

***ASPIRE TALKS***

**Propunere de Curriculum la decizia școlii pentru clasele V-VI**

Programa şcolară pentru *Aspire Talks* reprezintă o ofertă curriculară de disciplină opţională pentru clasele V-VI proiectată pentru un buget de timp de 1 oră/săptămână, pe durata unui an şcolar.

**1. ARGUMENT**

Programa școlară *Aspire Talks* reprezintă un răspuns la așteptările elevilor, profesorilor și părinților ca școala să vizeze dezvoltarea holistică a individului, crescând relevanța învățării pentru viață. Prin competențele vizate și prin conținuturile abordate, programa răspunde următoarelor **nevoi ale elevilor**:

* Nevoia de autocunoaștere
* Nevoia de a exprima clar idei în public
* Nevoia de a prioritiza și de a lua decizii
* Nevoia de autonomie, conectare și competență (autodeterminare)

Programul propune o călătorie împreună cu elevii prin care vor descoperi împreună **care le** **sunt pasiunile, cum să își stabilească obiective, să își dea feedback constructiv, să recunoască și să își gestioneze emoțiile în contexte de vorbire în public, să susțină un discurs scurt în public, să lucreze armonios în echipă și să organizeze un eveniment reușit în școala lor.** Elevii vor adopta cinci roluri în echipă pentru a organiza împreună **evenimentul “Aspire Talks”,** inspirat din formatul evenimentelor “TED Talks”.

Prin intermediul **învățării experiențiale**, elevii parcurg în cadrul acestei discipline opționale un traseu bazat pe jocuri, activități interactive și proiect care îi ajută să se descopere și să se înțeleagă mai bine, atât pe ei înșiși cât și pe ceilalți. Abilitățile exersate în programul “Aspire Talks” sunt indispensabile pentru orice viitor profesionist: de la cum să oferi un feedback sănătos și util celor din jur și cum să te armonizezi în echipă, până la cum să susții un discurs în public și să organizezi un eveniment captivant, elevul care învață de timpuriu astfel de abilități are toate șansele să înoate ca peștele în oceanul profesiilor viitoare.

Activitățile sunt structurate în trei mari unități de învățare, gândite progresiv pentru ca elevii să descopere, prin învățare experiențială, ce interese și calități au, cum să-și dea feedback, cum să se pregătească emoțional pentru un discurs public, cum arată o prezentare de succes în public, ce înseamnă un proiect reușit, o echipă eficientă și un eveniment bine organizat.

În urma unei analize de nevoi în ianuarie 2019, în rândul profesorilor care au trecut prin academiile de vară [Aspire Teachers](https://www.aspireteachers.ro/optionale), am constituit o echipă de lucru care a lucrat în cadrul unui *bootcamp* pentru a proiecta primele conținuturi centrate pe autodeterminare și vorbire în public pentru elevii din clasele V-VI. Aceste lecții au fost pilotate în 10 școli, cu feedback foarte pozitiv, urmând ca experiența de la clasă să fie integrată în materialul final al acestui opțional– ghidul profesorului și materialele auxiliare pentru elevi.

**2. COMPETENŢE GENERALE**

1. Exprimarea clară și convingătoare a unor idei într-un discurs public

2. Identificarea, recunoașterea și autoreglarea emoțiilor trăite în diferite contexte

3. Exersarea abilităților de oferire și receptare a unui feedback

4. Manifestarea autodeterminării și a lucrului în echipă în cadrul unui eveniment cu public organizat în echipe

**3. COMPETENȚE SPECIFICE ȘI ACTIVITĂȚI**

|  |  |
| --- | --- |
| **Competențe specifice** | **Activități** |
| **1. 2. Identificarea elementelor componente ale unui discurs** | * Analiza diferitelor tipuri de discurs public
* Identificarea elementelor persuasive în limbajul non-verbal și para-verbal
* Analiza elementelor de storytelling într-un discurs public în formatul TEDx
 |
| **1.2. Utilizarea unor tehnici de construcție a discursului public** | * Prezentarea – elemente de retorică și structură
* Filmarea și exersarea unui scurt discurs public pe o temă familiară (Școala ideală)
* Exersarea discursului public despre propriile pasiuni și planuri de viitor
* Folosirea unei grile de evaluare a unei prezentări
 |
| **1.3. Susținerea unor discursuri publice în diferite contexte** |
| **2.1. Identificarea și recunoașterea emoțiilor trăite în diferite contexte** | * Numirea și descrierea emoțiilor în diferite contexte, prin lucru în perechi și joc de rol
 |
| **2.2. Exersarea abilității de autocontrol emoțional în situații de provocare** | * Înțelegerea modelului A (situație)-B (gând)-C (emoție)-D (comportament)
* Exersarea redefinirii gândului pentru schimbarea percepției asupra unei situații de provocare
 |
| **3.1. Identificarea tipurilor de feedback și a rolului acestuia** | * Înțelegerea diferitelor tipuri de feedback prin jocul „Nimerește coșul”
 |
| **3.2. Utilizarea unor tehnici de construcție și de receptare a feedback-ului constructiv** | * Exersarea feedbackului constructiv către ceilalți
 |
| **3.3. Utilizarea feedback-ului în auto-evaluare** | * Crearea unui avatar care reflectă propriile abilități, interese și obiective de învățare
* Auto-evaluare folosind feedback-ul celorlalți și propriul avatar
 |
| **4.1. Identificarea etapelor dezvoltării unei echipe** | * Înțelegerea rolului unei echipe - Provocarea bezelei (Marshmallow Challenge)
* Identificarea rolurilor diferite într-o echipă de organizare a unui eveniment - reprezentate de personaje din lumea animalelor (bufniță - lider, rândunică – promovare, castor - execuție, vulpe – creator audio-video, veveriță – monitor/evaluator)
* Asumarea rolului atribuit în echipă
 |
| **4.2. Exersarea lucrului în echipă** |
| **4.3. Identificarea etapelor de organizare a unui eveniment public** | * Realizarea unei planificări de derulare a evenimentului Aspire Talks
* Identificarea persoanelor resursă și a membrilor echipei de organizare
 |
| **4.2. Organizarea unui eveniment public cu invitați** | * Exersarea sarcinilor individuale în funcție de rolul atribuit în echipă
* Exersarea raportării săptămânale
* Exersarea creativității în organizarea unui proiect
* Colaborarea cu celelalte echipe și cu profesorul în organizarea evenimentului Aspire Talks cu invitați
 |

**4. CONȚINUTURI**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tema** |  **Conceptele principale** |
| **EU ȘI FEEDBACK-UL CONSTRUCTIV** | * Pasiunile, calitățile, aptitudinile personale
* Obiective de învățare
* Emoții
* Emoțiile de bază: bucurie, tristețe, uimire, furie, frică, dezgust
* Emoții folositoare – emoții nefolositoare
* Gânduri sănătoase – gânduri nesănătoase
* Relația situație-gând-emoție-comportament
* Control – autocontrol
* Tehnici de reglare / autoreglare a emoțiilor (tehnici de autocontrol)
* Feedback descriptiv, evaluativ, prescriptiv
 |
| **COMUNICAREA ÎN PUBLIC** | * Limbaj non-verbal
* Limbaj para-verbal
* Structura unei prezentări
* Elementele unei povești
* Formatul TEDx
* Evaluarea discursului public
 |
| **ORGANIZAREA EVENIMENTULUI** | * Echipă și rolurile în echipă (lider, promotor, creator, executant, monitor/evaluator)
* Planificarea unui eveniment
* Managementul unui proiect
 |

**5. SUGESTII METODOLOGICE**

Conținutul este organizat în trei unități de învățare, care familiarizează elevii, gradual, cu (1) identificarea propriilor abilități și interese, feedback-ul constructiv și abilități de autocontrol emoțional (2) limbajul para- și non-verbal, structura, elementele de retorică și storytelling ale unui discurs de succes, pe care fiecare elev îl va exersa și (3) organizarea unui eveniment cu public, lucrând în echipe și aplicând abilitățile exersate în primele două unități.

Unitățile au în spate filosofia învățării experiențiale, consacrată de psihologul american David Kolb care a inovat pedagogia școlară, activând principalul actor în procesul educațional: elevul. Spre deosebire de învățarea “pe de rost”, cunoașterea este creată prin experiență directă, iar învățarea are loc prin reflecția asupra celor experimentate, generalizare și apoi transfer - testarea noilor concepte în diferite contexte. Astfel, elevul devine un actor activ care experimentează conștient, reflectează și trage singur concluzii asupra celor trăite, având profesorul ca ghid.

Fiecare lecție începe cu rezultatele așteptate (cunoștințe, abilități, atitudini), listarea conceptelor cheie și planul lecției. După introducere, urmează structura ciclului învățării experiențiale:

1. Experiența directă
2. Reflecție
3. Generalizare
4. Transfer

Pentru fiecare etapă din acest proces sunt detaliate activitățile și ghidul de facilitare, precum și resursele auxiliare necesare (referințe la clipuri video, anexe - fișe de lucru, cartonașe, postere). Pentru unele activități sunt oferite recomandări de flexibilizare.

În cadrul evenimentului final, se recomandă invitarea unei persoane publice care să vorbească despre tema aleasă și să ofere un model aspirațional pentru invitați.

Caracterul acestei discipline opționale este unul **explorator și practic-aplicativ**, care presupune **participarea directă și implicarea activă a elevilor** în activitățile de învățare. Elevii exersează abilități și atitudini într-un mediu adecvat de învățare, devin responsabili pentru modul în care se implică în jocurile și activitățile propuse, care pot fi realizate individual, în perechi sau în echipă.

Se recomandă ca activitățile de predare-învățare să fie desfășurate sub forme și strategii variate, **cu accent pe punerea în rol a elevilor**, ca persoane care se confruntă cu o gamă largă de situații de viață și sunt nevoite să ia decizii responsabile în privința: relațiilor din familie, a prieteniilor și a activităților de zi cu zi.

Prin competențele formulate şi tematica propusă, programa permite **abordarea învățării în perspectivă constructivistă, valorificând experiențele concrete ale elevilor şi propunând situații specifice, experienţiale de învățare**, asigurând astfel o învățare: personală, autentică, durabilă, bazată pe trăiri, sentimente şi interpretări proprii ale experiențelor trăite - propuse structurat sau semi-structurat și completate cu resursele de conținut oferite. Această abordare permite cadrului didactic utilizarea creativă a spațiului, școlar (aranjarea sălii de clasă în moduri diferite, facilitând comunicarea în grupuri mici), dar și utilizarea spațiilor din afara clasei (în curtea școlii sau în cadrul comunității).

Astfel, metodele recomandate includ:

* jocuri didactice precum “Provocarea bezelei” (Marshmallow Challenge) – elevii trebuie să realizeze într-un timp limită o structură cât mai înaltă din spaghete, care să susțină o bezea, pentru a experimenta lucrul în echipă și a identifica etapele unui proces; sau “Nimerește coșul” – prin care patru voluntari primesc îndrumări diferite în realizarea unei sarcini, legați la ochi (liniște, descurajare, încurajare oarbă, instrucțiuni clare) pentru a experimenta modul cum diferitele tipuri de feedback le afectează performanța;
* vizionare de materiale video (discursuri TEDx și discursuri filmate de elevi), cu analiză în grup prin conversație euristică;
* discursuri scurte în fața colegilor prin care se familiarizează cu propriile emoții și exersează primirea și oferirea unui feedback constructiv;
* proiect bazat pe lucru în echipe, care pune elevii într-o situație de viață reală, de organizare a unui eveniment cu invitați și public, prin care își exersează abilitățile de a vorbi în public, lucrul în echipă și coordonarea, pas cu pas, a unui eveniment pe parcursul mai multor săptămâni.

**Strategiile didactice pun accent pe construcția progresivă a cunoașterii**, flexibilitatea abordărilor și asigurarea unui parcurs diferențiat, coerență și abordări inter- și trans- disciplinare în procesul educațional. **Structura unei activități de învățare experienţială** presupune **următoarele repere**:· ·

* exercițiu de energizare - asigură tranziția la activitatea nouă, crește nivelul de implicare al clasei;
* introducere și conectare cu tematica - prezentarea scopului, a obiectivelor de învățare;
* discuție pregătitoare, facilitată, pe marginea temei - se stabilesc conexiuni cu lecțiile anterioare; se poate introduce noul conținut, susținut resursele utilizate în situația de învățare;
* experiența de învățare propriu-zisă (situație, sarcină, exercițiu, joc, poveste) - generează conținut pentru analiza ulterioară (stări, sentimente, acțiuni, interpretări);
* analiza experienței - permite conștientizarea faptelor, stărilor emoționale, interpretărilor manifestate în etapa de experiență concretă; analiza se realizează prin întrebări deschise, adresate tuturor copiilor, cu răspuns oferit voluntar, încurajare pentru ascultare activă, acceptarea punctelor de vedere personale, reconstituirea experienței pe baza răspunsurilor elevilor. Pentru fiecare experiență de învățare este esențială discuția însoțită de reflecție, cu rol în formularea de concluzii proprii și generalizare;
* identificarea unor soluții şi răspunsuri la nivel personal - se subliniază angajamentele proprii și concluziile, atât la nivel tematic, cât și la nivel personal, cu referire la lecțiile învățate;
* fixarea elementelor-cheie ale situației de învățare - permite conectarea cu contextul tematic pentru lecția viitoare, sarcină de lucru/exersare;
* evaluarea - face referire atât la evaluarea de proces (Cum a fost situația de învățare?), precum și la evaluarea de conținut (Ce/Despre ce am învățat?).

Este important ca profesorul să acorde feedback permanent pentru a evidenția progresul fiecărui elev, a încuraja exprimarea ideilor și a argumentelor personale și a valoriza rezultatele învățării. Portofoliul va include cele mai reprezentative produse ale activității elevului și va fi prezentat părinților pe parcursul anului școlar. Profesorul poate evidenția pentru părinți interesele și nevoile elevilor, precum și ariile recomandate pentru ameliorare.

**5. BIBLIOGRAFIE**

* Andrew Wright (2003), *Storytelling with Children*, Oxford University Press, Oxford.
* Chris Anderson (2017), *TED Talk. Ghidul oficial TED pentru vorbit în public*, Editura Publica.
* David Kolb (2014), *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Pearson FT Press.
* Edward L. Deci, Richard M. Ryan (2000), Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55, 68-78.
* Jeff Gold, David Holman, Richard Thorpe (2002), The Role of Argument Analysis and Storytelling in Facilitating Critical Thinking, *Management Learning*, vol. 33, nr. 3.
* John Hattie & Helen Timperley (2007), The power of feedback, *Review of Educational Research*, 77, 81–112.
* Nola Kortner Aiex (1988), *Storytelling by Children*, Education Resources Information Center, ED299574.
* Robert Fisher (1996), *Stories for Thinking*, Editura Nash Pollock, Oxford.
* Scott Berkun (2012), *Confesiunile unui vorbitor public*, Editura Publica.
* Stephen E. Lucas (2014), *Arta de a vorbi in public*, Editura Polirom.
* Susan Brookhart (2008), *How to give effective feedback to your students*, Virginia: Association for Supervision & Curriculum Development.