

PENTRU FORMATORI



Erasmus+ project LEHUA-2016-3-HU02-KA205-002032



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Learning Humanity from Animals

Pentru formatori

Autori:

Borvák Mária

Komáromi Réka

Papp Judith

Sándor István

Suhajda Virág

Szabon Márta

Szekeres Eszter

Vastag Zsuzsa

Editori:

Horváth Alexandra

Koczor-Dombi Rita

Szabon Márta

Asistent profesionist:

Wolfram Adelman



Parteneri:

Asociația Rogers pentru Educația Centrată pe Persoană, Ungaria (coordonator proiect)

Grădina zoologică și botanică Budapesta, Ungaria

Grupul Milvus, România

TANDEM n.o., Slovacia

Suport profesional:

Academia bavareză de protecție a mediului și gestionarea peisajelor (ANL), Germania

Pagina de web a proiectului: www.learningfromanimals.eu

Pagina de Facebook a proiectului: www.facebook.com/learninghumanityfromanimals/

Programul: Erasmus+

Categoria de licitație: Colaborare în domeniul inovării și schimbul bunelor practici

Tipul de activitate: Parteneriat strategic în domeniul tineretului

Codul de identificare al proiectului: 2016-3-HU01-KA205-002032

Durata proiectului: 24 luni (1. Februarie 2017. – 31. Ianuarie 2019.)

Suma de finanțare primită de la Comisia Europeană : 130 650 Euro.



LEHUA



Cuprins

Scopul ghidului pentru formatori	5
Structura ghidului pentru formatori	5
Activitatea de formator	6
Bazele dinamicii de grup	8
Soluționarea conflictelor.....	10
Întrebări care ajută la procesarea evenimentelor, autorefecția	11
Modul I. Prezentarea scopului și metodologiei proiectului Lehua pe baza trăirilor	15
Modul II. Sub conducerea simțurilor	21
Modul III. Multicoloritate, diversitate.....	30
Modul IV. Nevoile	35
Modul V. Ecologie și dinamica de grup (gândirea sistematică)	45
ModulVI. Asemănările și deosebirile dintre comportamentul animalelor și comporta.....	58
Modul VII. Regulile conviețuirii.....	67
Modul VIII. Ce să învățăm de la animale?.....	73
Modul IX. Stereotipii, prejudecăți.....	77
Modul X. Încheierea săptămânii	80

Scopul ghidului pentru formatori

Pentru adoptarea unui comportament de acceptare și de empatie față de ceilalți oameni, este necesar ca noi să fim capabili de imputarea temerilor noastre, pentru conștientizarea sentimentelor noastre și, în general, pentru a beneficia de o perspectivă pozitivă asupra lumii – adică, pentru a dobândi un nivel ridicat de inteligență emoțională: a depista și a face față emoțiilor proprii și a celor din jur, iar în baza acestora, respectiv prin cunoașterea acestor elemente, de a fi capabil de acțiune. În aceste condiții, cel mai bun lucru pe care îl putem face este acordarea ajutorului nostru pentru tineri și tinerii adulți de a-și înțelege mai profund sentimentele, emoțiile și pe ei înșiși. Proiectul numit „Lehua – Learning Humanity from Animals!” – ne oferă o oportunitate pentru toate cele menționate anterior. În centrul obiectului de interes al activității noastre sunt așezate interacțiunile dintre om și animal. Cu ajutorul trainingului elaborat în cursul proiectului și cu ajutorul materialului formator în cauză am încercat să găsim răspunsul la următoarea întrebare: care este modul în care conexiunea noastră cu animalele și natura ar putea contribui la dezvoltarea abilităților noastre intra- și interpersonale, cum ar fi: empatia, autorefecție, rezilierea și abilitatea de a ne lupta.

Grupul țintă al proiectului sunt: pedagogi, asistenți sociali, lideri de tineret, adică toți acei specialiști, care se ocupă de educarea în mod oficial sau neoficial a grupurilor de vârstă, cu vârsta cuprinsă între 13 și 29 de ani. Produsul intelectual al proiectului este format pentru aceștia, cu ajutorul căruia ar putea insera în setul de instrumente al activității sale zilnice o perspectivă și o metodologie cu abordare holistică centralizată asupra interacțiunilor între om și animal:

- colecție de practici (lista celor mai bune probleme, testate anterior),
- modelul unui training pentru tineri, constând din șapte module,
- planul de lecție detaliat a unor module,
- un caiet de lucru destinat participanților, cu ocazia cursului.

Structura ghidului pentru formatori

Ghidul pentru formatori este alcătuit din două părți principale. În primul rând, prezintă activitatea de trainer și provocările des întâlnite de-a lungul activităților de trainer la modul general, și oferă diferite perspective pentru rezolvarea problemelor. Astfel dorește să ofere referințe pentru acei specialiști, care au început să deruleze activități de trainer de curând. După prezentarea generală a activităților de training urmează prezentarea concretă a trainingului numit: „Learning Humanity from Animals!” Ghidul pentru formatori prezintă modulele trainingului și unele exerciții, jocuri din aceste module conform ordinii prestabilite. Aceste descrieri rezumă, în primul rând, structura și conținutul modulelor în cauză, mai apoi prezintă într-un mod detaliat unele exerciții, conform următoarelor:

1. Prezentarea modulului
 - a. Scopul modulului

- b. Durata modulului
 - c. Tematica
 - d. Cursul detaliat al sesiunii
2. Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului
- a. Durata, mărimea grupului, vârsta, instrumentele, pregătirile
 - b. Descrierea practicii
 - c. Variații
 - d. Experiențe și eșecuri
 - e. Cunoștințe legate de un anumit subiect, necesar susținerii modulului (informații legate de anumiți termeni biologici și specii de animale, etc.)
 - f. Alte addendumuri (informații utile, pagini de web, diverse observații.)

Activitatea de formator

Scopul unui training este mereu învățarea și evoluția prin derularea activităților comune, al exercițiilor și trăirile comune de experiență. În ciuda faptului că pe durata formării, formatorul adoptă o atenție mai sporită și un comportament tip lider (formarea și menținerea grupului; monitorizarea proceselor de grup; adoptarea unui comportament adecvat față de sentimentele și temperamentele generate; etc.), formarea totuși se bazează pe grup; evidențiază puterea și responsabilitatea grupului: fiecare individ care participă la această formare este egal și la fel de important, iar prezența sa modelează grupul. Pentru eficiența potrivită a formării este necesară crearea unei atmosfere de încredere, și menținerea acesteia. Sarcina principală a formatorului este întotdeauna crearea condițiilor pentru siguranța intelectuală și menținerea acestei stări. Este foarte important ca în grup să apară și sub forma verbală condițiile bazei muncii depuse în comun:

- Participarea la formare/participarea la exerciții este voluntară – toată lumea să aibă posibilitatea de a se implica în exerciții numai până la nivelul dorit, până când îi este acceptabil.
- Observațiile, ideile și sentimentele fiecărui participant sunt la fel de importante – fiecare participant să aibă posibilitatea de a fi ascultat, fără ca ceilalți să îl judece.
- Toată lumea are obligația de a garanta propria bunăstare – fiecare participant să aibă posibilitatea de a enunța nevoile, aspirațiile sale, respectiv de a cere ajutor.

Activitatea de formare este complexă și nivelată, astfel, dacă aveți posibilitatea vă recomandăm dubla conducere, adică derularea formării/a modulelor de formare să fie efectuate de doi formatori consecutiv. În cazul menționat este posibilă împărțirea sarcinilor de formator, deoarece atenția formatorului trebuie să fie axată întotdeauna pe trei niveluri:

- Coordonarea concretă a formării, coordonarea, realizarea programului prestabilit. Respectarea timpului și a condițiilor de joc. Realizarea scopului formării/activității. (Cu ce scop am plănuit această activitate? Dacă am abordat ca și temă îmbunătățirea aptitudinilor de comunicare, pot spune că ceea ce este în desfășurare este exersarea

abilității de comunicare? Efectele vizate de exerciții s-au împlinit sau nu? Este necesară modificarea programului? Există anumite activități care ar merita o atenție mai sporită/diminuată?)

- **Dinamica de grup.** Nivelul de colaborare a grupului și stările emoționale/dispoziția. Baza dinamicii de grup este perspectiva conform căreia: grupul este mult mai mult decât totalitatea membrilor săi. Datorită situației sociale, se schimbă comportamentul individului, indivizii având un efect reciproc asupra celorlalți participanți. Membrii grupului încep să interacționeze, creează o relație, comunică, cooperează, sau încep să concureze, datorită acestor efecte grupul se schimbă, însă este posibilă și modificarea persoanei. (Cum se creează funcționarea grupului? Cât de eficient și ghidat prin ce sentimente cooperează membrii? Care este norma de grup generată? În afară de realizarea activităților prestabilite, ce fel de întâmplări importante se află în derulare în grup? Ce fel de tensiuni pot fi identificate în grup? Se poate remarca un conflict în incinta grupului?)
- **Starea sufletească, dispoziția unor participanți.** Jocurile, exercițiile, timpul petrecut în echipă și experiențele avute în comun afectează în mod diferit participanții. Nivelul de implicare, atenția acordată trăirilor sufletești a participanților fluxează pe o scară largă. (Cum trăiesc participanții exercițiile? Există anumite persoane care au experimentat sentimente intense pozitive/negative? Are cineva nevoie de atenție sau sprijin într-o manieră intensificată?)

Pentru a monitoriza nivelul cooperării grupului și trăirilor sufletești vă oferim anumite criterii de observație suplimentare, puncte de plecare raportate la următoarele trei teme:

- Aspecte privind dinamica de grup și rezolvarea conflictelor – pentru monitorizarea modului de funcționare a grupului.
- Auto-reflecție, întrebări care ajută la procesarea experiențelor – pentru monitorizarea stărilor sufletești, dispozițiilor unor anumiți participanți și pentru a oferi suport în procesul de autocunoaștere pentru acești participanți.

Rezumatele prezintă pilde din sfera afacerilor și munca de dirigenție inspirându-se din următoarele bibliografii:

Borvák Mária, Hodossy Katalin, MolnárKriszta, Rabec István: Școala pulsatoare. Îndrumare pentru funcționarea școlilor sociale. Budapesta, 2013.

Molnár Kriszta ș.a.: Viața e un joc 2. Ghid metodologic pentru dirigințe. Komárom, 2014.

Suhajda Éva Virág, PhD: Notițe pregătitoare pentru examenul de master privind profesia de educator. MKIK. Budapesta, 2017.

Bazele dinamicii de grup

Criteriile generale ale grupului

Fiecare grup este creat pentru un anumit scop, cunoscut doar de membrii săi. Astfel de scopuri pot fi de exemplu: învățatul, dezvoltarea, realizarea unui proiect sau sarcină. Aceste procedee poartă numele de proces HARD. Pe lângă procesele hard, la nivelul fiecărui grup, putem observa și așa numitele procese SOFT. Acestea sunt de exemplu: cantitatea și calitatea interacțiunilor dintre membrii grupului, cultura grupului, sau natura comunicațiilor. Procesele tip soft ori ajută, ori inhibă evoluția proceselor hard (de exemplu: învățatul), motiv pentru care trebuie conștientizat că un lider bun poate ajuta la formarea proceselor soft. Prin controlarea acestor aspecte, prin gestionarea în mod adecvat a relațiilor dintre oameni și a relațiilor dintre grupuri, este posibilă îmbunătățirea eficienței de învățare, de dezvoltare și a proceselor de muncă.

Unele etape ale dinamicii de grup

1. Etapa de orientare (cunoaștere)

Această etapă de inițiere a grupului se caracterizează printr-un comportament atribuit normelor care guvernează relații sociale libere. Se caracterizează prin incertitudine, căutare de loc, cunoaștere. Funcția liderului este una semnificativă, este acceptată drept unica persoană care răspunde pentru ordinea și siguranța celorlalte persoane, de către membrii grupului în mod explicit și fără argumente. Acest aspect poate însemna și un fel de depindere de lider, în tot acel timp, în care atmosfera de încredere se creează. În această etapă are mare importanță rolul liderului, deoarece în respectiva etapă poate pune bazele unei activități de succes. Face parte din urmărirea încrederii clarificarea cadrului de care aparțin acordurile referitoare la timp și spațiu, respectiv acorduri cu privire la scopul grupului și regulile generale de funcționare. Pentru a crea sentimentul de încredere și siguranță una dintre cele mai importante aspecte o reprezintă comportamentul model al liderului grupului, identificarea temeiurilor membrilor grupului, crearea transparenței, expandarea informațiilor cu privire la ceilalți membrii, cunoașterea reciprocă, care depășește cunoștințele generale și care are un aspect mult mai personal. Toate acestea garantează trecerea grupului de la o etapă la alta cuprins într-un sentiment de siguranță.

2. Rivalizarea pentru obținerea anumitor roluri în cadrul grupului (furtună)

Cu cât este mai ridicat nivelul de încredere, cu atât sentimentele ies la suprafață într-un mod și mai simplu, de aceea, aceasta este perioada în care începe căutarea rolului adecvat și rivalizarea dintre membrii grupului. În această perioadă se creează subgrupuri, biserițe și alianțe. Această frustrație inițială care își atinge pragul maxim la un moment dat, se înlocuiește cu o voință de împăcare, care trece de la definirea diferendelor la explorarea similarităților, toate cele spuse în febra certurilor se revaluează (n-am vrut să spun asta, m-am referit la) și se nasc înțelegeri.

Dacă detectăm această etapă de conflicte în cadrul grupului, trebuie să fim foarte recunoscători, deoarece toată tensiunea care pare deranjatoare la început ascunde imense energii, care, dacă pătrunde premeditat în procesul de grup înseamnă o posibilitate fantastică de înaintare. La

finalul acestei etape rolurile se organizează, toată lumea își cunoaște locul și poate înainta spre etapa următoare.

3. Etapa de consolidare

Odată cu terminarea luptei de rivalizare (prin care unii s-au epuizat sufletește), grupul își caută echilibrul interior, structura grupului se întărește treptat cu privire la relații, legături, interacțiuni emoționale și funcționarea acestora. Se formează regulile privind colaborarea și funcțiile de grup. Participanții se simt tot mai eliberați datorită siguranței acordate de norme, activitatea lor se sporește și exprimă din ce în ce mai multe informații de importanță personală. Încrederea în grup crește. Se pun bazele unor cutume și norme, se elaborează metodologii de colaborare și muncă, și eventual, se îmbunătățește performanța grupului prin testarea unor forme noi. Prin respectivul nivel de încredere fac față problemelor – nu doar cu cele care apar la nivel hard, ci și cu cele care apar la nivel soft – și caută soluții. Se naște sentimentul de angajament reciproc față de celălalt, față de grup și față de scopurile grupului. Sarcina liderului devine una plăcută, deoarece, până la momentul în cauză, pentru elaborarea normelor și a consolidării comportamentului liderului era considerat ca și model. Merită să ne retragem și să profităm de caracterul de sine stătător al grupului, să ne implicăm exclusiv în momentele de criză ale etapelor de dezvoltare spirale, care se repetă ciclic și, care se regenerează, axându-ne pe situațiile critice, la care intervenția noastră să fie la nivelul de necesitate. Trebuie să apreciem și să admitem independență crescătoare a grupului.

4. Etapa creativă (productivă)

Pentru împlinirea scopului propus grupul lucrează într-un mod experiențial, pe de o parte sunt foarte eficienți în administrarea proceselor hard, pe de altă parte experimentează într-o manieră foarte bună cooperarea. Grupul profită de o experiență bogată când vine vorba de combaterea problemelor și de utilizarea scopică a resurselor, a calităților personale. Se străduiesc la estimarea în mod real a problemelor și la rezolvarea în mod creativ a acestora. Unii membrii ai grupului împart funcțiile de lider în mod flexibil raportat la sarcinile care apar în calea lor. De atenția grupului se bucură în același timp activitățile de executare a sarcinilor (procese hard) și activitățile de îngrijire a relațiilor (procese soft). Pentru membrii grupului în cauză, acesta poate deveni “grup de referință” (referencegroup), care poate avea o influență puternică asupra autoevaluării, asupra capacității de judecare și asupra sistemelor normative intelectuale. Așteaptă cu nerăbdare întâlnirile grupului și trăiesc această experiență de grup drept una care se desparte de realitate, un loc unic. Se naște sentimentul de eficiență și identitatea de grup, conștiința „noi”. Membrii grupului sunt capabili de perceperea și aprecierea trăsăturilor unice bogate ale celorlalți. Relațiile sunt relaxate, iar opozițiile personale se rezolvă repede. Grupul a dobândit cu succes calitatea de unitate socială și este capabil de întreținerea sa prin autodisciplinare.

5. Etapa a doua de rivalizare

Spre sfârșitul procesului de grup se reînnoiește rivalizarea atunci când se limpezește că odată partenerii de învățat, muncă, formare ajunși pe „piață” (din nou) devin concurenți. În cadrul grupului nivelul de afectivitate a acestor lupte rivalizante în prezenta etapă este mai restrânsă, însă conținutul mai adânc. Rivalizarea cu liderul se reînnoiește și el, de obicei realizându-se în aspirația pentru acțiunea liderului de a deveni partener, coleg, adică să ridice membrii grupului

la nivelul său, ori să coboare de pe podium. Iar noi, liderii grupelor trebuie să susținem și acest proces de detașare, individualizare – uneori și cu prețul propriei suferințe.

6. Etapa de indulgență, mâhnire, evaluare

Membrii grupului își evaluează experiențele, analizează drumul parcurs, trag concluziile necesare și le rezumă. Multe persoane doar în momentul respectiv observă o unitatea între dezvoltarea de grup și rezultatele studiilor proprii, astfel devine apreciat – chiar și ulterior – propriul grup. Apare drept temă importantă și faptul următor: atunci când participanții, sau chiar și liderii se vor afla într-o altă împrejurare și singuri, cum vor putea utiliza toate cele învățate în grup.

Rezumat

Este foarte important de reținut că procesele descrise foarte elaborat adineauri, se pot realiza și se vor realiza cu siguranță într-un termen foarte scurt de timp, uneori chiar și în câteva minute. Dacă, careva dintre procesele amintite nu se termină complet și grupul nu trece cu succes la următoarea etapă, atunci, în mod sigur, acesta va apărea mai târziu în incinta grupului sub forma unei probleme nerezolvate. Etapele mai sus menționate scot în evidență doar principalele referințe ale dezvoltării, ne putem imagina dezvoltarea de grup în special nu sub forma unei linii drepte, ci mai degrabă sub forma unui spiral. Anumite etape pot reapărea, însă la un nivel diferit. Acest aspect depinde în totalitate de lungimea perioadei de timp petrecute împreună.

Soluționarea conflictelor

Pentru a putea înțelege motivul pentru care este nevoie de rezolvarea conștientă a conflictelor în primul rând este necesar să dăm o definiție a conflictului. „Conflictul este o situație neclarificată, întemeiată pe una sau mai multe întrebări, probleme, interese care provoacă emoții intense și coliziuni între două sau mai multe persoane, sau între grupuri.” Conflictele nu apar exclusiv în forma agresiunii sau a manifestărilor agresive, zgomotoase. De multe ori nici nu se află, nu se comunică, și probabil unul dintre participanți nici nu observă prezența unui conflict. Aceste daune ne afectează relațiile semnificativ și pentru timp îndelungat. Din aceste motive merită să investim timp și energie în rezolvarea conflictelor, deoarece aceasta devine util pe termen lung atât din punct de vedere emoțional, cât și din punctul de vedere al economisirii timpului. Din latură emoțională este util, deoarece aparentul conflict este dureros pentru ambele părți, indiferent care dintre ele își manifestă mai puternic interesele, care parte are dreptate, etc. Din perspectiva timpului, devine folositor fiindcă un conflict, să fie acela cel mai puțin grav, ne rezervă sentimentele, gândurile, iar în cazuri mai serioase presupune și sarcini concrete: implicarea terților, încăierări verbale, mesaje scrise.

Dacă privim conflictele apărute din perspectiva dinamicii de grup, este recomandată consultarea următoarelor aspecte: Ce ne poate arăta faptul că a apărut un conflict raportat la etapa dinamicii de grup înspre care se îndreaptă grupul? În etapele inițiale ale vieții în echipă, mai precis în etapa furtunoasă, conflictele au cel mai mare rol, deoarece membrii echipei prin intermediul acesta se pot lupta de exemplu: pentru locul ocupat în clasă. Sistemul de valori a clasei se formează datorită acestor conflicte, astfel se pecetluiește ceea ce este tolerat în comunitatea de clasă și

cea ce nu, se remarcă valori acceptate de toată lumea, și valori judecate de întreaga comunitate.

Dacă această perioadă de conflict, furtună se creează într-o etapă ulterioară, se poate presupune instaurarea unei asemenea schimbări (de exemplu sosirea unui nou coleg de clasă), care necesită întoarcerea într-o etapă furtunoasă și probarea încă o dată a unor valori, respectiv a unor norme morale, care duc la consolidarea comunității.

Dacă grupul beneficiază de empatia, tolerarea și cultura de discuții necesară pentru manifestarea conflictului? Dacă privim comunitatea de clasă drept mediul de exersare a cunoștințelor interpersonale necesare pentru formarea personalității, putem afirma că prin manifestarea și trăirea conflictelor, elevii își dezvoltă capacitățile necesare pentru viața de adult. Pentru ca un conflict să nu însemne doar tensiune în creștere sub suprafață, luptă fără sfârșit și jignirea altora în mod direct și voluntar, este necesară elaborarea unui principiu al încrederii împreună cu grupul în cauză, care să poată să „mențină” dezacordurile, conflictele de interes și tensiunea dintre anumite persoane. Rolul unui lider adult în acest caz este acela de a monitoriza în continuu, și dacă este necesar, să creeze toleranța în cadrul comunității, pentru ca în ciuda dezacordurilor elevii să conștientizeze faptul că „nu trebuie” ca la toată lumea să placă pe toată lumea și toți să fie de aceeași părere, însă cu privire la aceste diferențe este necesară adoptarea unui comportament cu mod de abordare tolerant și respectuos.

Întrebări care ajută la procesarea evenimentelor, autorefecția

Exercițiile Lehua garantează patru moduri prin care participanții au posibilitatea la experimentarea unor interacțiuni cu ei înșiși, respectiv cu terțe persoane, la cunoașterea diferitelor laturi ale lor înșiși și ale unor terțe persoane:

1. Întâlnire cu animale vii și experimentarea anumitor sentimente diferențiate pe durata întâlnirii. (Fericirea din relație, frica de un pericol real sau perceput, greața de la ceva atât de diferit, mândria survenită din depășirea temerilor, etc.).
2. Găsirea unor paralele, asemănări între comportamentul de animal și de om prin observarea animalelor și studiul lor. Ce fel de parteneriat reciproc reprezintă păsările care vin din specii diferite? Cum se comportă maimuțele deveniți părinți? Ce face rinocerul când este speriat? Raportat la viața personală, voi cum vă descurcați cu asemenea întrebări?
3. Trăirea stării de existență ca și animal, din ce perspectivă vizualizează animalele lumea. Ce percepe din lume aceea creatura care trăiește sub pământ? Oare cum este perspectiva abordată de zburătoare? Ce învățături pot oferi aceste aspecte, care pot fi remarcabile și pentru oameni?
4. Examinarea convingerilor, sentimentelor omenești reflectate asupra animalelor prin povești, zicătoare, stereotipuri legate de animale. Despre ce vorbim în realitate atunci când ne dezbatem asupra unei povești despre un gândac de bucătărie? Cine cu ce fel de personaje, momente de basm poate să se familiarizeze/echivaleze?

Întrebările urmând exercițiul, care ajută la procesare, sau alte tehnici din jocuri, sprijină împărtășirea, adâncirea experiențelor, identificărilor trăite de-a lungul exercițiilor, adică îmbogățirea autocunoașterii. Cu cât are cineva mai multe oportunități de a vedea modul în care se comportă, simte, ce îl motivează în respectivul comportament, ce a generat sentimentul respectiv, și toate acestea ce efect au asupra timpului petrecut cu colegii persoanei în cauză, cu atât mai multă precizie primește răspuns persoana vizată la cele două întrebări legate de dezvoltarea autocunoașterii: Cine sunt eu? Cum sunt eu?

Trăirile contemplative multiple și discutarea, împărtășirea experiențelor care formează personalitatea pot fi abordate din diferite moduri, respectiv prin tehnici verbale și non-verbale de asemenea. Cea mai răspândită tehnică verbală este adresarea întrebărilor care ajută la procesare. Aceasta poate fi susținută în grupuri mari sau mici, respectiv și în perechi. (În cazul celui din urmă, participanții răspund la întrebările adresate în avans, redactate în avans formând perechi.) În general, întrebările abordează tema în trei pași, de la trăirile personale și individuale la trăiri de comunitate, mai apoi spre învățămintele sociale:

1. Examinarea propriilor sentimente, a propriilor trăiri. (Cum te-ai simțit luând parte la acest exercițiu? Cât de ușor a fost? Ce ți s-a părut greu? Există ceva, care te-a emoționat în mod special?)
2. Analiza dispoziției de grup, a funcționării grupului. (Cum ați putut să colaborați ca și o echipă? Există o anumită strategie pe care ați urmat-o? Cât de eficientă s-a dovedit a fi această strategie?)
3. Generalizare. (Cum apar toate acestea în societate? Ce fel de evenimente asemănătoare poți experiența în lumea din jurul tău?)

Cu privire la jocul în echipă care se prezintă a fi mai greu, necesită multă cooperare, este mai complex, merită să discutați mai în detaliu despre părțile care vizează funcționarea echipei. În cazul acesta, întrebările pot urma una după alta în trei pași, conform așa numitului model filtru al procesării. Această formă a procesării ajută la menținerea procesului de examinare între limite, prin ghidarea participanților, după exprimarea concretă a evenimentelor și a sentimentelor trăite, la formularea moralelor mai adânci, mai complexe, care sunt într-o relație directă cu procesul de dezvoltare a grupului; la analiza mult mai detaliată a dinamicii de grup:

*Ce s-a întâmplat? În primul rând, identificarea faptelor, mai apoi a sentimentelor experimentate.
– Ce fel de evenimente ai experimentat? Ce fel de sentimente au stârnit aceste evenimente?*

Faptul că rugăm participanții să ne spună tot ceea ce s-a întâmplat în cursul exercițiului ne ajută la adunarea unor informații cât se poate de exacte despre experiențele lor. Aceste informații derogă la nivel înalt și de multe ori de la ceea ce am observat noi, liderii, și pot apărea derogări semnificative și între experiențele a câtorva participanți. Experiențele unei persoane care își asumă rolul de conducător pot să difere complet de la experiențele, observațiile unei persoane care a urmărit evenimentele în liniște. Etapa aceasta a procesării este potrivită pentru ca participanții să exprime excesul emoțional generat în timpul practicii, ceea ce este important deoarece după „desfacerea” nivelelor de emoții și fapte, următorul nivel de procesare devine mult mai accesibil.

Ce a fost important? Căutarea evenimentelor cheie, a momentelor cheie.

La acest nivel putem începe căutarea informațiilor importante din perspectiva grupului împreună cu aceștia. Dacă nivelul întâi era destinat culegerii informațiilor, atunci acest al doilea nivel presupune drept rezultat cernerea informațiilor cu privire la momentele care au fost decisive pentru eveniment? Cum au produs efecte percepțiile individuale și sentimentele experiențate individual unul asupra celuilalt? Ce fel de interacțiuni s-au creat între participanți?

Cum să procedăm mai departe? Ce fel de concluzii individuale sau la nivel de grup pot fi identificate?

După analiza cuvintelor cheie urmează coordonarea atenției spre viitor pentru a înconjura următoarele întrebări: a remarcat grupul anumite schimbări necesare pentru viitor, care ar transforma funcționarea echipei, sau chiar a individului într-una mai eficientă, fără conflicte, etc. Cum procesăm și folosim toate cele învățate în acest exercițiu în exercițiul următor? Cum ar putea grupul să își modifice comportamentul prezent în următorul exercițiu?

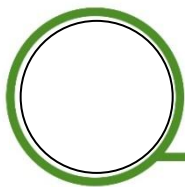
Pe lângă tehnicile verbale, care presupun explicații orale lungi, există anumite tehnici scurte care redau anumite sentimente, anumite stări într-un mod compresat. Acestea pot fi verbale sau non-verbale. De exemplu:

- Compresarea experiențelor într-un singur cuvânt, simbol, titlu, etc. (Cum ai exprima într-un singur cuvânt cum te simți în momentul de față? Dacă s-ar face un film inspirat din experiențele trăite, care ar fi titlul acesteia?)
- Exprimarea experiențelor cu ajutorul fotografiilor, cărților colorate, cărților cu ilustrații simbolice, etc. (Alege una dintre imagini care seamănă cel mai mult cu ceea ce ai trăit tu în momentul de față.)
- Exprimarea experiențelor cu ajutorul unor imagini statice. (Adoptă o poziție/postură care redă cel mai bine atitudinea ta față de acest exercițiu.)
- Exprimarea experiențelor cu ajutorul creațiilor, cum ar fi plastelina, desenul, pictura, etc. (Creează ceva care exprimă starea ta de suflet în momentul de față, sau ceea ce exprimă trăirile tale experimentate în cursul exercițiilor.)

Prin alegerea oricărei metodologii de feedback trebuie să avem în vedere realizarea unei atmosfere sigure din punct de vedere emoțional și libertatea în răspundere la întrebările de autorefecție și întrebările legate de exerciții. Este foarte important ca fiecare participant să aibă posibilitatea de a împărtăși trăirile sale doar la acel nivel, la care el se simte confortabil și ca grupul să accepte, să înțeleagă și să sprijine fiecare împărtășire în parte.

Concluzionând, activitatea de trainer este complexă și colorată, așa cum am putut observa, necesită multă exersare până la momentul în care cineva devine experimentat și va fi capabil fără greutate să fie atent în paralel la sarcinile de trainer care se completează reciproc. (Derularea concretă a trainingului, executarea și realizarea programului premeditat. Dinamica de grup. Starea emoțională și atitudinea unor participanți.) Sfătuim, din bună inimă pe toți cei care nu au început încă să exerseze, să înceapă. Pentru primele câteva ocazii merită ales, pentru desfășurarea activității de training, un grup în incinta căreia ne simțim încrezători în noi înșine, unde avem sentimentul de competență. În dezvoltarea noastră ne poate ajuta autorefecția, la fel cum îi ajută pe cei care au participat la activitățile de training. Merită să medităm cu partenerul nostru de trainer, sau dacă nu avem oportunitatea aceasta, individual, despre următoarele întrebări legate de activitățile de training pe care le-am susținut: Cum evaluez

procesul trainingului? Care sunt întâmplările cele mai importante? Cum evaluez rolul meu de trainer? Care este acel lucru, pe care data viitoare aş dori să-l fac altfel? Care este acel lucru, pe care nu l-aş schimba?



Modul I. Prezentarea scopului și metodologiei proiectului Lehua pe baza trăirilor

Scopul și durata modulului

Oferirea unei trăiri începătoare pe săptămâna respectivă cu ajutorul cunoștințelor dobândite despre natură:

- învățarea bazată pe experiență
- dezvoltarea autocunoașterii
- identificarea problemelor de comportament
- dobândire de noi cunoștințe despre biologie/științe ale naturii
- dezvoltarea competenței sociale (cooperare).

Durata: 3-4 ore

Tematica

- metodele diverse de învățare
- totul și toată lumea poate fi o sursă pentru învățare și pentru dezvoltarea autocunoașterii
- învățare bazată pe trăiri
- învățare non-formală

Cursul detaliat al sesiunii

Întâmpinare

30 de minute Prezentarea participanților

30 de minute Trăire importantă legată de animale

30 de minute Colectare în natură

10 minute Pauză

45 de minute Anchetă animală

30 de minute Runda finală, împărtășirea experiențelor

Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului

1. Întâmpinare, cunoaștere, trăire importantă legată de animale

Durata	Mărimea grupului	Vârsta
30-45 de minute (în funcție de numărul participanților)	chiar și o clasă întreagă	13-29

Toată lumea se ridică, prima dată participanții sunt rugați să privească fața, caracteristicile celorlalți membrii ale grupului. Ca următoarea etapă, participanții sunt rugați să caute privirea celorlalți membrii ale grupului, și dacă întâlnesc privirea cuiva, să-și schimbe locurile în cerc. Când se întâlnesc în mijlocul cercului, ei se pot saluta în mod facultativ, cu un zâmbet încurajator, o strângere de mână, o bătaie pe umăr, o îmbrățișare, cu orice, care este confortabilă pentru amândoi. După aceasta, ei sunt rugați, să continue căutarea privirilor, iar când se întâlnesc în mijlocul cercului să spună cu voce tare numele celuiilalt, memorând astfel numele.

După ce toții au avut posibilitatea de a se întâlni cu majoritatea membrilor grupului, alcătuim din nou cerc, și alcătuim perechi. Dacă este posibil cu acea persoană, cu care se cunosc mai puțin. Ei sunt rugați, să împărtășească pe rând următoarele:

- Cea mai importantă amintire din viața mea legată de un animal (poate să fie pozitivă sau negativă)
- Ce crezi, dacă partenerul tău ar putea alege, în ce animal s-ar transforma cu plăcere, și de ce?
- A treia întrebare legată de o temă opțională, dacă mai rămâne timp.

Echipele au la dispoziție 6 minute pentru fiecare întrebare, și după fiecare întrebare are loc schimbare de partener, pentru a avea posibilitatea de a cunoaște cât mai multe persoane.

În cazul în care urmează un nou exercițiu în perechi, ultima instrucțiune poate fi alegerea partenerului cu care vom lucra pe o durată mai lungă.

Eșecuri și experiențe:

În cazul în care majoritatea perechilor se simt stânjeniți și încheie mai repede conversația, decât timpul pus la dispoziție, atunci discuția poate fi finalizată mai repede.

În caz contrar, dacă se formează o conversație animată, este util de a pune la dispoziția perechilor mai mult timp pentru discuție.

2. Colectare în natură

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente	Pregătiri
poate dura de la 30 de minute chiar și până la 4 ore	se pot alcătui grupuri din 4-5 (3-8) persoane, facultativ, ideal 3 grupuri (se lucrează cu min.1 – max. 6 grupuri)	13-29	foaie de lucru, natură	alcătuirea grupurilor, împărțirea foilor de lucru grupurilor, stabilirea zonei de acțiune

Fiecare grup trebuie să caute lucrurile enumerate pe foaia de lucru. Numărul exercițiilor folosite în joc depinde de timpul în care vor să joace acest joc. În general se pot rezolva 10-20 de exerciții într-un de interval de 1 oră.

Exemple pentru exerciții:

- ceva, care se întinde spre Soare
- ceva, care s-a ascuns de Soare
- ceva, care poate fi nor
- ceva, care arată că bate vântul
- ceva, care arată condițiile după ploaie
- pană

- os
- numărul lor este exact o sută
- ceva, care a fost aruncată în aer de vânt
- habitatele subterane ale animalelor
- ceva ascuțit
- ceva frumos
- ceva alb
- ceva pufos
- un zâmbet mare
- frunză mușcată (nu de tine!)
- gunoi aruncat de cinci persoane
- ceva, care este perfect dreaptă
- ceva, care nu are rol în natură
- ceva, care are rol important în natură
- ceva, care colectează energia Soarelui
- ceva, care scoate sunete
- un zâmbet mare

Acestea pot fi executate în diverse modalități, în funcție de exercițiu: colectate fizic, fotografiate, arătate, sau pur și simplu povestite. Dacă echipele au terminat, le discutăm împreună. Astfel ei pot învăța unul de la celălalt, și pot împărtăși sentimentele, experiențele.

În cazul exercițiilor la care nu există rezolvare concretă (de ex. un zâmbet mare), ei motivează, de ce au ales obiectul sau fenomenul respectiv, și ce și-au imaginat.

Variații:

Acest joc poate fi jucat o singură dată, dar în cazul în care echipa este împreună timp îndelungat, (de ex. într-o tabără), atunci se pot da zilnic câteva exerciții. Exercițiile pot fi grupate, se pot forma de exemplu grupuri de exerciții legate, de exemplu de vreme, senzații, beneficiile naturii, sau de animale. Exercițiile pot fi executate prin mai multe modalități: împărțind într-un anumit loc, pe un traseu desemnat, sau cu ocazia unei excursii.

Eșecuri și experiențe:

La stabilirea „zonei de vânătoare” trebuie acordată atenție la faptul ca dimensiunile acesteia să fie potrivite pentru cunoștințele locale ale grupului, pentru a elimina astfel, posibilitatea de a se pierde/rătăci. În cele mai multe cazuri pentru rezolvarea exercițiilor este suficientă parcurgerea unui teritoriu mic, de aceea, în general aceasta nu este o problemă.

În cazul grupurilor mari, poate fi o problemă faptul că, unii membri ai grupului nu participă la activitate.

Literatură:

Cornell, Joseph: Sharing nature with children (Watford, Herts, Exley Publications, 1990)

3. Anchetă animală

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
45 de minute	chiar și o clasă întreagă	13-29	hartă despre fața locului cu indicarea locului „victimei”, urmele necesare pentru alcătuirea întâmplării (obiecte, fotografii, piese de animale), bilețele identificatoare pentru cercetare (care vor fi numerotate de membrii grupului, în funcție de ce consideră ei ca urmă), obiecte necesare pentru crearea benzilor desenate (foarfecă, hârtie, lipici, carioci, bază pentru benzi desenate – ziare).

Poate fi jucată în clasă, sau în curte, unde înaintea jocului au fost amplasate diverse obiecte, piese de animale. Vor fi amplasate obiecte care sunt relevante din punct de vedere al întâmplării, dar și acele, care nu sunt importante din punctul de vedere al întâmplării. Vor fi amplasate neapărat obiectele cu oase, referitoare la victimă și numai aceasta este indicată pe harta de pe foaia de anchetă împărțită jucătorilor la începutul jocului. Celelalte urme vor fi identificate de jucători, având în vedere următoarele:

Locul victimei poate fi găsită pe baza hărții. Cum este poziționată victima? Ce rămășițe vedem? Dar cine poate fi victima? Pot exista mai multe victime?

Ce alte urme pot fi identificate? Ce transmit urmele? Ce poate fi cauza morții?

Procesare:

Detectivii formulează un raport pe baza parcurgerii teritoriului, identificarea urmelor, rămășițelor, obiectelor, mesajelor. Participanții grupurilor creează propriul lor raport despre caz în formă de bandă desenată (ori cu decupaje din ziare, ori numai cu desene). În final grupurile prezintă „cazul” descoperit și creat de ei. Ce întâmplare poate fi identificată din dosare?

Criterii de procesare pentru exercițiu:

- Unde poate fi locul faptei/fața locului? Ce urme pot fi găsite? Ce alte urme pot fi identificate?
- Ce transmit urmele?
- Ce rămășițe vedem?
- Ce/cine poate fi victima?
- Care este cauza probabilă a morții?
- Cine poate fi făptașul?
- Ce întâmplare poate fi citită din urme?
- Era dificilă identificarea victimei? Și a urmelor? Cât de evidente sau complicate erau legăturile? Ați avut dificultăți în descoperirea întâmplării?

Dacă această sesiune se va introduce în activitatea educațională:

Este important, ca activitatea să se construiască pe cunoștințele dobândite în cadrul învățământului școlar și formal. Cunoașterea dobândită prin diversele materiale didactice se va

integra în activitate și va fi abordată dintr-o nouă perspectivă, și procesarea individuală și creativă a acestuia va oferi o experiență tinerilor.

La activitatea organizată în grădina zoologică va fi folosită craniu de urs polar. Urmele înșelătoare se referă la ren și la focă. Ca ajutor, vor fi expuse și urme referitoare la habitat și la distrugerea acestuia. Moartea victimei este cauzată, în principal, de om, prin comportamentul lui irresponsabil, și prin accelerarea încălzirii globale.

Merită știut: informații pentru activitate

Ursul polar (*Ursus maritimus*)

Teritoriul de răspândire: Arctica/Polul Nord.

Dimensiuni ale corpului:

Lungimea corpului: 200-250 cm,

greutatea: 150-800 kg.

Hrănire: Prădător.

Relații sociale: În general trăiește singur.



Denumirea lui în limba latină, care înseamnă urs de mare, provine din faptul că cea mai mare parte a vieții lui își petrece pe gheața coerentă, plutitoare de pe mările arctice, și nu pe uscat. El migrează, parcurgând mari distanțe, corespunzător schimbărilor sezonale ale extinderii suprafeței de gheață. În ciuda faptului că este un animal singuratic, sursa de hrană abundentă poate atrage mai multe animale la un loc de la distanțe mari. Blana lui, de fapt, este incoloră. Blana pare albă, pentru că lumina vizibilă este reflectată de firele de păr. Puii par albe ca zăpada, iar exemplarele mai bătrâne sunt de o nuanță gălbuie. Stratul exterior al blănii este rezistent la apă, iar stratul interior izolează termic. Pielea este neagră, astfel blana poate absorbi mai multă căldură. Ursul polar este cea mai mare specie de urși, care trăiește în zilele noastre, ridicându-se pe două picioare, masculul poate atinge chiar și 3 metri înălțime. Este cel mai bun înotător dintre urși. În apă, înaintează în principal, cu ajutorul picioarelor anterioare. Cercetătorii stabilesc separarea speciei de strămoșul comun cu ursul brun cu 200 000 de ani înainte.



Din cauza scăderii puternice a suprafeței de gheață arctică, supraviețuirea speciei este nesigură.

Mai multe informații despre subiect:

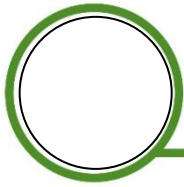
<https://www.iucnredlist.org/species/22823/14871490>

<http://www.zoobudapest.com>

<http://www.termesztar.hu/anyagok/jeges/jeges.htm>

<http://www.allatvilagmagazin.hu/allatvilag-archiv/allatvilag-2015-4.pdf>

https://szabadtudostermesztetbuvar.blog.hu/2014/11/14/miert_ne_egyel_jegesmedve_majat



Modul II. Sub conducerea simțurilor

Scopul și durata modulului

Prezentarea faptului că, simțim, percepem, gândim într-un mod diferit. Modurile, caracteristicile și consecințele diferite al simțului.

- relația dintre constituția corpului – modul de viață – comportament
- formularea concluziilor
- relația dintre simț și comportament
- denumirea și cunoașterea diferitelor organe senzoriale și modurile de percepție ale acestora
- munca în echipă, autoorganizare

Durata: 3-4 ore

Tematica

- observația diversității percepției
- ce influențează percepția (de ex.: sentimentele actuale, atitudinea)
- adaptare, evoluție, psihologie
- empatie, toleranță și conservarea naturii.

Cursul detaliat al sesiunii

15 minute Discuția aspectelor metodologice ivite
10 minute Joc energizant – zgomote animale – găsește partenerul tău pe baza sunetului sau activarea simțurilor, adaptare
10 minute Orientarea liliacilor
30 de minute Cutii tactile: pipăitul pieselor de animale
15 minute: Să vezi așa ca un rinocer!
30 de minute Transmiterea cunoștințelor – tema: simțurile animalelor
10 minute pauză
60 de minute Formularea moralelor proprii despre diferențele privind percepția animalelor
60 de minute Formularea așteptărilor, angajamentelor personale, și obiectivelor de dezvoltare cu metoda celor 3 copaci

Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului

1. Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului

Durata	Mărimea grupului	Vârsta
15 minute	chiar și o clasă întreagă	13–29

În dimineața zilei respective a se oferi posibilitatea ca participanții să discute împreună cu formatorii întrebările, probleme profesionale și alte întrebări ivite pe parcursul zilei precedente. La acest moment participanții au o imagine de ansamblu mai profundă despre evenimentele zilei precedente, astfel ei pot/îndrăznesc să formuleze întrebări mai profunde. În același timp oferă posibilitatea și celor care vin mai târziu de a se alătura cu ușurință, după sosire.

2. Activarea simțurilor, adaptare

Durata: 5 minute

Am stat cu toții în cerc, cu ochii închiși, și am fost atenți la senzațiile corporale, la sunete, apoi la gustul și mirosul mâncărilor de pe farfuriile date de la unul la altul, apoi la atingerea baticurilor date de la unul la altul.

3. Jocul orientării liliecilor

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
10-20 de minute	minim 15 persoane	13-29	eșarfă/batic

Participanții se îndepărtează în sală/teritoriu. Ei vor fi rugați, ca una dintre ei să joace rolul liliacului, iar ochii lui vor fi legați cu o eșarfă. Astfel el trebuie să se orienteze excluzând vederea, și să ajungă la celălalt capăt al sălii, ocolind obiectele, obstacolele simbolizate de ceilalți membrii ai grupului. Pentru a se orienta el scoate diverse sunete, și „obiectele” trebuie să reflecte acel sunet: acei membrii ai grupului, care stau cel mai aproape, și cei spre care se îndreaptă liliacul, scoțând sunetul, trebuie să repete acel sunet, adică să reflecte acesta. Liliacul încearcă să traverseze spațiul fără să se lovească. Distanța obstacolelor de la liliac poate fi semnalată și prin puterea sunetului: sunetul obstacolelor apropiate sunt mai tari iar celor îndepărtate sunt mai încete.

Variații:

Pe lângă rolul liliacului, participanții pot să joace și rolul moliei. În cazul acesta, atribuția liliacului este de a prinde moliile. Participanții jocului sunt rugați să alcătuiască un cerc, și să se ia de mâini. Doi jucători intră în mijlocul cercului, unul dintre ei va fi liliacul, iar celălalt va fi molia, pe care o vânează liliacul. Liliacul este legat la ochi, nu îl vede prada, dar poate să îl audă. În momentul când jucătorul care joacă rolul liliacului strigă: "liliac!", jucătorul în rolul moliei trebuie să răspundă: "molie!". Cu cât de mult strigă liliacul prada, cu atât va fi mai ușor să o prindă, și dacă reușește să o prindă, atunci și alți participanți pot să încerce rolurile. Dacă copiii s-au deprins, jocul se poate complica:

- crește numărul moliilor
- cercul se lărgeste sau se îngustează
- unele molii au capacități specifice: de ex. reflectă ultrasunetele pe frecvență diferită, adică molia rămâne "mută".
- Întrebări pentru reflecția promptă:
- Cum te-ai simțit?
- Ai avut neplăceri din cauza faptului că nu ai putut vedea spațiul și poziția obstacolelor?
- Te-ai simțit încrezător sau dimpotrivă? Ți-a fost teamă că te lovești de obstacole?

4. Cutii tactile / Cutia simțurilor

Durata	Mărimea grupului	Vârsta
20-30 de minute	chiar și o clasă întreagă	13-29

Se pot utiliza în cutii diverse obiecte, piese de animale, (oase, armură, piele năpârlită, coarne, cornuri, păr, etc.). Este foarte importantă evitarea obiectelor care pot provoca răni, sau a obiectelor foarte fragile. În niciun caz nu trebuie puse animale vii în cutii tactile. Se pot ruga participanții să caute și relațiile dintre obiecte, de exemplu, dacă toate obiectele atinse sunt din materialul de corn sau reprezintă un anumit habitat, etc.

Întrebări pentru reflecția promptă:

- Ați întâmpinat dificultăți când ați introdus mâna în cutii? Dacă răspunsul este da, de ce v-a fost teamă?
- Ce închipuiri ați avut, care au îngreunat introducerea mâinilor în cutie?
- A avut pentru tine importanță atitudinea celorlalți față de cutie?
- Dacă răspunsul este nu, de ce este acesta pentru tine un lucru ușor?
- A fost ușor sau dificil pentru tine să-ți dai seama ce este în cutie?

5. Să vezi așa ca un rinocer!

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente	Categoria de vârstă
10-15 minute	chiar și o clasă întreagă, maxim 25-30	13-29	câte 2 bucăți de role de hârtie igienică legate cu bande elastice, în așa fel încât să poată să fie montate înaintea ochilor	activitatea poate fi recomandată, cu mici modificări, pentru orice categorie de vârstă

În clasă sau în curte, unde sunt diverse repere terestre, mișcând la început încet, apoi din în ce mai rapid, acestea trebuie ocolite, în timp ce rola de hârtie, adică rino-ochelarii, se află înaintea ochilor.

Dacă toată lumea se descurcă, se poate asambla și un teren dificil din scaune, cutii, sau din orice, care este disponibil. Astfel, copiii se confruntă cu faptul că câmpul lor de vizibilitate este complet diferit, decât fără rino-ochelari. Profesorul/liderul jocului oferă informații despre vederea, habitatul, modul de viață a rinocerilor (și ale altor ierbivori mari, de exemplu hipopotami, elefanți). Copiii pot fi rugați să recunoască relații, de exemplu relația dintre numărul mare al accidentelor și mișcarea animalelor, care sunt rapide, dar cu vedere relativ slabă. Se poate oferi și alte informații: despre gradul de risc și starea de conservare a speciei rinocerului.

Variații:

Se poate extinde cu „jocuri oarbe“, care se bazează pe încredere, controlul unei trăsurii, cu un cal legat la ochi, și cu călărețul conectat prin căpăstru.

Pentru ce trebuie acordat atenție:

Obiectele pot fi ușor răsturnate, de aceea să nu fie obiecte fragile pe traseele cu obstacole. Trebuie să se acorde deosebită atenție și faptului ca copiii să nu cadă pe obiecte ascuțite, care pot provoca răni.

Întrebări pentru reflecția promptă:

- Cum a fost să vezi cu ochelarii? Era mai greu să vezi cu aceștia? Ce nu ai văzut?
- Poate influența comportamentul tău faptul că percepi incert lumea din jurul tău?
- Ce consideri, aceasta poate avea o influență asupra comportamentului rinocerilor? Ai putea să spui o paralelă din lumea oamenilor?

6. Formularea moralelor proprii despre diferențele privind percepția animalelor

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
20-30 de minute	8-24 persoane	13-29	hârtie, stilou/creion

Tură de reflecție. Participanții sunt grupați în grupuri mici din 4 respectiv 6 membri. Grupele mici stau în cerc, liderul grupului împarte la toți hârtie și creion. Liderul grupului pune următoarele întrebări:

- Ce ai trăit pe parcursul exercițiilor? Au existat exerciții dintre acestea, care te-au emoționat? Au existat exerciții dintre acestea, la care ai întâmpinat dificultăți, sau au provocat disconfort?
- În ce ești puternic? În ce ești slab? Care dintre abilitățile, însușirile tale dorești să dezvolti?
- Ce animal ai dori să fii (cu care animal semeni)?
- Ce animal vrei să fii?
- Ce animal nu ai dori deloc să fii?

Participanții, în primul rând se gândesc la întrebări, iar apoi le discută împreună, cine, ce animal a ales, și din ce motiv. Dacă își doresc, pot să-și facă notițe cu răspunsurile.

După aceasta, liderul grupului pune următoarele întrebări, referitoare numai la animalul ales și aprofundă discuția, pentru persoanele care încă stau în grupuri mici:

- Care pot fi slăbiciunile sau punctele forte ale animalului ales de tine?
- Care sunt acele trăsături pe care le deții și tu, și îl caracterizează și pe animalul pe care l-ai ales?
- Există trăsături pe care animalul ales le deține, pe care tu ai vrea să le dezvolți?
- Există trăsături ale animalului ales, cu care nu ai putea să te potrivești?

Grupurile mici discută între ei și pe următoarele întrebări. Apoi, în funcție de nevoile grupului, în cercul mare, toți pot să spună, ce animal au ales, și dacă doresc, pot să explice motivul alegerii.

7. Leaves – formularea așteptărilor, angajamentelor personale și obiectivelor de dezvoltare cu metoda celor 3 copaci

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
30 de minute, dar poate dura chiar și 1 oră	chiar și o clasă întreagă	13-29	bilețele post-it colorate sau frunze decupate din hârtie colorată (cel puțin 3 culori x numărul de participanți), 3 hârtii de ambalat sau 3 hârtii flipchart pe care sunt desenate trei copaci diferiți, stilouri, suporturi

Ca pregătire, desenăm trei copaci diferiți pe trei hârtii diferite. În acest timp, împărțim în sală frunzele de trei culori diferite (sau punem bilețelele post-it în mijlocul cercului).

Fiecare alege câte una din fiecare culoare, și pe fiecare, participanții vor scrie răspunsurile la diferite întrebări:

- pe prima culoare: Ce aștepti de la acest grup, de la membrii grupului, de la formatori (ce ar fi cel mai bun mod pentru Tine de a fi aici).
- pe a doua culoare: De ce te străduiești cu plăcere pentru ca grupul să funcționeze bine? Aici se pot menționa abilități, trăsături, sau orice, care face lucrul în echipă și mai bună.
- pe a treia culoare: Care este obiectivul tău, ce abilitate ai dori să dezvolți? Care este acea abilitate de care ai fi mulțumită, dacă le-ai putea dezvolta până la sfârșitul trainingului? (Aici se pot prezenta participanților principiile de bază ale stabilirii corecte al obiectivelor, de exemplu obiectivele SMART [SMART este o abreviere, care este formată din cuvintele Specific (Specific), Measurable (Măsurabil), Achievable (Accesibil), Relevant (Relevant), Time-boxed (limitată în Timp)]).

Lipim frunzele pe copaci. Copacul cu trei frunze îl punem pe peretele sălii, astfel rezultatul întotdeauna va fi la vedere, se mai poate analiza, și la sfârșitul trainingului se poate privi din nou și se poate evalua, dacă obiectivele stabilite au fost îndeplinite sau nu. Dacă răspunsul este da,

Întrebarea este, din ce am învățat cel mai mult, și dacă răspunsul este nu, se poate încerca de a găsi soluții, cum am fi reușit.

Variații:

După aceasta, se oferă posibilitatea de a compara conținutul celor trei copaci. Se discută asemănările și deosebirile, respectiv conflictele cauzate de așteptări și metodele de a soluționa acestea. În cazul acesta, trebuie dedicat mai mult timp pentru rezolvarea exercițiului, deoarece este important ca fiecare participant să aibă posibilitatea să vorbească, dacă dorește.

Eșecuri și experiențe:

Dacă folosim acest exercițiu la începutul muncii în echipă, există riscul ca răspunsurile date să fie superficiale. Dar dacă membrii grupului se cunosc deja și se simt în siguranță, atunci vor avea mai mult curaj pentru a exprima obiectivele, așteptările, valorile lor adăugate.

Merită știut: informații pentru activitate

- Ansamblul receptorilor, care recepționează stimulii mediului extern, și ale așa numitelor organe receptoare înconjurătoare, este denumită sistemul senzorial. Organele noastre de simț sunt: ochiul, nasul, gura, urechea, pielea.
- Percepția: percepția stimulilor mediului extern cu ajutorul sistemului senzorial respectiv a celulelor senzoriale (celule receptoare). În timpul percepției, receptorii transformă stimulii fizici, chimici în semnale electrice, astfel acestea ajung prin neuroni la zona corespunzătoare al cortexului cerebral. În timpul percepției organele de simț codifică și intensitatea și calitatea stimulilor.
- Modalități de percepție: percepția vizuală, auditivă, olfactivă, gustativă, tactilă: pipăitul, percepția temperaturii, percepția durerii, percepția corpului.

Simțuri de bază și speciale („supersimțuri”)

- Pentru unele animale unele organe de simț sunt mai importante, decât celelalte, astfel acestea sunt mai accentuate
 - Adaptarea la mediu
- ↓
- dezvoltarea organelor de simț speciale
 - La diferite specii sunt organe de simț cu sensibilitate diferită



viziune unică asupra lumii



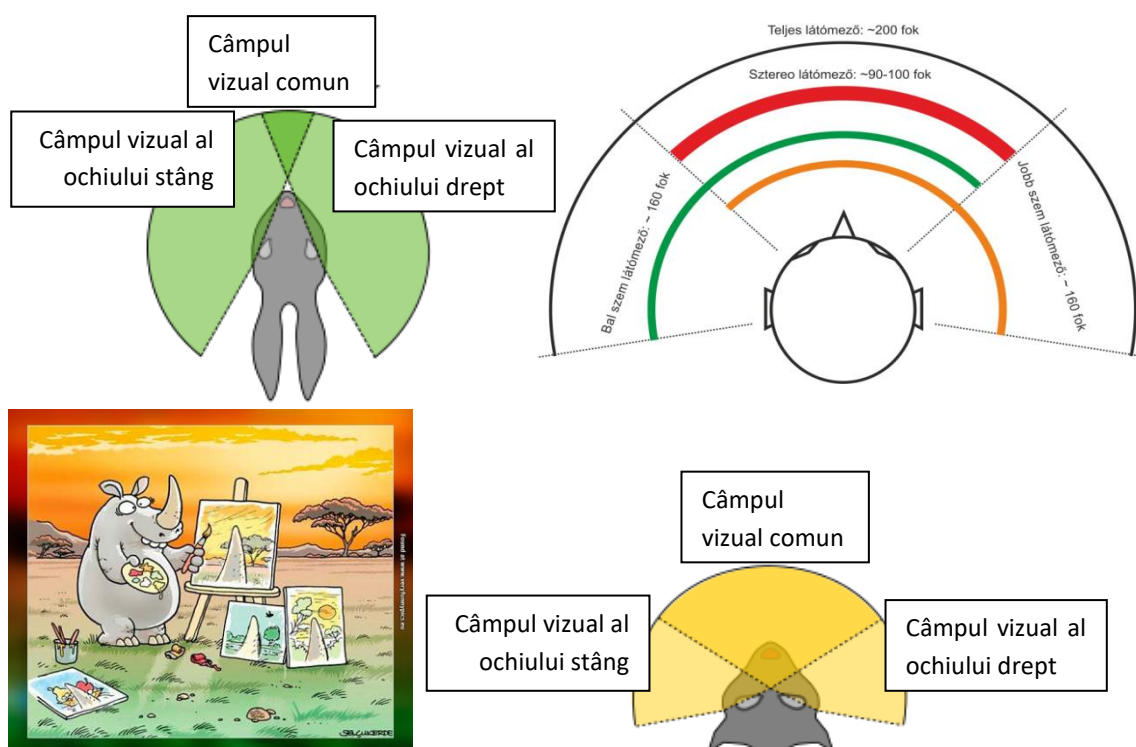
A) Vederea

Pentru oameni, cea mai importantă modalitate de percepere este vederea. Celulele speciale din interiorul ochiului pot percepe cantitatea și culoarea luminii, pe care le primesc, și pe baza acestora și formele. Imaginea obiectelor se formează în creier, și în ochi. Vederea animalelor s-a dezvoltat corespunzător modului lor de viață. De exemplu, în cazul prădătorilor, de exemplu, acuitatea vizuală și acuitatea spațială este mai avantajoasă, în timp ce în cazul animalelor frugivore, vederea cromatică este cea primordială.



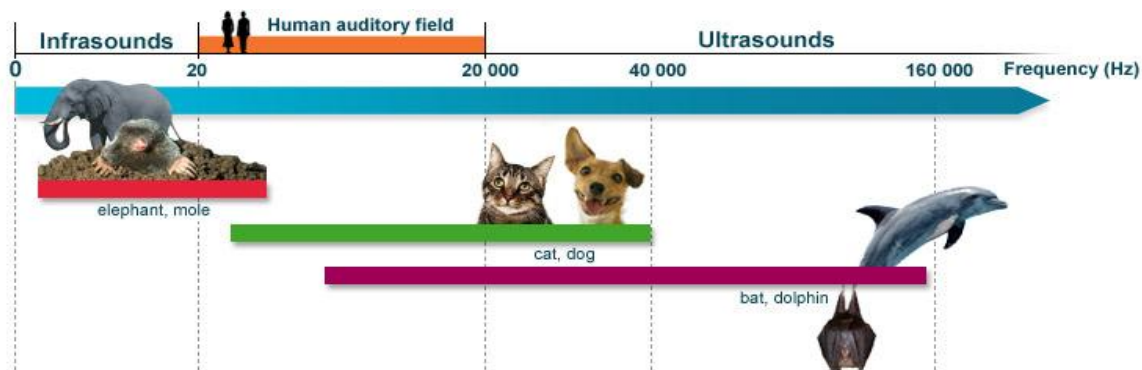
- Noi vedem culorile - unele conuri sunt excitate de lungimile de undă caracteristice luminii roșii, altele de lungimile de undă caracteristice luminii albastre și verzi.
- Albinele, de asemenea, au 3 tipuri de fotoreceptoare, care asigură vedere cromatică completă. Una dintre receptoarele lor, este capabilă să perceapă lumina ultravioletă, pe care noi nu o vedem. În schimb, la lumina roșie sunt insensibili! Pentru ei este negru ceea ce noi vedem ca culoare roșie. Vederea lor este un spectru de culori schimbat.
- Păsările: La alegerea partenerului este importantă perceperea luminii UV. În general masculii mai în vârstă, cu experiență, reflectă mai multă lumină, astfel au mai mult succes la curtat. Femela poate deduce din această stare, vârsta, condiția fizică etc., a masculului.

Acuitatea spațială – câmpul vizual



B) Auzul

Organele auditive (urechile) percep sunetele de aproape și departe. La apariția sunetului, în aer se extind unde sonore, vibrații sonore, care ajung în urechi. Membrana din urechi, timpanul, înregistrează vibrațiile apoi le transmite acestea la oscioare, de la care stimulul ajunge la celulele senzoriale din cochilie. De aici, informația se transmite la creier, care le interpretează pe acestea, ca sunete.



Domeniul de frecvențe percepute: Oamenii: aprox. 0,02 – 20 kHz: vorbirea umană: 0.087 – 1,175 kHz

Capacitatea de pătrundere a sunetului de frecvență joasă, este mai mare, astfel sunetele mai joase ajung mai departe, ca cele înalte. (Basul stereoului vecinului se aude, cu toate că muzica nu poate fi recunoscută). Comunicarea elefanților are loc, în general, într-un spectru de infraroșu, care este imperceptibilă pentru urechea umană.

Ecocalizare, adică capacitatea de orientare a liliecilor

Aceste animale își găsesc hrana (insectele) pe baza sunetului reflectat. Liliecii, respectiv odontocetele, emit sunete, serie de sunete scurte, ascuțite și ciripitoare, de frecvență ridicată, care aparțin domeniului de frecvență ale ultrasunetelor, și care sunt imperceptibile pentru urechea umană, pentru „a scana” mediul lor înconjurător. Cuajutorul auzului lor foarte sensibil percep undele sonore reflectate de obiectele, ființele apropiate, care ajută orientarea și localizarea prăzii.

C) Pipăitul

Celulele senzoriale ale pipăitului se găsesc în apropierea suprafeței corporale. Ei sunt capabili să detecteze presiunea, textura, calitatea (moale sau tare, neted sau dur), respectiv temperatura în raport cu corpul (rece sau cald) obiectului care intră în contact cu pielea. Pe suprafața anumitor părți ale corpului sunt mult mai multe celule senzoriale tactile, de exemplu pe nasul, mâna animalelor, pe antenele insectelor.





Mai multe informații despre subiect:

<http://zoorope.hu/megorzes/>

<http://www.origo.hu/tudomany/20100309-a-kornyezet-az-allatok-szemevel.html>

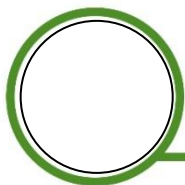
<http://www.haon.hu/fotok-elkepeszto-hogyan-latjak-a-vilagot-az-allatok/3208775>

https://www.hazipatika.com/eletmod/tudomanyos_erdekessegek/cikkek/szemek_nelkul_latni/20121008150230

<https://www.natgeokids.com/za/discover/animals/general-animals/rhinoceros-facts/>

<http://www.termesztar.hu/anyagok/rhino/rhino.htm>

<https://24.hu/tudomany/2018/03/28/hulyeseg-orrszarvu-sudan-orvvadaszat/>



Modul III. Multicoloritate, diversitate

Scopul și durata modulului

Observarea faptului că suntem diverși și totul poate avea o valoare adaptivă:

- aspectele diversității lumii umane și ale animalelor
- conștientizarea, procesarea stereotipiilor, prejudecăților
- dezvoltarea empatiei la nivel social și legat de natură

Durata: 3-4 ore

Tematica

- diversitate
- atitudine deschisă, toleranță, empatie
- stereotip, prejudecată
- adaptare, psihologie evoluționistă
- autocunoaștere

Cursul detaliat al sesiunii

30 de minute Exercițiul Viermișori colorați

30 de minute Transmiterea cunoștințelor: adaptare, diversitate

60 de minute Transmiterea cunoștințelor: diversitate pe multe picioare – cu atingerea artropodelor vii (utilizarea animalelor de contact)

30 de minute Împărtășirea moralelor și trăirilor personale (drumeții cu grupuri din câte 3 persoane)

10 minute pauză

80 de minute Formarea, procesarea unor grupuri mici profesionale

Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului

1. Jocul Viermișorii colorați /Coloured worms

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente	Pregătiri
20-30 de minute	4-30 de persoane	13-29	fire de diferite culori (min. 8), unelte (bare, clești, etc.)	activitatea poate fi recomandată, cu mici modificări, pentru orice categorie de vârstă Activitatea se desfășoară în aer liber.

Liderul jocului pregătește “viermișorii” colorați de 8-10cm lungi, pe care le împrăștie în iarbă, pe un teren de joc limitat, cu dimensiuni de aprox. 10*10m. Grupul trebuie să caute și să colecteze cât mai mulți viermișori cu ajutorul “ciocului” în perioada de timp stabilită. Un participant poate să colecteze o singură dată numai un singur viermișor. La sfârșitul jocului, se va număra, câți viermișori au colectat, respectiv câți viermișori de culoare camuflaj au găsit.

Dacă jocul se joacă în echipe, echipa câștigătoare este cea care are cei mai mulți viermișori, sau cea care are cei mai mulți viermișori de culoare camuflaj.

La sfârșitul activității, participanții discută rolul deghizării în natură, și avantajele acestuia.

Variații:

Participanții sunt grupați pe familii de păsări (3-6 persoane), în care, rolul părinților este asigurarea hranei necesare pentru creșterea puilor.

Se poate acorda puncte pentru viermișori: cei de culoare camuflaj (iarna sunt albi, vara sunt de culoarea verde-marou) valorează mai multe puncte, de ex. 3 puncte/viermișor și cei de culoare stridentă valorează mai puține puncte (roșu, galben, portocaliu) de ex. 1 sau 2 puncte.

Merită știut: informații pentru activitate

A) Adaptare

Adaptarea reprezintă procesul de adaptare. Se pot distinge două tipuri de adaptare. Pe de o parte, organismele se pot adapta la schimbările condițiilor de mediu. Aceasta este denumită ca adaptare individuală.

Este denumită ca adaptare și procesul de evoluție în cadrul căreia, în una dintre populații, unele trăsături ereditare respectiv frecvența alelelor determinante crește în mod consecvent din generație la generație, în dezavantajul altor trăsături ereditare. Rezultatul procesului și trăsătura devenită caracteristică populației sau speciei întregi, este denumită ca adaptare.

Adaptarea la condițiile iernii: În lunile de iarnă, și animalele se străduiesc să se adapteze la condițiile meteorologice nefavorabile. Corespunzător programului lor genetice, unele migrează în regiunile mai calde, alte animale se adaptează la condițiile schimbate ale mediului, altele hibernează (dorm), dar există animale, care se hibernează.

Păsările migratoare, înaintea sosirii iernii, migrează în regiunile sudice, unde găsesc hrană suficientă. Păsările migratoare din Ungaria, sunt de exemplu rândunica sau barza albă, și păsările care ierneză sunt de exemplu bufnița uhu, potârnichea și vrabia de casă. Pițigoii și ciocănitorele, iarna se retrag din păduri în apropierea așezărilor umane.

În timp ce migrația, migrarea, în ceea ce privește lumea animalelor, este specifică în principal păsărilor, hibernarea (somnul de iarnă) și hibernarea este caracteristică mamiferelor, și bineînțeles, reptilelor și insectelor.

Animalele care nu pleacă iarna, aleg strategii de supraviețuire diferite. Artropodele, amfibienii și reptilele își caută o ascunzătoare cu temperatură corespunzătoare, reduc funcțiile vitale și se înțepenesc.

În cazul mamiferelor, de asemenea, hibernarea se face în moduri diferite. Există animale, care acumulează foarte multă hrană, și câteodată se trezesc din hibernare, pentru a mânca, precum sciuridele. Hârciogii sălbatici, în ciuda frigului, se trezesc din hibernare săptămânal, mănâncă, își

fac nevoile, apoi continuă somnul (hibernarea). Urșii, de asemenea, dorm superficial: dacă se trezesc la începutul primăverii, și nu le place vremea, se retrag în culcuș.

Există animale, care hibernează complet, reduc funcțiile vitale, și ard rezervele de grăsime, acumulate pe timpul verii. Astfel de animale sunt de exemplu popândăii, pârșii și aricii. Pe timpul hibernării, multe animale se adună în grupuri, astfel ei de fapt țin cald unul altuia, de exemplu lilieci.

B) Contopirea cu mediul înconjurător - mimetismul

Pentru supraviețuire, organismele au dezvoltat diferite mecanisme de apărare: numeroasele trucuri ale deghizării, confundării și înspăimântării, care sunt folosite cu succes nu numai de animalele de pradă, ci și de prădători. Mimetismul reprezintă acea formă a adaptării, în cadrul căreia un organism îmbracă sau imită modelul, culoarea, aspectul, mirosul, comportamentul unui alt organism sau al mediului. Scopul adaptării înșelătoare poate fi autoapărarea, un astfel de caz este deghizarea, denumit și ca camuflaj, care înseamnă contopirea cu mediul înconjurător.

C) Diversitate pe multe picioare – lumea insectelor

În cursul transmiterii cunoștințelor se poate prezenta orice insectă, gândac, care este accesibilă pentru pedagog. Se recomandă: fasmida bacilară, gândacul de bucătărie, buburuza, gândacul Vaca-Domnului, gândacul de frunze, gândacul de trandafir, furnici, etc.

Expresia „diversitatea ne încântă” este o expresie potrivită și lumii insectelor, deoarece diversitatea lor pare a fi nesfârșită, iar „creativitatea naturii” este prezentă exponențial la acest grup de animale. Cu toate că oamenii de cele mai multe ori, le caracterizează insectele ca dăunătoare, dezgustătoare sau scârboase, ele de fapt, sunt admirabile.



Pe Pământ, cu excepția regiunilor polare, peste tot se poate întâlni cu artropodele, de aceea s-ar putea crede, că sunt capabili să se supraviețuiască în orice condiție. Dacă le analizăm mai bine, putem constata faptul că, aproape peste tot găsim alte specii. Și cu câteva excepții, aceste specii sunt specifice numai habitatului respectiv. Așadar faptul că reprezentanții lor se pot găsi în fiecare habitat este datorată diversității incredibile ale artropodelor, deoarece majoritatea lor pot să supraviețuiască și să se reproducă numai în micromediul special, specifice lor.

Ei sunt grupul cel mai populat al organismelor, potrivit celor mai conservatoare estimări, există cel puțin 1 milion de specii, două treimi a speciilor faunei reprezintă insectele.



Diversitatea insectelor este aproape din toate punctele de vedere unică. Există insecte care sunt prădători, erbivori, care se hrănesc cu resturi sau cu alte materiale organice, precum și paraziții. Cele mai puține insecte se pot găsi în mări, în apă dulce sunt mult mai frecvente, iar habitatul lor real însă, se află pe uscat. Ele sunt distribuite inegal pe suprafața Pământului. O proporție de 50 la sută a tuturor speciilor se poate găsi pe centura tropicală. Printre insecte se pot găsi unele care sunt activi ziua și



unele care sunt activi noaptea. În ceea ce privește modul lor de viață, există specii solitare, dar există și multe specii cu mod de viață social, chiar și specii care construiesc state (specii sociale). Diversitatea lor se poate observa bine și pe o suprafață mică: chiar pe un singur stejar pot găsi hrană sute de specii de insecte.

Primul artropod utilizată în folosul omului era viermele de mătase (*Bombyx mori*), care a fost domesticită în jurul anului 3000 î.Hr. în China. Pe parcursul perioadei lungi de timp ulterioare acestuia, cu excepția albinei (*Apis mellifera*) (Egipt, jurul anului 1100 î.H.), nu s-a reușit domesticirea altor specii din grupul de animale cel mai populat de pe Pământ. Lumea artropodelor este considerată, la rândul lor, drept ca grupul de organisme cel mai bine specializat și cele care au atins cel mai înalt nivel de dezvoltate pe Pământ. De fapt, acest înalt nivel de specializare este motivul faptului că, aceste animale pot fi „transformate” conform nevoilor noștri numai într-o măsură foarte redusă. De aceea, condiția cea mai importantă pentru deținerea și creșterea lor este să fim conștienți de nevoile specifice ale speciei, și să putem asigura aceasta în mod satisfăcător din toate punctele de vedere. Fiindcă comportamentul lor, modul lor de viață, sau nevoile lor de spațiu nu pot fi modificate de noi prin familiarizare sau prin alte influențe exterioare.

Constituția corpului

Corpul insectelor este acoperit de cuticulă (acesta este stratul exterior al tegumentului). Aceasta este un strat cu structură lamelară alcătuită din chitină (aceasta este un polizaharid cu conținut de azot) și proteine, care este foarte rezistentă la influențele fizice și chimice, și aceasta protejează animalul și de infecții. Pe suprafața acestuia se află un strat subțire de ceară, și aceasta împiedică pierderea sporită de apă a animalului. Deoarece artropodele nu transpiră, de cele mai multe ori, lor este suficient și umiditatea primită din hrană, și în general nu necesită hidratare separată. Această cuticulă rigidă face parte în același timp, din exoscheletul artropodelor, care este organul pasiv al mișcării. De acestea se lipesc mușchii mișcători. Deoarece mișcarea se realizează prin mișcarea exoscheletului, de aceea exoscheletul— asemănător armăturii unui cavaler în armură - trebuie să fie alcătuită din mai multe bucăți, din așa numite segmente. Aceste bucăți mai mari sunt conectate cu membrane de chitină subțire și flexibilă, astfel tegumentul este conectat în mod uniform peste tot.

Cuticula este partea abiotică a tegumentului, de aceea artropodele au nevoie de un echipament special pentru a percepe informațiile mediului extern. Acestea sunt diferitele fire de păr senzoriale, care provin din epiderma vie aflată sub cuticulă, și se extind prin pori mici deasupra armurii de chitină. Aceste fire de păr mici acoperă întregul corp până la ultimul segment al piciorului. La zonele corpului, unde acestea sunt mult mai necesare (antene, tentacule,

segmentele piciorului etc.), numărul acestora este mai mare. Se disting mai multe tipuri: detectează de ex. mișcarea aerului, temperatura, stimulii chimici diferiți (gusturi, mirosuri), poziția animalului etc.

Perioada cea mai sensibilă și vulnerabilă pentru fiecare artropod este perioada năpârlirii. Năpârlirea înseamnă înlocuirea tegumentului, care în cazul artropodelor înseamnă mult mai mult decât atât, deoarece în cazul lor, de cele mai multe ori este vorba nu numai despre înnoirea tegumentului, ci uneori de sub pielea veche va ieși un animal complet nou. Tegumentul insectelor nou ieșite poate fi diferită, în afară de dimensiuni, și în ceea ce privește forma, culoarea lui. Fiecare artropod are nevoie de năpârlire, pentru a se dezvolta începând de la ieșirea din ou până la vârsta adultă. Tegumentul lor de chitină (cuticula) este abiotică, nu poate crește, de aceea acesta trebuie întotdeauna înlocuit cu una mai mare. Năpârlirea este declanșată de hormonii de insecte.

Corpul artropodelor este construită din segmente. În cazul chilopodelor, care sunt considerate ca artropodele cele mai vechi, aproape toate segmentele sunt la fel, cu câte o pereche de picioare pe segment. De-a lungul timpului aceste segmente s-au modificat, forma, dimensiunea lor s-a schimbat, s-au contopit ori s-au regresat, însă aceste schimbări pot fi observate la constituția fiecărui artropod până în zilele noastre și din care poate fi dedusă forma veche originală. Segmentele de exemplu al diplopodelor (aici aparțin și milipelele) s-au contopit în perechi, astfel pe fiecare segment de corp au câte 2 perechi de picioare. Corpul insectelor, în forma dezvoltată, este alcătuită din trei mari părți, acestea s-au dezvoltat originar din 21 segmente: capul din 6 segmente, toracele din 3 segmente, și abdomenul din 12 segmente.

Întrebări pentru reflecția promptă:

- Cum era să atingi animalele? Ai avut astfel de experiențe înainte?
- Ai întâmpinat dificultăți?
- Dacă răspunsul tău este da, de ce ai avut teamă?
- Te-a influențat atitudinea celorlalți față de animale?

Mai multe informații despre subiect:

<https://www.rovartani.hu/a-rovarvilag-attekintese>

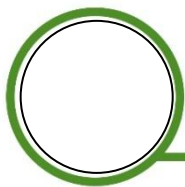
<https://www.izeltlabuak.hu>

https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0073_bevezetes_allattanba/ch26.html

<http://zoozoo.hu/10-fantasztikus-an-rejtozkodo-allat-te-megtalalod-oket/>

https://mttmuzeum.blog.hu/2015/09/22/hogyan_csinaljunk_rovarbolcsot_oreg_erdok_rovarainak_egy_muzeum_parkjaban

<https://www.zaol.hu/erdovedo/tobb-ezer-faj-egy-fan-1414381/>



Modul IV. Nevoile

Scopul și durata modulului

Identificarea varietății nevoilor, în rândul animalelor dar și în rândul oamenilor – fiecare are nevoi diferite. Cum putem lua în considerare necesitățile celorlalți și cele proprii, și cum putem ajuta îndeplinirea lor?

- învățarea de a lucra în echipă
- construirea spiritului comunitar
- auto-reflecție
- sporirea creativității

Tematica

- ierarhia nevoilor (modelul piramidei lui Maslow)
- nevoile oamenilor și ale animalelor, motivații
- sistemul nevoilor după Murray
- identificarea, exprimarea nevoilor, necesităților, reacționarea la nevoile altora
- Durata: 7-8 ore

Cursul detaliat al sesiunii

15 minute Întrebări-răspunsuri metodologice

10 minute Joc energizant

35 de minute Transmiterea cunoștințelor – migrarea păsărilor

45 de minute Cine se satură mai repede? Jocul lupii și căprioarele.

15 minute Pauză

80 de minute Activitate în grupuri mici – afișe și dramă

40 de minute Relaxare scurtă și creare individuală creativă

90 de minute Pauza de prânz

10 minute Joc energizant

70 de minute Activitate de pedagogia poveștii – Gândacul de bucătărie, care a ținut un munte pe spate

30 de minute Crearea comună a unei istorioare despre animale

10 minute Transmiterea cunoștințelor – despre excursia de ziua următoare

30 de minute Discuție metodologică

Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului

1. Întrebări și răspunsuri metodologice

Durata	Mărimea grupului	Vârsta
15 minute	chiar și o clasă întreagă	13–29

În dimineața zilei respective a se oferi posibilitatea ca participanții să discute împreună cu formatorii întrebările, probleme profesionale și alte întrebări ivite pe parcursul zilei precedente.

La acest moment participanții au o imagine de ansamblu mai profundă despre evenimentele zilei precedente, astfel ei pot/îndrăznesc să formuleze întrebări mai profunde. În același timp se oferă posibilitatea și celor care vin mai târziu de a se alătura cu ușurință, după sosire.

2. Cine se satură mai repede?

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente	Pregătiri
30-45 de minute	două grupuri	13-29	sfoară, cârpă	alegerea terenului de joacă

Echipa se împarte în două grupuri. Una dintre cele două grupuri vor fi prădătorii supremi, iar cealaltă grupă pot fi erbivorii sau prădătorii. Cele două grupuri vor sta la cele două părți laterale ale unui benzi de o lărgime de 3-4 m (care se indică cu sfoară), ca și cum ar sta așteptând la marginea drumului.

Aici se va împrăști bucățele de sfoară sau de cârpă, corespunzător hranei, pe care animalele înfometate trebuie să le colecteze în modul stabilit. În funcție de animalul stabilit, le arătăm mișcarea, cu care trebuie să mănânce. Ei are nevoie de hrană, altfel vor muri de foame. Liderul jocului dă un semn grupului al doilea (animalelor de pradă) pentru obținerea hrăni. După puțin timp dă un sem și prădătorilor supremi pentru începerea vânătorii (trebuie să treacă puțin timp, până prădătorul găsește prada). Scopul jocului este de a arăta importanța timpului și a strategiei în obținerea hranei.

Echipa prăzii poate să ajute unul pe celălalt, dar și prădătorii pot fi animale care utilizează strategia atacului în grup (de ex. lup-căprioară).

Recomandări:

- definirea exactă a spațiului de alimentație
- stabilirea modului de prindere (atingere sau prindere propriu-zisă)
- semnalul pentru începerea alimentației va fi dată de liderul jocului într-un mod imprevizibil (de ex. stă cu spatele, când dă semnalul sau dacă fluieră atunci ține fluierul de semnal în gură etc.)

Variații (opțional):

- se poate mări cantitatea minimă a hranei pentru supraviețuire (de ex. trebuie colectate cel puțin 3 sfori pentru supraviețuire)
- reducerea spațiului de alimentație
- nu este suficient de a atinge prada, atunci ea mai poate scăpa. Ea trebuie prinsă.
- animalele prinse pot consolida echipa cealaltă sau sunt eliminate din joc

2. Activitate în grupuri mici – afișe și dramă

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
80 de minute	8-24 persoane	13-29	hârtii flipchart, instrumente de desenat și scris; eșarfe colorate, alte accesorii care pot fi folosite pentru scene de dramă. Instrucțiunile tipărite pentru fiecare grup mic

În runda cu grupul mare, liderul grupului prezintă tema nevoilor. (Este foarte important să vorbim despre nevoi.

Fie vorba despre nevoile fiziologice de bază, sau despre alte nevoi colective sau individuale – precum despre nevoia pentru recunoaștere sau despre nevoia pentru autoexprimare – este important, să identificăm nevoile proprii și ale altora, și să putem comunica în mod corespunzător despre acestea, respectiv să reacționăm la acestea.) Pentru discutarea mai profundă, pentru procesarea acestei teme, participanții se împart în trei grupuri mici.

Grupele mici primesc aceeași exercițiu, și în același timp lucrează la răspunderea a trei întrebări. Prima dată fiecare grup mic discută pe scurt întrebările primite. (Există vreo diferență între nevoile oamenilor și ale animalelor?; Care este relația între nevoile fizice și nevoile emoționale/spirituale? Există diferențe între nevoile unui copil, ale unui adult și nevoile trăite la o vârstă înaintată? După aceasta, pe baza întrebărilor și răspunsurilor date la acestea, grupele mici creează următoarele două lucruri:

- scenă de dramă de un minut, în care vor juca toți membrii grupului. Scena trebuie să conțină un mesaj, care este legată de întrebările primite și care este importantă și pentru grup.
- Un apel cu scop social/ afiș (pe hârtie flipchart), care transmite un mesaj, care este legat de întrebările primite și care este important și pentru grup.

Pentru discuție și pentru creare grupurile au la dispoziție în total 35 de minute.

După aceasta, grupurile mici se reasează în semicerc, și prezintă pentru ceilalți, la rând, creațiile, pe „scena” formată la partea deschisă a semicercului. Mai întâi, prezintă pe rând scenele de dramă, fără explicație. Apoi prezintă apelurile cu scop social cu o scurtă explicație.

După acestea, grupurile au posibilitatea de a exprima comentariile despre creațiile celorlalți și de a discuta ideile apărute legate de această temă. Liderul grupului facilitează discuția.

Variații:

Exercițiul poate fi desfășurat cu orice alte întrebări legate de tema nevoilor.

4. Relaxare scurtă și creare individuală creativă

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente	Scop
40de minute	8-24 persoane	13-29	Muzică de atmosferă liniștită, de aproximativ 4-5 minute, și instrumente necesare pentru redarea acestuia. Hârtii de dimensiunea A5, într-un număr egal cu numărul participanților. Instrumente de desen, plastelină colorată, materiale care se găsesc în natură. (Pietricele, semințe, frunze, etc.). O „masă de expoziție” pentru expunerea creațiilor.	Aprofundare individuală în temă, dezvoltarea autocunoașterii. Dezvoltarea comunicării despre nevoile proprii și ale celorlalți. Cunoașterea mai bună al celui alt

Membrii grupului se așează în cerc mare. Liderul grupului le spune participanților, că grupul are acum posibilitatea pentru reflecție individuală, și pentru ca toții să gândească, să identifice, care sunt cele mai importante nevoi pentru el însuși, în momentul actual sau în general. Liderul grupului spune următoarele instrucțiuni: Vă rog, așezați-vă confortabil, cât puteți de mult. Voi porni muzica pentru voi. Până se aude muzica, puneți-vă în locul animalului, pe care l-ați ales, care ați fi cu plăcere. Dacă vreți, puteți să închideți și ochii. Încercați să simțiți, să vă imaginați, cum ar fi să fiți în locul animalului pe care l-ați ales. Cum arată mediul ideal al acestui animal? Cum arată acel loc, în care se simte cu adevărat bine și în siguranță? Cum arată acel loc, unde el poate să-și dezvăluie adevărata personalitate? De ce are nevoie acest animal? Care sunt acele nevoi ale lui, care se potrivesc cu nevoile tale? Liderul grupului pornește muzica, membrii grupului privesc în liniște spre interior.

După încetarea muzicii liderul grupului spune următoarele instrucțiuni: După încetarea muzicii, vă rog, să vă întoarceți din locul animalului ales, la voi înșivă. Gândiți-vă, identificați, ce a fost cel mai important lucru pentru voi în legătură cu mediul ideal al animalului ales. Care sunt acele lucruri, de care și tu ai nevoie din acest mediu ideal? Dacă ați gândit, o să aveți treizeci de minute, pentru a prezenta într-o creație, ceea ce ați identificat. Fiecare poate să realizeze creația lui pe o hârtie de A5. Cu creațiile realizate vom organiza o expoziție. Se poate desena, se poate folosi plastelină, pietricele, frunze. Puteți folosi orice, de care aveți nevoie pentru realizarea creației. Dacă ești gata, pune un titlu operei tale, scrie titlul pe hârtie și pune creația pe „masa de expoziție”. După expirarea celor treizeci de minute membrii grupului pun creațiile lor pe „masa de expoziție” și le vizualizează.

După vizualizarea creațiilor membrii grupului se așează în cerc mare, și le împărtășesc unul altuia, ce au trăit în timpul ascultării muzicii, și ce înseamnă pentru ei creația realizată. Membrii grupului pot întreba și unul pe altul. Liderul grupului facilitează discuția.

5. Activitate de pedagogie a poveștii– Gândacul de bucătărie, care a ținut un munte pe spate

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente	Scop
80 de minute	6-20 persoane	13-29	frunze, într-un număr egal cu numărul participanților, nucă și pietricele; saltele / perne / covor pentru exercițiu fizic, hârtii de carton decupate în formă de pietricele (pe care se poate scrie), stilouri. Eventual o descriere despre gândacul de bucătărie.	dezvoltarea autocunoașterii. Creșterea capacității de a exprima necesitățile proprii. Abordarea temelor legate de propria capacitatea de încărcare, de propriile limite

1. Introducere: Se oferă într-un castron frunze, nuci și pietricele: alege-l pe acela, pe care crezi că o poți căra cu ușurință!
2. Ne așezăm într-un cerc. Runda de deschidere: de ce ai ales acest obiect?
3. Exercițiu fizic: Formați perechi. Perechile își caută un loc în sală, și dacă e nevoie, pot lua cu ei covor / saltea / pernă pentru scaun. Unul dintre ei va sta pe patru labe, iar celălalt va îngenunchea lângă el (mai târziu se va face schimb). Cel care stă pe patru labe va trebui să imagineze, că el (ea) este un lac. Pe lac cad frunze (partenerul, care stă în genunchi să atingă ușor spatele celui alt timp de aprox. 1-1,5 minute). Acum însă cad nuci (partenerul trebuie să atingă spatele celui alt cu atingeri un pic mai tari, de asemenea, timp de 1-2 minute). Acum sosesc lebede pe lac. Prima dată zboară pe lac puii. Apoi vin din ce în ce mai mari. (presiuni din ce în ce mai puternice). Acum suprafața lacului este plină, și greutatea este din ce în ce mai mare. (Partenerul în genunchi pune presiune tot mai mare pe spatele partenerului pe patru labe, care trebuie să semnaleze dacă presiunea este prea mare). Se face schimb.
4. Ne așezăm într-un cerc. Cum a fost să fiți sub presiune? Cum a fost să exercitați presiune?
5. De multe ori simțim, că presiunea este mare pe noi, dar o suportăm (sau nu). Acum, v-am adus o întâmplare despre un gândac de bucătărie, care odată ținea un munte întreg pe spate. (Relatarea poveștii (de preferat, prin rostire, pentru a păstra contactul personal, respectiv pentru a avea șansa la formarea firului poveștii (suspansului relatării) . După poveste câteva secunde de liniște. (vezi subliniat separat)
6. Activarea planului personal: Acum închideți ochii. Gândiți-vă, în ce parte din poveste credeți că sunteți? Cum simțiți, ce aveți pe spatele vostru?
7. O frunză? O nucă? O piatră? Un munte? Ce sentimente aveți, în legătură cu acesta? Unde simțiți acesta în corpul vostru? Dezbateri, discuție. Trebuie să fim atenți, ca toții să aibă posibilitatea să vorbească.

Întrebări:

- Cine simte, că are pe spate o frunză? Cum sunt problemele-frunză? (Au efect redus, trec repede)
- Cine simte, că a căzut o nucă pe spate? Cum este problema-nucă? (Este neplăcută dar trece repede)
- Cine simte, că a căzut o piatră pe spate? Cum sunt problemele-piatră? (Provoacă durere, dar trec repede)
- Cine simte, că are un munte pe spate? Când ne întâlnim cu asemenea situații?
- Când trebuie să devenim plăți, ca o frunză, și când trebuie să ne ascundem într-o crăpătură și când nu trebuie? (adică când trebuie să ne adaptăm, respectiv să ne opunem, sau să evităm o situație). (De ex. pe parcursul angajării, pe parcursul unei relații, în timpul conflictelor apărute în familie, sau situațiilor apărute la școală) Aici se poate introduce noțiunea rezilienței.

8. Continuare / exercițiu propriu: Se împart cartoanele în formă de pietricele. Pe o parte pietricelei voastre, să scrieți, care sunt acele probleme, în momentul actual, în viața voastră, pe care, simțiți, că trebuie să duceți pe spatele vostru și în continuare. Pe partea cealaltă, să scrieți acele probleme, din cauza cărora trebuie să deveniți plăți, ca o frunză, și trebuie să vă ascundeți într-o crăpătură. Pietricelele nu le veți da altcuiva, acestea vor fi păstrate de voi (exercițiu individual)

9. Discutare: Dacă dorește cineva, poate să împărtășească ceea ce a scris pe hârtie. (La mulți participanți poate fi discutată și în perechi.)

10. Finalizare: Acum, toată lumea să ia în mână obiectul natural, pe care l-a ales din castron la introducere. Pe acesta să-l așezeți înapoi în castron, și să ziceți voi înșivă, de ce problemă scăpați prin acesta. Să alegeți în locul lui un alt obiect natural.

Variație:

După pasul opt, există posibilitatea de a introduce un animal viu în activitate, dacă liderul grupului are posibilitatea să aducă la activitate un gândac de bucătărie viu: mângâierea gândacului de bucătărie (gândac fluierător de Madagascar): liderul grupului ia în mână gândacul. Îi ajută pentru acei participanți care doresc să atingă/ mângâie animalul. În acest timp vorbește despre gândacul de bucătărie. Priviți, cât de puternică este armura lui! Ați întâlnit vreodată un gândac de bucătărie? De fapt, cu ce se supraviețuiește un gândac de bucătărie (aici se poate informa sau de împărți informații legate de acesta). Atingeți, dacă se poate, gândacul de bucătărie, astfel veți putea reaminti mai bine, că există situații când merită să ne opunem, și să ducem în continuare lucrurile pe spatele nostru, dar sunt și situații, în care, pentru supraviețuirea cu succes, trebuie să optăm pentru strategia gândacului de bucătărie.

Gândacul de bucătărie, care a ținut un munte pe spate

A fost odată, ca niciodată, un gândac de bucătărie tânăr, care a locuit sub un copac, pe un deal. Era un gândac foarte curajos și nezdrunțat, dar în același timp și foarte încăpățânat. Când a crescut, a învățat, ce înseamnă a fi un gândac de bucătărie, dar, deoarece era încăpățânat, le-a ignorat. „Noi, gândacii de bucătărie, acordăm loc”, spunea tatăl lui. „Acordăm loc pentru toată lumea, de aceea suntem capabili la supraviețuire. Cu apropierea celor mai mici pericole, devenim subțiri, ca frunza, și ne ascundem și în cea mai mică crăpătură apropiată.”

Dar gândacul tânăr a privit această filozofie cu disprețuire și ca un mod de gândire laș. „Într-adevăr, suntem capabili să devenim atât de subțiri ca o frunză – zicea – Dar cu ce scop ne-au dat zeii armură puternică, dacă nu de aceea, să ne protejeze? Eu nu voi acorda loc pentru nimeni. Teritoriul, pe care corpul nostru îl ocupă, este al meu. Nu voi lăsa altora, nu voi deveni subțire, ca o frunză, ca să mă ascund o într-o crăpătură. Mă voi proteja cu armura mea puternică.”

Într-o zi a căzut pe el o frunză dintr-un copac, dar el a rămas într-un loc, și i-a spus frunzei: „Acest loc nu este al tău. Nu voi pleca și nu voi deveni subțire, ca tine, ca să mă ascund într-o crăpătură. Nu voi acorda loc pentru tine.” Și gândacul s-a opus frunzei, pe care vântul, nu peste mult timp, a suflat-o mai departe.

Peste scurt timp a căzut pe el dintr-un copac o nucă, dar gândacul a rămas într-un loc, și i-a spus nucii: „Știu, dacă ai deveni subțire ca o frunză, te-ai putea odihni pe acel loc, care este acum ocupat de corpul meu. Dar acela este locul meu, și tu nu-l vei primi. Nu voi acorda loc pentru tine.” Și gândacul s-a opus nucii, care peste scurt timp s-a rostogolit mai departe.

Peste scurt timp a căzut o piatră grea de pe munte, direct pe gândac. Gândacul a rămas într-un loc și de această dată, și i-a zis pietrei: „Știu că, din toate locurile lumii, tu ai ales pentru tine ca loc de odihnă pentru următoarele secole exact locul unde se află corpul meu, dar nu tu poți să-l primești. Nu-l voi da pentru tine, prin faptul că voi deveni subțire ca o frunză. Nu voi acorda loc pentru tine.”

Și chiar dacă picioarele lui au tremurat, și spatele lui îl ustura, gândacul a suportat piatra, care peste scurt timp, a căzut de pe armura lui și s-a rostogolit mai departe. Însă piatra era numai începutul unei avalanșe, deoarece a venit timpul alunecării de teren. Peste scurt timp întregul munte a căzut direct peste gândac. Dar gândacul a rămas într-un loc și sub această greutate enormă și a zis: „Crezi că, doar pentru că tu ești un munte, poți să mă convingi, să-ți acord loc pentru tine? Nu voi face. Poți să acoperi orice loc pe pământ – toate mările, văile și câmpurile, dar acest loc mic, pe care corpul meu îl ocupă, nu voi oferi pentru tine. Nu voi renunța, prin faptul că voi deveni subțire ca o frunză.” Cu toate că picioarele au început să clatine și mușchii s-au încordat de la efort, pentru un moment scurt, acest gândac îndrăzneț a ținut un munte pe spate. Pe urmă, a cedat, bineînțeles, și într-o clipă s-a presat subțire ca o frunză.

(Poveștile lui Adam de Daniel Quinn, fragment)

A) Migrarea păsărilor și păsările migratoare din țară

Motivele migrării păsărilor:

Principalul motiv al migrării păsărilor este diminuarea resurselor de hrană respectiv lipsa de hrană, contrar ideii învățate greșit, potrivit căreia „iarna le este frig păsărilor”. Așadar, de aceea pleacă păsările migratoare, pentru că nu își găsesc hrană potrivită în perioada de iarnă. Speciile de păsări sedentare (care nu migrează) pot rămâne aici, din cauza faptului că se hrănesc, sau sunt capabile să treacă la acea hrană, care le este accesibilă pentru ei și în timpul iernii (de exemplu: pupăza și pițigoii mare, în perioada de vegetație, sunt insectivore, însă pițigoii mare este capabil să-și schimbe hrana: iarna consumă diferite semințe; în timp ce pupăza nu dispune de această capacitate, astfel el trece perioada lipsită de resurse de hrană prin migrație). De exemplu se mai poate menționa barza, a cărei migrare este cunoscută: acele berze, care din cauza unei accidentări, nu au putut migra toamna, sunt hrănite, vor supraviețui bine pe perioada iernii, și la cele mai scăzute temperaturi.

Pregătirea pentru migrare:

Înainte de începerea migrării, majoritatea păsărilor își schimbă penajul vechi, adică năpârlesc. Năpârlirea este foarte importantă, pentru că migrarea, care necesită foarte mult efort, să se desfășoare într-un penaj de calitate bună, care permite ca pasărea să economisească energie în timpul zborului.

În afara perioadei de migrare, păsările petrec o parte semnificativă a zilei cu hrănitul, pentru care au puține posibilități pe perioada migrației, în timpul zborului. Păsările se pregătesc pentru migrare nu numai prin năpârlire, ci și prin acumularea grăsimii. La sfârșitul verii, puii sunt deja independenți, nu mai au nevoie de ajutorul părinților, dar resursele de hrană sunt încă abundente. Această perioadă este utilizată de păsări pentru acumularea grăsimii, în această perioadă păsările, în cazuri extreme, pot dubla greutatea lor (de ex. silvie de zăvoi), dar în general, ating o creștere în greutate de cel puțin 30%. Utilizând acest stoc, ei pot parcurge drumul lung de migrație, în timpul căreia, nu au nici “timp”, nici posibilitate pentru a se hrăni pe teritoriile, peste care au zburat (de ex. deasupra mării, sau deșertului).

Timpul începerii migrării:

În principal la păsări se poate vorbi despre două timpuri. Majoritatea păsărilor migratoare pe termen lung pleacă, în general la o dată concretă (majoritatea păsărilor călătorești), păsările migratoare pe termen scurt sunt obligați de scăderea cantității accesibile de hrană să migreze în regiunile sudice. Păsările migratoare pe termen lung se hrănesc, în principal, cu hrană, a cărei sursă se va termina brusc (de ex. hrană compusă din insecte), astfel aceste specii trebuie să călătorească înainte de scăderea resurselor de hrană. În timp ce păsările migratoare pe termen scurt în cele mai multe cazuri, se hrănesc și cu bace, fructe și odată cu scăderea treptată a acestora, păsările migrează către sud.

Momentul plecării depinde de specie, dar poate fi influențată și de condițiile meteorologice respectiv de resursele de hrană din anul respectiv.

Orientarea păsărilor:

Pentru orientare, păsările au la dispoziție diverse “ajutoare”. Acestea sunt utilizate de diferitele specii în măsuri diferite. O parte mică a păsărilor au capacitatea să detecteze și câmpul magnetic al Pământului, astfel, asemănător unei busole, ei sunt capabili să stabilească direcțiile geografice. Prin experimente planetare s-a demonstrat că cele mai multe specii de păsări, utilizează pentru orientare atât stelele, cât și poziția Soarelui. Unele specii, moștenesc un instinct înnăscut, care le indică în ce direcție trebuie să zboare, pentru a ajunge la locul de iernare (de ex. cucul). În alte cazuri, păsările tinere urmăresc pe cele mai în vârstă (de ex. barza albă). În toate cazurile, după prima migrație se formează o hartă în capul păsărilor, pe care o utilizează la următoarele migrații. Cu ajutorul acesteia ele se pot corecta, de exemplu, în vreme noroasă, când poziția Soarelui și a stelelor nu poate fi folosită.

B) Gândacul fluierător de Madagascar

Este una dintre cele mai mari specii de gândaci de bucătărie de pe Pământ. Are șase picioare segmentate și două antene lungi. Spre deosebire de majoritatea gândacilor de bucătărie, nu are aripi, dar se târăște foarte bine. Este omnivor, dar se hrănește în primul rând cu materiale de lemn putrede, respectiv cu fructe. Masculii pot fi recunoscuți de nodurile bine dezvoltate de pe torace. Exemplarele tinere, trăiesc împreună cu părinții în colonie, deoarece flora bacteriană indispensabilă pentru digestie, obțin prin consumarea excrementelor părinților, astfel ele nu pot fi despărțite nici în cazul ținării lor în captivitate. Sunetele sâsâitoare le fac auzite în primul rând, când se află în pericol. În aceste situații își presează brusc corpul, și sunetul este produs de frecarea aerului ieșit din trahee. Mai multe specii înrudite sunt capabili, de asemenea, să sâsâie, însă formarea vocii gândacului fluierător de Madagascar este unică. Sunetul sâsâitor este caracteristica speciei. Gândacii fluierători devin capabili să sâsâie după a patra năpârlire. Masculii gândacilor fluierători se luptă spectaculos între ei. Atunci se împing cu nodurile și fac auzit neîntrerupt sunetul lor războinic sâsâitor. Pe lângă acesta, sâsâitul, care atrage femelele, este de asemenea, caracteristica masculilor.



În general, într-o locuință cu curățenie medie, gândacii de bucătărie scăpați, care sunt ținuți ca animale de companie, nu pot supraviețui perioade îndelungate (precum gândacul fluierător de Madagascar). Cu toate că acestea pot supraviețui fără hrană chiar și săptămâni, starea lor se va înrăutăți, și după un timp ele



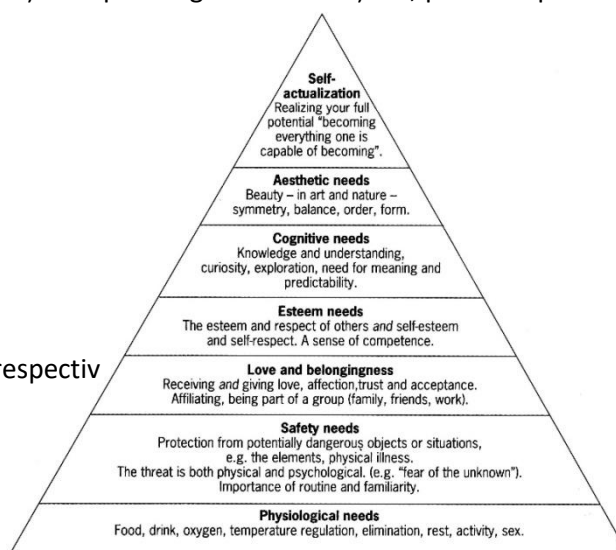
vor fi găsite slăbite, sau moarte. Sunt cunoscute mai mult de 4500 specii de gândaci de bucătărie, din care sunt numai 9 specii, despre care s-a dovedit că sunt dăunătoare, și pot intra și în locuințe, celelalte specii (adică aprox. 4 491 specii de gândaci de bucătărie) evită mediul uman.

C) Nevoile animalelor

Fiecare animal are dreptul la o viață fericită. Pentru bunăstarea animalelor sunt necesare cinci condiții și modul de asigurare ale acestora:

1. Viață fără sete, fără foame, și fără alimentație neadecvată, care poate fi asigurată prin prezența permanentă a apei potabile proaspete și prin alimentația echilibrată, care este necesară pentru viața sănătoasă și pentru condiția fizică bună.
2. Viață fără senzații de disconfort, care poate fi obținută prin asigurarea condițiilor de adăpostire, care include adăpostul protector de condițiile meteorologice și de alte pericole, respectiv locul de odihnă confortabil.
3. Viața fără dureri, răni, respectiv boli, care poate fi asigurată cu ajutorul măsurilor de prevenire a bolilor, diagnosticării rapide, și tratamentului corespunzător.
4. Condiția fundamentală a exprimării comportamentului natural este spațiul suficient, condițiile corespunzătoare de îngrijire, respectiv asigurarea prezenței animalelor de aceeași specie.
5. Viața fără frică și fără stres poate fi obținută prin asigurarea condițiilor, prin care poate fi împiedicată suferința psihică a animalului.

Piramida lui Maslow:



Reziliența: Capacitate flexibilă de adaptare respectiv

capacitate de a face față fenomenelor.

Mai multe informații despre această temă:

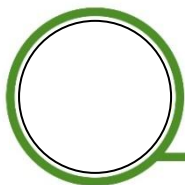
http://www.mme.hu/a_madarvonulas

<http://zoorope.hu/a-kornyezetzagdagitas-tortenete/>

http://www.tani-tani.info/fokuszban_a_reziliencia

<http://www.allatkertialapitvany.hu/orokbefogadhato-allatok/tihamer>

http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/kornyezetetikaV2/8_fejezet_llatvdelem.html



Modul V. Ecologie și dinamica de grup (gândirea sistematică)

Scopul și durata modulului

Înțelegerea complexității conviețuirii (la nivelul naturii / societății / comunității /etc.), observația faptului că, totul are legătură cu toate. Înțelegerea fenomenului dependenței reciproce, a interdependenței.

Durata: 3-4 ore

Tematica

- ecologie, servicii ecologice, cascada trofică
- înțelegerea proceselor dinamicii de grup
- rolurile, strategiile diferite într-un grup (de ex.: devotament, altruism)
- strategii de alimentație, specialiști și generaliști

Cursul detaliat al sesiunii

15 min Joc energizant

40 min Prezentare – ecologie, servicii ecologice, cascadă trofică

30 min Joc: alcătuirea lanțului trofic

10 min Pauză

5 min Joc energizant

70 min Tragedia pășunilor comune – joc complex de simulare

15 min Formarea comună a unei imagini statice în legătură cu experiențele zilei respective

Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului

1. Joc: alcătuirea lanțului trofic

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
15-20 de minute	chiar și o clasă întreagă, max. 30 de persoane	este recomandată pentru orice categorie de vârstă	cartonașe cu animale din diferite specii care pot fi agățate în gât

Pregătim lanțuri din cel puțin 5 membri cu cartonașele, de ex.: plancton, krill, pinguin, foca-leopard, orca. Se împart cartonașele, astfel încât toți jucătorii să primească câte un cartonaș, dar numărul cartonașelor care reprezintă unele animale, nu este egală: cu cât mai mult ne înaintăm spre prădătorii supremi, cu atât mai puține cartonașe reprezintă specia respectivă printre jucători. La semnalizare începe jocul și jucătorii trebuie să formeze lanțuri trofice. Deoarece sunt puțini prădători supremi, jucătorii trebuie să observe, că lanțurile pot să conțină mai multe animale de hrană, adică lanțurile care au rămas fără animale prădătoare se pot uni cu alte lanțuri complete. Se va discuta structura sub formă de rețea a lanțurilor trofice, rolul, vulnerabilitatea, interdependența acestora, rolul ecologic al speciilor din lanț, respectiv procesul răspândirii poluării prin rețeaua lanțurilor.

Variații:

Se pune pe capul fiecărui jucător o bucată decupată dintr-un material moale, care de ex. simbolizează poluarea cu petrol. Se va juca lanțul trofic, adică toată lumea își consumă propriul animal de hrană, în timp ce pune poluarea de pe pradă pe capul lui. Se va discuta, dacă prădătorul suprem poate supraviețui dezastrelor ecologice.

Alt joc pentru procesarea temei:

- **Materiale necesare:** imagini despre speciile diferitelor lanțuri (producători (plantele), ierbivori, prădători, prădători supremi, descompunători , ghem de ață/ sfoară
- **Scop:** Cunoașterea semnificației rețelelor trofice și rolul fiecărei specii în echilibrul naturii.
- **Cum se joacă:** Membrii grupului alcătuiesc un cerc mare. Fiecare își alege o imagine. Liderul grupului dă sfoara în mâna unui producător, și întreabă, cine poate să-l mănânce pe el. Se poate oferi ajutor prin diferite întrebări, dacă grupul nu găsește rezolvarea. Dacă s-a găsit următoarea verigă din lanț, liderul grupului duce sfoara la el. Se trece pe rând prin diferitele niveluri din lanț. Prădătorii supremi pot fi utilizați de către descompunători, iar materialele anorganice produse de descompunători vor fi utilizate de către plante. Și ciclul începe din nou. Sfoara poate ajunge de mai multe ori la un jucător. Jocul se va juca, până fiecare intră în cel puțin una dintre lanțurile trofice alcătuite. La sfârșitul jocului se formează o rețea încurcată, întinsă, în formă de cerc. Această rețea susține, în mod simbolic, echilibrul naturii.

Apoi se va observa, ce se întâmplă, dacă dispăre o specie din teritoriu: jucătorul respectiv lasă sfoara (sforile) din mână. Cu aceasta, rețeaua, care susține echilibrul naturii, va pierde din forță. Cu dispariția următorilor specii rețeaua va pierde din forțe tot mai mult, și nu va putea îndeplini rolul lui.

Întrebări pentru reflecție:

- Cum depind unele de altele elementele din sistemul alcătuit?
- Crezi, că este important rolul Tău (organismului de pe cartonașul tău) în sistem?
- Există elemente în sistem, care pot fi omise, sunt ne semnificative?

2. Tragedia pășunilor comune (joc complex de simulare)

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
60-100 de minute (în cazul unui număr mic	chiar și o clasă întreagă, max. 25-30 de persoane (se	13-29	hârtii colorate, cartonașe colorate pentru punctaj, respectiv o hârtie flipchart cu regulile de punctare (sau câte un cartonaș cu

de participanți, numai 15-20 de minute)	joacă în 4 sau 6 grupuri)		regulile de punctare pentru fiecare grup), un alt tabel pentru notarea rezultatelor (este foarte important, ca acestea să nu fie văzute de grup, și vor fi dezvăluite numai la sfârșitul jocului)
---	---------------------------	--	---

Se alcătuiesc, în funcție de numărul de participanți, 6 (3-5 membrii) grupuri, care se așează în sală la distanțe mari între ei, astfel încât să nu se audă reciproc.

Deoarece sunt numeroase reguli, este important ca fiecare să fie atent la introducere, când se explică regulile.

Aceste grupuri sunt, de fapt, familiile, care trăiesc lângă o pășune comună. Fiecare familie are 2 vaci, pe care le pot trimite zilnic la păscut. Deoarece pe pășune cantitatea ierbii este limitată, astfel familiile trebuie să discute în fiecare seară, câți vaci vor trimite în ziua următoare la păscut la pășunea comună, deoarece de aici va rezulta, cât lapte vor da vacile în seara respectivă. În fiecare seară venitul poate fi între 0 și 8 litri de lapte. Este important, ca fiecare familie să trimită în fiecare zi cel puțin o vacă la păscut, dar maxim doi vaci.

După acestea, fiecare familie alege una dintre cele 6 foi de culori diferite, pe baza căreia va primi foile de culoare corespunzătoare acestuia:

- două cartonașe identice cu următoarea inscripție: 1, 2 (pe una dintre acestea familiile vor arunca într-o cutie comună la începutul runde, pentru a indica, câți vaci vor trimite la păscut în ziua respectivă, una sau două)
- un cartonaș pentru punctaj de aceeași culoare, cu care vor fi denumite după culoare, și prin care va afla la sfârșitul fiecărei runde, câtă lapte au dat vacile la sfârșitul zilei în runda respectivă

Jocul va dura 10 zile (runde), în care la sfârșitul fiecărei zile familiile trebuie să discute și să decidă câți vaci vor trimite la păscut în dimineața următoare. Pentru a discuta acest lucru, familiile au la dispoziție 2 minute, în fiecare rundă.

Fiecare grupă va alege un cap al familiei, care va reprezenta familia. Deoarece familiile locuiesc foarte departe unul de altul, astfel numai după fiecare a treia zi (adică după a 3-a, a 6-a și a 9-a zi) reprezentanții familiilor au posibilitatea de a se aduna în mijlocul cercului, la ședința familiilor, pentru a discuta problemele lor. Aici pot face înțelegeri, cum vor proceda în următoarele zile. Pentru aceasta au la dispoziție 3 minute, după care se vor întoarce la familiile lor. Numai atunci pot vorbi familiile între ele.

După aceasta se va prezenta tabelul de evaluare (în caz de 6 familii), care se va pune la un loc vizibil, ca să fie văzut de jucători și în timpul jocului.

numărul vacilor (buc)		1. familie		2. familie		3. familie		4. familie		5. familie		6. familie	
1	2	vaca	lapte (l)	vaca	lapte (l)	vaca	lapte (l)	vaca	lapte (l)	vaca	lapte (l)	vaca	lapte (l)
6	0	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6
5	1	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	2	8
4	2	1	3	1	3	1	3	1	3	2	7,5	2	7,5
3	3	1	2	1	2	1	2	2	7	2	7	2	7
2	4	1	1,5	1	1,5	2	4	2	4	2	4	2	4
1	5	1	0,5	2	1,5	2	1,5	2	1,5	2	1,5	2	1,5
0	6	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0

Nici unul dintre jucători nu știe, câți vaci au trimis ceilalți jucători în ziua respectivă, ei văd numai cantitatea de lapte de seară la sfârșitul fiecărei runde. Întrebările se pun înaintea începerii jocului.

Procesul jocului: 2 minute pentru discuția familiilor, decizie, apoi urmează anunțul, că a sosit dimineața. În acest moment fiecare aruncă, numărul unu sau numărul doi în cutie. Se adună cartonașele de evaluare. După acest moment, liderul jocului evaluează, notând rezultatele în propriul tabel de rezultate (aceasta nu poate fi văzut de jucători), apoi notează pe cartonașul fiecăruia venitul zilei respective. După aceasta, toată lumea primește înapoi cartonașele (acestea fiind împărțite, sau luate de la locul comun). După acest moment începe o nouă rundă. După a treia rundă, jocul se oprește, și reprezentanții familiilor au posibilitatea să discute.

Este important faptul ca liderul jocului să poată decide la începutul jocului, ce cadru oferă acestui joc:

- versiunea A: nu oferă instrucțiuni familiilor, privitor la faptul cum să decidă câți vaci să trimită la pășune (astfel se poate dezvolta un discurs mai intens în timpul jocului despre probleme economice dar și morale)
- versiunea B: menționează faptul că obiectivul fiecărei familii este să obțină venituri cât mai mari.

Jocul se poate juca în mai multe runde, dar sunt recomandate minim 10 runde.

Comunicarea rezultatelor este urmată de discuție.

Variații:

În cazul a 4 familii:

numărul vacilor (buc)		1. familie		2. familie		3. familie		4. familie	
1	2	vacă	lapte (l)	vacă	lapte (l)	vacă	lapte (l)	vacă	lapte (l)
4	0	1	4	1	4	1	4	1	4
3	1	1	3	1	3	1	3	1	6
2	2	1	2	1	2	1	5	1	5
1	3	1	1	1	2	1	2	2	2
0	4	1	0	1	0	2	0	2	0

Eșecuri și experiențe:

La sfârșitul jocului se poate dezvolta un discurs intens, astfel este important, ca liderul jocului să țină sub control cadrul jocului și să acorde loc pentru apariția emoțiilor. În general, pot apărea următoarele teme: teorii din domeniul economiei, algoritme averse, exemple luate din viața reală, emoții intense, întrebări de natură morală, conștiință ecologică, interese pe termen lung, sărăcie, bogăție, etc., pentru care merită să acordăm mai mult timp pentru discuție împreună cu grupul.

După terminarea jocului și discuției, este important, ca liderul jocului să anunțe că jocul s-a terminat, din acest moment participanții nu mai joacă rolul, astfel readucându-i la realitate.

Mai multe informații: articolul intitulat Tradegia pășunilor de Garrett Hardin.

3. Formarea împreună a unei imagini statice /statuie

Durata	Mărimea grupului	Vârsta
15 minute	chiar și o clasă întregă	13–29

Participanții stau în cerc și sunt rugați să aleagă cea mai importantă experiență din ziua respectivă. Din aceste experiențe vom crea o statuie, deoarece vom prezenta sub forma unei statui realizat cu ajutorul propriului nostru corp, experiența fiecăruia dintre noi.

Apoi desemnăm mijlocul cercului ca locul creării statuii. Nu pot fi utilizate instrumente dar jucătorul se poate conecta la ceilalți. Fiecare participant intră unul câte unul în cerc, creează propria statuie în liniște totală. Acesta se desfășoară până ce și ultimul participant ocupă locul lui în mijlocul cercului. După acest moment îi rugăm pe toți, să privească în jur, fără a schimba

poziția (în acest moment liderul grupului poate să facă o poză). Mulțumind, toată lumea poate să părăsească mijlocul cercului, încheind ziua.

Merită știut: informații pentru activitate

A) Interacțiuni ecologice

Organismele se află în relație strânsă între ele. Între animale și plante se formează diferite relații (organismele consumatoare și consumate). În realitate, aceste procese sunt mai complexe, și se pot forma scheme mai complexe, care sunt denumite rețea de hrănire.

Interacțiunile dintre specii (populații) rezultă din faptul că pe aproape toate teritoriile de pe Pământ, adecvate pentru viață sunt reprezentate de mai multe specii. Populațiile, care trăiesc pe același teritoriu, într-o oarecare măsură, întotdeauna influențează funcțiile lor, ciclul lor de viață. Această influență poate fi directă (de exemplu prădătorul pândește prada) și indirectă (într-o pădure, arborii cu frunziș bogat umbresc, și în majoritate, fac imposibilă dezvoltarea stratului arbustiv).

Tipurile interacțiunilor dintre specii (populații): influențele pot fi de următoarele tipuri: *relații pozitive (+)*, *relații negative (-)* și *relații indiferente (0)*. Prin urmare, interacțiunea dintre două populații poate fi: (0 +), (0 -), (+ +), (- -) și (+ -).

Se pot distinge 6 tipuri de bază:

1. Competiția (concurența) (- -)

Competiția dintre animale pentru aceeași resursă.

-intraspecifică (în interiorul populației)

-interspecifică (între membrii unor specii diferite)

2. Mutualismul (reciprocitate) (+ +)

Membrii speciilor nu se află în relație fizică.

3. Prădarea (+ -)

Prădătorii au un efect regulator asupra populației de pradă.

de ex.: ciclul râs- iepure arctic

4. Ierbivoria (+ -)

Relația dintre animalul ierbivor și planta de nutriție.

-ierbivori mari (antilopă, elefant, bivol etc.)

-ierbivori mici (în general insecte așa numite fitofagi)

Plante:

- caracterul lor comestibil nu reprezintă substanțele cu efecte stimulatoare (de ex. zahăruri), ci este decisă de substanțele vegetale secundare din plante cu efecte inhibitoare de nutriție.

5. Parazitism (+ -)

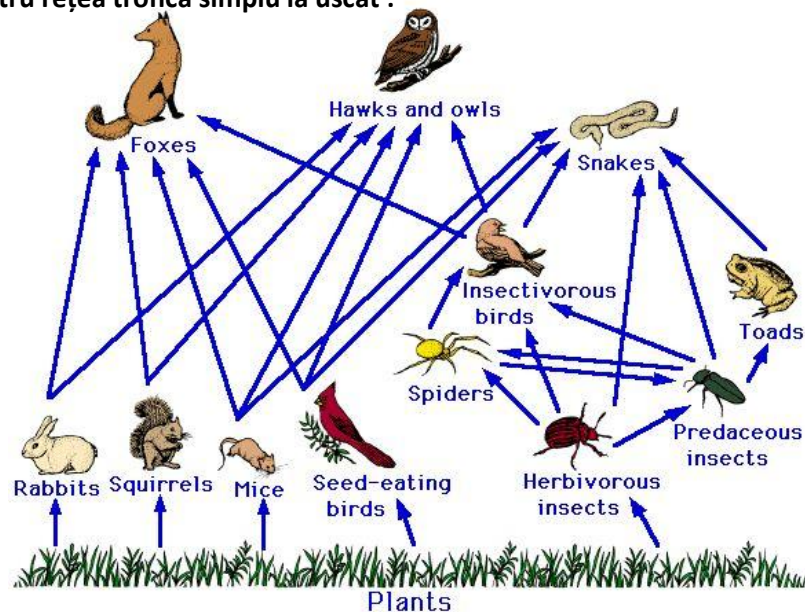
Paraziții (patogeni):

- obțin hrană, nutrienți din una sau mai multe organisme numite gazdă
- nu provoacă distrugere imediată, dar provoacă daune de diferite grade
- relație strânsă, specială cu organismele gazdă, dependență de organismele gazdă
- capacitate patogenică (virulență)
- reacția organismului gazdă
- evoluția rezistenței și sensibilității

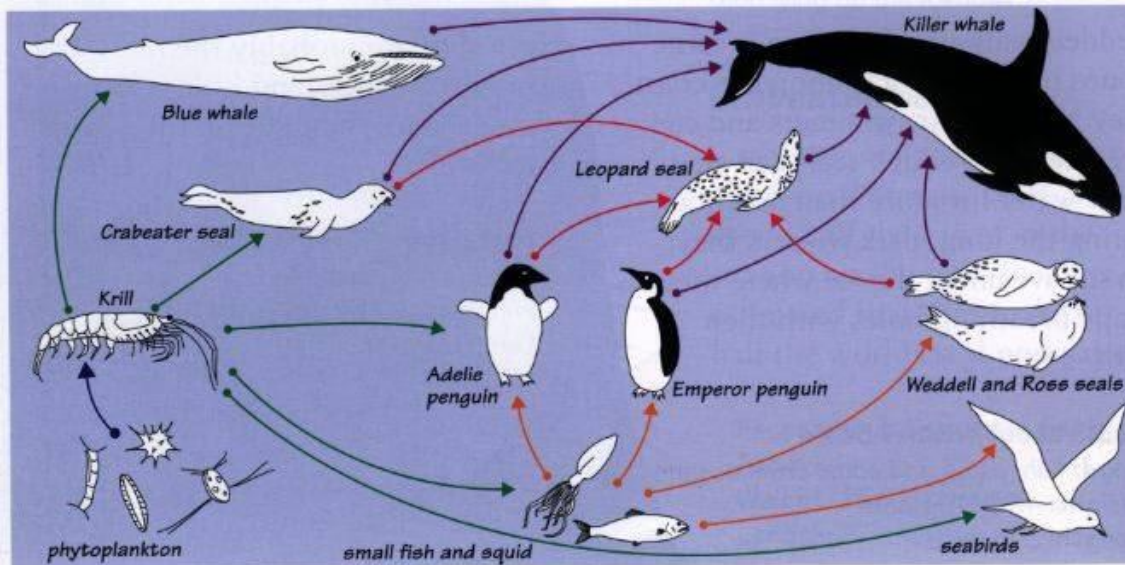
Exemple pentru lanțuri trofice:

- exemplu pentru lanț trofic în pădure tropicală: frunzele și fructele copacilor → papagal → maimuța urlătoare → caiman → jaguar
 - exemplu pentru lanț trofic în savană: ierburi → antilopă → ghepard → leu
1. exemplu pentru lanț trofic în pădure din zonă temperată: stejar → fluturele de stejar → pițigoi → ciuf de pădure → vulpe

Exemplu pentru rețea trofică simplă la uscat :



Rețea trofică acvatică:



B) Specii interdependente: relațiile dintre rețelele trofice și speciile

Teoria cascadei trofice

Potrivit unei studii, care rezumă o cercetare internațională, scăderea numărului de exemplare a prădătorilor mari și a erbivorelor determină schimbări semnificative în toate regiunile lumii în ecosistemele terestre, de apă dulce și marine ale Pământului. Rezultatele indică faptul că degradarea trofică (relațiile trofice reprezintă interacțiunile de hrănire aflate dintre organisme) adică dispariția din natură a consumatorilor supremi mari, produce efecte cascadă extinse la nivel mondial în ecosisteme, mai ales, dacă acestea sunt agravate de factori ca practicile de exploatare a terenurilor, schimbările climatice, pierderea habitatului și poluarea.

Sinteza studiilor deja existente demonstrează clar faptul că efectele cascadă descendente (de sus în jos) sunt puternice și des întâlnite în natură. „Esența procesului constă din faptul că efectul venit din sus în rețeaua trofică, de exemplu perturbarea unui prădător suprem, se prezintă cu semn alternant în jos. De exemplu orca are efecte negative asupra vidrei de mare, iar aceasta asupra ariciului de mare. Astfel orca îl ajută pe ariciul de mare, pentru că el consumă consumatorul acestuia. Pentru formarea acestor cascade este nevoie numai de două relații învecinate dintre prădător și pradă.”



Care sunt consumatorii supremi?

Dintre consumatorii supremi fac parte animale precum feline mari, lupi, bizoni, rechini și cetacee mari. Dispariția prădătorilor supremi și a ierbivorilor mari cauzează daune foarte mari în ecosistem: va crește frecvența bolilor infecțioase, se răspândesc speciile alogene, dar interven schimbări și la nivelul vegetației, solului, apei și în atmosferă.

Exemple pentru efectele produse de declinul prădătorilor supremi

- Din cauza scăderii numărului leilor și a leoparzilor, de exemplu, în regiunea sub-sahariană din Africa a crescut populația de babuini. Acesta, în mod neașteptat, a crescut transmisia paraziților intestinali de la babuini la om, deoarece primatele sunt obligate să caute hrană în apropierea așezărilor umane.
- Reintroducerea lupilor în Parcul Național Yellowstone a avut efecte pozitive asupra populației de ploi și în mod indirect asupra populațiilor de castori și asupra populațiilor de păsări cântătoare.
- Din cauza industriei vânătorii de balene din secolul XX. au dispărut din mări foarte multe cetacee mari consumatoare de plancton. Acum deja se cunoaște despre aceste animale faptul că leagă foarte multe cărbune cu excrementele lor, care se scufundă pe fundul mării. Consecință: ajungerea în atmosferă de aproape 105 milioane tone de cărbune suplimentar, care contribuie la schimbările climatice.

„Pentru cascade nu sunt necesare, neapărat, prădătorii supremi, în sensul clasic” – Prin urmare, aceste procese au loc și în lacul Balaton, într-o baltă sau chiar în intestinele noastre. Prădătorii supremi mari, bine cunoscute, probabil sunt în această privință mai importanți, deoarece, în general pot fi mai puțin înlocuiți cu alte specii, dispariția lor este asociată cu mai multe complicații. În mijlocul și în capătul inferior al rețelei trofice, în general, excedența, adică redundanța.

Nu trebuie uitat nici faptul că efectele venite din sus, așa numitele efecte - top-down - aproape în toate cazurile sunt legate strâns de efectele venite din jos, adică efectele - bottom-up. În jurul caracterului ascuns ale cascadelor nu există niciun misticism. Durata de timp a mai multor procese ecologice diferă de scara noastră de timp umană, obișnuită: pur și simplu noi nu percepem efectele, care s-au desfășurat pe parcursul mai multor decenii.

C) Bazele proceselor dinamicii de grup

Formarea grupului dintr-o comunitate – câteva rânduri care ne îndeamnă la reflecție:

În pădure se zvonește că ursul are o listă neagră.

Într-o zi, vulpea, plimbându-se prin pădure, se întâlnește cu ursul, și îl întreabă speriat:

- Ursule, și eu sunt pe lista ta?

Ursul verifică lista....

- Da... - și o sfâșie pe vulpe.

A doua zi și lupul iese la plimbare în pădure, se întâlnește cu ursul și îl întreabă și el, dacă el este pe listă, ursul verifică lista... - Da. – și îl face pe lup bucăți.

A treia zi și iepurașul iese la plimbare și dă peste urs și ea.

- Ursule, eu sunt pe lista ta neagră?

- Da.

- Nu s-ar putea șterge?

- Sigur că da.

Pentru a conduce bine sau destul de bine un grup, o clasă, sau o comunitate este foarte important să înțelegem, ce se întâmplă în grupul respectiv. Este esențial, să identificăm, pe lângă fenomenele vizibile și procesele invizibile, respectiv să le gestionăm pe acestea.

Trebuie să recunoaștem faptul că pentru conducerea cu succes a comunității, pentru a transforma o școală într-un mediu conservator, este foarte importantă conștiința și prin urmare, pregătirea, mai este necesar foarte mult spirit de observație, capacitatea de a regândi pe cele întâmplate și autoreflexia. În acest capitol, încercăm să oferim indicii pentru acestea, prin identificarea unor elemente și regularități ale dinamicii de grup. Acestea sunt urmate de câteva recomandări practice și instrucțiuni simple de joc, respectiv vom îndrepta atenția spre tema dialogului părții afectate, care poate să ajute autenticitatea școlii.

Bazele dinamicii de grup

Ce se întâmplă dacă scap un pahar din mână, sau doar îl las din mână? Cade. Se poate sparge. Dacă vreau să evit acest lucru, știu că trebuie să pun mâna sub pahar, înainte ca aceasta să ajungă la pământ. Identific fenomenul, și conform obiectivului meu, selectez forma de acțiune corespunzătoare. Fac acest lucru. Rezultatul devine evident foarte repede. Am reușit sau nu. Voi trage concluzia și voi învăța ce trebuie să fac altfel data viitoare.

Liderul grupului trebuie să fie de asemenea priceput în ceea ce privește regularitățile unui grup. Dacă dorește să devină un lider bun, trebuie să se pregătească pentru procesele care se desfășoară în incinta grupului respectiv, și să poată identifica respectiv utiliza pe acestea în mod conștient pe parcursul acționării grupului. În următoarele, vom oferi baze pentru acestea prin clarificarea unor noțiuni.

Pentru ca un grup să fie denumit grup, acesta trebuie să îndeplinească anumite condiții fundamentale.

Fiecare grup este creat pentru un anumit scop, cunoscut doar de membrii săi. Astfel de scopuri pot fi de exemplu: învățatul, dezvoltarea, realizarea unui proiect sau sarcină. Aceste procedee poartă numele de proces HARD. Pe lângă procesele hard, la nivelul fiecărui grup, putem observa și așa numitele procese SOFT. Acestea sunt de exemplu: cantitatea și calitatea interacțiunilor dintre membrii grupului, cultura grupului, sau natura comunicațiilor. Procesele tip soft ori ajută, ori inhibă evoluția proceselor hard (de exemplu: învățatul), motiv pentru care trebuie conștientizat că un lider bun poate ajuta la formarea proceselor soft. Prin controlarea acestor

aspecte, prin gestionarea în mod adecvat a relațiilor dintre oameni și a relațiilor dintre grupuri, este posibilă îmbunătățirea eficienței de învățat, de dezvoltare și a proceselor de muncă (acest lucru va avea semnificație deosebită atunci când se va conștientiza faptul că este vorba despre bani, performanță, eficiență, câștig).

În lipsa acestor cunoștințe munca în echipă poate ajunge de la revoltă, până la plictiseala care se transformă în apatie, indiferență. Liderului, organizatorului este aproape de neînțeles, ce se întâmplă – grupul nu este bun, sunt imaturi, rezultatele examenelor nu sunt bune, echipa de dezvoltare, care ține ședințe de mai mult, nu își găsește soluția cea nouă, și așa mai departe.

Pentru transformarea școlii într-un mediu conservator este esențial faptul că aceste persoane să fie motivate pentru a dezvolta relații între ele. Dintre cei patru factori de mediu, menționați în capitolul anterior, două sunt direct proporționale cu dobândirea cunoștințelor dinamicii de grup.

Cu cât este mai conștient liderul în procesele dinamicii de grup (fie vorba despre o clasă, despre conducere, sau despre asociația de părinți), cu atât mai bine poate fi creată atmosfera de încredere din școală, respectiv poate fi garantată educația de calitate.

Rezumat

Este foarte important de reținut că procesele descrise foarte elaborat adineauri, se pot realiza și se vor realiza cu siguranță într-un termen foarte scurt de timp, uneori chiar și în câteva minute. Dacă, careva dintre procesele amintite nu se termină complet și grupul nu trece cu succes la următoarea etapă, atunci, în mod sigur, acesta va apărea mai târziu în incinta grupului sub forma unei probleme nerezolvate. Etapele mai sus menționate scot în evidență doar principalele referințe ale dezvoltării, ne putem imagina dezvoltarea de grup în special nu sub forma unei linii drepte, ci mai degrabă sub forma unui spiral. Anumite etape pot reapărea, însă la un nivel diferit. Acest aspect depinde în totalitate de lungimea perioadei de timp petrecute împreună.

Rolul exercițiilor și evenimentelor de construire a echipei (team building) în școală (colecție de exerciții)

Funcția esențială a școlii este oferirea educației pentru viață, dar în același timp acesta ar fi și scopul tuturor grupurilor sau a jocurilor de autocunoaștere.

Printre acestea se numără și construirea echipei, deoarece, vrând-nevrând, putem să ne încercăm pe noi însușine în situații, a căror morală, mai târziu au o semnificație decisivă în rezolvarea situațiilor de viață.

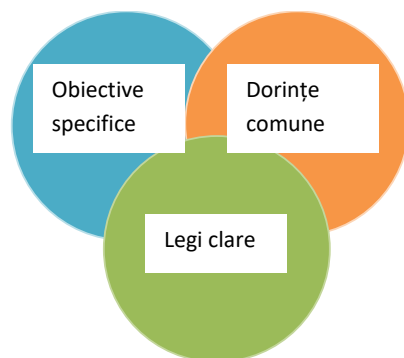
Un team-building bun, este capabil să aibă influențe asupra proceselor grupului, asupra individului și asupra obiceiurilor sale. În ciuda faptului că în zilele noastre este din ce în ce mai răspândită, o după-amiază plăcută petrecută împreună nu înseamnă construirea echipei, și nu este destinată construirii echipei (sau a individului).

Tema centrală a construirii echipei este consolidarea încrederii și atașamentului unuia față de celălalt. Una dintre dovezile acestuia poate fi îmbunătățirea performanței echipei. Criteriile construirii echipei sunt:

- condiție fundamentală este ca construirea echipei să aibă un obiectiv. Cu cât sunt măsurabile aceste obiective, cu atât mai exact poate fi demonstrată eficiența construirii echipei. (Ce au învățat? Ce va schimba? Se îmbunătățește performanța echipei?)
 - Procesul trebuie să fie conștient, pentru ca mai târziu să revină ca experiență. De aceea este important, ca toată lumea să știe ce face și de ce (acesta poate fi conștientizat înainte de, sau după activitate).
 - Trebuie să reprezinte valori reale.
 - Membrii echipei își asumă angajamentul față de problemă, obiectiv, schimbare, modificare.
 - Este esențial, ca în locul atmosferei plăcute, atenția să fie acordată muncii de creație comună, pe parcursul căreia este o condiție fundamentală, ca coechipierii să își găsească obiectivele comune și locul lor în echipă.

Ultimul criteriu este cel mai important din privința eficienței. Fiecare echipă are nevoie de o descriere clară, care este scopul, misiunea lui, de ce motivație sunt capabili și dispuși să coopereze cel mai eficient.

Sunt trei factori principali care determină o echipă: obiective specifice, dorințe comune, și reguli clare.



Ce se așteaptă, ca rezultat, de la o construire de echipă reușită? Crește productivitatea, responsabilitatea, motivația, respectiv se îmbunătățește mediul de lucru, soluționarea problemelor va fi mai creativă, mai inovativă, se îmbunătățesc relațiile interpersonale și comunicarea.

Procesul construirii echipei:

- Identificarea necesităților
- Formarea angajamentului
- Identificarea nevoilor și reacția la acestea
- După acestea urmează procesul propriu-zis al construirii echipei
- Evaluarea programului
- Instalarea rezultatelor în exercițiu
- În diferitele stadii de dezvoltare ale echipei este nevoie de altfel de training, care este întotdeauna determinat de evenimentul respectiv al dinamicii de grup. De

exemplu, la formarea unei noi echipe, cel mai important este ca coechiperii să se cunoască între ei, și să pună accentul pe exercițiile de grup.

Mai multe informații despre această temă:

Viața e un joc. publicație TANDEM n.o. pentru diriginte

<http://www.origo.hu/tudomany/20110718-orozslan-farkas-balna-eltunesuk-befolyasolja-az-egesz-okoszisztemat.html>

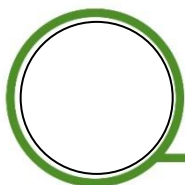
<https://tudasbazis.sulinet.hu/hu/szakkepzes/egeszsegnevelés/kornyezettan/okoszisztéma>

<http://www.csrsziget.hu/content/mi-a-csr>

<http://www.hrportal.hu/hr/mitol-lesz-hatekony-a-csapatepites-20101011.html>

<http://www.kovet.hu/vallalati-szolgaltatasok/a-merlegeles-szintje/erintetti-terkep-megalkotasa>

<http://www.osztalyfonok.hu/cikk.php?id=178>



ModulVI. Asemănările și deosebirile dintre comportamentul animalelor și comportamentul uman

Scopul și durata modulului

Căutarea rădăcinilor comune ale comportamentului animalelor și ale oamenilor, identificarea similarităților și a deosebirilor

- capacitate de soluționare a problemelor
- logică
- comunicare

Durata: 4 ore

Tematica

- rădăcinile biologice ale comportamentului uman
- bazele de evoluție ale comportamentului uman

Cursul detaliat al sesiunii

15 minute Întrebări și răspunsuri metodologice

10 minute Joc energizant

25 de minute Transmiterea cunoștințelor – structura observațiilor etologice

55 de minute Exercițiu individual/în perechi: observarea animalelor pe baza criteriilor date sau pe baza ipotezei proprii stabilite

10 minute pauză

5 minute Joc energizant

85 de minute Discutarea individuală și în perechi ale observațiilor în grupul mic (15 minute)

Împărtășirea experiențelor grupului mic în grupul mare

Căutarea similarităților/deosebirilor comportamentului uman în comparație cu rezultatele observațiilor în grupul mic

Discutarea în grupul mare a moralelor formulate de grupul mic

30 de minute Transmiterea cunoștințelor – Etologia umană

Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului

1. Întrebări și răspunsuri metodologice

Durata	Mărimea grupului	Vârsta
15 minute	chiar și o clasă întreagă	13–29

În dimineața zilei respective a se oferi posibilitatea ca participanții să discute împreună cu formatorii întrebările, probleme profesionale și alte întrebări ivite pe parcursul zilei precedente. La acest moment participanții au o imagine de ansamblu mai profundă despre evenimentele zilei precedente, astfel ei pot/îndrăznesc să formuleze întrebări mai profunde. În același timp se oferă posibilitatea și celor care vin mai târziu de a se alătura cu ușurință, după sosire.

1. Joc energizant - BioActivity

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
10-15 minute, sau mai mult	chiar și o clasă întreagă, max. 25-30 de persoane	activitatea este recomandată, cu mici modificări, pentru orice categorie de vârstă	cărți cu diferite noțiuni, sau denumiri de specii, precum colț, reziliență, urs brun, etc., în funcție de tema, pe care dorim să o prelucrăm împreună cu studenții, respectiv un cronometru.

Jucătorii se împart în mai mult multe echipe (în mod ideal în echipe de 4-5 persoane) și în fiecare echipă va fi un voluntar, care va începe jocul. El (ea) va alege una dintre cărți, și va juca, arăta cuvântul aflat pe carte. Jucătorul din echipă, care ghicește rezolvarea va fi următorul care va arăta, și alege o nouă carte. Echipa câștigătoare va fi cel care interpretează cele mai multe cuvinte în timpul dat.

Variații:

Regula1: mai dificil, și mai lung

- pe fiecare carte sunt 5 culori (roz, albastru, verde, galben, portocaliu), 5 categorii, fiecare cuvânt este „cuvânt compus” dar are înțeles de sine stătător (ex: urs polar, leopardul zăpezilor, etc.)
- este jucat, de asemenea, folosind regulile jocului activity, totuși **modificat!** - (arată - descrie - desenează)
- aici este jucat în felul următor: la culorile *roz-albastru* trebuie arătat, la culoarea *verde* trebuie desenat, la culorile *galben-portocaliu* trebuie descris cuvântul aflat pe carte, astfel încât se poate descrie numai cu 5 cuvinte noțiunea/starea/etc. respectivă (conjuncțiile nu sunt cuvinte!)
- modul jocului este ~activity (în principal se joacă în echipe) înaintea fiecărui joc aruncăm cu zarea:
 - la numerele 1/2: trebuie „jucat” cuvântul de culoarea roz/albastru (prin urmare, trebuie arătat)
 - la numărul 3: trebuie „jucat” cuvântul de culoarea verde (prin urmare trebuie desenat)
 - la numerele 4/5: trebuie „jucat” cuvântul de culoarea galben/portocaliu (trebuie descris în 5 cuvinte)
 - la numărul 6: rundă deschisă – oricine poate să câștige punctul, jucătorul alege culoarea dorită
- fiecare rezolvare valorează un punct, și asemănător jocului activity – punctele se colectează
- se joacă 3-5 runde complete, astfel se pot colecta punctele, și la sfârșitul jocului se anunță rezultatele
- de fapt, este un joc de socializare, de relaxare (se poate observa bine, cum înțeleg participanții cuvintele, cum le interpretează, cum le explică/desenează/arată, ce

identifică), respectiv obținem numeroase informații utile despre diversitatea lumii animalelor și a plantelor

- fiecare prezentare/desenare/descriere durează câte 1 minut, timp care este măsurat cu un cronometru, este necesar un lider al jocului, care coordonează jocul (cunoaște regulile, gestionează cronometrul etc.)

Regula2: versiunea prescurtată al precedentului

- în principal sunt folosite regulile jocului activity, dar aici este folosită doar prezentarea
- cuvintele devin din ce în ce mai dificile în direcția *roz->portocaliu*
- în timpul jocului se va alege dacă vom folosi cuvintele unei anumite culori (unei *culoriX*)
- se joacă în echipe, 2-4 runde complete, fiecare rezolvare valorează câte 1 punct
- este un joc rapid, ușor, vesel, relaxant, care este util pentru cunoașterea celui alt, pentru construirea echipei, și pentru autocunoaștere, respectiv obținem numeroase informații utile despre diversitatea lumii animalelor și a plantelor
- fiecare arătare/desenare/descriere durează câte 1 minut, timp care este măsurat cu un cronometru
- este necesar un lider al jocului, care coordonează jocul (cunoaște regulile, gestionează cronometrul etc.)

3. Observare etologică

Scopul exercițiului este de a modela desfășurarea unor studii etologice (pe teren) de la observația preliminară, prin stabilirea ipotezelor și prin colectarea datelor, până la analiza datelor. Exercițiul constă din supravegherea continuă a unui organism sau unui grup de organisme timp de 20-30 de minute. Pentru alcătuirea unei etograme și pentru realizarea tabelului de cercetare se servește drept model tabelului redactat pentru observarea gorilelor din Grădina Zoologică Budapesta.

Pentru exercițiu poate fi folosită orice specie din mediul înconjurător, de aceea cel mai eficient este ca cei care rezolvă exercițiul să stabilească propriile ipoteze de observație și să formuleze propriile criterii.

Este importantă precizarea în mod clar a ipotezei de plecare și a metodei, cu care doresc să le prelucreze pe acestea. Câteva idei pentru observație: utilizarea teritoriului animalului observat, evenimente de comunicare, modul apropierii hranei și ordinea acestuia, contactarea, frecvența unui element de comportament etc.

Specia aleasă poate fi oricare, din locul, unde se află echipa la momentul respectiv (râme, șopârle, arici, albine, viespe, gândaci Vaca-Domnului, etc.) dar bineînțeles și oameni.

Sfaturi pentru găsirea temei observației:

- să nu grăbească, ci să privească cu atenție în jur, fiind atent, unde și în cazul cărui animal pot observa fenomene sau comportamente interesante,
- dacă consideră, că au văzut ceva interesant, este recomandat să rămână în locul respectiv, și supravegheze în continuare animalele respective, timp de cel puțin 10 minute, pentru a vedea, dacă prezintă comportamentul în cauză, și dacă fenomenul observat mai persistă,
- să aleagă specie activă,
- pot analiza modul utilizării teritoriului (unde preferă animalele să stea – la nivelul solului/în frunziș; în apă/pe mal; în umbră/la soare; aproape /departe de vizitatori); pot să studieze tipuri individuale de comportament (hrănire, toaletare, odihnă stb.), respectiv interacțiuni sociale.
- este foarte importantă definirea clară a tipurilor de comportament observate (unde, ce, privind ce/cine face animalul)
- să deseneze, să fotografieze,
- pentru realizarea seriei de date este necesară tema de observație respectivă și prezentarea speciei; descrierea metodei; evaluarea rezultatului.

Model pentru criteriile exercițiului de observație prin observația gorilelor din grădina zoologică:

Gorilele se aseamănă cu oamenii în foarte multe însușiri și în interacțiunile lor sociale. Ei se bucură, se întristează, se joacă, și au grijă de pui, la fel ca oamenii. Atribuția ta este, să observi timp de 15 minute comportamentul și activitatea unei gorile din grădina zoologică, aleasă de tine! În fiecare minut marchează cu un X activitatea, pe care ai observat-o.

Minute:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
Se joacă															
Stă															
Se hrănește															
Scoate sunete															
Se plimbă pe falangele lui															
Stă întins pe pământ															

Se duce la o altă gorilă														
Se cațără undeva														
Își arată mușchii														
Este fugărit de o altă gorilă														
Atinge o altă gorilă														
lese în țarc														
Intră din țarc														
Are grijă de o altă gorilă tânără														
Interacționează cu vizitatorii														

NUMELE CELUI CARE EFECTUAZĂ OBSERVAȚIA ETOLOGICĂ:

SPECIA OBSERVATĂ:

LOCUL OBSERVAȚIEI:

DATA OBSERVAȚIEI:

VREMEA:

FACILITĂȚILE TERENULUI:

IPOTEZA DE OBSERVAȚIE /DE MUNCĂ (O ÎNTREBARE LA CARE SE POATE RĂSPUNDE CU DA/NU)

METODA COLECTĂRII DATELOR

DESCRIEREA SUBIECTELOR OBSERVAȚIEI

IDENTIFICAREA INDIVIDUALĂ A SUBIECTULUI OBSERVAȚIEI

DESCRIEREA ELEMENTELOR COMPORTAMENTALE (dacă a avut loc codificare comportamentală)

EXPLICAȚIA ELEMENTELOR DE COMPORTAMENT

Alte modele de tabele:

Elemente de comportament	timp	timp	timp	timp	timp	timp	timp	timp	timp

Frecvența cercetării:

Individ / Timp	Compor -tament	Compor -tament	Compor t.	Compor t.	Compor t.	Compor t.	Compor t.	Compor t.	Compor -tament

Merită știut: informații pentru activitate

A) Elementele comportamentului

Conform punctului de vedere al etologiei, comportamentul animalelor este un proces, care poate fi bine delimitat în unități distincte, adică poate fi divizat în așa numite **elemente comportamentale**. Elementele comportamentale pot fi de două tipuri: cele care nu se suprapun,

de exemplu o găină nu poate să șadă și să stea în picioare în mod simultan, respectiv cele, care se suprapun, de exemplu găina poate ciuguli semințe în timp ce stă în picioare. Identificarea faptului că comportamentul poate fi divizat în elemente, a avut o semnificație decisivă în ceea ce privește cercetarea de comportament modernă. Cercetările științifice trebuie să fie exacte, și exactitatea necesită utilizarea definițiilor clare respectiv al analizelor repetabile. În ceea ce privește etologia, dar și acest exercițiu, este importantă cunoașterea semnificației unor noțiuni. **Așadar, elementul comportamental reprezintă seria de mișcări, care poate fi considerată constantă în cazul unui anumit animal (specie), respectiv este cea mai mică unitate a comportamentului.** Este important de remarcat faptul că elementele comportamentale se pot schimba, de exemplu în timpul ontogeneziei animalului, sau prin intermediul impactelor ontogenetice, sau impactelor mediului, respectiv prin învățare, însă acestea nu influențează proprietatea lor de bază, că unele elemente comportamentale la un individ aflat într-un anumit stadiu de dezvoltare, pot fi considerate constante. Seria mai multor elemente comportamentale coerente, bine delimitate după criterii, în principal, funcționale, este numită **unitate de comportament**.

Aici se poate menționa de exemplu, curățarea penajului la păsări. Curățarea penajului, ca unitate de comportament cuprinde numeroase elemente comportamentale, precum tragerea penelor cu ciocul, zbârlirea penelor, presarea grăsimii din glanda de la baza cozii, întinderea grăsimii pe pene etc. De asemenea poate fi unitate de comportament și o anumită „stare”, în timpul căreia, animalul, în adevăratul sens al cuvântului, nu „face” nimic, ci de exemplu hibernează. În final, merită menționat așa numita **etogramă, care reprezintă colecția completă a elementelor comportamentale posibile unei specii anumite de animale.** În cazul etogramei, criteriul considerat important este faptul ca elementele comportamentale să fie independente una de cealaltă, și să evite, cât mai mult posibil, elementele descriptive funcționale.

Descrierea comportamentului

La descrierea comportamentului, o diferență fundamentală o reprezintă utilizarea **descrierii formale și funcționale**. **Descrierea formală** este considerată ca cea mai obiectivă descriere, deoarece în cazul acesteia, persoana care efectuează descrierea nu introduce opinia, considerarea sa bazată pe cunoștințe anterioare, în variabilele descrise. Descrierea formală cuprinde, în general, elemente simple, de exemplu animalul stă pe picioare, stă pe jos, stă întins sau se uită la dreapta, se uită la stânga, sau întâmplător își întinde gâtul, își îndoaie gâtul, etc. Poate fi considerată, de asemenea, ca descriere formală și înregistrarea datelor despre utilizarea teritoriului, când observatorul înregistrează, ca animalul (sau grupul de animale, alcătuit din mai multe indivizi) respectiv în ce parte a teritoriului stă, eventual stă aproape sau departe de ceva.

În momentul când avem deja mai multe cunoștințe despre animalul respectiv (bazate pe observațiile noastre, sau pe literatura de specialitate), descrierea formală foarte detaliată poate deveni dificilă, și în multe cazuri, poate deveni inutilă. În aceste cazuri se pune accentul pe **descrierea funcțională**. În cuvinte simple, descrierea funcțională înseamnă rezultatul comportamentului. Pe parcursul acesteia, comportamentul este divizat în elemente cu funcție concretă. Acestea pot fi de exemplu, cum animalul mănâncă, se luptă, se împerechează, duce materiale pentru cuib, se joacă, aranjează penele/blana partenerului la momentul respectiv. Astfel, este ușor de înțeles faptul că elementele comportamentale funcționale sunt alcătuite, în

principal, din numeroase elemente formale, de exemplu lupta poate avea numeroase mișcări, care pot fi descrise, calculate, analizate și în mod separat. Așadar descrierea funcțională poate fi considerată ca o anumită compactare, simplificare, care, în cele mai multe cazuri, ușurează, simplifică munca etologului. Această compactare, însă, are și riscurile lui.

Se poate întâmpla însă, prin utilizarea categoriilor funcționale comportamentale, să putem pierde detalii importante din comportament. Dacă, de exemplu, dorim să comparăm comportamentele lupilor dominanți cu comportamentul celor subordonați, utilizarea elementului comportamental funcțional „mănâncă din pradă” nu permite să aflăm: animalul subordonat se aproprie de carne într-un mod complet diferit, în comparație cu cel dominant (cel menționat anterior se aproprie cu umilință, iar cel menționat ulterior cu țanțoșie, cu mândrie). Un alt risc principal al descrierii funcționale este introducerea în categorizare a unei opinii, care nu este confirmat în mod corespunzător, de aceea, mai târziu poate rezulta constatări eronate.

În cazul **metodei prelevării de probe**, cel mai importantă este stabilirea prealabilă a limitelor spațiale și temporale ale prelevării de probe. **Stabilirea spațiului** înseamnă divizarea teritoriului observat în părți egale, odată înregistrând comportamentul animalelor din unul dintre teritorii, iar alteori comportamentul animalelor din teritoriul celălalt (sau de exemplu, numărul animalelor, care stau în teritoriul respectiv, în momentul respectiv). Stabilirea timpului prelevării de probe înseamnă, de exemplu, că în fiecare 20 de secunde ne uităm la animale, și înregistrăm, ce fac în momentul respectiv (sau câte animale prezintă elementul comportamental căutat, etc.). Un caz special al prelevării probei reprezintă **codare bazată pe comportament**. În acest caz suntem interesați de apariția unor anumite elemente comportamentale specifice și înregistrăm, indiferent de localizarea spațială și temporală, dacă unul dintre animale prezintă elementul comportamental respectiv (de exemplu, observația împerecherii la babuini). Această metodă de codare se utilizează atunci când elementul comportamental în cauză nu este frecventă. În cazul elementelor comportamentale frecvente este oportună utilizarea metodei prelevării de probe în timp.

La cine, la ce suntem atenți?

În cazul în care, optăm să monitorizăm indivizi concreți, trebuie să acordăm atenție faptului să avem posibilitatea de a le recunoaște pe aceștia în mod sigur printre celelalte animale.

În principal, se poate distinge observare focală și grupală. **Observarea focală** înseamnă faptul că se selectează dintr-un grup un singur individ (sau o pereche, etc.) și se analizează numai comportamentul acestor animale, așa numite animale aflate în focus. Este important de menționat, că individul selectat, care se va afla în focus, va fi întotdeauna ales în mod aleatoriu dintre exemplarele corespunzătoare unor criterii prestabilite. În cazul **observării grupale**, însă, se monitorizează comportamentul întregului grup, respectiv se descrie comportamentul



tuturor indivizilor prezenți, observabili. Observarea grupală poate fi utilizată în primul rând, pentru observarea „stărilor” (de ex. observarea faptului că animalele dorm sau sunt treji în momentul respectiv).



Materialul complet este disponibil aici:

<http://elte.prompt.hu/sites/default/files/tananyagok/EtologiaGyakorlatok/book.pdf>

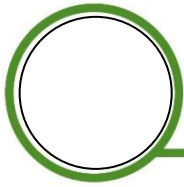
B) Transmitere de cunoștințe despre etologia umană

Mai multe informații despre această temă:

<http://www.gorillazoo.hu/>

Berezkei T. 1998. A belénk íródott múlt. Budapest-Pécs, Dialóg-Campus. (Trecutul scris în noi)

Csányi V. 1999. Az emberi természet. Humán-etológia. Budapest, Vince. (Natura umană. Etologie umană)



Modul VII. Regulile conviețuirii

Scopul și durata modulului

Cooperare, noncooperare. Cunoașterea reglementării conviețuirii sociale, reglementare comunitară și socială..

- cooperativitate vs. competiție
- capacitatea de soluționare a problemelor
- logică
- comunicare

Durata: 4-5 ore

Tematica

- regulile conviețuirii sociale
- cooperare, competiție, afirmarea intereselor, altruism, asertivitate, agresivitate
- flexibilitatea sistemului de reguli (haos sau severitate)
- relația personală pentru respectarea regulilor și pentru adaptare

Cursul detaliat al sesiunii

10 minute Joc energizant

50 de minute Jocuri de grup bazate pe cooperare: alarmă în mușuroiul de furnici

30 de minute Transmiterea cunoștințelor –Adopție în lumea animalelor

10 minute Pauză

100 de minute Construcția podului verde

30 de minute Împărtășirea experiențelor personale din ziua respectivă

30 de minute Discuție metodologică

Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului

1. Joc în grup bazat pe cooperare: Alarmă în mușuroiul de furnici.

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
50 de minute	8-24 de persoane	13-29	unul sau mai multe obiecte mari, obstacole (acestea pot fi chiar și scaune); înregistrare video despre un grup de furnici care se refugiază

Grupul devine o colonie de furnici, și trebuie să iasă din sală, cât pot de repede (de exemplu pentru că vine ploaia). Sala trebuie să fie suficient de mică, pentru ca ieșirea să nu fie ușoară (dacă sala este mare, să îngustăm, de ex. punând scaune în jur).

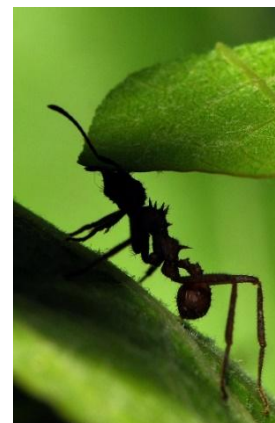
Liderul grupului cronometrează, cât de repede reușesc participanții să părăsească sala, fără să provoace dezordine (mușuroiul de furnici să rămână nevătămat). Grupul poate să încerce din nou și de două-trei ori, pentru ca să fie cât mai rapide.

După două-trei încercări, exercițiul se poate complica, de ex.:

- se pune un obstacol în locul, unde deranjează (în centrul sălii, în apropierea ușii...)
- se desemnează câteva furnici, care se confruntă cu o anumită dificultate (de ex. furnică rănită/bătrână, care poate mișca sărind pe un singur picior; furnică oarbă, care va fi legată la ochi, furnica egoistă, care vrea să iasă primul din sală, etc.)



După joc, membrii grupului se așează în cerc, pentru a discuta exercițiul. Întrebăm participanții, ce au observat în timpul încercărilor consecutive: S-a îmbunătățit performanța lor? Ce i-a ajutat ca să fie mai rapizi? Care a fost motivația lor personală (de ex. „a ieși cât mai repede”; „a ajuta furnicile bătrâne”, etc.)? Liderul grupului facilitează discuția.



După joc, grupul va viziona împreună o înregistrare video scurtă, despre un grup de furnici, care înoată un râu (<https://www.youtube.com/watch?v=A042J0IDQK4&t>), și va discuta, ce pot învăța de la furnici despre operația de grup.

2. Construirea podului verde

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
80-90 de minute	8-24 de persoane	13-29	numeroase materiale, care se pot folosi pentru „construirea podului”: hârtii de carton, cutii de carton, paie, bande adezive (scotch), sfoară, etc. Foarfecă, cutter. Animale sălbatice decupate din hârtie, de dimensiuni de 10-12 cm sau animale de pluș mai mici (cerb, urs, etc.), care vor simboliza animalele sălbatice

Liderul grupului povestește „povestea-cadru” al jocului: Membrii grupului se vor împărți în două grupuri, jucând rolul comunităților a două sate. Aceste două sate se află în conflict, și refuză să vorbească unul cu altul. Din ambele sate este dispus numai câte o persoană să discute cu reprezentantul celuilalt sat. (Ei vor fi purtătorii de cuvânt ai satelor.) În același timp, ambele sate sunt foarte mari iubitori de animale. Deoarece între cele două sate s-a construit autostradă,

ambele localități consideră că este importantă construirea unui pod verde între cele două localități, pentru animalele sălbatice. În schimb, nici unul dintre sate nu dorește să muncească mai mult, decât celălalt, astfel ambele comunități sunt dispuse să construiască numai o jumătate a podului. După acesta, liderul grupului împarte participanții în două sate. Fiecare comunitate desemnează propriul purtător de cuvânt.

Cele două sate trebuie să construiască un pod de o lungime de aprox. 150 cm, și de o înălțime de 50 cm la punctul cel mai înalt, pe care vor putea traversa animalele sălbatice. Ambele grupuri vor construi jumătatea acestui pod. Cele două grupuri lucrează separat, nu pot vedea ce a muncit grupul celălalt, și nu pot discuta cu grupul celălalt, în timp ce lucrează. Numai reprezentanții celor două sate au voie să discute între ei, după fiecare opt minute, timp de două minute. La aceste întâlniri pot face înțelegeri în legătură cu lucrările. Timpul este măsurat de liderul grupului. Durata construirii podului este de 10 minute de 5 ori. (Fiecare rundă de 10 minute este compusă din două părți: 8 minute lucrează comunitățile de sat, 2 minute se consultă între ei purtătorii de cuvânt.)

După sfârșitul celor 5 runde, comunitățile din sat se întâlnesc și conectează cele două jumătăți de pod. Animalele de hârtii, care simbolizează animalele sălbatice – sau animalele de pluș „trec podul”, „testează” utilitatea acestuia.

După sfârșitul jocului, participanții vor discuta împreună experiențele jocului. Liderul grupului facilitează discuția:

- Cum au lucrat comunitățile din sat? Cum a fost realizată repartizarea sarcinilor în cadrul celor două comunități?
- Cum au reușit să se înțeleagă între ei satele învecinate? Cum au comunicat între ei purtătorii de cuvânt?
- Cum au comunicat purtătorii de cuvânt cu comunitățile lor?
- Cât de mulțumiți sunteți de rezultatul muncii?
- Cât de mulțumită sunteți de procesul de muncă?

Variații:

Se pot împărți mai multe roluri diverse în cadrul unei comunități din sat: primar, arhitect, expert în animale, etc. Prin aceasta se poate varia organizarea repartizării sarcinilor în cadrul grupurilor.

Merită știut: informații pentru activitate

A) Adopția în lumea animalelor

Câte case, atâtea obiceiuri, spune proverbul, și acest lucru este adevărat și în cazul acesta. Nu există regulă, care să poată fi aplicată tuturor organismelor, cu excepția uneia: toate

organismele vor să asigure transmiterea genelor proprii. Așadar, faptul că în cadrul unui grup de animale în ce măsură poate fi considerată ca general adopția, adică creșterea unui pui străin, depinde, în primul rând, de șansele, ca puiul respectiv, de fapt, nu este străin în totalitate, ci este o rudă, adică are același gene cu părinții adoptivi. De fapt, acest lucru se întâmplă asemănător și în lumea oamenilor, pe când cumetria avea o importanță semnificativă, deoarece nașii au acceptat creșterea copilului, în cazul în care se întâmplă ceva cu părinții copilului – astfel acest rol a fost îndeplinit, în general de frați, mătuși, unchi, adică de rude de sânge.

De exemplu, în haita de lei este un lucru foarte obișnuit, ca femelele – care se află în general în rudenie de sânge – alăptează, curăță, îngrijește puii celorlalți. Acesta are mai multe avantaje: pe de o parte, laptele mamelor de lei nu conține anticorpi complet identici, astfel puii obțin protecție împotriva mai multor boli, iar pe de altă parte, dacă una dintre mame ar suferi un „accident de vânătoare”, puii ei nu vor muri, pentru că vor fi crescuți de mătușele lor. De asemenea, masculii aferenți haitei, nu fac diferențe între pui, deoarece ei nici nu știu care dintre ei este tatăl fiecărui pui – însă acest lucru nici nu contează, deoarece și majoritatea masculilor sunt frați. În schimb, ei nu pun efort în puișorii străini: dacă preiau stăpânirea asupra unui harem, tatăl vitreg regal va ucide cu sânge rege puii, care s-au născut de masculii anteriori.

La șobolani, situația este asemănătoare. Indivizii, care fac parte din aceeași colonie, se recunosc după miros, și femelele, de cele mai multe ori, cresc puii împreună. La șobolanii ținuți în captivitate, se poate observa, că femelele au instinctul de îngrijire a puilor atât de mare, încât ei chiar fură puii una și de la alta. Acesta este unul din secretele succesului acestui rozător, fiindcă pentru un șobolan fiecare noapte este un joc de noroc: este de ajuns o întâlnire cu o bufniță, șarpe sau cu un dihor, și acasă puișorii lui rămân orfani. Ceea ce le salvează de moartea cauzată de foame, este solidaritatea familială. Dar înainte de a căuta ceva uman în acest fenomen, trebuie să lămurim un lucru: toate acestea sunt controlate de pragmatism strict și de instincte. În timpul unei foamete, șobolanul va mânca fără ezitare și propriii pui, pe baza aceleiași considerații raționale: dacă mama va muri, vor muri și puii împreună cu ea, însă dacă ea va scăpa, ea mai poate avea din nou pui.

La canidele care trăiesc în haite, precum la lupi, sau la câinii sălbatici africani respectiv asiatici obiceiul este ca toți membrii unei haite ajută la creșterea puilor femelei aflate în vârful ierarhiei. Câinii noștri domestici, de asemenea, au moștenit acest comportament dezinteresat, altruist, și social, și acesta le permite de a fi bonele puilor altor specii de animale. În grădinile zoologice, se întâmplă adesea ca puii felinelor mari să fie crescute de mame de câini, care alăptează, care pe lângă puii lor, alăptează cu plăcere pui de leu, de tigr, de leopard. Unii câini însă merg și mai departe: se întâmplă la unele cățele, care au fătat de mai multe ori, ca lactația va înceapă și fără a avea proprii pui, dacă se pune lângă ea pui de animal, fie aceasta câine, pisică sau chiar iepure. De asemenea, am văzut și mame de pisici, alăptând dihor domestic- sau pui de veveriță, sau îngrijind chiar și boboci de rață, cu toate că acestea – fiind păsări – nu pot face prea multe cu laptele matern.

În mod surprinzător, tocmai copitatele blânde sunt cele, care aparent, rămân de cele mai multe ori indiferenți față de puii micuți, nevoiași. În cârdă, în general, fiecare femelă fată în același timp – astfel pierderea așteptată, provocată de prădători, este cea mai mică. Numeroșii pui nou născuți sunt aparent identici, ca două picături de apă, însă fiecare femelă își recunoaște fără greș

propriul pui, și dacă un pui străin încearcă să sugă ugerul unei femele, aceasta va împinge puiul de la ea fără milă. Puiul, care s-a pierdut în cârdă, și boncăiește amar, nu va fi alăptat nici de acea femelă, care de asemenea, și-a pierdut propriul pui. Spre deosebire, în cadrul focilor elefant (elefant de mare), care de asemenea, se adună în grupuri mari pentru reproducere, adopția este un fenomen destul de frecvent. Printre miile foci gălăgioase, înghesuite, puii au într-adevăr șanse mari de a se îndepărta de mama lor, astfel de cele mai multe ori, mamele care și-au pierdut puii le iau în îngrijire pe acei pui, care și-au pierdut mamele.

Nici primatelor, rudele cele mai apropiate de om, nu este specifică sprijinirea puilor străini, dar există excepții. În urmă cu câțiva ani, însă, la maimuțele titi cu fruntea neagră (*Callicebus nigrifrons*) a fost observat un caz, când au îngrijit, pe lângă propriii pui, și pui străini care, probabil, au fost pierduți de un alt grup de maimuțe, învecinate. Trebuie remarcat și faptul că la maimuțele titi, cel responsabil de îngrijirea puilor nou-născuți este masculul, femela le preia numai pentru perioada de alăptare. Sunt cunoscute exemple de adopție și în cazul maimuțelor urlătoare, care sunt aborigene, de asemenea, în America de Sud, dar chiar și în cazul, cimpanzeilor. Cel mai remarcabil caz a fost înregistrat în anul 2004, de asemenea, în America de Sud, când maimuțele capucin au crescut un pui de marmosetă orfană. Faptul ca animalele să îngrijească un pui de o specie străină, nu este deloc specific animalelor: din câte știm, acest lucru este exclusiv caracteristic oamenilor.

(de Mirtse Áron, FÁNK)

B) Mișcarea furnicilor

Sigur ai văzut vreodată cărări de furnici, pe care mii de furnici mășăluiesc pe pământ, în iarbă, printre frunze uscate. Cel mai des, mășăluiesc în ambele direcții, în ambele sensuri, uneori însă, numai într-o singură direcție, parcă ar fi stradă cu sens unic, mășăluiesc într-un singur sens. Atunci, în general, car pupe micuțe, albe. Și pe trunchiurile copacilor se pot observa frecvent furnici mășăluind în sus și jos.

Dacă cineva deranjează în mod dur un mușuroi de furnici, de exemplu îl răscoală cu un băț, va vedea furnici, alergând în toate părțile, aparent, dezorientate. Dar dacă privim cu răbdare mișcarea mulțimii de furnici, vom observa, că de fapt, ei nu aleargă dezorientat, ci urmează un anumit sistem, parcă ar avea reguli de circulație, de exemplu își păstrează distanța de urmărire și acordă prioritatea.

De ce furnicile pornesc în masă să migreze? Acest lucru poate avea mai multe motive, dar în primul rând, ei pornesc după hrană. Oare de unde știu, în ce direcție trebuie să plece? Furnica *lucrătoare*, care pleacă pentru prima dată din mușuroi, încă nu știe direcția; pornește în mod aleatoriu într-o direcție oarecare. Încearcă. Dacă găsește ceva comestibil, va întoarce în mușuroi. Își va păstra în creierul lui o „hartă” interioară despre ruta parcursă, de aceea va întoarce acasă pe o rută mai scurtă, și pe parcursul drumului –și dus, și întors – lasă în urma ei indiciu de miros. Celelalte furnici din mușuroi – văzând, că ea a adus hrană – pornesc și ei în căutarea hrăni, urmărind acest indiciu de miros. Deoarece indiciul de urmărire pierde treptat din intensitate, astfel mirosul drumului mai scurt este mai puternic, ca al drumului șerpuit (deoarece acela este mai proaspăt), de aceea, ajungând la intersecția mirosurilor, ele vor urmări indiciul, care este mai puternic. Și ei lasă în urma lor indiciu de miros, adică întăresc indiciul anterior. Astfel, până când

În acea țintă există hrană de furnici, drumul cel mai scurt, care duce la această țintă, va avea indiciul de miros cel mai puternic.

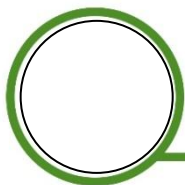
În general, furnicile au vederea foarte slabă, există și specii de furnici complet oarbe, de exemplu înspăimântătoarele furnici africane *siafu*. În timpul migrației, cea mai importantă informație este indiciul de miros. Dacă în calea furnicilor mășăluitoare împrăștiem o substanță cu miros puternic, ei vor deveni pentru un timp incerte, dezorientate, pentru că și-au pierdut indiciul. Însă, căutând fără încetare, în mod aleatoriu, în jurul sursei de miros perturbator, în cele din urmă ei vor găsi calea cea bună.

Mai multe informații despre această temă:

<https://ligetmuhely.com/szitakoto/hangya-tomegkozlekedes/>

http://www.rogersalapitvany.hu/phocadownload/ELENA_modulok/A%20hangyak2016_hu.pdf

<https://444.hu/2015/05/28/a-hangyak-nem-hogy-soha-nem-kerulnek-dugoba-de-minel-tobben-vannak-annal-gyorsabban-kozlekednek>



Modul VIII. Ce să învățăm de la animale?

Scopul și durata modulului

- Care sunt acele lucruri, pe care merită să le învățăm de la animale, și care sunt acelea care merită să fie numai observate?
- Ce fel de posibilități de dezvoltare la nivel social / comunitar / personal, se pot descoperi prin observarea animalelor?
- Prelucrarea experiențelor trăite pe parcursul săptămânii
- sintetizarea trăirilor, experiențelor la nivel individual și la nivelul grupului

Durata: 3-4 ore

Tematica

- metodele diverse de învățare
- totul și toată lumea poate fi o sursă pentru învățare și pentru dezvoltarea autocunoașterii
- învățare bazată pe trăiri
- învățare non-formală

Cursul detaliat al sesiunii

15 minute Întrebări și răspunsuri metodologice
95 de minute Prelucrarea experiențelor trăite pe parcursul săptămânii (creare comună, individual de mandala, de kamishibai)
10 minute Pauză
30 de minute Prezentarea poveștilor create
60 de minute ??? Traversarea râului?? Popularea insulei??

Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului

1. Întrebări și răspunsuri metodologice

Durata	Mărimea grupului	Vârsta
15 minute	chiar și o clasă întreagă	13–29

În dimineața zilei următoare a se oferi posibilitatea, ca participanții să discute împreună cu formatorii întrebările, problemele profesionale și alte întrebări ivite pe parcursul zilei precedente. La acest moment participanții au o imagine de ansamblu mai profundă despre evenimentele zilei precedente, astfel ei pot/îndrăznesc să formuleze întrebări mai profunde. În același timp aceasta le oferă posibilitatea și celor care vin mai târziu de a se alătura cu ușurință, după sosire, pentru a începe ziua.

2. Prelucrarea experiențelor trăite pe parcursul săptămânii

Creare de mandala:

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
60 de minute	8-24 persoane	13-29	Instrumentele necesare vor fi colectate din natură de către participanți. De cele mai multe ori se folosesc spontan și instrumentele aflate în sală (de exemplu creioane, eșarfe, pahare, etc.)

Grupul este așezat într-un cerc. Liderul grupului prezintă pe scurt activitatea de creare de mandala: mandala este o ilustrație, în general în formă de cerc sau pătrat, în care din punctul central pornesc spre exterior culori și modele și alcătuiesc numeroase forme geometrice variate. Crearea de mandala este un fel de ritual meditativ, o serie de exerciții, bazate pe reflecție. Crearea unei mandala sistematizează, unește și sintetizează gândurile și sentimentele creatorilor acesteia. Acum, vă invităm la crearea împreună, în grup, unei mandala. Mai întâi, fiecare dintre voi, să iasă singură în natură. Ai la dispoziție o jumătate de oră, pentru a plimba în natură și pentru a fi pentru un scurt timp, doar cu tine însuși. Întâi să fii atent numai la tine însuși și la natura care te înconjoară. Concentrează-te pe trăirile tale fizice și pe sentimentele tale. Ce experiențe și sentimente au trezit în tine cele trăite până în acest moment: exercițiile anterioare și întâlnirile cu alții sau cu animalele? Există dintre acestea ceva, care te-a impresionat în mod deosebit?

Există dintre acestea ceva care a fost dificil pentru tine? Există dintre acestea ceva, care a fost o experiență deosebit de plăcută? Cum te simți în grupul tău? Ce fel de experiență reprezintă pentru tine, să faci parte din acest grup? În timp ce ești atent la aceste întrebări, colectează materiale din natură, pietricele, roade, pe care le consideri frumoase și pe care le aduci cu plăcere la crearea mandalei. La crearea mandalei vom reprezenta experiențele trăite de fiecare, într-o imagine comună, într-o mandala comună. Acum puteți porni, iar după 30 de minute ne vom întâlni aici cu voi și cu materialele colectate. După aceste instrucțiuni, membrii grupului pleacă și se cufundă în gânduri în natură. După treizeci de minute se întorc.

Participanții se așează din nou în cerc, iar materialele colectate pentru crearea mandalei le așează în mijlocul cercului. Liderul grupului spune următoarele instrucțiuni: acum, după ce v-ați întors împreună cu experiențele reflectate și cu materialele adunate pentru mandala, încet, puteți începe aici, în mijlocul cercului, pe pământ, să alcătuiți mandalaua comună a grupului din materialele colectate. Bazându-vă pe sentimentele voastre și unul pe celălalt, să aranjați într-o imagine mare, comună, tot ce ați colectat. Mandalaua creată va uni experiențele, pe care le-ați trăit fiecare individual, și pe care le-ați trăit împreună. Rugămintea mea este să lucrați fără să vorbiți, fiind atenți unul la altul, armonizând ușor între voi. După aceste instrucțiuni, membrii grupului încep să lucreze, în liniște, fiind atenți unul la altul și la mandalaua din mijlocul cercului, și își continuă crearea până când se întorc cu toții la locurile lor, în semn, că grupul consideră că mandalaua comună este creată.

După crearea împreună a mandalei, grupul este așezat în cerc, privind mandalaua. Atmosfera din grup va fi, cum este de așteptat, familiară și lăuntrică. Membrii grupului vor avea posibilitatea de a împărtăși în cerc mare, dintre experiențele trăite pe parcursul săptămânii/zilelor trecute, pe acelea, pe care doresc să le împărtășească.

3. Teatru de hârtie/ Creare de Kamishibai:

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
80-90 de minute (depinde și de mărimea grupului.)	8-24 persoane	13-29	foi de desenat tip A3, instrumente de desen. Kamishibai original din lemn sau Kamishibai/ teatru de hârtie pregătită din hârtie de carton

Liderul grupului prezintă ce este kamishibai-ul, și cum funcționează, cum este folosit pentru citire de povești, pentru prezentare de povești. Apoi, spune, că în cadrul acestei activități, membrii grupului vor avea posibilitatea de a prelucra propriile experiențe prin metoda creării de povești.

După aceasta membrii grupului sunt rugați de liderul grupului, să caute o experiență importantă, pe care au trăit-o împreună cu animale, și cu care ar lucra cu plăcere în cadrul creării unei povești. (De exemplu: momentul când m-am întâlnit pentru prima dată cu un câine; momentul când am fost atacați de urși în pădure; momentul când am auzit boncăitul cerbilor, etc.).

După aceasta, membrii grupului au la dispoziție câteva minute, pentru a gândi detaliile întâmplării alese:

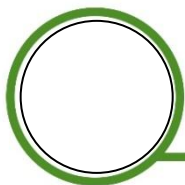
- Unde și cu cine ai trăit această întâmplare?
- Cum v-ați simțit? Ce sentimente au apărut în întâmplarea respectivă?
- Cum au evoluat întâmplările? Cum s-a sfârșit?
- De ce a devenit importantă pentru tine această întâmplare?
- Ce ai învățat din această experiență?

După aceasta, membrii grupului vor avea timp să-și construiască povești din propria experiență aleasă, și să creeze ilustrații lângă acestea, care pot fi inserate în Kamishibai. La crearea poveștii, membrii grupului pot rămâne la experiențele reale, sau se pot îndepărta de acestea. Povestea poate avea orice formă, ceea ce este important este să se poată povesti în 1-2 minute.

După ce toți au terminat creația, grupul se așează în formă de semicerc, la partea liberă a semicercului, formând o mică scenă, se pune pe o masă kamishibai-ul. Fiecare membru al grupului va povesti, unul câte unul, propriile istorioare celorlalți cu ajutorul kamishibai-ului.

Variații:

- Membrii grupului pot lucra în perechi, dar și în grupuri mici. Pot uni experiențele cu animale trăite individual sau pot alege dintre acestea.
- Membrii grupului pot lucra în perechi sau în grupuri mici, prelucrând experiențele activităților, modulelor de formare trăite împreună.
- În cazul în care membrii grupului lucrează mai mulți la o istorioară ei pot completa acestea cu scene de dramă scurte, sau după prezentarea poveștilor le pot continua prin crearea unor scurte scene de dramă.



Modul IX. Stereotipii, prejudecăți

Scopul și durata modulului

Înțelegerea formării și funcționării stereotipiilor, prejudecăților, respectiv posibilitățile modificării și învingerii acestora.

- formarea empatiei la nivel social și în natură
- cunoașterea lumii colorate a limbii noastre

Durata: 3-4 ore

Tematica

- stereotipie, prejudecăți pozitive și negative
- sistemul de convingeri
- discutarea prejudecăților personale, a convingerilor

Cursul detaliat al sesiunii

10 minute Joc energizant

15 minute Prezentare: activitatea de salvare a animalelor a grădinii zoologice

120 minute Analiza ingluviilor de bufniță și creație creativă

10 minute Pauză

25 minute Anunțuri pentru căutare de partener pentru animale

30 minute Discutare metodologică

Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului

1. Anunțuri matrimoniale/căutare de partener pentru animale

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
15-30 de minute	min. 2 persoane	13-29	imagini cu diferite animale, plante

Liderul grupului descrie jocul: în acest joc este vorba despre căutare de parteneri între animale. Unele animale sunt mai populare în rândul celorlalte animale (de exemplu leul, delfinul, vulturul), pentru că se arată puternici, splendizi, frumoși, îndemânatici, isteți, etc. față de celelalte animale.

Alte animale însă, își găsesc mai greu un partener, din cauza unor anumite însușiri (de exemplu broasca râioasă, limaxul, căpușa). Acum puteți da o mână de ajutor acestor animale „defavorizate”. După aceasta, membrii grupului vor fi rugați de liderul grupului ca fiecare să aleagă un animal, care îl consideră că face parte dintre aceste animale „defavorizate” pe piața căutării de partener a animalelor.

După aceasta, membrii grupului vor formula anunțuri matrimoniale/de căutare partener în numele animalelor alese, pe care vor scrie pe o hârtie A5, străduindu-se să îl înfățișeze cât mai atrăgător pe animalul respectiv.

După formularea anunțurilor, membrii grupului vor citi, unul câte unul, fiecare anunț de căutare partener formulat. (În funcție de preferințele grupului, fiecare poate citi propriul anunț, sau

anunțurile pot fi amestecate, și fiecare va citi un anunț ales în mod aleatoriu dintre acestea.) Membrii grupului pot spune după fiecare anunț citit, dacă i-a convins sau nu rândurile respective, și dacă îl consideră atrăgător ca partener de întâlnire pe animalul respectiv sau nu, pe baza anunțului.

După terminarea exercițiului, se poate începe o discuție pe tema stereotipurilor și prejudecăților. Liderul grupului facilitează discuția:

- în realitate, care sunt acele trăsături omenești, manifestări, care pot îngreuna să stabilești o relație bună, prietenie cu cineva? Care sunt acele trăsături care îți displac? Care sunt acele trăsături pe care le consideri atrăgătoare? Pe tine te caracterizează aceste trăsături care îți displac / le consideri atrăgătoare?
- Ai observat la tine că te adresezi anumitor persoane mai negativ/ pozitiv? Care ar fi cauza acestei adresări negative/ pozitive?

Variații:

- La citirea anunțurilor de căutare partener, membrii grupului pot primi un anumit număr de „jetoane de întâlnire”, bande colorate de hârtie, post it-uri în formă de inimă, pietricele, etc. (5-6 bucăți pe persoană). În momentul citirii anunțului de căutare partener al animalului cu care „le-ar plăcea să iasă la o întâlnire”, ei pot pune jos câte un astfel de jeton. (Ori imediat după citirea anunțului, ori ulterior, după ce toate anunțurile au fost citite.)
- Fiecare membru de grup primește câte o imagine care ilustrează un animal sau o plantă, și pe care membrii nu le vor arăta celorlalți. Apoi participanții formulează anunțuri publicitare în legătură cu animalul / planta primită, sau în numele animalului/ plantei primite. (De exemplu a oferi cârțița pentru excavare de tunele sau liliecii își caută donator voluntar de sânge.)

Ceilalți participanți trebuie să ghicească, despre ce animal / plantă s-a făcut publicitatea prin anunțul respectiv, sau care animal/plantă se află în căutare de ceva. (Este oportun să împărțim participanților animale, plante relativ cunoscute, ca toată lumea să poată participa la acest joc.

Merită de știut: informații pentru activitate

A) Analiza ingluviilor de bufniță

În timp ce ne plimbăm în natură, ne putem întâlni cu diferite amănunte, resturi, urme de animale. Printre acestea se numără și ingluviile, care merită să fie colectate, pentru că se pot găsi în ele lucruri interesante. După colectare, ingluviile se pun în cutii etichetate și acestea se vor închide. Este important ca pe etichete să fie specificate unde, când și câte ingluvii au fost colectate. Ingluviile pot fi analizate împreună, dar descompunerea și selecția trebuie realizate separat în cazul fiecărei ingluvii. Ingluviile se pulverizează cu apă cu dezinfectant (în primul rând de

aceea, ca praful să nu fie împrăștiat în jur în timpul descompunerii scuipatului), apoi se va separa cu grijă în bucăți. Resturile de vertebrate găsite în ingluvie (printre acestea se numără de exemplu maxilari superiori, din resturile de insecte capul, toracele, abdomenul, picioarele, aripile, elitrele, aparatele bucale, organele reproducătoare și alte bucăți) se vor pune în recipiente separate, și vor fi etichetate separat. Există și cazuri, când se găsesc în ingluvie materiale care nu pot fi identificate: în aceste cazuri este oportun ca acestea să fie puse în recipiente separate și să fie etichetate. După descompunerea, îmbibarea, clătirea, uscarea, respectiv sortarea ingluviei, unele fragmente de oase de vertebrate sortate pot fi examinate cu ajutorul stereomicroscopului.

B) Salvarea animalelor protejate

Specialiștii Grădinii Zoologice din Budapesta fac eforturi pentru protecția speciilor de animale protejate autohtone. În ultimii 5 ani, în Zona de salvare și de Conservare a Naturii a instituției noastre ne-am ocupat de salvarea a aproximativ 8000 de animale rănite, care au avut nevoie de ajutorul oamenilor. Printre aceste animale se numără berze împușcate, ulii păsărari



cu aripi fracturate, vânturei roșii slăbite, egrete care au ajuns în pericol din cauza inundației sau pui căzuți din cuib. Dar sosesc și arici rămași orfani, lilieci deranjați în timpul hibernării, broaște țestoase de baltă accidentate de mașini, și păsări de pradă otrăvite.

Animalele, de cele mai multe ori, sunt aduse aici de vizitatorii noștri binevoitori, care i-au găsit pe indivizii neajutorați, răniți. În unele cazuri, aceste animale ajung la noi prin intermediul specialiștilor din domeniul conservării naturii, care lucrează pe teren. Medicii noștri veterinari îl consultă pe fiecare animal care a ajuns aici și stabilesc modul și locul tratamentului. Păsările cântătoare ajung la Stația de Salvare păsări, care este situată în incinta teritoriului Grădinii Zoologice, iar păsările de pradă de talie mare, mamiferele respectiv reptilele ajung în Centrul de Salvare și de Conservare a Naturii, care funcționează în subordinea instituției noastre.

Recuperarea și viitoarea soartă a animalelor depinde de gravitatea rănilor. Animalele vindecate și capabile la viață independentă vor fi lăsate liber într-un loc protejat, netulburat, aflată în apropierea zonei, în care au fost găsite. Însă sunt animale, care au fost vindecate de medicul veterinar, dar din nefericire, din cauza rănii nu mai sunt capabile la viața independentă. Astfel aceste animale au nevoie de îngrijire umană până la sfârșitul vieții lor.

Mai multe informații despre această temă:

<http://www.zoobudapest.com/segits-segitunk/vadallatmentes/mi-tortenik-a-mentett-allatokkal>

Modul X. Încheierea săptămânii

Scopul și durata modulului

- reflecție la procesele de învățare /dezvoltare personală
- transmiterea reciprocă a feedback-urilor

Durata: 3-4 ore

Cursul detaliat al sesiunii

15 minute Întrebări și răspunsuri metodologice
5 minute Joc energizant
20 de minute Completarea chestionarelor
50 de minute Discutarea obiectivelor personale de dezvoltare în grup mic
15 minute Pauză și poză împreună
5 minute Joc energizant
70 de minute Scrierea feedback-urilor personale, pentru fiecare
30 de minute Împărțirea „diplomelor”, îmbrățișare de pinguin, fotografie de grup

Prezentarea detaliată al exercițiilor modulului

1. Scrierea feedback-urilor

Durata	Mărimea grupului	Vârsta	Instrumente
60 - 90 de minute	chiar și o clasă întreagă	13-29	hârtie, stilou, suport

Stăm în cerc (facultativ, cu scaune întoarse spre exterior sau orientate spre interiorul cercului). Fiecare își scrie prenumele pe partea de sus a hârtiei, și o dă vecinului din dreapta lui.

Exercițiul va fi următorul: veți formula pentru fiecare un mesaj personal, în care transmiteți un feedback acelei persoane, a cărei hârtie se află la voi.

Acest mesaj poate fi de următorul caracter: Sunt recunoscător pentru Tine, pentru că..., În perioada trecută am învățat de la Tine, că ..., Te admir, pentru că..., respectiv orice alt mesaj, pe care îl veți considera important să îl împărtășiți cu ceilalți.

După ce ai terminat cu scrierea mesajului, vei îndoi hârtia, similar unui evantai, pentru ca cel care stă lângă tine, să nu citească mesajul tău, astfel să nu te influențeze. Doar numele persoanei respective trebuie să se vadă pe hârtie. Apoi o dai mai departe persoanei din dreapta ta, și tot așa, până hârtia ajunge din nou la proprietarul ei. În cazul în care hârtia se umple înainte să ajungă la proprietar, și nu se mai poate scrie pe niciuna dintre pagini, atunci se poate

Începe o nouă foaie, scriind din nou numele pe aceasta și foaia care s-a umplut trebuie pusă la picioarele proprietarului. Este important să așteptăm ca foile să ajungă înapoi la fiecare, și să oferim posibilitatea membrilor grupului să citească mesajele primite, sau dacă doresc, să păstreze foile, pentru a le citi mai târziu. În acest moment nu există posibilitate pentru reacții sau întrebări. Dacă cineva mai dorește, în pauză poate vorbi cu ceilalți, despre mesajele scrise.

Variații:

Foile se pot lipi și pe spate, în acest caz, instrucțiunea este ca participanții trebuie să scrie mesaj pe foaia fiecăruia. Aceasta este un exercițiu mai dinamic, și participanții au posibilitatea de a citi reacțiile scrise de ceilalți, astfel completându-le cu ceva, pe care le mai consideră importante să le transmită persoanei respective. Dezavantajul exercițiului este că nu se poate calcula, cât timp va dura, sau dacă toții vor primi mesaj de la fiecare.



