

**PROIECT:**

# **SPECTACTOR**



LICEUL PEDAGOGIC „MATEI BASARAB”

SLOBOZIA

JUDEȚUL IALOMIȚA

**Îndrumător:**

**Prof. Dobrin Alicia**

**Prof. Dumitru P. Adriana**



# ”SpectACTOR”

## LOC DE DESFĂȘURARE:

Curtea școlii, săli de clasă, Centru Cultural „Ionel Perlea” Slobozia, Asociația Socio - Culturală ”Matei Basarab”, Grădinița cu Program Prolungit ”Dumbrava Minunată” Slobozia

## GRUP ŢINTĂ:



### Beneficiari direcți ai proiectului:

100 de elevi de învățământul primar, gimnazial și liceal



### Beneficiari indirecți ai proiectului:

Cel puțin 250 de elevi din învățământul primar , gimnazial și liceal

Cel puțin 20 cadre didactice, învățători și diriginți

Cel puțin 50 părinți care au participat la același eveniment

Echipa de animatori este formată din 3 membri, elevi ai profilului pedagogic, specializarea învățători – educatoare, clasa a XI - a

## OBIECTIV GENERAL:

Dezvoltarea abilităților de comunicare pozitivă, de cunoaștere și relaționare, de multiplicare a modurilor de analiză și interpretare a contextelor cotidiene pe care elevii de învățământ primar, gimnazial și liceal le trăiesc.

## OBIECTIVE SPECIFICE:

1. Să aplice în contexte create de animatori abilitățile de comunicare și relaționare interpersonală, identificând diferite modalități de analiză și interpretare a problemelor.
2. Să valorifice potențialul creativ al elevilor prin reprezentarea și reinterpretarea artistică a situațiilor de viață.
3. Să exerseze modalități de implicare a elevilor în schimbarea abordării unor probleme, pornind de la povești tradiționale.
4. Să exerseze metode și tehnici de lucru în echipă.

## MOTIVAȚIA PROIECTULUI:



Proiectul nostru s-a construit pornind de la o problemă pe care am identificat-o atât la nivelul elevilor de învățământ primar și gimnazial, cât și la nivelul elevilor de liceu. Astfel, am observat în perioada de identificare a problemelor că din ce în ce mai mulți elevi își doresc să comunice mai bine între ei, să privească mai degrabă aspectele pozitive ale situațiilor pe care le trăiesc, să nu fie priviți prioritar prin „lupa criticii”. În aceeași ordine de idei, elevii consultați au sesizat faptul că sunt uneori incapabili să facă diferența între ceea ce se spune despre o persoană și ceea ce este în realitate.

Nevoile au fost identificate prin tehnica *”Cutia poștală”*, cu ajutorul căreia echipa de animatoare a colectat informații și a ierarhizat nevoile educative ale grupurilor de elevi, rezultând ca fundamentale nevoia de comunicare pozitivă, nevoia de cunoaștere și de valorizare, precum și nevoia de alternative de petrecere a timpului liber cu valoare educativă, de participare la activități inedite care să sprijine combaterea discriminării, a hărțuirii, a percepțiilor greșite despre persoane.

Astfel, a apărut ideea implementării unei serii de activități care să aibă în vedere dezvoltarea comunicării interpersonale prin teatru, jocuri interactive, muzică, dans etc. care să se desfășoare atât în pauze, cât și după orele de curs.



## ACTIVITĂȚI:

### Activități pregătitoare:

Pregătirile pentru acest proiect încep prin reuniunea tuturor animatorilor, în cadrul căreia se propun activitățile.

Organizarea și ordinea implementării activităților a fost realizată în cadrul grupului de animatoare prin metoda ”grupurilor BUZZ” și prin metoda ”Snowballing” (transformarea grupurilor buzz în grupuri mai mari).

Se repartizează sarcini pentru fiecare animator în cadrul echipei.

Se elaborează lista cu materiale necesare desfășurării fiecărei activități și modalitățile de achiziționare. Se aleg jocurile de energizare, de creativitate.



### Plan de activitate:

<b>Domeniu</b>	Dezvoltare personală
<b>Problema</b>	Datorită centrării pe probleme și critică, elevii utilizează din ce în ce mai rar comunicarea pozitivă, își valorizează mai puțin propriile abilități și resurse și se implică mai rar în rezolvarea problemelor clasei sau în sprijinirea unor colegi.
<b>Denumire</b>	SpectACTOR
<b>Obiective</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Să aplice în contexte create de animatori abilitățile de comunicare și relaționare interpersonală, identificând diferite modalități de analiză și interpretare a problemelor.</li><li>2. Să valorifice potențialul creativ al elevilor prin reprezentarea și reinterpretarea artistică a situațiilor de viață.</li><li>3. Să exerseze modalități de implicare a elevilor în schimbarea abordării unor probleme, pornind de la povești tradiționale.</li><li>4. Să exerseze metode și tehnici de lucru în echipă.</li></ol>
<b>Participanți</b>	100 de elevi, 3 animatori
<b>Timp alocat</b>	Activitatea se va desfășura în 18 săptămâni, 1 – 2 zile / săptămână, conform diagramei activităților

<b>Materiale necesare</b>	<p>-hârtie colorată, hârtie creponată, lipici, capsator, coli flipchart, flipchart, carioca, markere</p> <p>-muzică, sistem de sonorizare, videoproiector, clip video, laptop</p> <p>- păpuși pentru teatru, costume pentru personajele din povești, măști</p> <p>-desene de tip ”grafică” pentru expoziția ”Photovoice”</p>
<b>Descrierea activităților</b>	<p><b><u>Activitatea 1: Emoții de păpuși</u></b></p> <p>Activitatea se va desfășura la grădiniță și la clasele I-IV</p> <p><b><i>Exercițiul introductiv:</i></b>”Aruncă niște complimente!”</p> <p>Așezați în cerc, participanții trebuie să spună un cuvânt pozitiv colegului din dreapta (ex: Andreea este o prietenă bună! George este un bun sportiv)</p> <p><b><i>Activitatea propriu-zisă:</i></b></p> <p>Echipa de animatoare va realiza un scenariu despre copiii de la grădiniță care manifestă diferite comportamente. Personajele conduc piesa în mod interactiv, scoțând în evidență ideea că toți putem schimba percepțiile greșite despre alții. Copiii vor fi implicați în firul poveștii și vor fi invitați să intervină în schimbarea atitudinilor nedorite.</p> <p><b><i>Evaluare:</i></b> Se pune la dispoziție un coș cu diferite ”fețe” (zâmbitoare, supărate), iar participanții vor alege una, după felul în care s-au simțit în timpul piesei de teatru.</p> <p><b><u>Activitatea 2: Comunicăm pozitiv!</u></b></p> <p><b><u>Subactivitatea 1: Cum mă văd eu, cum mă văd ceilalți</u></b></p> <p>Activitatea se va desfășura cu elevii de gimnaziu și liceu</p> <p><b><i>Exercițiul introductiv:</i></b> echipa de animatoare va introduce copiii în ritmul jocului prin exercițiul de energizare : ”Eu mimez o emoție, tu invers”</p> <p><b><i>Activitatea propriu-zisă:</i></b> Se distribuie fiecărui jucător câte o foaie care se agață pe spate cu un bold sau o agrafă. Foaia are pe o parte scris ”cum mă văd eu” și pe cealaltă parte ”cum mă văd ceilalți”. Jucătorii sunt așezați pe un singur rând, unul în spatele celuilalt. La primul semnal, fiecare participant scrie un cuvânt (expresie scurtă), apreciativ despre sine și prenumele. La al doilea semnal, jucătorii se ajută unul pe celălalt să întoarcă foaia pe partea cealaltă și își scriu reciproc aprecieri. La al treilea semnal, se așază tot într-un singur rând însă în sens invers. La final, se strâng foile, se alcătuieste un grafic cu percepția fiecăruia despre sine și a celorlalți despre ei. Discuția ulterioară va pune accent pe ideea diferențelor de opinie, de percepție, pe acceptarea lor sau pe ”contrazicerea” unor</p>

percepții greșite în mod asertiv.

**Evaluarea:** Una dintre membrele echipei de animatoare va iniția jocul ”Cât de mult sunt apreciat?”, numind rând pe rând prenumele jucătorilor. Ceilalți trebuie să aplaude tare la auzul prenumelui coechipierilor.

### **Subactivitatea 2: Mima**

Activitatea se va desfășura cu elevii de la clasele I-IV

**Exercițiu introductiv:** Echipa de animatoare va introduce elevii în exercițiul de mimă prin jocul de energizare ”Eu sunt ursuleț-tu ești un...”(fiecare jucător alege un animăluț, un personaj preferat).

**Activitatea propriu-zisă:** Jucătorii vor fi așezați în grupe de 9-10 membri, unul din ei va fi în centru și va mima caracteristici ale unor personaje de poveste sau de desene animate. Mimele se vor axa pe însușiri fizice sau de caracter. Debrefingul va fi centrat pe stilurile diferite de exprimare, pe încercarea de a înțelege perspectiva fiecăruia.

**Evaluarea:** Animatoarele vor împărți mici bilețele pe care jucătorii vor scrie numele celui coechipier cu care a avut diferențe de opinie, percepție, înțelegere și numele coechipierului care a avut aceleași opinii cu el.

### **Activitatea 3: Perspective euritmice**

Activitatea se va desfășura cu elevi de liceu

**Introducere:** scurtă introducere privind faptul că în spatele mișcărilor artistice există o ”poveste”, un mesaj criptat care trebuie descifrat

**Activitatea propriu-zisă:**Echipa de animatoare va realiza o poveste de tip ”euritmie” în care, prin reprezentarea gestuală, ritmică, vor arăta faptul că educația în școală este importantă și că actorii implicați contribuie la propria lor dezvoltare socială, cognitivă și emoțională. ”Sceneta” va fi prezentată la Centrul Cultural ”Ionel Perlea” în prezența elevilor de liceu, cadrelor didactice, altor invitați.

**Evaluare:** se va realiza prin întrebări adresate spectatorilor, prin care se vor identifica personajele, firul poveștii, mesajul euritmiei.

### **Activitatea 4: Schimbă finalul, schimbă povestea!**

Activitatea se va desfășura cu elevii din clasele I - VIII

**Introducere:** se va realiza printr-o scurtă intervenție a unui povestitor (Jocker), care va introduce SpectActorii în lumea basmelor ce vor fi prezentate („Ursul păcălit de vulpe” și

„Fata babei și fata moșului”) precum și modalitatea de desfășurare a ”exercițiului” de schimbare a finalului poveștii, dar și a regulilor specifice Teatrului-forum.

**Activitatea propriu-zisă:**

Cele două povești vor fi prezentate pe rând, de echipa de actori, la clasele din ciclul primar și gimnazial, unde se vor juca secvențe reprezentative, urmând ca imediat după aceea, Jockerul să implice micii spectatori în firul poveștii, provocându-i să schimbe finalul și implicit comportamentul personajelor.

**Evaluare:** Se va realiza la sfârșitul celei de-a doua reprezentații teatrale, când ”spectatorii” vor explica felul în care au vrut sau au reușit să schimbe povestea. Un juriu constituit ad-hoc va acorda diplome celor mai reușite intervenții.

**Activitatea 5: Photovoice**

Activitatea se va desfășura cu elevii de liceu

**Introducere:** echipa de animatoare va realiza o scurtă introducere despre metoda Photovoice și despre tema metodei , ”PERSPECTIVE”

**Activitatea propriu-zisă:** Echipa de animatoare va prezenta expoziția de grafică și fotografie alb-negru ca metodă de comunicare vizuală, vizitatorii (elevi de liceu) fiind invitați să analizeze imaginile și să descrie propria percepție față de ele.

Se vor face observații, comparații între percepțiile diferite, împărtășirea părerilor comune, se vor iniția discuții de grup și analize individuale. Discuțiile de grup vor fi dirijate, echipa de organizare va lansa întrebări de tipul: ”cu ce asociați imaginea x?”, ”ați fost în situația de a emite judecăți despre o persoană care părea nonconformistă?”, ”percepția despre o situație poate fi distorsionată? și dacă ”da” din ce motive?”. La final, toți participanții vor fi invitați să dea un titlu imaginii care le-a plăcut cel mai mult.

**Evaluare:** La ieșire, vizitatorii vor scrie în jurnalul pus la dispoziție aprecieri legate de activitatea la care au participat

**Activitatea 6: Dans și imagine**

Activitatea se va desfășura cu elevii de liceu

**Introducere:** echipa de animatoare va realiza cu participanții jocul de energizare “Cheamă ploaia”

**Activitatea propriu-zisă:**

Elevii de liceu, împreună cu animatoarele, merg în fața Centrului Cultural « Ionel

	<p>Perlea. » pentru a realiza un dans tematic. Personajul central al dansului este în aparență o bătrânică, care încearcă să se integreze în grupul de dansatori. Se va încerca atragerea unor trecători și se va discuta modul în care percepția inițială a bătrânei a fost schimbată prin talentul ei de dansator.</p> <p><b>Evaluarea:</b> Se va realiza prin tehnica “Semaforul”</p>
<b>Rezultate concrete</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 100 de elevi implicați în jocuri și activități recreative în timpul pauzelor</li> <li>- 1 piesă de teatru de păpuși</li> <li>- 1 expoziție de tip Photovoice</li> <li>- 2 piese de teatru inspirate din basmele pentru copii</li> <li>- 1 exercițiu euritmie</li> <li>- 1 dans tematic</li> <li>- jocuri de timp liber aplicate în pauze</li> <li>- Instantanee foto</li> </ul>

### **Diagrama Gantt a activităților:**

Activitatea	Luna 1 – Octombrie				Luna 2 – Noiembrie				Luna 3 – Decembrie		Luna 4 – Ianuarie		Luna 5 - Februarie				Luna 6-Martie			
	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4
Activități pregătitoare	☺	☺	☺	☺																
Activitatea 1: <u>Emoții de păpuși</u>					☺	☺	☺	☺	☺	☺										
Activitatea 2: <u>Comunicăm pozitiv!</u>											☺	☺		☺	☺					
Activitatea 3: <u>Perspective</u>																☺	☺			







## CONCLUZII:

În urma activităților desfășurate, elevii au subliniat importanța analizei și interpretării situațiilor și comportamentelor din mai multe perspective, au evidențiat faptul că implicarea directă i-a făcut să se înțeleagă mai bine, că rolul de actor le-a permis să- i înțeleagă pe ceilalți, iar ca spectatori - actori, au avut șansa să schimbe finalul unor situații, fără a răni sau judeca pe alții.



## Bibliografie:

1. Carron, G and Carr-Hill, R A (1991) Non-formal education: information and planning issues. International Institute for Educational Planning, Paris.
2. UNIVERSITATEA „AL. I. CUZA” IASI; Institutul de Educatie Continua/Lifelong Learning Institute ”Strategii de educatie nonformala”
3. Suport de curs " Metode creative folosite in activitatile de tineret", Material realizat de Fundatia Life – Centrul de resurse si informatii pentru organizatii
4. [http://www.incluziunesociala.ro/upls/31\\_49743\\_suport\\_curs\\_Tehnici\\_comunicare.pdf](http://www.incluziunesociala.ro/upls/31_49743_suport_curs_Tehnici_comunicare.pdf)
5. <http://educatienonformala.ro/afterschool-clasa-0-playful-learning-in-cluj/>
6. <http://educatia10.wordpress.com/2011/01/12/exercitii-pentru-spargerea-ghetii/>
7. <http://www.derlogea.ro/ro/4-team-building/43-ce-sunt-jocurile-de-colaborare>
8. <http://www.sud.tin.ro/w/images/stories/resurse/compa/400%20de%20jocuri.pdf>
9. <http://www.nonformalii.ro/metode/animatie-socio-educativa>