Lecţiile 1 şi 2

De ce o comunitate are nevoie de reguli?

Regulile sunt instrumente pentru a rezolva probleme

Această matrice rezumă informaţiile de care un profesor are nevoie pentru a planifica şi a desfăşura lecţiile.

Formarea de competenţe se referă direct la ECD/EDO.

Obiectivul învăţăriiarată ceea ce elevii ştiu şi înţeleg.

Sarcina/ sarcinile elevilor, împreună cu **modul de lucru**, formează elementul central al procesului de învăţare.

Lista de verificare a materialelor sprijină pregătirea lecţiei.

Timpul alocat oferă profesorului o recomandare în linii mari pentru managementul timpului.

Formarea de competenţe	Activitate de proiect (cooperare, managementul timpului, învăţare autocontrolată, orientarea spre produs, rezolvarea de probleme). Gândire analitică, planificarea sarcinilor, identificarea unei probleme	
Obiectivul învăţării	Regulile şi legile sunt instrumente puternice pentru a influenţa şi controla comportamentul uman. O societate fără un cadru normativ poate fi distrusă de conflictele necontrolate dintre membrii săi. Un set de reguli/ cadru normativ reprezintă coloana vertebrală instituţională a unei comunităţi. Alegeri de bază: ierarhie şi relaţionare – două sisteme de reguli; proprietate publică şi proprietate privată.	
Sarcinile elevilor	Elevii elaborează un set de reguli pentru comunitatea lor.	
Materiale şi resurse	Fişele pentru elevi 5.1, 5.2, 5.4. Flipcharturi şi markere, retroproiector sau fişe pentru elevi.	
Mod de lucru	Joc de luare a deciziilor, activitate de proiect.	
Timpul alocat (Lecţia 1)	1. Profesorul prezintă sarcina	20 min
	2. Elevii formează grupuri şi lucrează la proiect	20 min
Timpul alocat (Lecţia 2)	3. Elevii lucrează la proiect	40 min

Caseta cu informaţii

Construcţia jocului urmează principiul învăţării bazate pe sarcini: elevii se confruntă cu o problemă şi trebuie să găsească o soluţie. Sunt informaţi cu privire la etapele procesului şi limitele de timp, iar apoi lucrează pe cont propriu.

Jocul le cere elevilor să-şi reia rolurile de membri ai comunităţii de pescari şi să devină încă o dată jucători, până la lecţia 4. Totuşi, acum elevii acţionează la un nivel diferit de reflecţie şi cu o sarcină nouă. Presiunea extremă a timpului, aşa cum a fost cazul în timpul jocului pescuitului, nu mai este o problemă.

Sarcina lor nouă este să elaboreze un set de reguli. O astfel de sarcină are o dimensiune politică: jucătorii trebuie să ajungă la o decizie, deoarece comunitatea nu poate supravieţui fără un set de reguli. Elevii trăiesc experienţa politicii ca pe ceva practic. Pentru a evita soluţiile părtinitoare, grupurile trebuie să includă membri din toate satele de pe malul lacului pentru a lua în calcul diferite puncte de vedere şi experienţe.

Profesorul îndeplineşte rolul unui manager de joc. Managerii responsabili cu materialele primesc de la profesor materialele de lucru. La începutul celei de-a doua lecţii, profesorul le vorbeşte elevilor timp de cinci minute.

Cu această ocazie, profesorul distribuie propunerea de reguli pentru conferinţa de la lecţia 4. Clarificând procedura înainte de conferinţă, lecţia a patra se va desfăşura uşor şi va fi suficient timp disponibil pentru etapa de reflecţie, care are o mare importanţă în învăţarea bazată pe sarcini. Dacă elevii au întrebări sau sugestii pentru a îmbunătăţi aceste reguli, pot ridica aceste puncte la lecţia 2 şi pot decide împreună cu profesorul cum să-l abordeze pe fiecare.

Descrierea lecţiei 1

1. Profesorul prezintă sarcina

Elevii se gândesc la experienţa lor din jocul pescuitului

Profesorul îi implică pe elevi imediat îndemnându-i să-şi amintească experienţa din jocul pescuitului:

1. Descrieţi problemele pe care le-aţi întâlnit în jocul pescuitului.

Se poate anticipa că elevii se vor referi la obiectivele sustenabilităţii. În funcţie de ce s-a discutat şi de ceea ce au înţeles, vor vorbi şi despre dificultăţile legate de echilibrarea acestor obiective şi îndeplinirea lor pe perioade lungi de timp. Este posibilă o gamă largă de răspunsuri. Elevii pot să-şi răspundă la întrebări unul altuia, în timp ce profesorul prezidează această rundă de exprimare a ideilor.

2. Exprimaţi-vă opinia cu privire la încercările de a rezolva aceste probleme.

Această întrebare include totul: obiectivele jucătorilor, modul lor de comunicare, voinţa şi capacitatea lor de a coopera, profunzimea înţelegerii problemei, rezultatul final – succes sau eşec. Dacă este necesar, profesorul reduce câmpul vizat de această întrebare largă.

Este de aşteptat ca elevii să acorde atenţie absenţei unor reguli clare. În funcţie de deciziile lor, este posibil ca ei să fi încercat să elaboreze astfel de reguli.

Elevii pot de asemenea să sugereze anumite abordări: regulile necesită o autoritate statală sau funcţionează cel mai bine în reţele mici, cu un set de reguli mai informal. Este posibil ca ei să se fi gândit şi la problema proprietăţii private sau publice asupra stocurilor de peşte. Profesorul ţine cont de astfel de comentarii, deoarece pot avea legătură cu fişa pentru elevi 5.2.

Profesorul prezintă sarcina.

Activitatea iniţială de brainstorming a asigurat contextul pentru sarcină. Profesorul le explică elevilor că astfel de probleme serioase au apărut în comunitatea de pescari din cauza absenţei unui cadru clar de reguli care să definească modul şi posibil şi obiectivul interacţiunii.

Experienţa elevilor din jocul pescuitului poate fi generalizată:

- Nu există societate umană fără conflicte.
- Nicio societate umană nu va supravieţui fără cooperare.
- Nicio comunitate nu poate să coopereze sau să-şi rezolve conflictele în mod paşnic fără un cadru instituţional de reguli.
- Aceste reguli pot fi puse în aplicare prin legi, dar sunt posibile şi soluţii alternative.

Elevii pot explora acum ce reguli servesc cel mai bine intereselor comunităţii. Ei revin la rolurile lor de membri ai comunităţii de pescari, dar acum jocul este diferit. De data aceasta, ei acţionează ca inventatori de reguli. Formează grupuri şi elaborează reguli, apoi le compară şi le evaluează, iar în cadrul unei conferinţe, votează în sfârşit pentru a adopta un cadru normativ pentru comunitatea de pescari.

Programul pentru luarea deciziilor

Elevii primesc fişa pentru elevi 5.1.

Profesorul le explică elevilor că jocul este un model al procesului politic de luare a deciziilor - unul special, care se ocupă de introducerea regulilor de bază mai degrabă decât un proces care se desfăşoară într-un cadru deja stabilit.

Jocul continuă până la lecţia 4, când elevii opresc jocul şi reflectează la experienţa lor. Fişa pentru elevi 5.1 descrie agenda şi oferă câteva informaţii cu privire la motivul pentru care este folosită tocmai

această metodă de joc în cazul de față. În joc, ca şi în realitate, un bun cadru pentru comunitate este dat de o întrebare practică şi nu de una academică. Elevii trebuie să ia o decizie.

Profesorul distribuie fişa pentru elevi 5.2 care este un fel de ghid pentru câteva întrebări cheie ce merită a fi luate în considerare. Dacă elevii au abordat anumite puncte în cursul activităţii de brainstorming care au legătură cu fişa pentru elevi, profesorul le atrage atenţia asupra acestui lucru.

Când elevii sunt gata să înceapă, formează grupuri.

2. Elevii lucrează la proiect (lecţiile 1 şi*2)*

Elevii formează grupuri de patru până la şase membri. Pe rând, membrii fiecărei echipe de pescari îşi trec numele pe listele de pe tablă sau flipchart, asigurându-se că echipa lor este reprezentată de cel puţin un membru. Profesorul le explică elevilor că este important să se ia în considerare experienţele şi perspectivele diferite ale celor patru echipe. Profesorul înregistrează membrii grupurilor.

Mai întâi, membrii grupurilor stabilesc responsabilităţile de bază: 1-2 prezentatori, 1-2 responsabili cu scrisul, managerul grupului (preşedinte), managerul responsabil cu materialele şi timpul, responsabilul cu monitorizarea. Grupurile se reunesc la mese aşezate pe cât de departe posibil. Managerii responsabili cu materialele colectează materialele pentru grupul lor.

Elevii lucrează în grupuri în cursul celei de-a doua jumătăţi a lecţiei 1 şi în cursul lecţiei 2.

Elevii sunt liberi să-şi planifice activitatea, inclusiv tema.

Descrierea lecţiei 2

Elevii îşi prezintă alegerile cheie

La începutul lecţiei 2, profesorul cere fiecărui grup să-şi prezinte alegerile de bază – ierarhie sau relaţionare – sau un sistem mixt? Stocurile de peşte ar trebui să fie proprietate privată sau publică? Dacă două sau mai multe grupuri au făcut aceleaşi alegeri, profesorul îi încurajează să-şi împărtăşească rezultatele la un moment dat în cursul lecţiei. Astfel de schimburi pot fi foarte utile pentru conferinţă, deoarece modelele similare pot alcătui unul singur.

Grupurile care doresc să continue să lucreze pe cont propriu nu trebuie să fie împiedicate.

Acord în avans cu privire la regulile procedurale

După ce a vorbit la începutul celei de-a doua lecţii, profesorul distribuie fişa pentru elevi 5.4 şi le cere grupurilor să citească proiectele şi să decidă dacă sunt acceptabile. La sfârşitul lecţiei, grupurilor li se va cere să voteze. În caz de obiecţii sau întrebări, elevii trebuie să le ridice în cursul lecţiei.

Grupurile îşi pregătesc prezentările

Managerii responsabili cu materialele colectează materialele pentru prezentare în cursul lecţiei.

Profesorul nu intervine dacă un grup este în întârziere. Acesta le poate reaminti elevilor că este responsabilitatea lor să termine prezentarea înainte să înceapă lecţia a treia, ceea ce permite ca unele lucruri să fie finalizate acasă.

Profesorul le cere elevilor responsabili cu scrisul să pregătească un document final cu proiectul lor – în scris sau imprimat cu ajutorul unui computer – care poate fi semnat de toţi membrii comunităţii (a se vedea regulile procedurale din fişa pentru elevi 5.4).