



Revenirea la școală în acest an este, fără îndoială, una deosebită ... distanțarea băncilor, separatoare de plexiglas, clase împărțite, ore online. Așadar, ce ar putea să facă un profesor pentru a realiza coeziunea grupului?

La fel ca majoritatea lucrurilor din acest an, exercițiile de spargere a gheții sau activitățile de tip team building trebuie "adaptate". Vă propunem 10 activități ce pot fi realizate în condiții de distanțare socială sau de învățare online, care vă vor ajuta, pe dvs și elevii dvs, să vă cunoașteți și să realizați coeziunea grupului.

1. Bună, numele meu este ...

Este un joc distractiv pe care îl puteți juca cu elevii dvs pentru a-i ajuta să-și învețe numele și să descopere câteva lucruri amuzante despre colegii lor. Ideea este să folosiți acest joc în fiecare zi, timp de 3-5 zile la rând sau să jucați 3-5 runde într-o singură zi. Aveți nevoie doar de ecusoane de tipul "Bună, numele meu este ...". Fiecare rundă se va baza pe ultima și se va folosi o temă sau întrebare diferită.

Runda 1: Numele tău

Elevii sunt rugați să-și scrie numele în partea de jos a ecusonului. Nu uitați că ecusonul trebuie să fie suficient de mare pentru a putea adăuga alte cuvinte înaintea numelui.

Runda 2: Felul de mâncare preferat

Elevii sunt rugați să scrie numele mâncării preferate chiar deasupra numelui.

Runda 3: Culoarea preferată

Elevii sunt rugați să scrie culoarea preferată chiar deasupra felului de mâncare preferat.

Runda 4: Hobby-ul/activitatea preferată

Rugați-i pe elevi să scrie activitatea preferată/hobby-ul chiar deasupra culorii preferate.

Runda 5: Adăugați o calitate care începe cu aceeași literă a numelui

Rugați-i pe elevi să scrie o calitate care începe cu aceeași literă a numelui chiar deasupra activității preferate.

Nu uitați, fiecare prezentare începe cu "Bună, numele meu este ...", iar după fiecare prezentare clasa/grupul răspunde "Bună", repetând cele spuse de elev!

Jocul poate avea câte runde doriți, prin simpla eliminare sau adăugare a unei întrebări. Natura repetitivă a jocului, aspectele amuzante din prezentare îi vor ajuta pe copii să-și amintească numele și unele lucruri din prezentarea colegilor.

2. Două adevăruri și o minciună

Este un joc amuzant care le permite elevilor să împărtășească unele aspecte mai puțin cunoscute despre ei. Fiecare elev va scrie 2 afirmații adevărate și o minciună despre el însuși. Aceste afirmații pot fi scrise în orice ordine, deoarece scopul este ca elevii să încerce să-și dea seama care dintre afirmații este minciuna.

După ce toți au scris cele 3 afirmații, pe rând, fiecare le va citi. Clasa/grupul va vota cea afirmație despre care cred ei că este minciuna. După vot, elevul va dezvălui minciuna și, dacă timpul permite, poate oferi explicații suplimentare despre cele 2 adevăruri.

3. Jocul cu plastilina

Pentru această activitatea fiecare elev are nevoie de o cutie de plastilină. Rugați elevii să modeleze ceva care să-i reprezinte pentru a împărtăși cu restul grupului. Iată câteva exemple:

- modelează animalul preferat
- modelează mâncarea preferată
- modelează ceva reprezentativ pentru hobby-ul tău
- dacă ai fi un animal, ce animal ai fi? Modelează-l!
- modelează ceva reprezentativ pentru emisiunea ta preferată
- modelează ceva care să ne arate ce ai făcut în vacanță

După ce fiecare a realizat sarcina, arată clasei/grupului ce a făcut, oferind explicații.

4. Ai prefera ...

Este un joc care ajută profesorul să-și cunoască elevii să afle ce le place și ce nu le place. Tot ce aveți de făcut este să le puneți elevilor întrebări cu variante de răspuns "Ai prefera să ... sau să ...". Pentru a respecta distanțarea alegeți întrebări/acțiuni ce pot fi realizate cu ușurință din bancă.

Anunțați elevii că au de făcut o alegere, între două opțiuni oferite. Dacă preferă prima variantă se vor ridica din bancă, dacă o

preferă pe cea de a doua vor rămâne pe scaun. Fiecare va explica de ce a făcut alegerea respectivă.

5. E timpul pentru ... test

După ce ați aflat câte ceva despre elevii dvs, realizați cu aceste informații un test. Vedetele întrebărilor vor fi elevii. Poate fi un test creion hârtie sau puteți utiliza o aplicație precum Kahoot sau Google Forms.

6. Strângerea de mână secretă

Jocul contribuie la crearea coeziunii grupului. Spuneți clasei/grupului că veți crea o strângere de mână sau o mișcare secretă care poate fi folosită tot timpul anului. Lăsați elevii să se gândească la niște mișcări care apoi vor forma ”strângerea de mână secretă”.

Mișcările ar putea fi:

- salutul ”în aer” timp de 5 secunde
- lovirea aerului cu pumnul
- atingerea unei părți a propriului corp (nas, umăr, cap)
- mișcarea unei părți a corpului
- rotirea pe loc

După ce decideți strângerea de mână secretă, exersați-o de câteva ori. Poate fi folosită în loc de ”bună dimineața” sau în loc de ”la revedere”.

7. 20 de întrebări

Este o activitate cu 20 de întrebări (sau tot atâtea câți elevi aveți, astfel încât fiecare elev să poată pune o întrebare). Alegeți un elev care să aleagă un cuvânt secret (de preferat un substantiv), cuvânt care va fi notat sau spus profesorului. Apoi provocați clasa/grupul să descopere la ce cuvânt s-a gândit elevul respectiv, punând o serie de întrebări. Elevii trebuie să se asculte reciproc, să fie atenți la întrebări și răspunsuri și să se gândească la întrebări care ar putea ajuta la descoperirea cuvântului secret.

După ce fiecare elev a pus o întrebare, dați fiecăruia posibilitatea să-și exprime propria opinie.

8. *Întrecerea (cursa) până la 100*

Este un joc distractiv care necesită abilități de cooperare și ascultare. Provoacă clasa/grupul să numere până la 100 cât mai repede posibil, fără ca 2 elevi să vorbească în același timp. Dacă 2 elevi vorbesc în același timp, trebuie să reia număratoarea de la 1. Dacă numerele sunt repetate, se reia, de asemenea, număratoarea. Poate fi stabilită o limită de timp sau jocul poate fi cronometrat.

Acest joc poate fi un punct de plecare în discuțiile despre munca în echipă. După ce v-ați jucat de câteva ori, jocul poate fi oprit și se discută cu elevii despre dificultățile întâmpinate și despre cum ar putea face ca jocul să aibă mai mult succes. Apoi, acordați elevilor 1-2 minute de timp de stabilire a unei strategii, respectând aceeași regulă: ”Vorbim pe rând/nu vorbim unul peste altul”.

Jocul reîncepe folosind strategia propusă de elevi. Discutați dacă și cum noua încercare este diferită de cele anterioare. Dacă a avut mai mult succes, discutați motivele care au stat la baza reușitei jocului.

9. *Povestea de 5 cuvinte*

Este o activitate prin care clasa/grupul își va construi propria poveste. Fiecare elev spune doar 5 cuvinte odată. Stabiliți de la început ordinea ”participării” la poveste. Când toată lumea este pregătită, începeți povestea, spunând cele 5 cuvinte. Puteți termina povestea la nivelul clasei/grupului sau, după ce fiecare elev a spus măcar 5 cuvinte, povestea poate fi terminată individual, de fiecare elev.

10. *Rețeaua*

Ideea activității este de a vedea dacă puteți conecta pe toată lumea din clasă/grup prin nume comune, interese sau activități. Pentru a face acest lucru, elevii trebuie să cunoască o serie de lucruri despre colegi. Pentru început faceți legăturile cu orice au în comun elevii. De exemplu: Maria este legată de Mihai și Mădălina de Marcu pentru că toate numele lor încep cu M. Andreea este legată de Raluca pentru că amândouă au 1 frate. Și așa mai departe ...

Odată ce puteți conecta întreaga clasă în câteva moduri diferite, puteți încerca să limitați conexiunile la unul sau două elemente comune, cum ar fi alimentele preferate sau membrii familiei. Sau provocați clasa pentru a vedea dacă poate conecta pe toată lumea în cel puțin 5 legături.

Faptul că știi ești într-un fel conectat cu întreaga ta clasă, ajută la crearea sentimentului de apartenență. De asemenea, ați putea construi un lanț de hârtie ca reprezentare a acestor conexiuni și să-l mențineți agățat în sala de clasă.

Autori:

Laic Daniela

Nacu Octavia Aurelia

Băetu Simona Mihaela

Doșariu Cristina Elena

Racoviță Daniela