civilizației;

-costumul național;

-felul de mâncare specific ;

-ziua națională;

-steagul;

-imnul național;

-dansul etc.

Bună desfășurare a activității și creerea unor lucrări reușite constă în:-comunicare și spiritul în echipă;

-creativitate

Astfel după ce echipele au ajuns la produsul final,au expus toate lucrările urmând ca fiecare grupa să-și prezinte lucrarea,dansul și imnul/motto-ul civilizației.

Evaluarea s-a realizat prin turul galeriei,acordarea punctelor pe o scară de la 1-5 și desemnarea echipei câștigătoare primind statutul de IMPERIU

### **Activitatea 2: Învățăm limbajul semnelor!**

Joc de energizare +captarea atenției "Care e dată ta de naștere?"

În acest joc, elevii clasei a VI a , au avut un spațiu delimitat ,și s-au așezat aleatoriu, neștiind încă regulile jocului,știind faptul că dacă depășesc spațiu dat jocul va reîncepe.

Regulă principală pe care elevii trebuiesă o respecte era să nu comunice vorbind, ci doar cu ajutorul semnelor și să se ordoneze crescător în funcție de : ziua, luna și anul nașterii.

Echipa animatoarelor au verificat corectitudinea așezării în funcție de dată de naștere a fiecăruia.Apoi au purtat un dialog deschis și copiii au fost întrebați: cum s-au simțit că n-au putut vorbi, astfel reieșind subiectul activității.

Echipa de animatoare au făcut o listă:cu propoziții și cuvinte uzuale, învățându-i pe copii și fixând informația cu un clip tutorial.





*Cu ajutorul animatoarelor și a clipului video.*

*Elevii și-au însușit limbajul, învățând să comunice cu persoane cu deficit verbal*

*Ca evaluare a fost folosită "Pălăria cu bilețele"*

*-pe bilețele erau trecute cuvinte și propoziții anterior învățate, iar după ce un elev a extras un bilet, a avut sarcina să reproducă pentru că ceilalții să ghicească*

*+++Reportaj : cu impresii și păreri cu privire la activitate.*

### **Activitatea 3: Comunicăm fără etichetare**

*Joc de energizare: Neghiniță*

*Versuri: Tunci tutunci tunci tataoua*

*O AE EEE*

*O A A AAAA*

*Neghiniță, prietenul nostru imaginar, era la început minuscul, dar cu ajutorul cu ajutorul cântecului l-am mărit până nu l-am mai putut ține în brațe, apoi l-am micșorat în același mod.*

*După jocul de energizare a urmat Jocul discriminării.*

*Unii copii au avut bulină galbenă, unii albastră și roșie. O singură bulină a fost verde.*

*Copiii trebuia să se grupeze în funcție de culoarea bulinii fără să vorbească. S-au format grupele iar copilul cu bulină verde a rămas pe dinafară pe motiv că nu se potrivea la culoare cu niciun alt coleg.*

*Pe baza acestui joc s.a purtat o discuție despre discriminare, copilul cu bulină diferită a explicat cum s-a simțit urmând că toți ceilalți, inclusiv el să dea exemple de situații în care s-au simțit discriminați. După aceste exemple și explicații copiii au fost împărțiți pe grupe și au avut că sarcina de lucru să realizeze un afiș antidiscriminare.*

*A urmat prezentarea afișelor apoi au fost rugați să și dea bulina jos subliniind faptul că toți suntem egali.*

*Ca evaluare a fost folosită metoda Paletelor. Copiii au primit o paletă pe care au fost rugați să deseneze o față reprezentativă stării lor din activitatea anterioară.*

### **Rezultate**

**-Abilități de comunicare îmbunătățite pentru un număr de 150 elevi**





<b>concrete</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 60 elevi au învățat elemente de limbaj al semnelor</li> <li>- Postere cu produse creative</li> <li>-Instantanee foto</li> </ul>
-----------------	--

**Diagrama Gantt a activităților:**

Activitatea	Luna 1 – Ianuarie				Luna 2 – Februarie			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Activități pregătitoare								
Activitatea 1: <b><u>Propria civilizație</u></b>								
Activitatea 2: <b><u>Învățăm limbajul semnelor!</u></b>								
Activitatea 3: <b><u>Comunicăm fără etichetare</u></b>								

**MONITORIZARE ȘI EVALUARE:**

Pentru **monitorizarea și evaluarea activităților** desfășurate în cadrul proiectului se vor realiza interviuri și chestionare aplicate elevilor implicați. De asemenea, după fiecare activitate, se va utiliza tehnica semaforului, pentru culegerea unui feed-back imediat.

La sfârșitul activităților propuse se va organiza o **activitate de autoevaluare** pentru animatorii implicați, ocazie cu care se vor evalua cât mai multe aspecte implicate în activitățile desfășurate, dintre care, cu prioritate, gradul de atingere a obiectivelor propuse.

**REZULTATE AȘTEPTATE:**

- Abilități de comunicare îmbunătățite pentru un număr de 150 elevi
- 60 elevi au învățat elemente de limbaj al semnelor
- Postere cu produse creative
- Instantanee foto

