Zilele Erasmus+ la Colegiul Național "Garabet Ibrăileanu", Iași

WORKSHOP: "Erasmus+ în acțiune: De la experiență europeană la practica din clasă"

Activități practice

- ***Programul de formare "Critical Thinking for All Subjects and Life"***

"Caruselul comunicării: Cutii mici, provocări mari"

Prof. Busuioc Elena-Daniela

"Joacă cu sens, învață cu succes!"

TIPUL ACTIVITĂȚII: Atelier practic rotațional / Învățare bazată pe jocuri (Game-Based Learning)

SCOP:
Utilizarea jocurilor în predare (game-based learning) transformă elevul din receptor pasiv în participant activ, oferindu-i un mediu ideal pentru dezvoltarea gândirii critice.

OBIECTIVE:
- Dezvoltarea gândirii critice și analitice prin rezolvarea de probleme logice și argumentarea alegerilor în situații de dilemă.
- Stimularea competențelor de comunicare și exprimare conceptuală, prin definirea rapidă a termenilor și ascultarea activă a colegilor.
- Antrenarea metacogniției și a coeziunii de grup prin reflecție personală și împărtășirea argumentată a experiențelor trecute.

Fiecare dintre cele patru jocuri stimulează o dimensiune diferită a gândirii și poate fi adaptată la clasă pentru elevi.

ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE:
- Cadrul didactic explică regulile generale și împarte clasa în 4 echipe. Fiecare echipă este repartizată la o stație de lucru dotată cu una dintre cele 4 cutii cu jocuri. La semnalul sonor al profesorului, echipele se rotesc la următoarea stație, experimentând toate cele 4 jocuri.

JOCURI:

1. RIDDLE ME THIS

Elevii extrag ghicitori/probleme de logică (gândire logică și rezolvare de problem). Jucătorii trebuie să descifreze ghicitori contra cronometru. Aceștia lucrează în echipă pentru a deconstrui textul, a identifica indiciile ascunse și a deduce soluția corectă, evitând capcanele superficiale de limbaj.

- **Ce conține:** 50 de ghicitori și probleme de logică (*Brainteasers*).

- **Cum stimulează gândirea critică:** Îi forțează pe elevi să citească atent enunțurile (stimularea atenției la detalii), să identifice capcanele lingvistice și să facă conexiuni logice neașteptate.
- **Idee pentru clasă:** Poate fi folosit ca un "Icebreaker" de 5 minute la începutul orelor de matematică, informatică sau științe pentru a activa atenția.

2. WHICH WOULD YOU CHOOSE?

Elevul extrage o dilemă ipotetică, trebuie să aleagă între două scenarii absurde sau dificile și să își motiveze alegerea. Nu există un răspuns greșit, însă sarcina lui este să aleagă o variantă și să își construiască o pledoarie logică de maximum 1 minut în fața grupului pentru a-și justifica alegerea.

- **Ce conține:** 50 de dileme amuzante și alegeri ipotetice dificile (*Amusing Dilemmas*).
- **Cum stimulează gândirea critică:** Fiecare opțiune are avantaje și dezavantaje. Elevii nu trebuie doar să aleagă, ci sunt obligați să își argumenteze logic alegerea și să evalueze consecințele fiecărui scenariu.
- **Idee pentru clasă:** Excelent pentru orele de dirigenție, educație civică sau limbi străine (pentru exersarea structurilor argumentative, dezvoltarea abilităților de negociere și a persuasiunii).

3. NAME THAT WORD!

Un elev descrie un termen secret de pe card fără a folosi termenii interziși, utilizând doar sinonime sau analogii logice, fără a rosti cuvântul în sine (stil Taboo). Echipa folosește deducția critică pentru a ghici termenul contra-timp (comunicare rapidă și vocabular).

- **Ce conține:** Jocuri de cuvinte și indicii pentru ghicirea unor termeni (*Prompts for Family Fun*).
- **Cum stimulează gândirea critică:** Antrenează capacitatea de sinteză, definirea conceptuală și conexiunile semantice rapide, dezvoltă abilităților de exprimare și lucrul în echipă sub presiune. Elevii trebuie să analizeze indiciile primite și să excludă variantele incorecte prin deducție.
- **Idee pentru clasă:** Foarte util la limba română sau limbi străine pentru îmbogățirea vocabularului și structurarea definițiilor logice.

4. DO YOU REMEMBER?

Elevii răspund la întrebări care provoacă participanții să împărtășească amintiri și experiențe din trecut sau analize ale unor experiențe trecute, exersând capacitatea de a extrage o învățătură și de a o verbaliza coerent.

- **Ce conține:** Întrebări nostalgice și exerciții de memorie/reflecție personală.
- **Cum stimulează gândirea critică:** Deși se bazează pe memorie, jocul activează componenta de metacogniție și auto-reflexie. Elevii învață să își structureze amintirile sub formă de narațiune coerentă și să analizeze critic experiențele trecute.
- **Idee pentru clasă:** Poate fi folosit în activități de dezvoltare personală sau consiliere pentru a dezvolta coeziunea grupului de elevi, exprimarea și conectarea emoțională și ascultarea activă, empatia.

DEBRIEFING / REFLECȚIE GHIDATĂ

Profesorul aduce întreaga clasă împreună pentru a transforma experiența ludică în concepte transferabile, adresând întrebări cheie:

- *„La ce stație a fost cel mai greu să decideți și de ce?”*
- *„Ce strategii de argumentare au funcționat cel mai bine când a trebuit să alegeți o opțiune la dileme?”*
- *„Cum ne ajută identificarea capcanelor din ghicitori în viața reală (ex: când citim știri)?”*

EVALUARE

Utilizarea unui instrument rapid de evaluare formativă pentru a măsura impactul activității asupra modului de gândire al elevilor. Pentru a măsura eficiența activității fără a strica dinamica distractivă, se vor folosi două metode de **evaluare formativă**:

1. **Evaluarea în timpul jocului (Observarea sistematică):**

- Profesorul monitorizează echipele folosind o grilă simplă de observare. Se urmărește dacă elevii aduc argumente logice (ex: structura *„Aleg varianta X deoarece [motiv], spre deosebire de varianta Y care ar produce [consecință]”*) și dacă utilizează deducția logică în rezolvarea puzzle-urilor.

2. **Evaluarea finală prin tehnica „Biletul de ieșire” (*Exit Ticket*):**

- În ultimele 5 minute, fiecare elev primește un bilețel pe care trebuie să completeze trei enunțuri simple înainte de a ieși din clasă:

✓ *„Astăzi am învățat că o alegere bună necesită întotdeauna...”*
✓ *„Cel mai mult mi-a provocat mintea jocul... deoarece...”*
✓ *„O abilitate pe care am folosit-o astăzi și o pot aplica și la alte materii este...”*

REZULTATE SCONTATE (IMPACTUL ASUPRA ELEVILOR)

- **Creșterea autonomiei în învățare:** Elevii devin capabili să formuleze argumente proprii structurate, nu doar să reproducă informații.

- **Îmbunătățirea flexibilității cognitive:** Capacitatea elevilor de a trece rapid de la analiza matematică/ logică (ghicitori) la cea morală/ socială (dileme).

- **Dezvoltarea inteligenței emoționale și a spiritului de echipă:** Reducerea fricii de a greși în fața colectivului și creșterea respectului pentru opiniile sau perspectivele diferite ale colegilor.



“Mingea gândirii critice” (“The Question Ball”)

Prof. Clapon Brîndușa

“Adevărul provoacă: răspunsuri drepte la intrebări rotunde.”

Jocul este o metodă interactivă și dinamică excelentă utilizată în școli sau pentru recapitularea cunoștințelor. pentru dezvoltarea gândirii critice abstracte (*critical thinking*) și spargerea gheții.

CUM SE JOACĂ „MINGEA GÂNDIRII CRITICE”?

1. **Pregătirea:** Se folosește o minge gonflabilă sau de burete, în una, două sau trei nuanțe, pe care sunt scrise întrebări, dileme etice sau provocări logice dintr-un anumit domeniu de activitate, cu grade de dificultate diferite sau din domenii diferite pe fiecare culoare. De această dată tema este din consiliere (tematica orei de dirigenție), pe patru capitole.
2. **Dinamica:** Participanții se așază în jurul unei mese rotunde sau în cerc, li se spune regulamentul de joc și își aruncă mingea de la unul la altul.
3. **Regula de bază:** Când prinzi mingea, citești și să răspunzi la întrebarea de sub **degetul mare de la mâna dreaptă** (regula se poate schimba).
4. Fiecare participant are o singură oportunitate de a spune „Pas” sau să schimbe întrebarea dacă simt că este prea incomodă sau personală. (opțional)

SCOP: Ajută elevii clasei să interacționeze rapid și să aibă conversațiile spontane.
De această dată, întrebările sunt structurate pe 4 categorii pentru activitate, adaptate special pentru elevii de clasa a VIII-a. Elevii aflați în an terminal, cu emoții și stres (examenul de Evaluare Națională, alegerea liceului), vor primi întrebări gândite să acopere autocunoașterea, gestionarea emoțiilor, relațiile cu colegii și planurile de viitor.

OBIECTIVE:

- **Dezvoltarea competențelor de exprimare orală și comunicare:** Stimularea fluenței în vorbire și formarea capacității de a formula răspunsuri spontane.
- **Fixarea și recapitularea cunoștințelor:** Evaluarea nivelului de înțelegere a unei teme parcurse (ex: regulament de joc sportiv, gramatica limbii străine, teme din geografie, vocabular nou) într-un format relaxat.
- **Îmbunătățirea atenției și a coordonării neuro-motorii:** Antrenarea atenției distributive prin combinarea unei sarcini cognitive (răspunsul la întrebare) cu o acțiune fizică (prinderea și aruncarea mingii).
- **Dezvoltarea gândirii critice**
- **Consolidarea coeziunii grupului și a empatiei:** Spargerea barierelor de comunicare dintre elevi, încurajarea cunoașterii reciproce și crearea unui climat școlar sigur și incluziv.

REZULTATE AȘTEPTATE DE LA ELEVI:

1. Pe plan cognitiv și academic (Cunoștințe și abilități)

- **Elevii vor formula răspunsuri corecte și clare** la întrebări adaptate nivelului lor de studiu.
- **Elevii vor utiliza spontan vocabularul** specific disciplinei, activându-și cunoștințele din memoria de lungă durată sub presiunea ludică a timpului.

2. Pe plan socio-emoțional și comportamental

- **Elevii vor manifesta deschidere și inițiativă** în a vorbi în fața colegilor, reducându-și anxietatea de performanță (frica de a greși) datorită atmosferei de joc.
- **Elevii vor demonstra ascultare activă**, fiind atenți la răspunsurile colegilor pentru a nu repeta informațiile și pentru a ști cui să paseze mingea mai departe.
- **Elevii vor manifesta respect și empatie** față de răspunsurile și vulnerabilitățile exprimate de colegii lor în timpul jocurilor de cunoaștere.

3. Pe plan psiho-motor

- **Elevii vor executa mișcări de coordonare** de prindere și aruncare controlată a mingii, respectând regulile de siguranță în clasă.

ÎNTREBĂRILE DE PE MINGE

1. **Autocunoaștere, emoție și Dezvoltare Personală**
2. **Relații, Prietenie și Colegialitate**
3. **Școală, Viitor și Opțiuni de Carieră (Specific pentru clasa a VIII-a)**
4. **Întrebări Relaxante și Creative, Timp liber**

AUTOCUNOAȘTERE, EMOȚIE ȘI DEZVOLTARE PERSONALĂ

Calitatea ta neobservată la prima vedere
O schimbare în rutina zilnică
Antidotul pentru stres
O abilitate personală pe care vrei să o dezvolți
Rețeta succesului
O calitate care te ajută mereu.
O superputere pentru o zi.
O realizare recentă
O temere din viitorul apropiat
Ce ai schimba la tine?
Ce-ți oferă stare de bine, oricând?

RELAȚII, PRIETENIE ȘI COLEGIALITATE

O calitate pe care o apreciezi la prietenul tău
Cum înveselești un coleg trist?
O amintire frumoasă cu clasa
Ce face o prietenie să reziste în timp?
O regulă nouă pentru bunul mers al clasei
Ce admiri la colegul din dreapta?
O calitate a celui mai bun prieten
O amintire amuzantă cu clasa
Un ajutor dat de coleg
O idee de unitate a clasei

ȘCOALĂ, VIITOR ȘI OPȚIUNI DE CARIERĂ (SPECIFIC PENTRU CLASA A VIII-A)

Un motiv de entuziasm de intrare la liceu
Profilul preferat la liceu
Materia preferată în gimnaziu
O metodă de gestionare a timpului, învățat-timp liber
Meseria potrivită în viitor
Sfat bun primit de la un profesor
Dacă te-ai întoarce în clasa a V-a, ce ai face diferit?

ÎNTREBĂRI „ICEBREAKER" / RELAXANTE ȘI CREATIVE

O destinație preferată de vacanță
Melodia care te energizează
Clasa a VIII –a este un film de comedie, aventură sau dramă?
Un personaj istoric, celebru sau de ficțiune cu care ai lua masa

Un hobby al meu pe care mulți colegi nu-l știu?
O aplicație de pe telefon la care ai renunța
Cine este modelul tău în viață (mentorul tău)?
Cea mai grea decizie pe care ai luat-o singur
Ce înseamnă o zi perfectă cu familia?
Primul lucru cumpărat dacă ai câștigat la Loto



“Impactul telefonului mobil asupra creierului și somnului - Mituri și Adevăruri”

Prof. Perju Felicia-Mura

„Deconectează-te de la ecran ca să te reconectezi la viață!”

OBIECTIVE GENERALE

Până la finalul workshopului, elevii ar trebui să:

- Distingă între fapt, opinie și argument
- Identifice erori logice
- Evalueze credibilitatea unei surse de informație
- Construiască un argument bine susținut

1. INTRODUCERE

- **Întrebare provocatoare:** *„Dacă dormiți cu telefonul sub pernă, vă radiați creierul și riscați să faceți tumori?”*
- **Scop:** Elevii vor lansa opinii pro/contra. Profesorul notează pe tablă afirmațiile fără să le judece, arătând cum miturile devin „adevăruri” prin repetiție.

OBIECTIVE COGNITIVE

La sfârșitul lecției, elevii/participanții vor fi capabili să:

- **Identifice** principalele mecanisme neurologice prin care telefonul stimulează sistemul de recompensă (*ex. eliberarea de dopamină de către neuroni din creier).*
- **Explice** rolul luminii albastre emise de ecrane (ex.*inhibarea secreției de melatonină, hormonul somnului și perturbarea ritmului circadian).*
- **Distingă** între utilizarea moderată a telefonului și dependența comportamentală (*ex.nomofobie, stări de sevraj digital).*
- **Enumeră** consecințele pe termen scurt și lung ale privării de somn *(ex.asupra capacității de atenție, memorie și sănătății mintale)*

OBIECTIVE ATITUDINALE/AFECTIVE

La sfârșitul lecției, elevii/participanții vor fi capabili să:

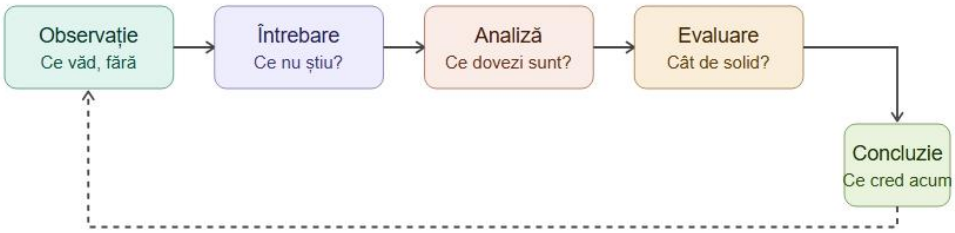
- **Conștientizeze** propriul timp de utilizare a ecranelor și impactul acestuia asupra stării de oboseală zilnică
- **Manifeste** un spirit critic față de designul aplicațiilor de tip *„scroll infinit”* și notificări care captează atenția.
- **Aprecieze** importanța unei igiene digitale sănătoase pentru echilibrul psiho-emoțional.

OBIECTIVE ACȚIONALE / PRACTICO-APLICATIVE (COMPORTAMENTALE)

La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili să:

- **Propună** cel puțin 3 reguli personale de „igienă a somnului” (*de exemplu: interzicerea telefonului cu 1 oră înainte de culcare).*
- **Aplice** funcții de monitorizare sau moduri de setare a timpului de ecran pe propriile dispozitive

2. CICLUL GÂNDIRII CRITICE



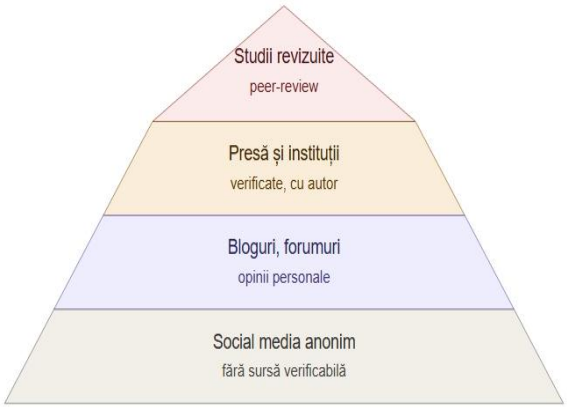
Săgeata punctată arată bucla: o concluzie nouă redeschide observația — gândirea critică nu e liniară, ci ciclică.

- **Observație:** Adorm mai greu dacă stau pe TikTok înainte de culcare.
- **Ipoteza 1 (Falsă/Eroare):** Undele 5G îmi modifică structura neuronilor?(*Fals deoarece sunt radiații neionizante, sunt blocate de straturi ale pielii, nu declanșează reacții biologice la stres).*
- **Ipoteza 2 (Științifică):** Lungimea de undă a luminii albastre a ecranului(460 nm) inhibă secreția de melatonină (hormonul somnului) în comparație cu lumina caldă.
- **Bucla:** Concluzia că lumina afectează somnul deschide o nouă întrebare: *„Ecranele cu mod nocturn (filtru galben) chiar protejează somnul?”* (Gândirea nu se oprește, procesul reîncepe).

3. PIRAMIDA CREDIBILITĂȚII SURSELOR

Elevii primesc 5 surse fictive/reale despre efectul ecranelor și le clasifică de la baza piramidei (nesigure) spre vârf (excelente):

1. **Nivelul 1 (Vârf):** Un studiu din revista științifică , eșantion ..... subiecți).
2. **Nivelul 2:** Un articol de pe un site medical recunoscut care citează studii.
3. **Nivelul 3:** Un manual de biologie de clasa a XI-a (informație validă, dar generală).
4. **Nivelul 4:** Un vlog de pe YouTube al unui medic generalist (opinie avizată, dar format comercial).
5. **Nivelul 5 (Bază):** O postare pe TikTok cu titlul: *„De asta eşti mereu obosit! Undele telefonului îți distrug creierul în fiecare noapte!”* (Sursă anonimă, alarmistă).



4. ANATOMIA UNUI ARGUMENT SOLID

Profesorul arată diferența dintre un argument șubred și unul valid:

- **Argument Șubred:** *„Telefoanele sunt periculoase pentru că verișorul meu a stat mult pe telefon și acum are probleme cu vederea.”* (Eroare: Generalizare pripită, eșantion de o singură persoană).
- **Argument Solid (Afirmație + Dovadă + Raționament):**
  - ✓ **Afirmație:** Lumina albastră a ecranelor perturbă ritmul circadian.

- ✓ **Dovadă:** Studiile clinice arată că lungimea de undă de ~460nm (lumina albastră) blochează receptorii de melanopsină din retină.
- ✓ **Raționament:** Deoarece acești receptori semnalează glandei pineale să secrete melatonină doar pe întuneric, expunerea la ecran păcălește creierul că este încă zi, întârziind somnul.



Fiecare grupă prezintă concluzia. Profesorul evidențiază capcanele logice în care au tins să cadă elevii
Este recomandat ca fiecare grup să primească o **FiȘĂ -Ghid de Analiză**, care să conțină următoarele întrebări structurate:

- **Secțiunea A: Analiza Sursei**
  - ✓ *Cine afirmă asta?* (Este un cercetător, un jurnalist, un influencer sau un cont anonim?)
  - ✓ *Unde este publicat?* (Revistă științifică, site de știri, rețea socială?)
  - ✓ *Unde plasăm această sursă pe Piramida Credibilității?*
- **Secțiunea B: Anatomia Argumentului**
  - ✓ *Care este Afirmația principală a textului?*
  - ✓ *Ce Dovezi biologice sau statistice sunt aduse?*
  - ✓ *Este Raționamentul logic?* (Face legătura corectă între dovadă și afirmație?)
- **Secțiunea C: Detectarea Erorilor**
  - ✓ *Cine are de câștigat dacă noi credem această știre?* (Ex: un site care vinde „folii de protecție anti-radiații”).
  - ✓ *Există erori logice?* (Confundă corelația cu cauzalitatea? Generalizează de la un singur caz? Apelează la frică?)
  - ✓ *Concluzii finale. Comunicarea rezultatelor.*