Liceul Tehnologic Corbu

Acreditare Erasmus + 1-RO01-KA120-VET-095330

„EXPERIENȚĂ EUROPEANĂ – NOI ORIZONTURI PROFESIONALE”

Deep Democracy: How to Manage Conflicts
Building a Strong Classroom Culture

europass
Teacher Academy

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI LA CLASĂ

Tehnica „Iceberg”
Joc de cunoaştere: „Bingo uman”
Rezolvare de probleme: „Limite”
Joc de rol: „Schimbă pantofii”



Co-funded by
the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile şi opiniile exprimate sunt totuşi doar ale autorilor şi nu reflectă neapărat cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație şi Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

Aspecte teoretice



Conflictul – o confruntare de interese, nevoi, motivaţii, credinţe opuse. Este o formă a interacţiunii umane prin care doi sau mai mulţi membri ai unei colectivităţi intră în dezacord total sau parţial asupra unor probleme.

În mediul şcolar, conflictele se manifestă şi interpersonal (elev-elev, elev-profesor, profesor-profesor, personal administrativ-profesor, profesor-parinte), dar şi între grupuri (şcoală- familie, elevi -cadre didactice, şcoală-comunitate locală)

CAUZE:



Conflicte elev – elev:

- frustrări, orgolii, invidie, antipatie;
- dorinţa de a fi lideri, de a domina;
- limbaj injurios, defăimător, de ridiculizare;
- concurenţa la învăţătură;
- defăimarea familiei/a persoanelor apropiate
- postări pe reţele sociale;
- dispute amoroase, etc.

Conflicte elev – profesor

- deficienţe de comunicare: insuficientă cunoaştere şi acceptare reciprocă, puţină muncă în grup, de cooperare;
- tensiuni acumulate în timp;
- note mici prin evaluarea subiectivă;
- activităţi de învăţare frontale, monotone, cu caracter informativ, care blochează creativitatea şi posibilitatea de afirmare a unor elevi;
- lipsa de deschidere pentru opinii opuse sau modificate exprimate de elevi;
- abuzul de autoritate în rezolvarea unor probleme care se ivesc;
- pasivitatea sau amânarea rezolvării unor nemulţumiri, probleme;
- neadaptarea la evoluţia dezvoltării elevilor, la particularităţile de vârstă;
- insuficienta cunoaştere a mediului de proveniență a elevului (a problemelor socio-economice, culturale, religioase, etc);
- aprecieri eronate, subiective (preconcepute) ale comportamentului elevilor;
- stilul de gestionare a relaţiilor fie prea permisiv sau, dimpotrivă, autocratic, rigid.

Conflictele între părinţi şi cadrele didactic

- comunicarea slabă/defectuoasă ca urmare a neînţelegerilor, a numărului mic de contacte pe parcursul unui an şcolar;
- conflictul de valori şi lupta pentru putere:
- prejudecăţi bazate pe experienţele anterioare, fie nu le este clar care este rolul profesorilor în viaţa copiilor.



Tehnici de management al conflictului

Tehnica „Iceberg” – privind comunicarea şi importanţa cunoaşterii grupului pentru reglarea conflictelor

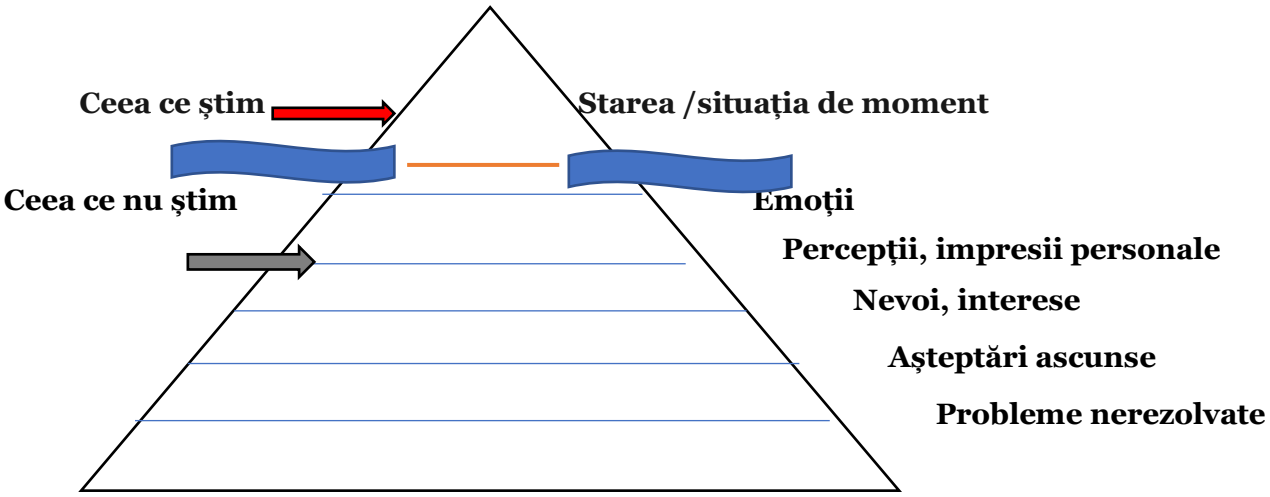
Conform acestei tehnici, în studiile de specialitate, conflictul este comparat cu un iceberg. Modelul iceberg-ului de studiu al conflictelor spune ca un conflict se aseamana cu un iceberg deoarece doar 1/7 din iceberg este vizibila la suprafata apei, restul este sub nivelul apei neputând fi observată din exterior.

De fapt, ceea ce observăm la suprafaţă, este pretextul conflictului - ceea ce credem că s-a întâmplat. Însă, adevăratele motive se află în partea nevizibilă, uneori foarte adânc, în partea necunoscută a icebergului, ceea ce determină confuziile, incertitudinile, ideile preconcepute, care conduc la apariţia conflictelor.

Activitatea „Ce ştim? Ce nu ştim?” folosind această tehnică poate fi aplicată de cadrele didactice atunci când se formează un colectiv nou, ca o activitate de inter cunoaştere, sau când se semnalează apariţia unor semnale de conflict în grupuri pentru a clarifica cauzele.

Activitate de interior, frontală
Resurse: tablă/flipchart, marker, Postit-uri, pixuri
Timp: (depinde de mărimea grupului: între 15-30 minute
Desfăşurare:

Pasul 1. Pe tablă sau pe flipchart va fi desenat un iceberg, după modelul următor:



Pasul 2. Elevii au la dispoziţie postit-uri de culoare roşie şi albastră (două culori diferite)

- Pe roşu vor trece lucrurile/informaţiile pe care le cunosc referitoare la grup;
- Pe albastru pe cele pe care nu le cunosc, ar dori să le afle

Pasul 3. Se vor lipi postit-urile pe iceberg în zona corespunzătoare. Moderatorul le citeşte. Elevii sunt stimulaţi să răspundă la lucrurile din secţiunea „Ceea ce nu ştim”.

Pasul 4. Pe măsură ce se află informaţii ele sunt trecute în partea superioară a icebergului, iar linia galbenă şi valurile coboară.

Debriefing:

1. Cum vedeaţi situaţia înainte de a afla răspunsurile la întrebări?

2. Ce s-a schimbat în opiniile/părerile/atitudinile voastre după ce aţi aflat mai multe informaţii?

3. Cât de importantă credeţi că este comunicarea şi informarea înainte de a lua decizii?

!!! Activitatea poate fi completată de un BINGO UMAN

Bingo uman – joc de cunoaştere, care urmăreşte să dezvolte competenţele personale şi de grup, să ajute la managementul grupului, stimulează elevii să exploreze şi să-i cunoască pe ceilalţi membri ai grupului.

Activitate de interior, în grup
Resurse: Fişe tipărite cu diferite enunţuri (anexa), pixuri
Timp: depinde de mărimea grupului: între 15-30 minute

Desfăşurare:

Pasul 1. Se distribuie fişele cu diferite enunţuri, ex. a fost plecat din ţară, are un animal de companie mai ciudat, ştie să gătească un preparat chinezesc, locuieşte la bloc, are propria maşină , ştie un compozitor maghiar, cântă la un instrument muzical, cunoaşte mai multe limbi străine, are un prieten din America, nu îi place îngheţata etc.(aceste enunţuri pot fi schimbate în funcţie de obiectivul urmărit).

Scopul jocului este ca participanţii să interacţioneze şi să găsească pe cineva în grup, pentru care afirmaţiile de pe fişă sunt adevărate – câte un om pe fiecare afirmaţie. Pentru a face acest lucru, participanţii trebuie să se plimbe prin sală şi să şoptească între ei (să nu strige, să nu vorbească tare pentru ca ceilalţi să nu audă răspunsurile). Când vor găsi pe cineva care îndeplineşte criteriile de pe fişă, aceştia trebuie să semneze cu numele lor în căsuţa desemnată apoi amândoi vor căuta în continuare. Un participant nu poate semna decât o singură dată pentru o altă persoană. Pentru a completa toată fişa, participanţii trebuie să interacţioneze şi să vorbească cu cât mai mulţi oameni posibil. Când cineva a completat toată fişa strigă Bingo şi se aşază pe scaun. După primele trei strigări Bingo, jocul se opreşte.

Anexa

A fost plecat din ţară	Are un animal de companie mai ciudat	Ştie să gătească un preparat chinezesc	Locuieşte la bloc	Are propria maşină
Ştie un compozitor maghiar	Cântă la un instrument muzical	Cunoaşte mai multe limbi străine	Are un prieten din America	Nu îi place îngheţata
A cunoscut un mare star	A vizionat un film de mai mult de 3 ori	A câştigat o competiţie sportivă	Este vegetarian	Are iniţiala prenumelui cu S
Ştie să schieze	Ştie să danseze Tango	Nu a băut niciodată Cola	Culoarea preferată e roşu	A citit un roman de Dostoievschi

Debriefing:

- Cum v-aţi simţit jucându-vă?
- Aţi întâlnit persoane care au răspuns la fel?
- Ce răspunsuri v-au surprins?
- Ce asemănări/deosebiri interesante aţi găsit?



Limite – rezolvarea de probleme, care sunt limitele şi cum ni le stabilim mental ?

În general, în situaţii care ne provoacă şi ne solicită o rezolvare cu anumite condiţii, restricţii oamenii manifestă o perspectivă limitată asupra lucrurilor, care ne împiedică a găsi soluţii creative, inedite. În anumite circumstanţe se impune să trecem dincolo de bariere, să căutăm o perspectivă mai deschisă, care să permită uneori o rezolvare mai simplă, pe care nu o întrevedeam datorită limitelor mentale autoimpuse.

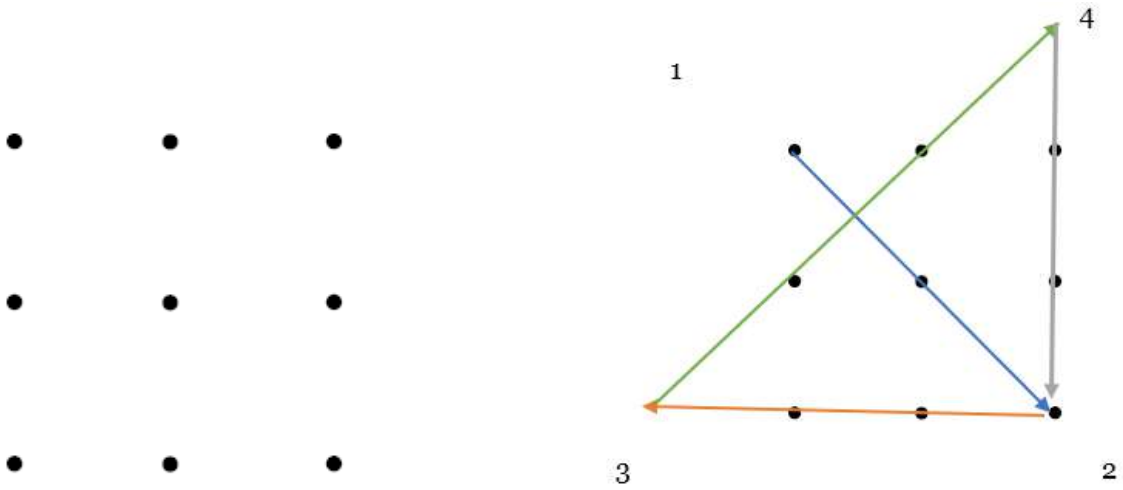
Activitate de interior, individual
Resurse: Fişe tipărite cu un desen cu 9 puncte, creioane
Timp: depinde de mărimea grupului: între 15-20 minute

Desfăşurare:

Pasul 1. Înmânează participanţilor desenul, câte unul pentru fiecare persoană. Cere participanţilor să lucreze individual şi să unească cele nouă puncte cu patru linii drepte fără să ridice creionul de pe hârtie (trebuie să ia creionul de pe hârtie abia după ce au terminat de desenat cele patru linii unite).

Pasul 2. După un timp, moderatorul intreabă dacă cineva a rezolvat problema şi să prezinte cum au rezolvat-o. Singura modalitate, de fapt, de a rezolva, este de a prelungi două linii pe lângă pătratul imaginar al celor nouă puncte:

- linia de început, din colţul stâng superior merge pe diagonală in jos spre dreapta.
- în colţul din dreapta începe a doua linie orizontal către stânga şi pe lângă colţul din jos stânga. –
- a treia linie începe in afara pătratului şi uneşte al doilea punct din prima coloană şi al doilea punct din primul rand şi merge deasupra pătratului din nou.
- a patra linie incepe in afara pătratului, direct deasupra punctului din colţul din dreapta şi merge direct in jos.



Debriefing

1. A fost greu să găseşti soluţia? Câte încercări ai făcut ?
2. Care au fost piedicile în rezolvarea problemei ?
3. De ce credeţi că ne impunem limite atunci când căutăm soluţii?



Schimbă pantofii – joc de rol. Este un instrument foarte puternic de a pune experienţa participanţilor pe masă, mai ales când este folosită în explorarea unor stări conflictuale. Din această cauză condiţiile preliminare sunt de o importanţă majoră în atingerea obiectivelor jocului

Acestea sunt:

- Delimitarea clară a scopurilor şi rezultatelor vizate
- Nevoile şi natura specifică a conflictelor
- Identificarea clară a personajelor care trebuie să se confrunte / să schimbe rolul

Scenariul poate fi adaptat conform acestor condiţii.

Activitate de interior, în perechi (max. 5 perechi)
Resurse: Două scaune, foi cu un scenariu de situaţie conflictuală şi 2 personaje, cartonaşe cu părţile opozante
Timp:

Desfăşurare:

Pasul 1. Se stabilesc un număr de teme egal cu numărul de perechi, pentru fiecare temă se scriu două cartonaşe cu personajele din conflict (personajul 1, personajul 2);

Pasul 2. Elevii sunt invitaţi să stea în cerc pe scaune şi trebuie să numere 1,2. Fiecare trebuie să îşi reţină numărul. Se pun două scaune faţă în faţă în cerc.

Pasul 3. Sunt invitaţi primii doi elevi să se aşeze pe scaunele din cerc. Li se citeşte scenariul de conflict, ex. Profesorul (personajul 1) a surprins şi propune să sancţioneze un elev (personajul 2) care folosea telefonul la oră. Fiecare este invitat pe rând să îşi argumenteze, justifice acţiunea. Timp 3 minute.

Pasul 4. După care sunt rugaţi să „schimbe pantofii" -să schimbe rolul, încercând să ţină cont şi de experienţa din rolul anterior.

Alte roluri: Părinte – adolescent rebel, elev abuzator – elev abuzat, elev bogat – elev sărac, părinte nemulţumit – diriginte, etc

Debriefing

1. Cum te-ai simţit în primul rol ?
2. Dar în cel de-al doilea când ai schimbat pantofii?
3. Ce lucruri le-ai simţit altfel după ce ai schimbat rolul ?



Concluzii

Am ieșit din pandemie, marcați de lipsa de comunicare directă și interrelaționare, complexați, cu anumite temeri și cu neîncredere, ceea ce sporește complexitatea relațiilor interumane, **aduc mai mult haos și conflicte**. .

Noi, profesorii, dorim să putem **gestiona sala de clasă și să ne ajutăm elevii**, trebuie însă să ne formăm competențe în a analiza obiectiv situația conflictuală și a găsi acele metode eficiente pentru a le modera contrastul și pentru a rezolva conflictul.

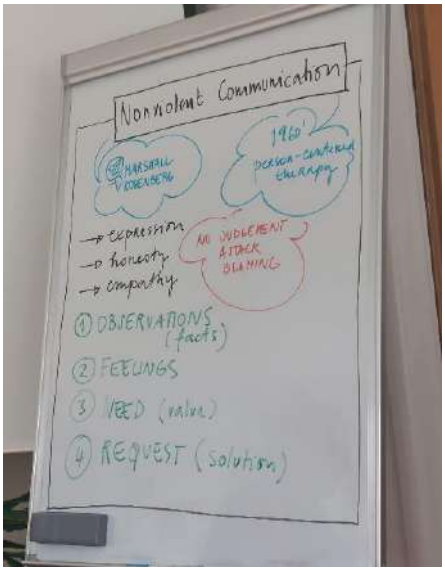
În timp ce conflictul este adesea perceput ca un proces negativ, Metoda Lewis propune să exploatăm înțelepciunea care se află sub el. Problema reală nu este despre cum să eviți conflictul, ci **de fapt despre cum să-l gestionezi corect**.

Activitățile din curs și-au propus **Metoda Lewis** ca o tehnică pentru moderarea și rezolvarea conflictelor, ajutând elevii să se înțeleagă, să aibă o atitudine respectuoasă, să manifeste empatie față de ceilalți și să construiască relații pozitive.









Realizat,

Prof. Pascariu Maria