



Co-funded by
the European Union



**Intellectual
Multiverse**

Project Number: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

GHID CU INSTRUMENTE SI RECOMANDĂRI „MULTIVERSUL INTELECTUAL: EDUCAREA ADULTILOR PRIN JOACA CU INTELIGENTE MULTIPLE”



 **aspaym**
castilla y león

 **ROSTO
SOLIDÁRIO**

CEIPES

 **GAMA INSTITUTE**

 **Fundación
Planb**
educación
social

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CUPRINS

• CAPITOLUL 1. PREZENTAREA PROIECTULUI	1
◦ INTRODUCERE PROIECT	1
◦ PARTENERII ACESTUI PROIECT	3
▪ Fundația ASPAYM Castilla y León (Coordonator)	3
▪ Fundația PLAN B pentru Educație Socială	4
▪ CEIPES - Centrul Internațional pentru Promovarea Educației și Dezvoltării	5
▪ Rosto Solidário - Organizație pentru dezvoltare umană și socială	6
▪ INSTITUTUL GAMMA - Institutul pentru Cercetarea și Studiul Conștiinței Cuantice	7
• CAPITOLUL 2. INVESTIGAȚIE PRIVIND NEVOILE ADULȚILOR ȘI SATISFAȚIA LOR FAȚĂ DE SISTEMUL EDUCAȚIONAL	9
◦ INTRODUCERE	9
◦ PROFILUL RESPONDENȚILOR	10
◦ ADULȚI ÎN GENERAL ȘI ADULȚI CU MAI PUȚINE OPORTUNITĂȚI	12
◦ PROFESIONIȘTI ÎN EDUCAȚIA ADULȚILOR	29
◦ CONCLUZIE	39
◦ ANEXĂ	42
• CAPITOLUL 3. RECENZIE BIBLIOGRAFICĂ	45
◦ INTRODUCERE ÎN TEORIA INTELIGENȚELOR MULTIPLE	45
◦ INTELIGENȚĂ KINESTETICĂ CORPORALĂ	51
◦ INTELIGENȚĂ SPAȚIALĂ	54
◦ INTELIGENȚĂ MUZICALĂ	57
◦ INTELIGENȚE PERSONALE (INTERPERSONALE ȘI INTRAPERSONALE)	60
◦ INTELIGENȚĂ LINGVISTICĂ	70
◦ INTELIGENȚĂ LOGICO-MATEMATICĂ	74
◦ INTELIGENȚĂ NATURALISTĂ	78
◦ BIBLIOGRAFIE	83



• CAPITOLUL 4. METODOLOGIE	88
◦ OBIECTIVELE PRINCIPALE ALE CELOR 17 ACTIVITĂȚI ȘI 9 JOCURI	88
◦ STRUCTURA ACTIVITĂȚILOR ȘI JOCURILOR	90
▪ Care sunt activitățile și cum pot fi utilizate	90
▪ Ce sunt jocurile și cum pot fi folosite	166
◦ RECOMANDĂRI GENERALE PENTRU FACILITATORI	173
◦ INSTRUMENTE DE EVALUARE CARE TREBUIE UTILIZATE ÎN TIMPUL ȘI DUPĂ IMPLEMENTAREA ACTIVITĂȚILOR ȘI JOCURILOR	171
• CAPITOLUL 5. ATELIERUL „MULTIVERSUL INTELECTUAL”	179
◦ INTRODUCEREA ATELIERULUI	179
◦ DEZVOLTAREA ATELIERULUI: 8 JOCURI DIFERITE	181
▪ Jocul „Dobândește înțelepciune” (prima sesiune)	182
▪ Jocul „Pădurea șoptitoare” (prima sesiune)	185
▪ Jocul „Mișcare prin casă” (prima sesiune)	207
▪ Jocul „Conectarea ritmurilor” (prima sesiune)	211
▪ Jocul „Călătoria submarinului” (sesiunea a 2-a)	217
▪ Jocul „Gimkhana naturalistă” (sesiunea a 2-a)	222
▪ Jocul „Cunoaște-ți emoțiile” (sesiunea a 2-a)	230
▪ Joc „WordJam: The Music Factor” (a doua sesiune)	234
▪ Joc suplimentar „Minunata lume nouă”	239
◦ CONCLUZII FINALE DUPĂ ATELIERUL DE ATELIER „MULTIVERSUL INTELECTUAL”	244
◦ CONCLUZII EXTRASE DUPĂ FAZA DE TESTARE ÎN FIECARE ȚARĂ	245
▪ Spania	245
• Fundația ASPAYM Castilia și León	245
• Fundația PLAN B pentru Educație Socială	246
▪ Italia (CEIPES)	247
▪ Portugalia (Rosto Solidário)	248
▪ România (Institutul Gamma)	249
◦ RECOMANDĂRI FINALE PENTRU IMPLEMENTAREA ATELIERULUI „MULTIVERSUL INTELECTUAL”	250



Capitolul 1

PREZENTAREA PROIECTULUI

Proiectul „Multiversul Intellectual” își propune să dezvolte instrumente educaționale inovatoare pentru cursanții adulți cu oportunități reduse, creând o nouă abordare bazată pe Teoria Inteligențelor Multiple. Această nouă abordare va facilita incluziunea și va favoriza căi de învățare constructive pentru toți adulții implicați.

Obiectivul principal al proiectului este de **a promova echitatea în educație printr-o metodologie alternativă** bazată pe **inteligențe multiple**, pentru dezvoltarea deplină a potențialului personal, **în domeniul educației non-formale a adulților cu oportunități reduse**.

Obiectivele specifice ale acestui proiect sunt:

- Pentru a îmbunătăți capacitățile educatorilor adulți în recunoașterea și răspunsul la nevoile personale în educație, adaptarea la contextele și mediul individual și pentru a-i învăța prioritățile acestui proces.
- Pentru a promova strategii didactice care evită frustrarea și cultivă motivația în educația non-formală pentru adulții cu oportunități reduse.
- Să ofere educatorilor adulți strategii pentru a depăși dificultățile de învățare ale elevilor lor prin motivații individuale.
- Pentru a cunoaște și a promova munca în colaborare între entități care activează în domeniul social cu persoane cu oportunități reduse din diferite grupuri țintă, prin intermediul programului Erasmus+, construind acorduri de colaborare și relații bune între organizațiile europene cu interese comune.



INTRODUCERE

Rezultatele așteptate ale proiectului „Multiversul Intelectual” sunt:

Trusă de instrumente și recomandări „Multiversul intelectual: învățarea adulților prin joc cu inteligențe multiple”, cu resurse și activități pentru profesioniștii din domeniu.

Atelierul „Multiversul intelectual” pentru adulți în general, dar cu o perspectivă incluzivă pentru adulții cu oportunități reduse. Va fi un instrument pentru profesioniști despre cum să detecteze potențialul individual în raport cu diferitele inteligențe și motivația personală.



DESCRIEREA PARTENERILOR



FUNDAȚIA ASPAYM CASTILLA Y LEÓN (COORDONATOR)

Fundación ASPAYM Castilla y León activează în domeniul serviciilor sociale, în special în domeniul dizabilității fizice, din 2004. Aceasta ajută oamenii pe tot parcursul ciclului lor de viață și este susținută de experți în educație și sociali, precum și de cercetători în domeniu. În ultimii ani, Fundația a dezvoltat mai multe proiecte care utilizează noile tehnologii și a promovat utilizarea acestora ca instrument pentru îmbunătățirea reabilitării și a calității vieții persoanelor cu dizabilități.

Departamentul de tineret al ASPAYM Castilla y León desfășoară numeroase activități de promovare, educație non-formală, ocupare a forței de muncă, timp liber incluziv etc. Unul dintre cele mai remarcabile exemple este tabăra incluzivă dezvoltată de organizație, care are 22 de ani de experiență și multiple premii, precum și proiectul de conștientizare „Pune-te în pielea mea”, al cărui obiectiv principal este standardizarea dizabilităților în școli, centre comunitare, organizații de tineret etc.



DESCRIEREA PARTENERILOR



FUNDAȚIA DE EDUCAȚIE SOCIALĂ PLAN B

Fundación Plan B Educación Social este o fundație privată spaniolă non-profit, constituită oficial și cu capacitate de autogestionare. Misiunea noastră este de a crea o schimbare socială care să îmbunătățească viața copiilor și adolescenților, oferindu-le oportunități de creștere personală, socială și educațională.

Încercăm să realizăm acest lucru prin stabilirea unor obiective clare pe care le folosim ca ghid pentru a marca calea de urmat în activitatea fundației:

Pentru a dezvolta o participare transformatoare.

Să cercetăm cuprinzător, să intervenim și să promovăm educația ca instrument al schimbării.

Împuternicirea comunităților, promovarea unei democrații de calitate și dezvoltarea mediului.

Experiența noastră implică conceperea de proiecte inovatoare pe care le implementăm atât la nivel național, cât și internațional. Fundația își diseminează inițiativele către o gamă largă de grupuri țintă, de la copii la tineri și adulți. De asemenea, încercăm să abordăm grupurile cu oportunități reduse și persoanele din zonele rurale. Inițiativele derulate de fundație nu se concentrează doar pe dezvoltarea de activități pentru fiecare grup în parte, ci și pe conectarea diferitelor grupuri între ele pentru a cultiva legăturile sociale și dinamica participării între diferite grupuri, de exemplu între copii și tineri.

La nivel național, ne concentrăm pe oferirea de oportunități educaționale pentru grupurile noastre țintă, bazate pe nevoile comunității, inclusiv integrarea în muncă, dialogul democratic sau sprijin în multiple dimensiuni ale domeniului educațional.

La nivel internațional, am implementat, în calitate de coordonatori și participanți, numeroase proiecte susținute de Erasmus+, KA1, KA2 și KA3, precum și de Corpul European de Solidaritate, cu scopul de a dezvolta comunități prin intervenții socio-educative cu tinerii din Europa și din străinătate.

În conformitate cu pasiunea noastră de a împuternici diferite grupuri comunitare, luptăm pentru drepturi socio-educative și dorim să fim un partener de referință pentru educația socială și să ne intensificăm eforturile pentru atingerea acestui obiectiv.



DESCRIEREA PARTENERILOR

CEIPES - CENTRUL INTERNAȚIONAL PENTRU PROMOVAREA EDUCAȚIEI ȘI DEZVOLTĂRII

CEIPES

CEIPES – Centrul Internațional pentru Promovarea Educației și Dezvoltării este o organizație non-profit fondată în 2007 și cu sediul în Palermo, Italia. Aceasta conduce o rețea de peste 8 asociații europene și extraeuropene axate pe educație, formare profesională și dezvoltare socială. CEIPES are expertiză în educație, transfer de inovare și management de proiecte în diferite programe europene care abordează educația și consolidarea capacităților diferitelor grupuri țintă, de la tineri la adulți, de la femei la șomeri, migranți și grupuri defavorizate. De asemenea, promovează învățarea pe tot parcursul vieții, formarea profesională și antreprenoriatul, cu scopul de a spori oportunitățile pentru tineri și adulți de a-și îmbunătăți și dobândi competențe și, prin urmare, de a-și stimula capacitatea de angajare și incluziunea.

CEIPES are numeroase legături cu actori publici și privați, locali și internaționali, care pot contribui la atingerea rezultatelor proiectului în ceea ce privește diseminarea, exploatarea și sustenabilitatea acestora. CEIPES se poate baza pe un personal experimentat, compus din profesioniști cu diverse competențe și domenii, precum psihologie, comunicare, formare, cooperare internațională, mediere socială și culturală, asistență socială, TIC, producție digitală și drept.



DESCRIEREA PARTENERILOR

ROSTO SOLIDÁRIO



ROSTO
SOLIDÁRIO

Rosto Solidário (RS) este o ONGD (organizație non-guvernamentală pentru dezvoltare) portugheză, înființată în 2007. Organizația are sediul în Santa Maria da Feira, la aproximativ 30 km de Porto. RS își propune să promoveze cetățenia globală și solidaritatea prin îmbunătățirea dezvoltării umane și sociale a comunităților locale. Principiile de bază ale RS sunt participarea civică, integrarea socială, solidaritatea, crearea de rețele și parteneriatul. Domeniul de activitate al organizației include patru domenii principale: Cooperarea Internațională pentru Dezvoltare, Educația pentru Cetățenie Globală, Voluntariatul și Sprijinul Social bazat pe Familie. Echitatea de gen, Drepturile Omului și Incluziunea Socială sunt subiecte transversale ale RS. Statutul juridic al RS ca utilitate publică a fost recunoscut de Ministerul Afacerilor Externe în 2008. În calitate de membru al Platformei ONGD portugheze, este reprezentată atât în Grupul de lucru pentru Educație pentru Dezvoltare, cât și în Grupul de lucru pentru Etică. RS este o organizație gazdă și de trimitere acreditată pentru proiectele Corpului European de Solidaritate din 2011.

Încă de la început, RS este susținută de Congregația Patimilor lui Isus Hristos. De asemenea, este membră a Platforma das Entidades de Voluntariado Missionário (o rețea națională de instituții catolice care promovează programe internaționale de voluntariat). La nivel local, RS este membră a Rede Social do concelho de Santa Maria da Feira (o rețea locală de 115 organizații cu programe de intervenție socială - care respectă liniile directoare ale Planului Național de Acțiune pentru Incluziune). În cadrul acestei rețele, RS a fost premiată de patru ori ca recunoaștere a muncii sale în domeniul voluntariatului și al sprijinirii dezvoltării comunităților locale.

DESCRIEREA PARTENERILOR

INSTITUTUL GAMMA - AICSCC



AICSCC este un ONG al cărui scop este de a promova, dezvolta, cerceta și iniția activități în domeniul psihologiei, psihoterapiei și sănătății mintale în special (formare de specialiști, ateliere, educație non-formală pentru adulți și profesioniști), promovarea celor mai bune practici; formarea de specialiști în diverse ramuri ale sănătății psihologice și mintale moderne; facilitarea colaborării dintre specialiștii români și experți din spațiul internațional.

AICSCC (cu Institutul Gamma ca marcă) are 3 departamente:

- Gamma Training este departamentul educațional al organizației și este alcătuit din 2 școli de formare: Școala de Formare Sistemică și Școala de Autoactivare. Școala de formare sistemică: lansată în 2011, este acreditată de Colegiul Psihologilor din România ca furnizor de formare în psihoterapia sistemică a familiei și cuplului și a încorporat în programa de învățământ cele mai recente cercetări legate de practica clinică. Scopul școlii de formare este de a crea o rețea națională și internațională de profesioniști instruiți la un standard înalt de calitate și de a oferi un spațiu de evoluție constantă terapeuților de toate specializările (terapie de cuplu, psihologia copilului, tulburări clinice etc.). Un grup de formare are o programă de studii postuniversitare de 4 ani, cu aproximativ 150 de absolvenți până în prezent. Absolvenții au oportunitatea de a lucra după absolvire în clinica privată și departamentul de cercetare al organizației, descrise mai jos.
- Clinica Gamma este departamentul de sănătate al organizației și are două componente: Clinica Gamma de Psihologie și Gamma Kids. Clinica Gamma de Psihologie oferă diferite servicii psihologice adolescenților, tinerilor și adulților cu diverse probleme, în sesiuni individuale, de cuplu, familiale sau de grup. Practicienii sunt psihologi clinicieni și psihoterapeuți acreditați. Cealaltă componentă este Gamma Kids, un departament care își propune să ajute copiii (de toate vârstele) și familiile acestora cu tot felul de dificultăți. Problemele abordate sunt: tulburări de anxietate și depresie, inadaptare școlară, tulburări de învățare, tulburări de vorbire, bullying, dificultăți familiale și sociale și nu numai. Psihologii implicați în Gamma Kids sunt psihoterapeuți specializați în probleme psihologice ale copilului, psihologi clinicieni, logopezi, psihoterapeuți și terapeuți prin artă pentru copii cu nevoi educaționale speciale (inclusiv tulburări de învățare).

La Gamma Kids, lucrăm cu copilul, dar și cu întreaga familie într-o abordare sistemică și colaborăm cu profesori și alți specialiști. Activitățile includ sesiuni individuale, sesiuni familiale, sesiuni cu părinții, ateliere pentru copii, ateliere de art-terapie, traininguri pentru părinți și specialiști.

- Gamma Research este departamentul de cercetare al organizației și își propune să dezvolte cercetare fundamentală în domeniul neuroștiinței și conștiinței, dar și în domeniul psihoterapiei. Prin intermediul acestui departament, dorim să dezvoltăm noi programe de formare pentru profesioniștii din domeniul psihologic, să dezvoltăm noi metode și instrumente pentru intervenție la nivel înalt. Platforma noastră de cercetare reunește specialiști din psihologie, științe cognitive, genetică, științe umane și psihologia copilului (psihologii care lucrează la Gamma Kids sunt și cercetători în cadrul departamentului Gamma Research).

Capitolul 2

INVESTIGAȚIE PRIVIND NEVOILE ADULȚILOR ȘI SATISFACTIA LOR FAȚĂ DE SISTEMUL DE EDUCAȚIE

INTRODUCERE

Importanța acestei cercetări constă în obținerea unei înțelegeri holistice a sistemului educațional actual din țările organizațiilor partenere și în descoperirea instrumentelor și metodelor educaționale care atrag cursanții adulți. Acest studiu își propune să analizeze punctele forte și punctele slabe ale sistemelor actuale de educație pentru adulți din Spania, România, Italia și Portugalia și să propună instrumente și resurse educaționale inovatoare pe care profesioniștii din domeniul educației adulților le pot utiliza cu cursanții lor. Acestea se vor baza pe preferințe și vor fi dezvoltate conform teoriei inteligențelor multiple. Jocurile și activitățile vor reprezenta fiecare dintre cele opt inteligențe descrise în teoria lui Howard Gardner.

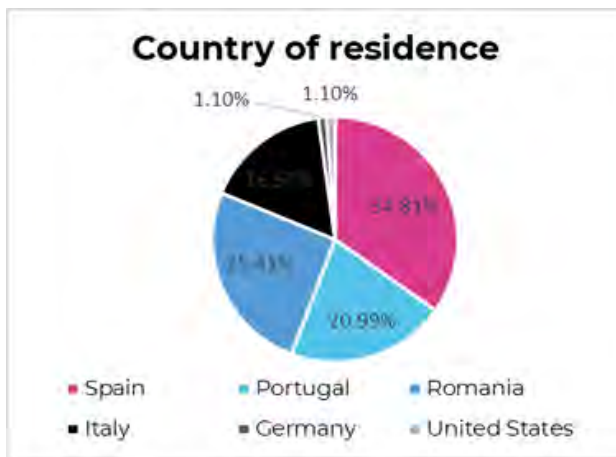
Pentru a realiza studiul, cele cinci organizații partenere au trimis un chestionar cursanților adulți, inclusiv celor cu oportunități reduse, precum și profesioniștilor din domeniul educației adulților din țările lor. Chestionarul conține 27 de întrebări, cu un amestec de răspunsuri cu variante multiple de răspuns și răspunsuri deschise, care abordează metodologiile educaționale, dificultățile/obstacolele întâlnite în timpul educației, lucrul asupra inteligențelor multiple, opiniile despre sistemul educațional actual din țara lor și sugestiile de îmbunătățire. Prima parte este comună tuturor respondenților, în timp ce a doua parte este destinată adulților, iar ultima parte este destinată profesioniștilor din domeniul educației adulților. Fiecare organizație parteneră a trebuit să colecteze 10 răspunsuri de la profesioniștii din domeniul educației adulților și 20 de la adulți. Modelul de chestionar poate fi găsit în anexa la acest studiu.

Răspunsurile respondenților la chestionare au fost traduse în engleză și analizate. Prima parte acoperă profilul de bază al respondenților, cum ar fi țara lor de reședință, vârsta și rolul (de exemplu, adulți sau profesioniști în educația adulților).

A doua parte a studiului este destinată adulților în general și adulților cu oportunități reduse și analizează experiența acestora cu sistemul educațional din țara lor de reședință, criticile și recomandările lor, precum și pregătirea lor în fiecare dintre inteligențele multiple.

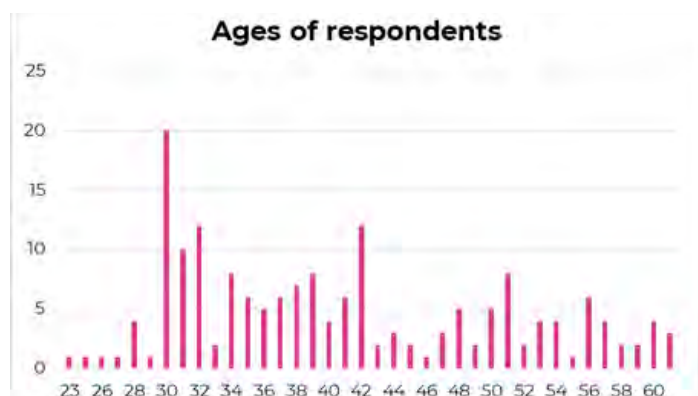
A treia secțiune se referă la profesioniștii din domeniul educației adulților și la experiența lor în sistemul educațional din țara lor de reședință, feedback cu privire la sistemul actual, experiența cu inteligențele multiple, precum și sugestii de îmbunătățire. Concluzia analizează cele mai notabile rezultate ale studiului și propune soluții pentru viitor, precum și modalități de îmbunătățire a sistemului educațional actual.

PROFILUL RESPONDENȚILOR

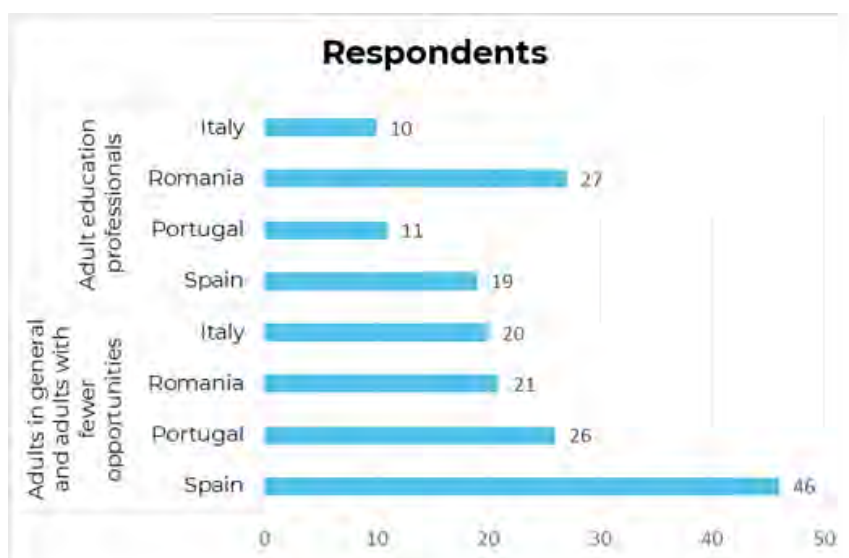
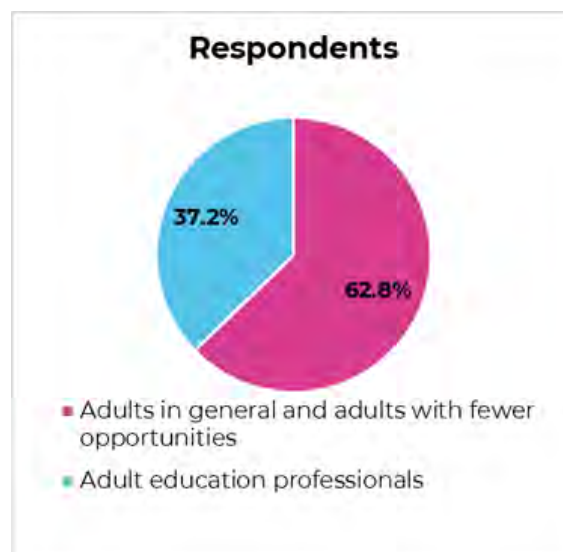


Chestionarul a fost trimis cursanților adulți și profesioniștilor din domeniul educației adulților de către cele cinci organizații partenere. Cel mai mare număr de respondenți locuiesc în Spania, apoi în România, Portugalia și, respectiv, Italia. Câțiva dintre respondenții care au completat chestionarele în limba română și spaniolă locuiesc în Spania, Portugalia și România. În plus, 2 respondenți locuiesc în Germania, iar alți 2 locuiesc în Statele Unite.

Grupa de vârstă țintă pentru acest studiu a fost între 30 și 65 de ani. Cea mai tânără persoană care a răspuns la chestionar a avut 23 de ani, iar cea mai în vârstă a avut 62 de ani. Vârsta medie a respondenților a fost de 42,5 ani, iar cea mai frecventă vârstă a fost de 30 de ani, 20 dintre respondenți având această vârstă.



Grupurile țintă pentru acest studiu sunt: (1) adulți în general și adulți cu oportunități reduse și (2) profesioniști din domeniul educației adulților. Fiecare organizație parteneră implicată în proiectul Intellectual Multiverse a fost însărcinată să colecteze cel puțin 20 de răspunsuri de la adulți și 10 de la profesioniști din domeniul educației adulților.



Rezultatele pe țări arată că, în majoritatea țărilor, au fost chestionați semnificativ mai mulți cursanți adulți decât profesioniști din domeniul educației adulților. Cu toate acestea, rezultatele din România arată puțin mai multe răspunsuri din partea profesioniștilor din domeniul educației adulților decât din partea adulților în general și a adulților cu mai puține oportunități.



ADULȚI ÎN GENERAL ȘI ADULȚI CU OPORTUNITĂȚI REDUSE

CELE MAI ATRACTIVE METODE DE ÎNVĂȚARE

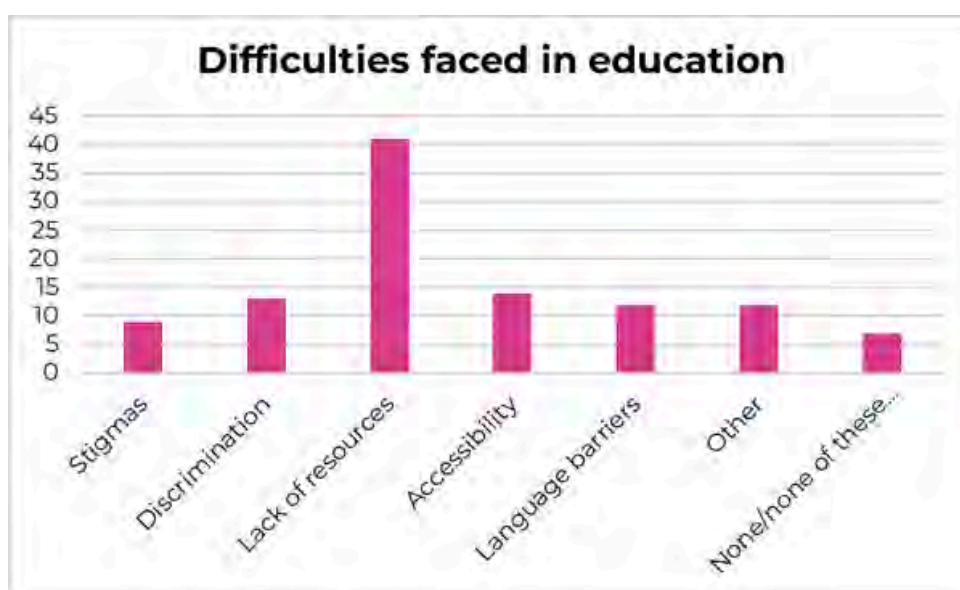


Când au fost întrebați ce metode de învățare li s-au părut cele mai atractive, cele mai populare răspunsuri au fost metodele practice, învățarea prin practică, metodele colaborative/cooperative, metodele de învățare non-formale, cititul/cărțile și învățarea experiențială. Respondenții par să aprecieze caracterul practic și să acorde importanță aplicării cunoștințelor sau teoriei în situații din lumea reală. Mulți preferă metodele practice și metodele care implică munca în grup și colaborarea cu ceilalți. Unele metode tradiționale, cum ar fi prelegerile, sunt, de asemenea, considerate importante, dar multe metode inovatoare, în special cele care implică tehnologia, sunt, de asemenea, foarte apreciate de către respondenți. În plus, unii respondenți au remarcat metodele de învățare autonomă în care elevul își asumă controlul asupra a ceea ce și cum învață. Învățarea bazată pe jocuri și gamificarea au fost, de asemenea, menționate de un număr considerabil de respondenți.

Aceste rezultate arată că adulții chestionați sunt cei mai interesați de metode practice, inovatoare și de metodele care le permit să învețe din experiență și/sau împreună cu alții. De asemenea, aceștia apreciază metodele care fac învățarea distractivă și îi expun pe cursanți la diferite stiluri de învățare. În mod surprinzător, un număr considerabil de respondenți par să aprecieze și metodele tradiționale, cum ar fi cititul/cărțile și prelegerile, ceea ce arată că aceștia pot găsi în continuare caracter practic sau utilitate în aceste metode.

DIFICULTĂȚI ÎNTÂMPINATE ÎN TIMPUL EDUCAȚIEI LOR

Respondenților li s-a cerut să selecteze dificultățile pe care le-au întâmpinat cel mai des în timpul educației. Li s-au oferit diferite opțiuni, precum „alte” și „niciuna”. Cel mai frecvent răspuns a fost „lipsa resurselor”. Acesta a fost ales cel mai des de respondenții din toate țările, cu excepția României. Respondenții români au fost puțin mai îngrijorați de accesibilitate ca barieră pe care au întâmpinat-o în timpul educației, urmați îndeaproape de „lipsa resurselor”. Dintre opțiunile oferite, „stigmatizarea” a fost aleasă cel mai puțin. Cei care s-au confruntat cu „alte” dificultăți au menționat costul inaccesibil al resurselor și materialelor educaționale, lipsa unor îndrumări clare, lipsa de interes sau empatie din partea profesorilor, stilul de predare și metodologiile de predare inadecvate.



PROBLEMELE SISTEMULUI EDUCAȚIONAL ACTUAL

Când au fost întrebați ce probleme percep în sistemul educațional actual, cele mai frecvente răspunsuri au avut legătură cu abordarea universală a sistemului sau cu lipsa de adaptabilitate la nevoile și/sau stilurile de învățare ale elevilor. Respondenții au menționat modul în care sistemul nu este adaptat la realitatea socială actuală sau la nevoile educaționale. După cum a subliniat un respondent din Italia, aceste lacune educaționale pot duce la abandon școlar în viitor.

Respondenții au remarcat, de asemenea, modul în care sistemul folosește aceleași metode de predare și prioritizează cunoștințele cantitative sau inteligența logico-matematică, fără a lua în considerare alte metode sau inteligențe care s-ar putea potrivi mai bine elevilor. Metodele și conceptele sunt standardizate, iar accentul se pune pe conținutul academic, cu mai puțin timp pentru a lucra la alte abilități, cum ar fi abilitățile sociale sau emoționale. Există puțin loc pentru creativitate și explorare individuală în sistem, care trebuie să urmeze o programă strictă. Pentru a livra întregul conținut, metoda prelegerii este preferată altora, mai active, deoarece este mult mai rapidă.

În plus, așa cum a afirmat un respondent din Portugalia, materiile sunt izolate, adică sunt predate izolat una de cealaltă și există puțin timp sau spațiu pentru proiecte interdisciplinare.

Sistemul nu este adaptat la diversitatea persoanelor, la diferitele interese, aptitudini și ritmuri de învățare. Un respondent din România a afirmat că acesta „se concentrează pe elevii cu un mare potențial și neglijează complet restul populației”. Un respondent din Spania este îngrijorat de modul în care sistemul nu adaptează conținutul la cursanții cu nevoi speciale. Se așteaptă ca elevii să se adapteze la sistem, în timp ce ar trebui să fie invers.

Alte probleme au fost identificate și de respondenții din cele 5 organizații partenere. Al doilea obstacol cel mai des invocat este depășirea sistemului și faptul că multe dintre abordările utilizate în predare sunt învechite și nu sunt în concordanță cu nevoile cursanților. Metodologiile și conținutul utilizate sunt adesea folosite pentru a pregăti studenții pentru locuri de muncă care nu mai există. De asemenea, există o lipsă de inovare, ceea ce poate duce la probleme legate de decalajul digital, în special în centrele educaționale din zonele cu mai puține resurse.

Așa cum s-a văzut la întrebarea anterioară, lipsa materialelor și a resurselor este, de asemenea, o problemă serioasă cu care se confruntă sistemul educațional actual. Mulți respondenți au menționat acest lucru, fie că este legat de conținutul în sine, fie de lipsa profesorilor. Alții au vorbit despre diferențele de materiale și conținut dintre diferite școli și despre modul în care acest lucru poate duce la inegalitate educațională în anumite domenii. Un respondent din Spania a menționat modul în care aceste diferențe sunt percepute și între Comunitățile Autonome sau regiuni. Alte dificultăți menționate de unii dintre respondenți au fost discriminarea și lipsa incluziunii. Se pare că nu se fac suficiente lucruri în instituțiile de învățământ pentru a aborda aceste probleme și pentru a face învățarea mai incluzivă.



Un respondent din Italia a menționat că majoritatea cursurilor sunt disponibile doar în limba italiană, de exemplu, și că s-ar putea depune eforturi pentru a le face mai incluzive din punct de vedere lingvistic pentru migranți sau rezidenți străini din țară. De asemenea, oferirea de cursuri în alte limbi ar putea ajuta cursanții să își îmbunătățească abilitățile de limbi străine, pregătindu-i astfel pentru locuri de muncă în care sunt necesare limbi străine.

Respondenții sunt, de asemenea, îngrijorați de obstacolele birocratice din sistemul educațional, care dictează cerințele curriculare și uneori îngreunează înscrierea la cursuri pentru cei interesați să învețe. Programa este foarte rigidă și se concentrează pe teorie, fără a o lega de practica de zi cu zi. Problema reformelor frecvente în legislația educațională a fost menționată de respondenții din Spania, România și Portugalia deopotrivă și modul în care acest lucru poate adăuga confuzie cerințelor educaționale și poate complica și mai mult lucrurile pentru profesori. Acest lucru poate duce adesea la dezinteresarea elevilor și a profesorilor față de educație. Alte aspecte ale birocratizării educației descurajează adesea potențialii cursanți să se înscrie la cursuri sau programe din cauza dificultății de a depăși obstacolele, cum ar fi certificările specifice necesare sau procesele de aplicare dificile.

Un alt subiect menționat de un număr semnificativ de respondenți a fost costul educației. Deși învățământul public este de obicei gratuit, cursurile și programele pentru adulți au adesea un cost asociat. În plus, materialele educaționale, în special echipamentele tehnologice, au de obicei costuri ridicate, care nu sunt accesibile pentru toată lumea.

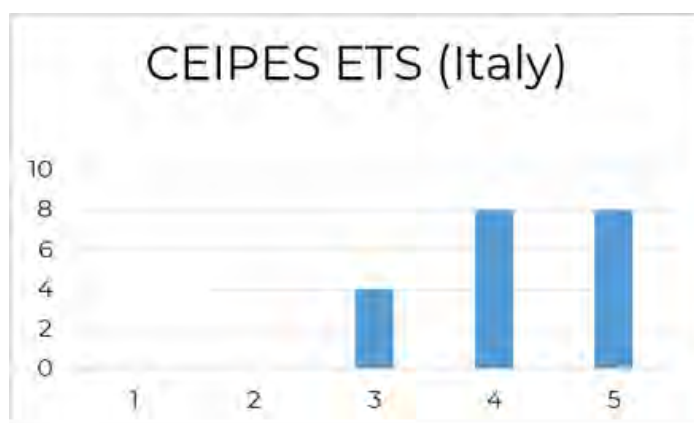
Ultima preocupare exprimată de respondenți a fost standardele scăzute ale educației și pozitivismul excesiv. Acestea sugerează că sistemul actual nu este foarte exigent față de elevi, iar calitatea nu este neapărat ridicată. Elevii nu sunt întotdeauna provocați și, chiar și atunci când greșesc, există tendința de a-i trece cu vederea și de a se concentra întotdeauna pe aspectele pozitive. Un respondent din Spania a menționat cultura anti-eșec, care, potrivit acestuia, este adesea întărită de părinți. În încercarea de a-și face copiii cât mai buni posibil, aceștia îi supraprotejează adesea și nu îi lasă să eșueze sau să greșescă. Astfel, nu li se oferă șansa de a reflecta asupra greșelilor lor și de a învăța lecții valoroase.

LUCRUL LA ABILITĂȚI ÎN INTELIGENȚE MULTIPLE

Respondenții adulți care învață au fost rugați să evalueze cât de des au lucrat la abilități din fiecare dintre inteligențele multiple în timpul anilor lor de formare. Răspunsurile au fost date pe o scară de la 1 la 5, unde 1 corespunde cu „foarte puțin”, 2 „puțin”, 3 „oarecum”, 4 „destul de mult” și 5 „mult”.

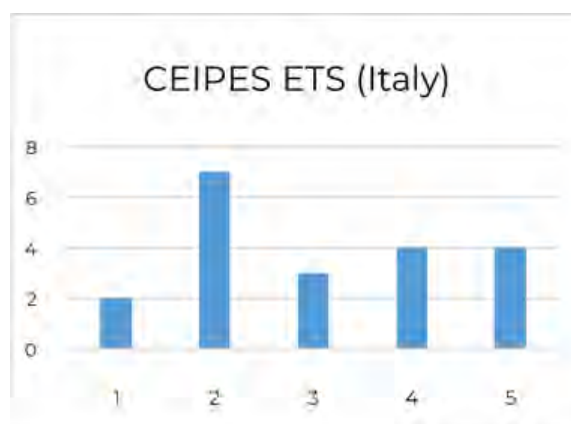
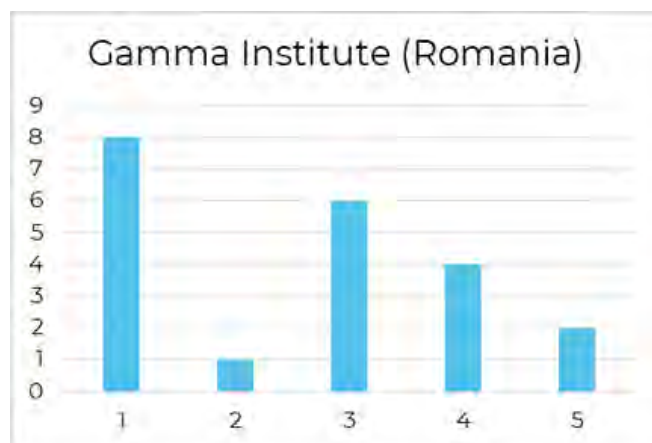
Acestea sunt rezultatele pentru fiecare dintre inteligențe:

-Inteligență lingvistică și logică (dezvoltare cognitivă):



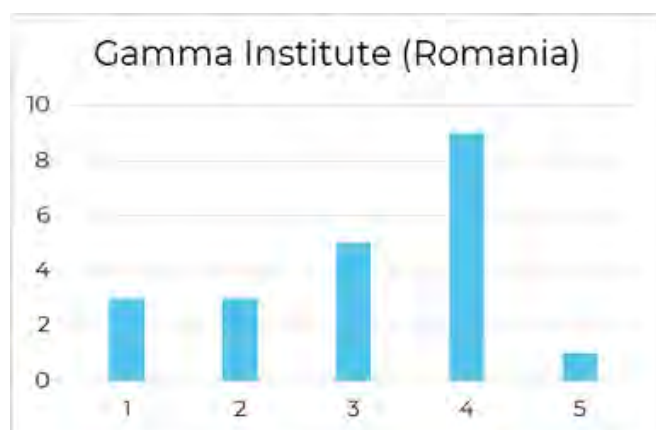
Majoritatea respondenților din cele cinci organizații partenere au indicat că au lucrat extensiv la inteligența lingvistică și logico-matematică în timpul educației lor. Majoritatea respondenților și-au evaluat experiența cu 4 sau 5 din 5, câțiva alegând 3. Doar șase respondenți, câte doi din fiecare dintre organizațiile spaniole și doi din România, au raportat că au lucrat la aceste inteligențe „foarte puțin”. În special, toți participanții din Italia și Portugalia au considerat că au interacționat cel puțin oarecum cu aceste inteligențe în anii lor de formare. Rezultatele sunt coerente având în vedere că, potrivit lui Gardner, acestea sunt cele două inteligențe principale care sunt exploatate cel mai mult în educația tradițională și că majoritatea evaluărilor se bazează pe ele.

-Inteligență muzicală (dezvoltare artistică):



Spre deosebire de inteligența lingvistică și cea logico-matematică, respondenții au raportat niveluri semnificativ mai scăzute de experiență cu inteligența muzicală (dezvoltare artistică) în timpul anilor lor de formare. Majoritatea participanților din toate țările au selectat 1 sau 2, indicând o expunere „foarte mică” sau „puțină” la inteligența muzicală. Italia a avut cel mai mare număr de respondenți care au selectat 4 sau 5, reflectând o implicare „destul de mare” sau „multă”. Per total, inteligența muzicală pare să fi avut o prioritate mai mică în sistemele educaționale ale țărilor organizațiilor partenere, cu excepția, poate, a Italiei, unde unii respondenți și-au exprimat dorința de a se acorda mai multă atenție acesteia în timpul educației și formării lor.

-Inteligență spațială și corporală (dezvoltare psihomotorie):

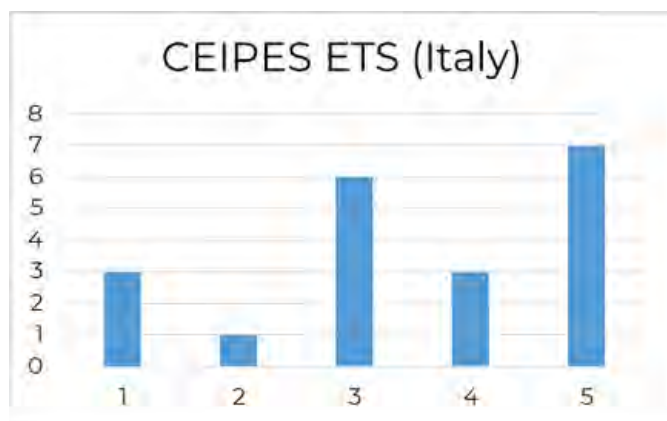
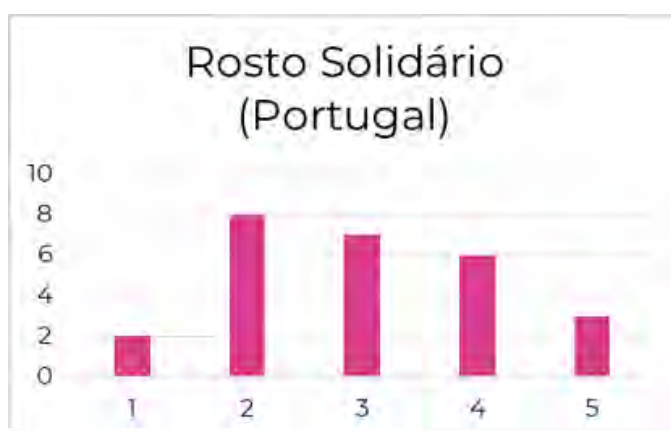


Majoritatea respondenților au indicat că au lucrat la inteligența spațială și corporală (dezvoltarea psihomotorie) „oarecum” sau „destul de mult” în anii lor de formare. În special, majoritatea respondenților din Spania au selectat 3 din 5 (20 de persoane). Deși niciunul dintre respondenții de la Fundación Plan B Educación Social nu a raportat că a lucrat la aceste inteligențe „prea mult”, 5 respondenți de la ASPAYM CyL au făcut-o.



Cel puțin un respondent din fiecare dintre celelalte organizații a indicat, de asemenea, că a lucrat la acest subiect „mult”. Cel mai frecvent răspuns din partea participanților la Rosto Solidário a fost „oarecum”, iar din partea Institutului Gamma, „destul de mult”. Respondenții de la CEIPES ETS au raportat în mare parte că lucrează la aceste inteligențe „oarecum” sau „destul de mult”, 6 persoane alegând fiecare opțiune.

-Inteligență intrapersonală și interpersonală (dezvoltare emoțională):



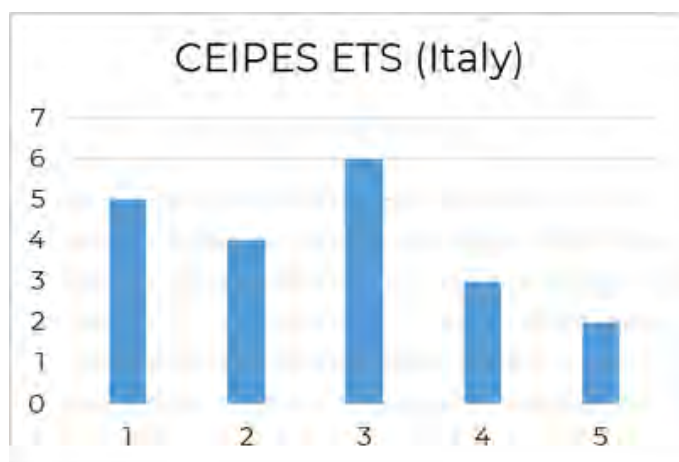
Răspunsurile privind inteligența intrapersonală și interpersonală (dezvoltarea emoțională) prezintă variații semnificative. Majoritatea respondenților de la Fundación Plan B Educación Social au raportat că au lucrat la aceste inteligențe „foarte puțin” sau „oarecum” în anii lor de formare, în timp ce participanții ASPAYM CyL au fost mai predispuși să spună „oarecum” sau „destul de mult”. Cei de la Rosto Solidário au selectat predominant „puțin” sau „oarecum”.

În schimb, 7 respondenți de la CEIPES ETS au ales „mult”, urmați de 6 care au ales „oarecum”. Respondenții de la Institutul Gamma au avut experiențe mixte, „mult” și „oarecum” fiind cele mai frecvente răspunsuri, fiecare selectat de 5 participanți. Aceste răspunsuri evidențiază experiențe diverse de dezvoltare emoțională în cadrul organizațiilor partenere.

-Inteligență naturalistă (etică - dezvoltare durabilă):



Răspunsurile privind inteligența naturalistă au fost variate în cadrul organizațiilor partenere. Respondenții de la Fundación Plan B Educación Social au indicat în mare parte că au lucrat la această inteligență „puțin” sau „oarecum” în anii lor de formare, 6 persoane selectând fiecare opțiune. Cel mai frecvent răspuns de la ASPAYM CyL (8 persoane) a fost „oarecum”, iar restul au oferit un amestec de răspunsuri. Respondenții de la Institutul Gamma au ales în principal „oarecum” (8 persoane), urmat de „oarecum” și „mult”.

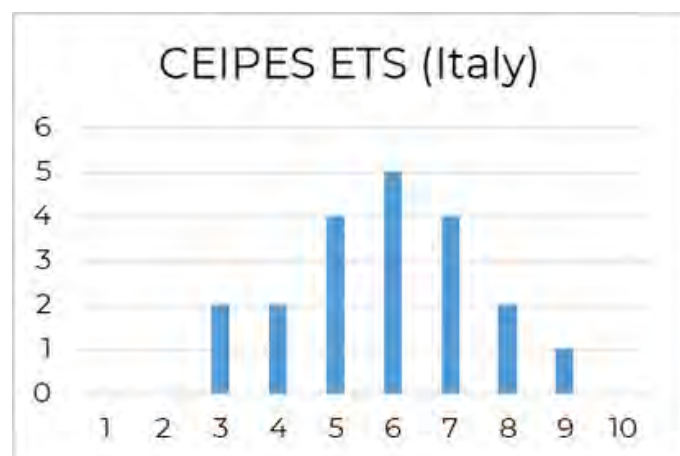
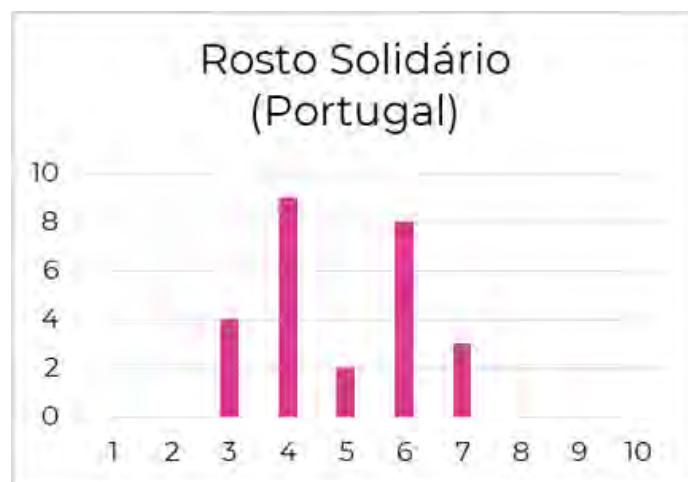
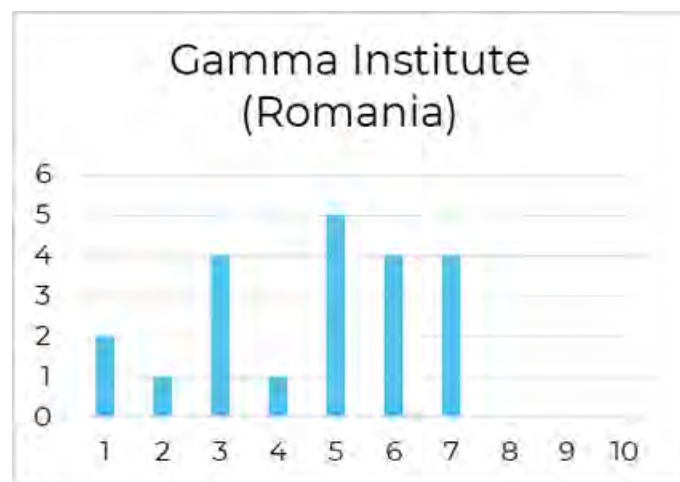


În Portugalia, majoritatea respondenților (11) au selectat „puțin”, „oarecum” și „destul de mult” fiind alese de câte 6 respondenți fiecare. Respondenții italieni au indicat cel mai mic grad de implicare în această inteligență, 6 alegând „oarecum” și 5 „foarte puțin”. Per total, răspunsurile sugerează un accent variat pus pe dezvoltarea etic-sustenabilă în sistemele educaționale actuale.



SATISFAȚIA FAȚĂ DE SISTEMUL EDUCAȚIONAL ACTUAL

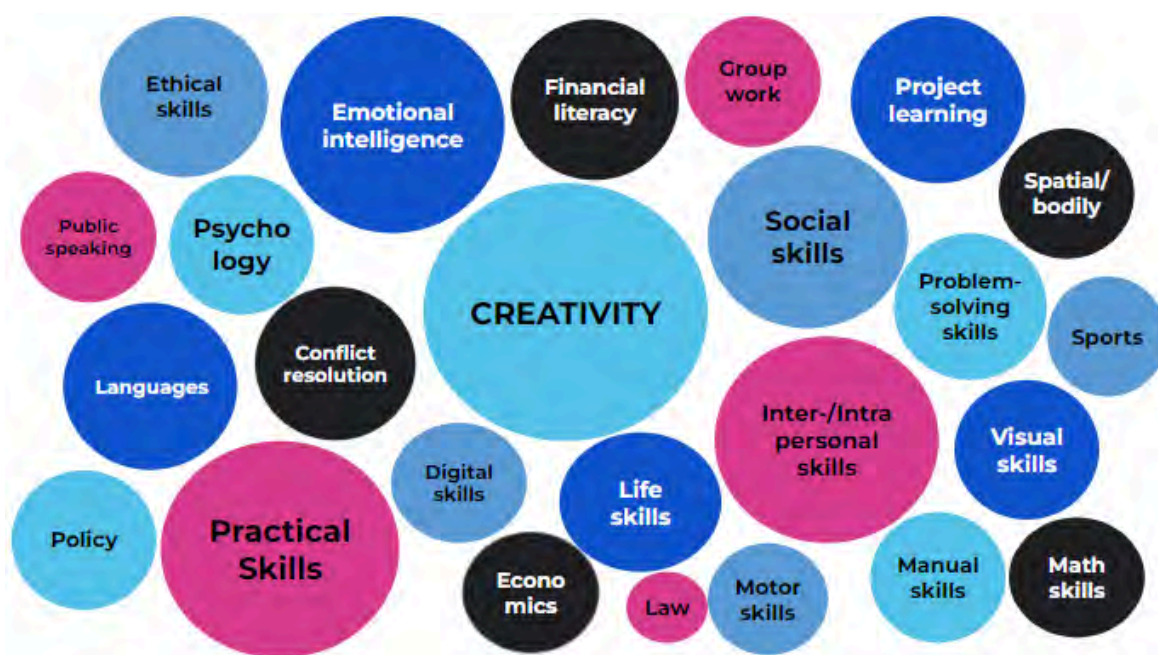
Respondenților li s-a cerut să își evalueze satisfacția față de sistemul educațional actual pe o scară de la 1 la 10, 1 fiind „deloc mulțumit (foarte rău)”, iar 10 fiind „extrem de mulțumit (excelent)”. Acestea sunt răspunsurile lor:



Se poate observa că respondenții, în medie, sunt doar oarecum mulțumiți de sistemele educaționale actuale din țările lor de reședință. Numerele sunt puțin variate, dar în majoritatea cazurilor, cele mai frecvente răspunsuri sunt 4 sau 6, deci puțin sub medie sau puțin peste medie. Majoritatea persoanelor care au răspuns la chestionare au ales 7 sau mai puțin pe o scară de la 1 la 10.

Doar un singur respondent, o persoană care a răspuns la chestionarul ASPAYM CyL, ar spune că este „extrem de mulțumit” de sistemul de învățământ actual. Cel mai frecvent răspuns din partea rezidenților spanioli și italieni a fost 6 pe o scară de la 1 la 10, deci puțin peste medie. În schimb, cele mai frecvente răspunsuri din partea respondenților români și portughezi au fost 5 și respectiv 4, deci „mediu” și „ușor sub medie”. Acest lucru sugerează că nivelul de satisfacție față de sistemul de învățământ actual este mediu în general, deși oarecum sub medie în Portugalia și puțin peste medie în Spania și Italia. Respondenții nu sunt complet nemulțumiți de sistemul de învățământ actual, dar nici nimeni nu este extrem de mulțumit de acesta. Cu siguranță există loc de îmbunătățiri.

COMPETENȚE PE CARE AR FI DORIT SĂ LE ÎNVEȚE ÎN TIMPUL EDUCAȚIEI/FORMĂRII



Respondenții la chestionar au fost întrebați ce tipuri de abilități ar fi dorit să dobândească în timpul educației. Răspunsurile lor au fost destul de variate, dar cele mai frecvente răspunsuri au fost legate de abilitățile creative. Mulți au menționat că ar fi dorit să își dezvolte abilitățile artistice, să învețe să cânte la un instrument, să își aprofundeze abilitățile muzicale sau să lucreze la mai multe forme de exprimare, cum ar fi scrierea creativă. Așa cum s-a menționat în secțiunea anterioară despre inteligențele pe care le-au studiat în anii de formare, mulți dintre respondenți nu cred că au petrecut mult timp lucrând la inteligența muzicală sau la cunoștințele artistice în timpul școlarizării.

Respondenții și-au dorit, de asemenea, să fi dobândit mai multe abilități practice. Au vorbit mult despre importanța învățării unor abilități care i-ar ajuta în viitorul lor profesional, precum și despre concentrarea mai puțin pe teorie și mai mult pe punerea în practică a cunoștințelor.

Mulți au menționat, de asemenea, dorința lor de a fi învățat mai multe despre inteligența emoțională în anii de formare. Au subliniat importanța învățării cum să își gestioneze emoțiile și să le înțeleagă mai bine, spre deosebire de a suprima mereu emoțiile „negative” și a nu le gestiona.

De asemenea, în legătură cu acest aspect, mulți au dorit să învețe mai multe despre abilitățile inter/intrapersonale, să învețe cum să se înțeleagă mai bine, să aibă mai multă grijă de ei înșiși și să-și îngrijească relațiile sociale. Unii respondenți au menționat, de asemenea, că ar fi dorit să-și dezvolte empatia și în anii de formare. Câțiva au menționat în mod specific că au învățat mai multe abilități de comunicare pentru a-i ajuta să relaționeze mai bine cu ceilalți oameni și să-și îmbunătățească abilitățile interpersonale.

Alte competențe menționate de mulți au fost cele etice/de sustenabilitate, aplicate în special problemelor mondiale actuale, cum ar fi schimbările climatice. Un respondent din Portugalia a spus în mod specific că ar dori să învețe despre „trăirea sustenabilității într-un mod practic la școală și nu doar să vorbească despre ea”. Prin urmare, ar dori să învețe cum să pună în practică aceste cunoștințe pentru a face schimbări în viața lor de zi cu zi.

Un număr semnificativ de respondenți au menționat abilitățile legate de educația financiară ca fiind cele pe care și-ar fi dorit să le dezvolte în anii de formare. În cadrul educației financiare, au fost menționate numeroase subiecte, cum ar fi: învățarea modului de a face un buget, economisirea banilor, investițiile, cum să depui o declarație fiscală, planificarea cumpărării unei case etc.

Următoarele competențe ca importanță menționate de respondenți au fost legate de abilitățile de viață în general. Acestea au inclus lucruri precum cum să găsești un loc de muncă, cum să faci treburile casnice, gătitul, curățenia, cusutul și tâmplăria.

Alte abilități specifice au fost menționate de mai puțini respondenți, cum ar fi vorbitul în public, lucrul în grup, metodologii specifice și discipline academice specifice. Câțiva respondenți au menționat abilitățile lingvistice, inclusiv dezvoltarea inteligenței lingvistice în limba maternă, precum și învățarea limbilor străine într-un mod mai eficient și natural. Câțiva respondenți au menționat abilitățile digitale și învățarea modului de utilizare a acestora atât în mediu academic, cât și profesional.

ASPECTE INUTILE ALE EDUCAȚIEI/INSTRUIRII

Respondenților li s-a cerut să reflecteze asupra aspectelor superflue sau inutile ale educației/formării lor. Majoritatea răspunsurilor lor au fost legate de impracticabilitatea educației. Aceștia consideră că au avut multe materii care nu au avut aplicații practice pentru viitor. Dacă acestea au avut aspecte practice, profesorii nu au fost capabili să transmită acest lucru și, prin urmare, s-au simțit nepregătiți. Un respondent a menționat cum modul în care este predată matematica se concentrează adesea mai mult pe teorie și nu pe utilizarea pe care o are în viața de zi cu zi sau în anumite profesii. Alți respondenți au menționat că materialele și metodologiile învechite utilizate adesea nu sunt utile pentru pregătirea elevilor pentru viitor.

De exemplu, tehnologia și/sau inteligența artificială nu sunt utilizate suficient în școli, iar profesorii se bazează adesea încă pe materiale și metodologii tradiționale care sunt folosite de decenii, în loc să își inoveze abordările.

Următorul răspuns cel mai popular, primit de aproape 20 de respondenți, a fost „niciunul”. Acești oameni cred că nimic nu este inutil și că totul te poate învăța ceva. În opinia lor, deși poate exista loc de îmbunătățiri, totul servește unui scop.

Un alt aspect menționat de mulți respondenți este memorarea mecanică. Persoane din toate țările partenere s-au opus acestei părți a sistemului lor de învățământ. Mulți au fost obligați să memoreze date și fapte istorice pentru examene, pe care adesea le uitau. Aceasta pare a fi o problemă generală și la diferite materii, cum ar fi matematica, științele, limbi străine, istoria și altele.

Excesul de teorie este un alt aspect pe care mulți îl consideră superfluu. Mulți respondenți consideră că sistemul de învățământ se concentrează mult pe predarea teoriei și nu suficient pe a le arăta elevilor cum să aplice aceste cunoștințe în situații practice.

Au fost menționați și anumiți factori legați de profesori. Câțiva respondenți au vorbit despre tratamentul nedrept aplicat elevilor de către unii profesori, ceea ce duce la discriminare și/sau probleme de stimă de sine. Alții au vorbit despre cum profesorii sunt adesea nemotivați să își facă treaba, probabil din cauza lipsei de profesori sau a condițiilor de muncă. Unii au vorbit, de asemenea, despre cum aveau profesori care, uneori din cauza vârstei, nu erau familiarizați cu realitatea actuală și nu erau dispuși să utilizeze metode inovatoare pentru a-și implica elevii.

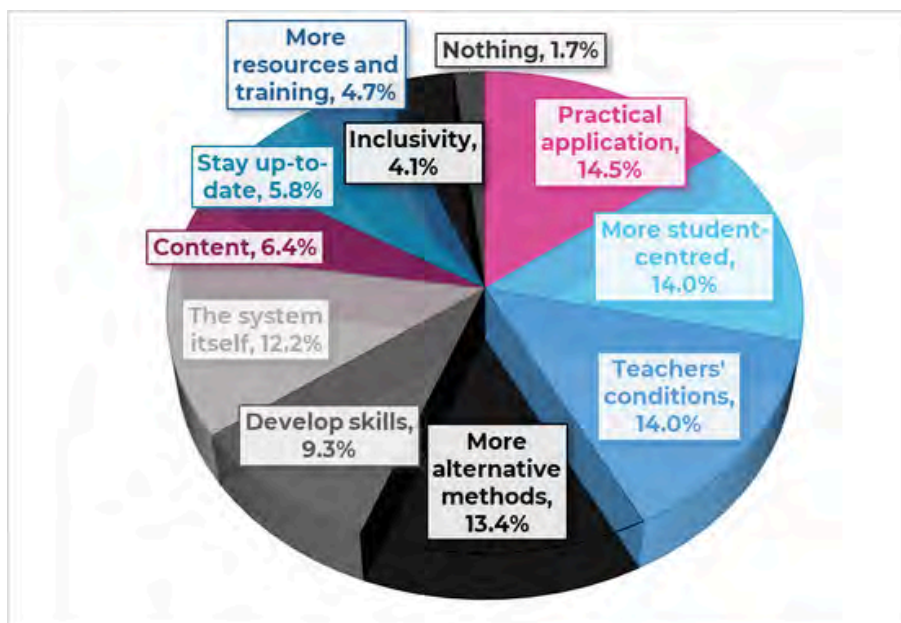
Respondenții din toate țările partenere au menționat, de asemenea, câteva materii specifice pe care le-ar considera inutile. Cea mai frecventă a fost Religia. Altele menționate de câteva persoane au fost Cultura Clasică, Fizica, Chimia, materii opționale, tot ce nu este matematică etc. Unii au menționat că materia era foarte repetitivă și nu se schimba niciodată sau nu avea nicio aplicabilitate practică. Două persoane din Portugalia s-au plâns, de asemenea, de orele de Educație Fizică, în special de modul în care este predată și de repetitivitate.

Alte câteva aspecte demne de remarcat, menționate de respondenți, sunt competitivitatea sistemului de învățământ, sistemul de notare și sistemul de învățământ în sine.

ASPECTE ALE SISTEMULUI EDUCAȚIONAL ACTUAL CARE AR TREBUI ÎMBUNĂȚITE

Respondenții recunosc numeroase aspecte ale sistemului educațional actual care ar putea fi îmbunătățite. Diagrama circulară din stânga prezintă câteva dintre principalele categorii.

Cele două domenii principale menționate au fost aplicarea practică a educației și centrarea acesteia mai mult pe student. Respondenții consideră că ar trebui să se pună mai puțin accent pe teorie și mai multe oportunități de a pune cunoștințele în practică. Ar trebui să existe oportunități de formare profesională și de exersare a ceea ce se învață. Conținutul și materiile abordate în sala de clasă ar trebui adaptate nevoilor profesionale viitoare, iar formarea ar trebui să fie mai asemănătoare cu mediile profesionale. Câțiva respondenți menționează, de asemenea, valoarea predării abilităților de viață care pot fi aplicate în afara lumii profesionale, cum ar fi alfabetizarea financiară și gătitul.



În plus, elevilor ar trebui să li se acorde o atenție mai individualizată, iar metodologiile și strategiile de predare ar trebui personalizate pentru a se potrivi nevoilor elevilor. Elevilor ar trebui să li se ofere mai multă autonomie și mai multe șanse de a descoperi singuri și de a-și explora propriile interese personale, nu doar ceea ce cere programa școlară.

În plus, câțiva respondenți au afirmat că orele ar trebui să fie mai flexibile, în special în mediile educaționale pentru adulții care ar putea avea alte priorități, cum ar fi un loc de muncă cu normă întreagă. Acest lucru le-ar facilita continuarea studiilor în timp ce lucrează și/sau își cresc o familie.

Multe persoane au menționat că ar trebui îmbunătățite condițiile profesorilor. Ar trebui să existe mai mulți profesori, reducând raportul elevi:profesori. Profesorii ar trebui să aibă mai multe oportunități de formare, astfel încât să poată încorpora metode inovatoare în sălile de clasă. În general, condițiile de muncă, salariile și instalațiile ar trebui, de asemenea, îmbunătățite pentru a-i motiva mai mult pe profesori și a le face munca mai confortabilă. Ar trebui să li se acorde mai mult timp pentru a-și coordona și/sau planifica lecțiile. În cele din urmă, ar trebui să aibă ore mai flexibile, la fel ca și elevii lor. Multe persoane au făcut referire și la utilizarea unor metode și strategii alternative în sala de clasă pentru a îmbunătăți experiența de învățare. Printre cele menționate s-au numărat dezbaterile, discuțiile, învățarea bazată pe proiecte, mai multă muncă în grup, cititul și scrisul, predarea valorilor etc.

Câțiva respondenți recomandă încurajarea participării active a studenților și acordarea unui accent mai mic memorării și mai mare dezvoltării bazei lor de cunoștințe teoretice în alte moduri. Ar trebui acordată o importanță mai mică examenelor și ar putea fi explorate alte metode de evaluare. Câțiva respondenți ar sugera, de asemenea, integrarea educației non-formale în sala de clasă.

Unii respondenți ar recomanda dezvoltarea unor abilități suplimentare care nu sunt întotdeauna promovate în sala de clasă. Un număr considerabil dintre acești respondenți au vorbit despre inteligența emoțională și importanța dezvoltării acesteia alături de alte abilități. Câțiva acordă importanță, de asemenea, încurajării gândirii critice și a gândirii logice în mediile academice. În cele din urmă, câțiva respondenți consideră că este important să se dezvolte inteligențe dincolo de inteligența lingvistică și logico-matematică tradițională, care este predată în mod tradițional în mediul academic, în special inteligența inter/intrapersonală și alte inteligențe multiple.

Au existat, de asemenea, câteva recomandări privind îmbunătățirea sistemului educațional în sine. Ar trebui menținute standarde mai ridicate și ar trebui încurajată interdisciplinaritatea. Predarea materiilor împreună și demonstrarea suprapunerii dintre domeniile de studiu pot fi mai benefice decât predarea tradițională a materiilor separat. Câțiva respondenți consideră că sistemul ar trebui să fie mai puțin birocratizat și, prin urmare, mai accesibil tuturor. Ar trebui acordată o importanță mai mică examenelor, iar sistemele de notare ar trebui îmbunătățite pentru a reflecta mai bine situația actuală. Un respondent din Spania a menționat că ar trebui să existe mai puțin bilingvism, o dezbatere frecventă în zilele noastre în țară. Sistemul ar trebui să permită o mai mare colaborare între familie și școală, în special pentru cursanții mai tineri, și ar trebui să se străduiască să încurajeze empatia atât a elevilor, cât și a profesorilor. În cele din urmă, așa cum a subliniat un respondent portughez, stigmatul eșecului ar trebui eliminat. Elevii ar trebui învățați să învețe din greșelile lor și să nu simtă atât de multă presiune pentru a obține rezultate perfecte.

În ceea ce privește conținutul, câțiva respondenți ar schimba anumite cursuri sau ar pune mai mult accent pe acestea. Câțiva ar sugera predarea educației civice și a responsabilității, arătându-le cursanților importanța participării la viața comunităților lor și a contribuției la societate într-un mod pozitiv. Potrivit respondenților, Dreptul, Muzica și Istoria și Politica Contemporană ar trebui să facă parte din programa școlară. Doi respondenți din Portugalia consideră că Educația Fizică ar trebui adaptată pentru a fi mai puțin repetitivă și pentru a încuraja exercițiile fizice și sănătatea fizică. Modul în care sunt predate limbile străine ar trebui, de asemenea, schimbat pentru a pregăti mai bine cursanții să le utilizeze ca vehicul de comunicare, spre deosebire de simpla memorare a vocabularului și a subiectelor gramaticale. Ar trebui să se pună mai mult accent pe conținutul important, practic și mai puțin pe conținutul care nu este practic.

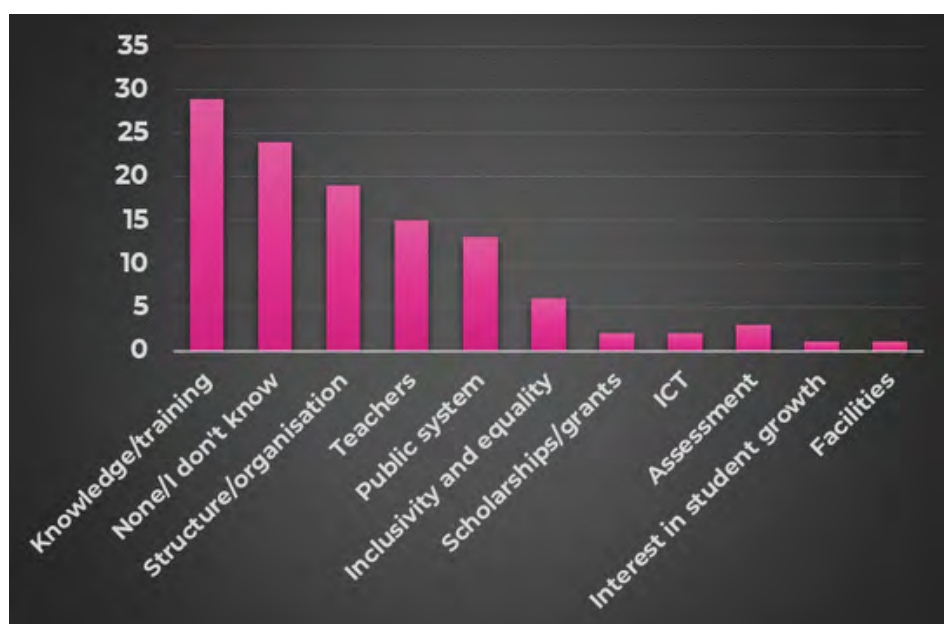
În plus, unii respondenți ar moderniza sistemul și s-ar asigura că atât elevii, cât și profesorii sunt la curent cu noile tehnologii. Metodologiile și temele ar trebui adaptate la tendințele tehnologice actuale și ar trebui să existe acces egal la instrumentele digitale.

În cele din urmă, câțiva respondenți ar sugera oferirea mai multor resurse și instruire pentru educatori și creșterea incluziunii sistemului pentru toți. De asemenea, acesta ar trebui adaptat și persoanelor cu nevoi speciale.

ASPECTE ALE SISTEMULUI EDUCAȚIONAL ACTUAL CARE FUNCȚIONEAZĂ BINE

Majoritatea respondenților au oferit informații despre aspectele sistemului educațional actual care funcționează bine. Cu toate acestea, aproximativ 29% dintre respondenți nu au putut identifica niciun aspect al sistemului educațional care să funcționeze bine.

Cele mai frecvente aspecte menționate au fost legate de cunoștințele și pregătirea dobândite pe parcursul educației. S-a menționat importanța dobândirii unei baze teoretice și a însușirii unor cunoștințe generale. Alții sunt mulțumiți de oferta de cursuri și de varietatea materiilor, ba chiar de existența unor materii obligatorii, ceea ce îi expune la diferite domenii de care inițial s-ar putea să nu fie interesați. Câțiva au menționat materii specifice, cum ar fi cursurile de limbi străine. Materialele didactice și proiectele specifice au fost, de asemenea, menționate ca aspecte pozitive ale sistemului. Un alt factor menționat de câteva persoane este interdisciplinaritatea sistemului de învățământ, care ar putea oferi cursanților o pregătire completă.



Următoarele aspecte pozitive ale sistemului educațional actual sunt legate de structura și organizarea acestuia. Unii respondenți au făcut referire la protocoale specifice, la modul în care sistemul este fiabil și oferă rutină și disciplină atât pentru elevi, cât și pentru educatori. Alții au vorbit despre structura generală, cum ar fi modul în care este împărțită în diferite cicluri, precum și în perioade și/sau semestre.

Există o oarecare flexibilitate în programa școlară și spațiu pentru utilizarea de noi metode, ceea ce este excelent pentru profesori, iar elevii au posibilitatea de a-și alege cursurile într-o oarecare măsură. De asemenea, s-a subliniat modul în care instituțiile de învățământ sunt spații de socializare a cursanților, o oportunitate de a ieși și de a interacționa cu ceilalți. Câteva persoane au menționat legi regionale și naționale specifice în domeniul educației care par să funcționeze, de asemenea, bine. Interesant este că o persoană din Portugalia a reflectat asupra modului în care sistemul funcționează bine pentru „elevii buni”. Deși aceasta este o noțiune pozitivă pentru elevii care se adaptează bine la sistemul educațional, ar putea fi, de asemenea, un domeniu de îmbunătățire pentru cei care nu se încadrează în rolul de „elev bun”.

Un număr semnificativ de respondenți consideră, de asemenea, că profesorii fac parte din sistemul educațional care funcționează bine. Totuși, acest lucru depinde de fiecare profesor în parte. Respondenții au menționat, de asemenea, formarea profesorilor ca fiind un aspect pozitiv, dar, așa cum a remarcat o persoană din Spania, aceasta este adesea ceva ce profesorii fac de bunăvoie. Formarea nu este neapărat ceva ce este întotdeauna oferit în instituțiile de învățământ.

Respondenții consideră, de asemenea, sistemul public de învățământ ca fiind foarte pozitiv. Faptul că este gratuit și accesibil tuturor asigură accesul tuturor la educație. Cu toate acestea, așa cum a remarcat un respondent din Spania, învățământul superior nu este gratuit și nu este întotdeauna accesibil tuturor.

Câțiva respondenți au menționat incluziunea și egalitatea ca aspecte pozitive ale sistemului. Au fost menționate locurile de joacă incluzive. Doi respondenți au vorbit despre modul în care se acordă atenție individuală celor cu nevoi speciale și despre modul în care elevii cu diferite abilități și niveluri de competență sunt integrați în sala de clasă.

Alți factori menționați au fost bursele/granturile disponibile pentru potențialii cursanți și integrarea TIC și a tehnologiei în sala de clasă. Două persoane au menționat, de asemenea, evaluarea. O persoană din România a menționat evaluarea performanței profesorilor ca o parte pozitivă a sistemului. Un respondent din Spania a menționat evaluarea continuă a cursanților ca un factor pozitiv, deoarece permite educatorilor să evalueze în mod regulat reținerea cunoștințelor.

În cele din urmă, o persoană a considerat interesul pentru dezvoltarea elevilor ca fiind o parte pozitivă a sistemului. Acest lucru ar putea fi fie din partea sistemului în sine, fie din partea unor profesori individuali. Facilitățile școlare au fost menționate doar de un singur respondent, care a considerat în mod specific laboratoarele de științe ca fiind o parte pozitivă a sistemului educațional.

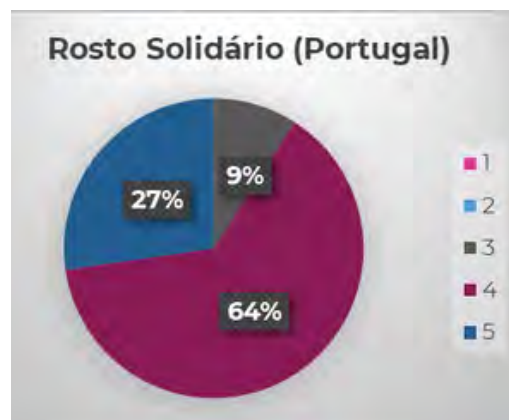
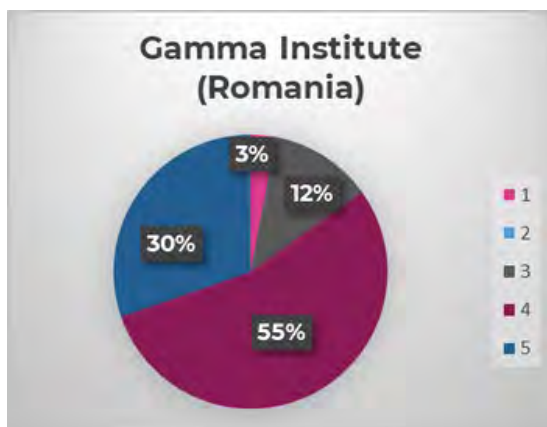
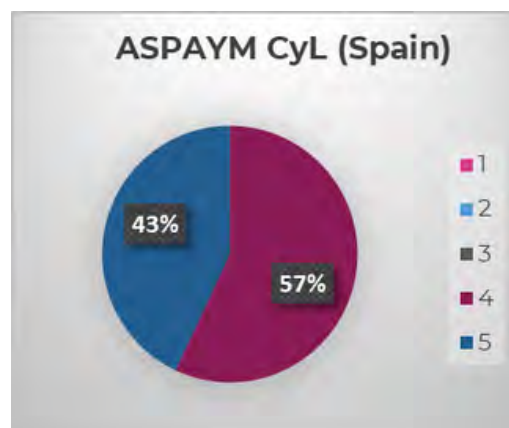


PROFESIONIȘTI ÎN EDUCAȚIA ADULȚILOR

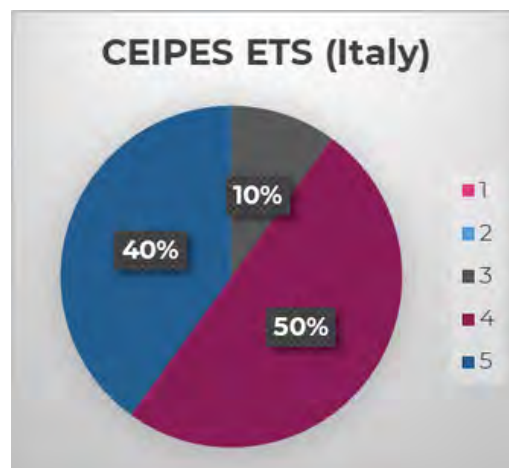
DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR ÎN INTELIGENȚE MULTIPLE

Profesioniștii din domeniul educației adulților au fost rugați să evalueze în ce măsură consideră că și-au dezvoltat abilități legate de inteligențele multiple. Pe o scară de la 1 la 5, 1 reprezentând „foarte puțin” și 5 „mult”, aceștia au răspuns după cum urmează:

-Inteligență lingvistică și logică (dezvoltare cognitivă):

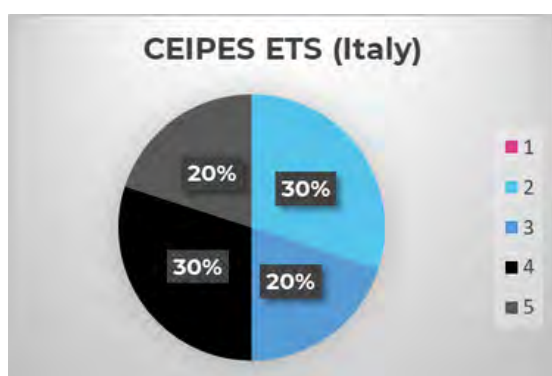
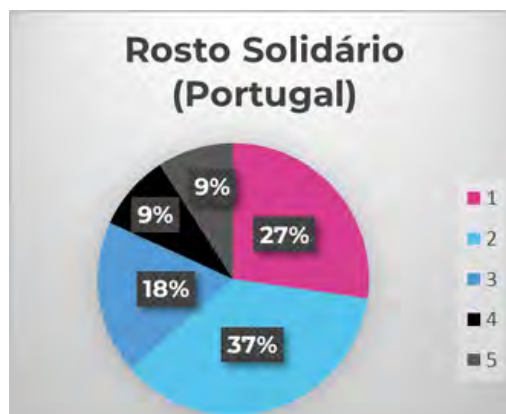
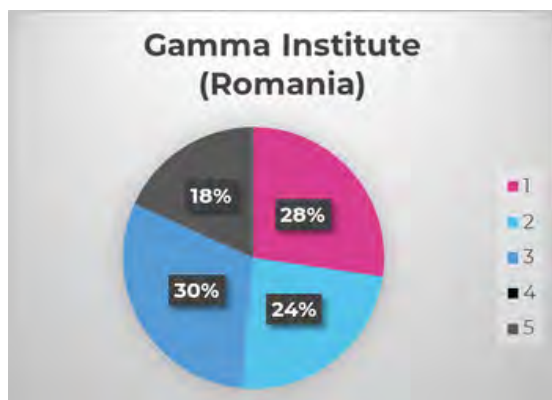
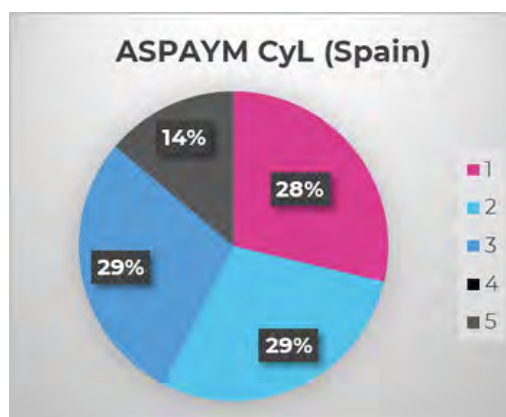


Majoritatea respondenților au raportat că lucrează la inteligența lingvistică și logico-matematică într-o măsură semnificativă. Mai exact, 63,2% dintre educatorii de adulți de la Fundación Plan B Educación Social au indicat că au lucrat la aceste inteligențe „mult”. Toți respondenții la chestionarele în limba spaniolă și-au evaluat experiența cu 4 sau 5 pe o scară de la 1 la 5.



În schimb, în timp ce majoritatea respondenților din România, Portugalia și Italia au indicat, de asemenea, că au lucrat la aceste inteligențe „destul de mult”, unii au raportat că au lucrat la ele „oarecum”. În special, 3% dintre respondenți la Institutul Gamma au considerat că au lucrat la aceste inteligențe „foarte puțin”, acordând nota 1 pe o scară de la 1 la 5.

-Inteligență muzicală (dezvoltare artistică):

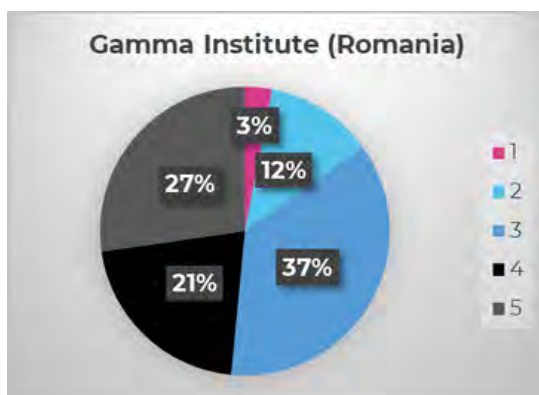
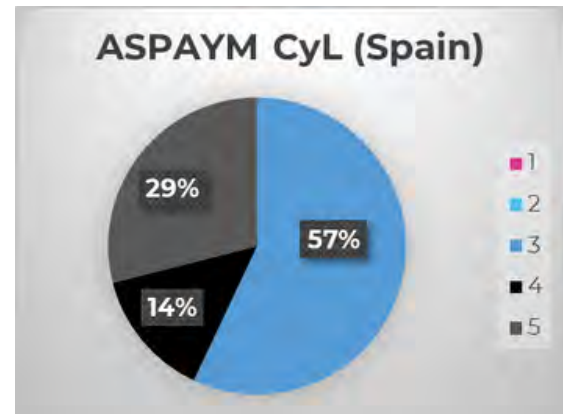


Spre deosebire de inteligența lingvistică și cea logico-matematică, educatorii pentru adulți au avut o experiență variată în dezvoltarea inteligenței muzicale. Majoritatea au considerat că au lucrat la aceasta fie „puțin”, fie „oarecum”. Fundación Plan B Educación Social a avut cea mai mare proporție de respondenți care au indicat că au lucrat la inteligența muzicală „mult” (42%), următorul grup ca mărime raportând „puțin” (25%).

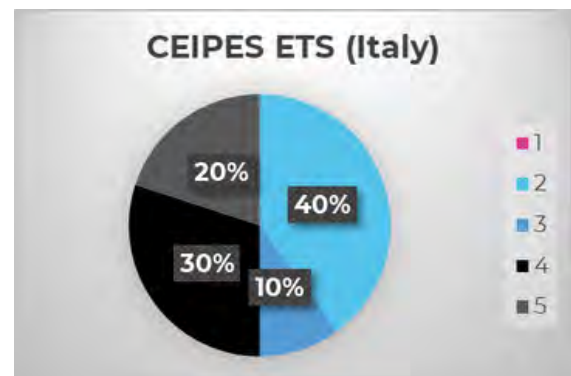
CEIPES ETS a înregistrat un procent de 30% dintre respondenți care au declarat că și-au dezvoltat inteligența muzicală „într-o măsură considerabilă”, în timp ce Institutul Gamma a avut același procent care a raportat „oarecum”. Pentru ambele organizații, următoarele grupuri ca mărime au fost „puțin” pentru CEIPES ETS (30%) și „foarte puțin” pentru Institutul Gamma (28%). Respondenții Rosto Solidário au raportat în principal că au lucrat la inteligența muzicală „puțin” (37%) sau „foarte puțin” (27%). În mod similar, respondenții ASPAYM CyL au indicat, în general, că au lucrat la inteligența muzicală „oarecum”, „puțin” sau „foarte puțin”.



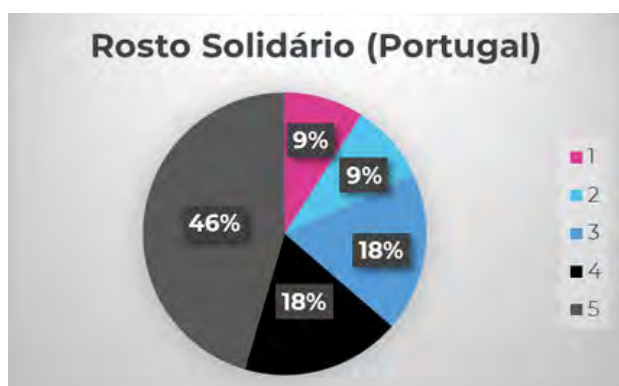
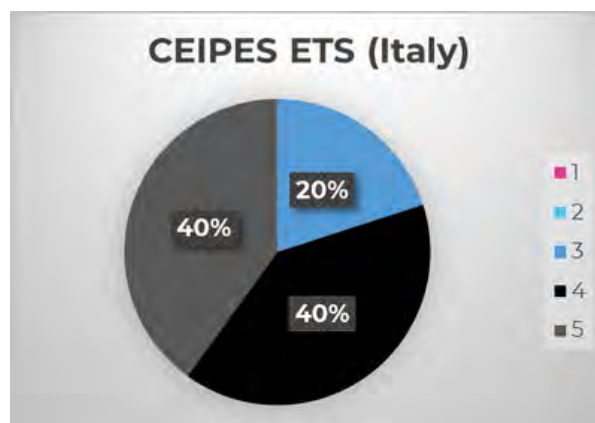
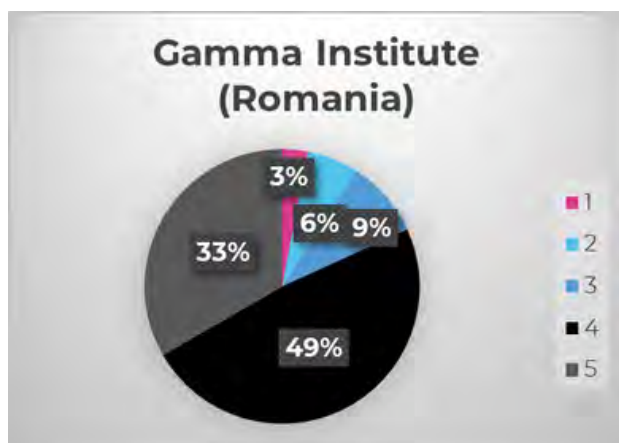
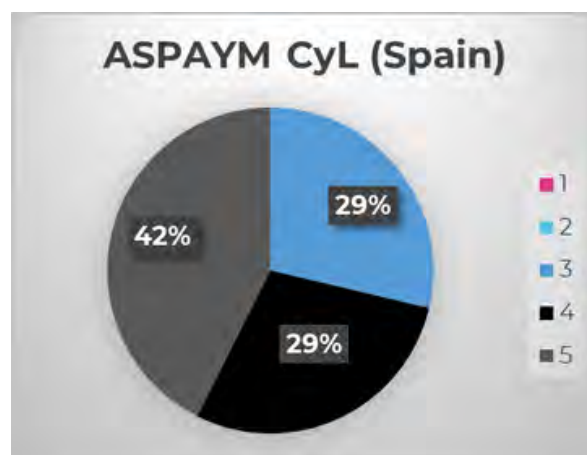
-Inteligență spațială și corporală (dezvoltare psihomotorie):



Respondenții au avut opinii variate cu privire la dezvoltarea inteligenței lor spațiale și corporale. Majoritatea au considerat că și-au dezvoltat aceste abilități „oarecum”. Institutul Gamma a raportat cea mai mare proporție de respondenți care au considerat că și-au dezvoltat aceste abilități „mult” (27%) și „oarecum” (37%). Fundación Plan B Educación Social a arătat un răspuns echilibrat, cu procente semnificative care au indicat o dezvoltare „oarecum” sau „oarecum”. În mod similar, ASPAYM CyL și Rosto Solidário au avut majorități care au raportat o dezvoltare „oarecum” sau „multă”. Răspunsurile CEIPES ETS au fost mai mixte, cu porțiuni notabile care au indicat „puțin”, „oarecum” și „mult”. Institutul Gamma s-a distins prin faptul că a avut atât un procent ridicat de dezvoltare semnificativă, cât și un procent foarte mic care a raportat o dezvoltare minimă.



-Inteligență interpersonală intrapersonală (dezvoltare emoțională):

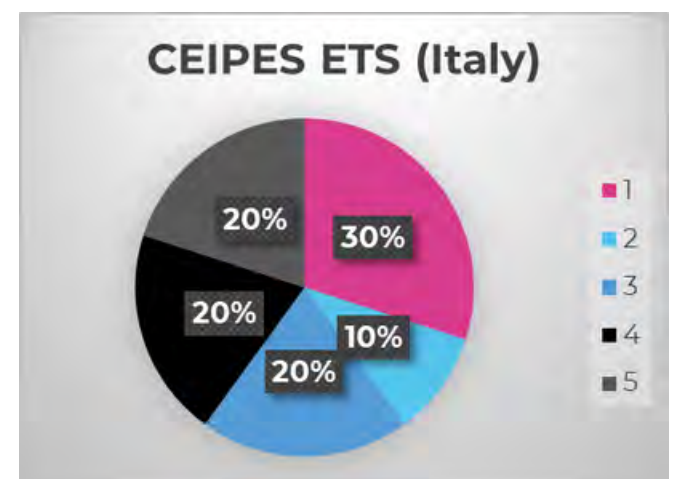
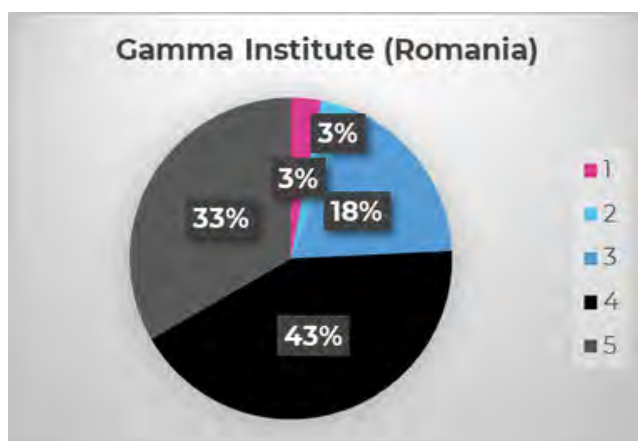
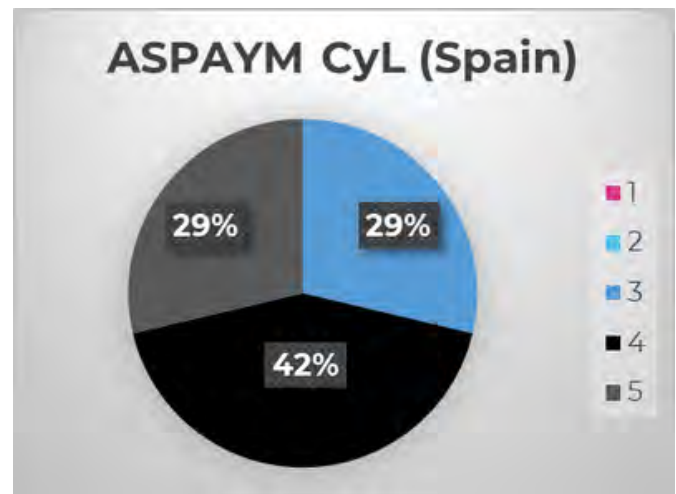


Per total, educatorii pentru adulți din cadrul organizațiilor partenere au considerat că și-au dezvoltat inteligența intrapersonală și interpersonală fie „într-o măsură considerabilă”, fie „mult”. La Rosto Solidário, 46% dintre respondenți au raportat o dezvoltare semnificativă, în timp ce 18% au considerat că și-au dezvoltat aceste abilități „într-o măsură considerabilă”.

Institutul Gamma a observat că 49% dintre respondenți au raportat „un grad destul de mare” de dezvoltare și 33% „mult”, iar CEIPES ETS a avut răspunsuri similare, 40% indicând „un grad destul de mare” și alți 40% „mult”. Respondenții de la ASPAYM CyL au considerat, în general, că și-au dezvoltat aceste inteligențe cel puțin „oarecum”, 42% afirmând că le-au dezvoltat „mult”. Fundación Plan B Educación Social a avut un răspuns mai variat, 33% raportând „oarecum”, 33% „un grad destul de mare” și 25% „mult”. În ciuda feedback-ului general pozitiv, o mică parte dintre respondenții de la Fundación Plan B Educación Social (9%), Institutul Gamma (3%) și Rosto Solidário (9%) au raportat că și-au dezvoltat aceste inteligențe „foarte puțin”.



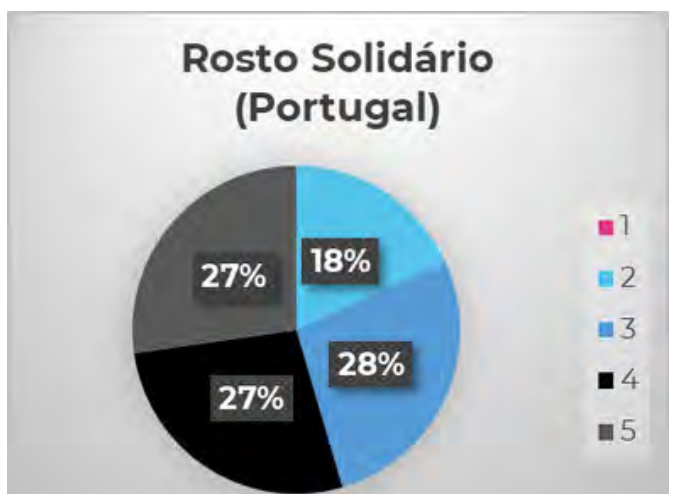
-Inteligență naturală (etică - dezvoltare durabilă):



În ceea ce privește inteligența naturalistă (dezvoltare etic-durabilă), respondenții din majoritatea organizațiilor partenere ar fi de acord că au dezvoltat-o fie „oarecum”, fie „destul de mult”.

Majoritatea persoanelor care au completat chestionarul Fundación Plan B Educación Social ar spune că au dezvoltat-o „mult” (33%), „destul de mult” (25%), „puțin” (25%). Respondenții la chestionarul ASPAYM CyL ar fi de acord că și-au dezvoltat inteligența naturală cel puțin oarecum, 42% considerând că au lucrat la ea „destul de mult”.

Respondenții din Gamma și Rosto consideră că și ei au dezvoltat-o semnificativ: 43% din Gamma ar spune „destul de mult”, 33% „mult” și 18% „oarecum”, în timp ce 28% din Rosto ar spune „oarecum”, 27% „destul de mult” și 27% „mult”.



Cu toate acestea, răspunsurile respondenților la chestionarul CEIPES ETS diferă de restul, prin faptul că 30% ar spune că și-au dezvoltat inteligența naturală „foarte puțin”. Apoi, se pare că există un dezacord, deoarece 20% ar spune „oarecum”, 20% „destul de mult” și 20% „mult”. Acest lucru poate depinde de tipul de educație sau formare primită, de tipul de zonă în care locuiesc (de exemplu, rural, urban etc.) sau de alți factori. Interesant este că răspunsurile celorlalte organizații partenere sunt similare.

ABILITĂȚI LUCRATE CU ELEVII

Când au fost întrebați ce competențe au dezvoltat cu elevii lor, educatorii adulți au menționat mai multe. Cele mai frecvente, dezvoltate de peste 10 respondenți, sunt: inteligența emoțională, inteligența lingvistică, inteligența intrapersonală și inteligența interpersonală. Acest lucru sugerează că, deși mulți cursanți adulți ar fi dorit să afle mai multe despre inteligența emoțională, precum și despre inteligența intrapersonală/interpersonală, mulți educatori integrează deja aceste competențe în lecțiile și în formarea lor profesională.

Alte competențe menționate de cel puțin 5 respondenți din categoria educatorilor adulți pe care le dezvoltă sunt comunicarea, creativitatea, inteligența naturală, abilitățile profesionale, inteligența logico-matematică, abilitățile digitale/IT și inteligența spațială. Este demn de remarcat faptul că, deși Gardner afirmă că inteligența logico-matematică este una dintre principalele inteligențe predate în școlile de astăzi și evaluată prin teste standardizate, alături de inteligența lingvistică, aceasta nu este una dintre inteligențele cel mai des menționate de către educatorii adulți chestionați.¹

În ceea ce privește celelalte inteligențe din teoria lui Gardner, inteligența muzicală și inteligența kinestezică corporală au fost menționate doar de câte 4 educatori adulți. Într-adevăr, se lucrează asupra lor, dar într-o măsură mai mică.

FORMARE/DEZVOLTARE PROFESIONALĂ PENTRU ADAPTAREA LA NOILE METODOLOGII EDUCATIONALE

Puțin peste jumătate dintre educatorii pentru adulți consideră că au primit suficientă formare și dezvoltare profesională pentru a se adapta noilor metodologii și abordări didactice.



Totuși, unii dintre ei au subliniat faptul că au trebuit să caute singuri formarea sau să învețe prin studiu individual. Aceasta nu a fost întotdeauna oferită de locul lor de muncă. Alții au menționat că și-au dezvoltat aceste abilități direct prin învățare experiențială sau prin experiență profesională.

SUGESTII ȘI RECOMANDĂRI PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA SISTEMULUI EDUCAȚIONAL ACTUAL

Educatorii pentru adulți au oferit numeroase sugestii pentru îmbunătățirea sistemului educațional actual. Una dintre cele mai frecvente teme abordate a fost transformarea educației într-un mediu mai practic. Educatorii ar dori să se îndepărteze de predarea bazată pe teorie și să adauge mai multe elemente practice care să ajute la asimilarea informațiilor învățate și la punerea lor în practică. Unii sugerează utilizarea învățării prin practică și a formării abilităților bazate pe proiecte pentru a face experiența de învățare mai practică și mai consecventă pentru viața profesională și personală a cursanților. De asemenea, aceștia consideră că ar trebui să existe elemente de formare practică în cadrul educației, pentru a-i pregăti pe cursanți pentru viața de zi cu zi.

Mulți respondenți au menționat, de asemenea, importanța predării inteligenței emoționale. Potrivit unui respondent din România, aceasta ar trebui predată începând cu școala primară și pe tot parcursul procesului de învățare. Respondenții din Portugalia au vorbit despre furnizarea de instruire în dezvoltarea emoțională și de lucru socio-emoțional adulților și profesioniștilor din domeniul educației în special.

O altă temă comună care a apărut a fost oferirea mai multor oportunități de formare și dezvoltare profesională educatorilor. Această formare ar trebui să se concentreze pe viitorul lor profesional și să le ofere oportunități de a-și dezvolta în continuare abilitățile. De asemenea, ar trebui să aibă oportunități de a învăța despre practici noi și inovatoare, precum și despre stiluri de predare. Un respondent din Italia a declarat că stilul lecției frontale ar trebui pus sub semnul întrebării, deoarece altele ar putea fi mai benefice atât pentru cursanți, cât și pentru educatori.

Alții au menționat dezvoltarea mai multor abilități digitale și tehnologice, lucrul mai intens asupra abilităților de gândire analitică și critică, sublinierea importanței muncii în echipă și a construirii echipei, lucrul mai intens asupra inteligențelor multiple, cum ar fi inteligența inter/intrapersonală și furnizarea de educație multidisciplinară. Câțiva respondenți recomandă, de asemenea, utilizarea metodelor participative pentru a stimula experiența de învățare.

Educația ar trebui să fie centrată pe elev și ar trebui să existe o mai mare flexibilitate și autonomie pentru educatori. Respondenții au menționat, de asemenea, aspecte structurale care ar trebui îmbunătățite, cum ar fi mai multe resurse și finanțare sau raporturi elev-profesor mai mici.

SATISFACTIA FAȚĂ DE SISTEMUL EDUCAȚIONAL ACTUAL

Profesioniștii din domeniul educației adulților au fost rugați să își evalueze nivelul de satisfacție față de sistemul educațional actual pe o scară de la 1 la 10, 1 fiind „foarte prost”, iar 10 „excelent”.



Profesioniștii din domeniul educației pentru adulți au exprimat doar niveluri moderate de satisfacție față de sistemul educațional actual. În mod special, niciunul dintre respondenți nu și-a evaluat satisfacția ca fiind un 10 perfect din 10. Cele mai frecvente evaluări au fost 5 și 6, indicând faptul că majoritatea profesioniștilor se simt fie mediocri, fie puțin peste medie în ceea ce privește satisfacția lor.

Aceste răspunsuri sugerează un sentiment general de mediocritate în ceea ce privește eficacitatea și calitatea percepută a sistemului educațional, fără a se raporta sentimente puternice de excelență sau împlinire. Acest lucru indică potențiale domenii de îmbunătățire și necesitatea de a aborda preocupările subiacente din cadrul sistemului.

ASPECTE ALE SISTEMULUI EDUCAȚIONAL ACTUAL CARE AR TREBUI ÎMBUNĂȚITE

Răspunsurile au fost similare cu întrebarea despre sugestiile de îmbunătățire. Cea mai frecventă temă menționată de educatorii adulți a fost aceea că este nevoie de mai multe elemente practice în sistem, iar cunoștințele ar trebui puse în practică. Ar trebui să se pună un accent mai mare pe aplicabilitatea în viața de zi cu zi. Mulți au menționat, de asemenea, importanța inovării și a menținerii la zi a metodelor și abordărilor.

Alte aspecte care ar trebui îmbunătățite includ formarea cadrelor didactice și dezvoltarea profesională. Aceasta ar trebui să fie mai continuă și adaptată la realitatea actuală. Utilizarea tehnologiei și a competențelor digitale ar trebui încurajată, iar atât cursanții, cât și educatorii ar trebui să le utilizeze mai bine și mai responsabil.

Sistemul ar trebui să fie mai incluziv și mai accesibil. Persoanele cu nevoi speciale ar trebui să fie adaptate și incluse în grup. Educația adulților ar trebui să fie mai accesibilă pentru toți, iar oportunitățile ar trebui să fie diseminate în mod corespunzător adulților prin canalele corecte. Adulții uneori nu știu ce tipuri de oportunități de educație suplimentară le sunt disponibile.

În cele din urmă, câțiva respondenți au menționat, de asemenea, importanța includerii educației emoționale în sistem și concentrarea pe dezvoltarea gândirii critice. Sistemul ar trebui să ofere, de asemenea, disciplină și să încurajeze elevii să continue educația. Ar trebui să fie centrat pe elev și ar trebui să existe oportunități pentru ca familiile să se implice mai mult.

ASPECTE ALE SISTEMULUI EDUCATIONAL ACTUAL CARE FUNCTIONEAZĂ BINE



Cel mai frecvent răspuns din partea educatorilor adulți a fost o nemulțumire pronunțată față de sistemul educațional actual, mulți declarând că nu au putut identifica niciun aspect care să funcționeze bine. Cu toate acestea, o parte notabilă a respondenților a evidențiat nivelurile ridicate de motivație în rândul profesorilor și profesioniștilor ca element pozitiv.

Interesant este că, în ciuda criticilor pe scară largă adresate rigidității din cadrul sistemului educațional de către cursanții adulți, un număr semnificativ de educatori pentru adulți - în special cei din România și Portugalia - și-au exprimat aprecierea pentru legislația și cadrele de reglementare existente care guvernează sistemele lor educaționale. În toate țările partenere, a existat o recunoaștere consistentă a valorii inovației în cadrul sistemului educațional actual, fie prin introducerea de noi abordări și metodologii pedagogice, fie prin integrarea noilor tehnologii, fie prin utilizarea inteligenței artificiale în sala de clasă.

Alte aspecte percepute ca funcționând eficient au inclus teoria, procesele de evaluare, structura generală, organizarea și sistemul școlar public în sine. În plus, unii respondenți au exprimat că apreciază accentul pus pe dezvoltarea competențelor și importanța acordată învățării cognitive. Câțiva educatori pentru adulți au recunoscut, de asemenea, că sistemele lor educaționale oferă profesorilor un anumit grad de autonomie și permit o oarecare flexibilitate în dezvoltarea curriculumului și în livrarea conținutului.



CONCLUZIE

În concluzie, studiul evidențiază diverse perspective ale cursanților adulți și ale profesioniștilor din domeniul educației adulților cu privire la sistemul educațional actual și la dezvoltarea diferitelor tipuri de inteligență. Acesta pune în lumină aspecte ale sistemului care funcționează bine, altele care nu sunt eficiente și sugestii de îmbunătățire.

Rezultatele arată că atât cursanții adulți, cât și educatorii adulți sunt doar moderat mulțumiți de sistemul educațional actual. Doar 1 cursant adult a fost foarte mulțumit, iar 2 nu au fost deloc mulțumiți, în timp ce niciun educator adult nu a fost foarte mulțumit, iar 3 nu au fost deloc mulțumiți. Comparând răspunsurile, educatorii adulți au fost puțin mai mulțumiți de sistem decât cursanții adulți. Acest lucru indică faptul că este necesar să se țină cont de nevoile cursanților adulți și să se adapteze sistemul pentru a se potrivi mai bine acestora.

Cursanții adulți apreciază caracterul practic. Aceștia preferă învățarea practică și oportunitățile de a pune în practică ceea ce învață. Adesea au timp limitat pentru a explora învățarea ulterioară și dezvoltarea profesională, așa că caută o formare care să fie valoroasă pentru ei din punct de vedere profesional. De asemenea, se bucură de metode de învățare netradiționale, cum ar fi învățarea prin practică, învățarea experiențială, învățarea non-formală, învățarea bazată pe jocuri și gamificarea. De asemenea, se bucură de învățarea colaborativă și de munca în grup. Deși un număr mic de elevi văd valoarea lecturii tradiționale și a cursurilor, majoritatea învață mai bine cu alte metode.

În ceea ce privește problemele și criticile aduse sistemului educațional actual, mulți au menționat lipsa resurselor, în special a celor moderne, ca fiind o problemă semnificativă care le-a îngreunat experiența educațională. Alții critică lipsa de adaptabilitate a sistemului la nevoile și/sau stilurile de învățare ale elevilor sau abordarea „uniformă”. Aceștia sugerează utilizarea unor metode diferite, renunțarea la prioritizarea inteligenței logico-matematice de către sistem și încorporarea altor inteligențe, cum ar fi inteligența muzicală, în curriculum. De asemenea, ar trebui dedicat mai mult timp lucrului asupra creativității și a abilităților sociale și emoționale.

Cursanții chestionați au luat în considerare și aspecte inutile ale sistemului educațional actual. Aceștia au menționat că acesta nu are adesea nicio aplicație practică în viața reală. Multe materii nu sunt relevante pentru tipurile de locuri de muncă disponibile astăzi. De asemenea, ei consideră că accentul pus pe teorie în detrimentul practicii este superfluu și ar trebui schimbat. Metodologiile învechite și memorarea mecanică sunt, de asemenea, considerate nefolositoare.



În general, cursanții adulți ar spune că, pentru a îmbunătăți sistemul actual, educația ar trebui să fie mai practică și aplicabilă carierelor viitoare. De asemenea, ar trebui să fie mai centrată pe student, flexibilă și adaptabilă la dorințele și nevoile studenților.

În ceea ce privește aspectele sistemului care funcționează bine, mulți respondenți nu au putut să se gândească la niciunul. Cu toate acestea, destul de mulți recunosc că cunoștințele/instruirea dobândită în timpul educației și formării lor le-a fost de folos.

Dezvoltarea inteligențelor multiple în timpul educației și formării a prezentat variații. Inteligența lingvistică și cea logico-matematică au fost cele mai cultivate atât în rândul cursanților adulți, cât și al educatorilor. Inteligența spațială și cea corporală au fost moderat dezvoltate, mulți educatori adulți raportând progrese semnificative în aceste domenii. Deși răspunsurile au diferit în funcție de organizația parteneră, abilitățile de inteligență inter- și intrapersonală au fost, de asemenea, promovate într-o oarecare măsură. Inteligența naturalistă a fost, în general, dezvoltată „puțin” sau „oarecum” de către cursanții adulți, în timp ce majoritatea educatorilor adulți au indicat că au lucrat la ea cel puțin oarecum, cu unele variații, în special în Italia. Inteligența muzicală, însă, a primit o atenție minimă din partea ambelor grupuri. Acest lucru arată că, în conformitate cu teoria lui Gardner, inteligența lingvistică și cea logico-matematică sunt încă cel mai dezvoltate în educație, în timp ce altele sunt adesea ignorate, cum ar fi inteligența muzicală și cea naturalistă. Se pare că se lucrează mai mult la inteligența spațială și corporală, precum și la inteligența interpersonală și intrapersonală, deși s-ar putea face mai mult.

Cele mai comune abilități pe care educatorii adulți le dezvoltă cu elevii lor sunt inteligența emoțională, inteligența lingvistică, inteligența intrapersonală și inteligența interpersonală. Acest lucru este remarcabil deoarece mulți cursanți adulți au menționat că doresc să dezvolte aceste abilități mai în profunzime, așadar se pare că educatorii adulți chestionați au încercat să implementeze mai multe dintre aceste abilități în predarea lor. Mult mai puțini, dar totuși un număr important, lucrează și la inteligența logico-matematică.

În ceea ce privește formarea și dezvoltarea profesională, majoritatea educatorilor de adulți (54%) consideră că au primit o sumă suficientă. Cu toate acestea, mulți merg mai departe, solicitând oportunități suplimentare de formare și dezvoltare profesională, în special pentru a învăța despre practici și stiluri de predare noi și inovatoare.



Educatorii pentru adulți ar sugera ca educația să devină mai practică și mai interactivă. Informațiile ar trebui să fie mai ușor de asimilat și de pus în practică. Deși mulți deja își predau aceste abilități elevilor, un număr mare de persoane au menționat că inteligența emoțională ar trebui integrată mai mult în predare. De asemenea, ei consideră că ar trebui predate mai multe abilități digitale și că ar trebui promovată gândirea critică. Aceasta ar trebui, de asemenea, să fie făcută mai incluzivă și mai accesibilă pentru toți.

Deși mulți educatori pentru adulți și-au exprimat nemulțumirea față de sistem în general, un număr mare dintre ei apreciază munca depusă de profesori și profesioniști din sectorul educației. Motivația și munca lor asiduă îi ajută pe elevi să exceleze. Interesant este că mulți apreciază și sistemul în sine și legislația care îl înconjoară. În ciuda faptului că mulți afirmă că sistemele nu sunt suficient de inovatoare, mulți au menționat că aceasta este o parte a sistemului pe care o admiră.



ANEXĂ

Consultare comunitară - Multiversul Intelectual

Proiectul „Multiversul Intelectual” își propune să promoveze echitatea educațională prin utilizarea unei metodologii alternative bazate pe inteligențe multiple, care dezvoltă potențialul fiecărei persoane în educația non-formală a adulților cu oportunități reduse. Prezentul proiect, numărul 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430, a fost conceput, finanțat și formulat în conformitate cu prioritățile programului Erasmus+.

Acest sondaj se adresează adulților în general, adulților cu oportunități reduse și profesioniștilor din domeniul educației și își propune să evalueze preferințele educaționale și satisfacția acestora față de sistemul actual.

Secțiunea II. Date socio-demografice

1. Care este țara dumneavoastră de reședință?

- Spania
- Portugalia
- România
- Italia
- Alte

2. Câți ani ai?

Secțiunea III - Grup țintă: între 30 și 65 de ani

3. Rol:

- Adulți în general și adulți cu oportunități reduse
- Profesional în educația adulților

Secțiunea IV - Adulți în general și adulți cu oportunități reduse

4. Care metode de învățare sunt cele mai atractive pentru tine?

5. Ce dificultăți ați întâmpinat în timpul studiilor?

- Stigmat
- Discriminare
- Lipsa resurselor
- Accesibilitate
- Bariere lingvistice
- Alte

6. Ce dificultăți observați în sistemul de învățământ actual?

Secțiunea V - În anii de formare, ați lucrat la vreuna dintre următoarele inteligențe?

Neuropsychologul Howard Gardner susține că există mai multe tipuri de inteligență și că putem fi mai dezvoltați în unele tipuri de inteligență decât în altele. În continuare, vom pune sub semnul întrebării percepția ta asupra anumitor tipuri de inteligență:

7. Inteligența lingvistică și logică (dezvoltarea cognitivă)

1 2 3 4 5 Foarte puțin - Mult

8. Inteligența muzicală (dezvoltare artistică)

1 2 3 4 5 Foarte puțin - Mult



9. Inteligențe spațiale și corporale
(dezvoltare psihomotorie)

1 2 3 4 5 Foarte puțin - Mult

10. Inteligențe interpersonale
intrapersonale (dezvoltare emoțională)

1 2 3 4 5 Foarte puțin - Mult

11. Inteligența naturală (etică -
dezvoltare durabilă)

1 2 3 4 5 Foarte puțin - Mult

Secțiunea VI. Satisfacția față de sistemul de învățământ

12. Cât de mulțumit sunteți de sistemul
de învățământ actual?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Foarte puțin Excelent

13. Ce abilități ți-ar fi plăcut să
dobândești în timpul instruirii?

14. Ce aspecte sau elemente considerați
că au fost superflue sau inutile în
perioada de formare?

15. Ce aspecte ale sistemului de
învățământ considerați că ar trebui
îmbunătățite?

16. Ce aspecte ale sistemului
educațional considerați că
funcționează bine?

Secțiunea VII. Profesioniști din domeniul educației adulților

Secțiunea VIII. În ce măsură considerați că ți-ai dezvoltat următoarele abilități?

Neuropsihologul Howard Gardner susține
că există mai multe tipuri de inteligență și
că putem fi mai dezvoltați în unele tipuri de
inteligență decât în altele. În continuare,
vom pune sub semnul întrebării percepția
ta asupra anumitor tipuri de inteligență:

17. Inteligența lingvistică și logică
(dezvoltarea cognitivă)

1 2 3 4 5 Foarte puțin - Mult

18. Inteligența muzicală (dezvoltare
artistică)

1 2 3 4 5 Foarte puțin - Mult

19. Inteligențe spațiale și corporale
(dezvoltare psihomotorie)

1 2 3 4 5 Foarte puțin - Mult

20. Inteligențe interpersonale
intrapersonale (dezvoltare emoțională)

1 2 3 4 5 Foarte puțin - Mult

21. Inteligența naturală (etică - dezvoltare
durabilă)

1 2 3 4 5 Foarte puțin - Mult



Secțiunea IX. Experiență profesională

22. Prin experiența dumneavoastră ca angajat, ce abilități ați dezvoltat cu elevii dumneavoastră?

23. Ați beneficiat de suficientă instruire și dezvoltare profesională pentru a vă adapta la noile metodologii și abordări educaționale?

24. Ce sugestii sau recomandări aveți pentru îmbunătățirea calității educației în instituția noastră?

Secțiunea X. Satisfacția față de sistemul educațional actual

25. Ca educator, cât de mulțumit sunteți de sistemul educațional actual?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Foarte rău Excelent

26. Ce aspecte ale sistemului de învățământ considerați că ar trebui îmbunătățite?

27. Ce aspecte ale sistemului educațional considerați că funcționează bine?

Capitolul 3

RECENZIE BIBLIOGRAFICĂ

INTRODUCERE ÎN TEORIA INTELIGENȚELOR MULTIPLE

Contextul teoriei inteligențelor multiple

În anii 1960, Howard Gardner a aprofundat psihologia dezvoltării și cognitive, petrecând două decenii studiind o unitate neuropsihologică, explorând abilitățile umane din creier: cum se dezvoltă, uneori colaborează și se descompun în condiții patologice.

În 1979, ca parte a „Proiectului privind Potențialul Uman”, Gardner și alți cercetători au fost însărcinați să studieze potențialul uman și realizarea acestuia. După ce au analizat literatura diversă (studiul creierului, genetica, antropologia, psihologia și alte domenii relevante), au propus teoria Inteligențelor Multiple (teoria MI).

Gardner a susținut că toate ființele umane nu posedă o singură inteligență (adesea numită de psihologi „g” pentru inteligență generală); mai degrabă, ca specie, ființele umane sunt mai bine descrise ca având un set de inteligențe relativ autonome (Gardner, 2011).

În anii '80, el a identificat diverse tipuri de inteligență, cum ar fi cea vizual-spațială, verbal-lingvistică, muzicală, logico-matematică, interpersonală, intrapersonală și corporal-kinestezică, iar mai târziu și-a extins teoria, adăugând inteligența naturalistă și sugerând existența inteligenței existențiale.

Totuși, fiecare individ diferă în combinarea și gradul acestor inteligențe datorită factorilor și experiențelor genetice.

Pe scurt, teoria MI conduce la trei concluzii:

1. Toți avem întreaga gamă de inteligență; asta ne face ființe umane, din punct de vedere cognitiv.
2. Nicio persoană – nici măcar gemeni identici – nu are aceeași capacitate intelectuală

profil deoarece, chiar și atunci când materialul genetic este identic, indivizii au experiențe diferite.

3. A avea o inteligență puternică nu înseamnă neapărat că cineva acționează inteligent. O persoană cu o inteligență matematică ridicată își poate folosi abilitățile pentru a efectua experimente importante în fizică sau pentru a crea demonstrații geometrice noi și puternice; dar și-ar putea irosi aceste abilități jucând la loterie toată ziua (Gardner, 2006).

Gardner consideră că competența cognitivă umană este mai bine descrisă în termeni de un set de abilități, talente sau abilități mentale, numite inteligențe. Toți indivizii normali posedă fiecare dintre aceste abilități într-o oarecare măsură; iar indivizii diferă în ceea ce privește gradul de îndemânare și combinarea acestora. Prin urmare, teoria inteligenței mentale poate fi mai umană și mai veridică decât alte perspective asupra inteligenței și reflectă mai adecvat datele comportamentului „inteligent” uman (Gardner, 2006).

Inteligențe, domenii și câmpuri

Un aspect crucial al teoriei inteligenței intelectuale este diferențierea dintre inteligențe, domenii și câmpuri (Gardner, 2006, 2011).

Inteligența se referă la o capacitate de calcul înrădăcinată în biologia și psihologia umană, care permite rezolvarea problemelor sau crearea de produse valoroase din punct de vedere cultural. Abilitatea de rezolvare a problemelor permite cuiva să abordeze o situație în care trebuie atins un obiectiv și să găsească calea potrivită către acel obiectiv. Crearea unui produs cultural permite captarea și transmiterea de cunoștințe sau exprimarea propriilor concluzii, credințe sau sentimente. De exemplu, o persoană cu inteligență muzicală ridicată excelează în sarcini precum amintirea melodiilor sau interpretarea schimbărilor compoziționale.

Un domeniu reprezintă o activitate socială organizată în care indivizii pot fi clasificați în funcție de expertiză. De exemplu, performanța muzicală cuprinde diverse inteligențe, nu doar muzicale, cum ar fi inteligența corporală-kinestezică sau interpersonală. În schimb, inteligența muzicală se poate extinde dincolo de muzică în domenii precum dansul sau publicitatea. De obicei, competența în inteligențe multiple este necesară în toate domeniile, iar orice inteligență poate fi aplicată în contexte culturale diverse.

Câmpul, o construcție sociologică, include indivizi, instituții și mecanisme de evaluare care evaluează calitățile indivizilor. Succesul într-un domeniu depinde adesea de a fi considerat competent conform standardelor sale. În schimb, dacă domeniul are dificultăți în a evalua sau percepe munca ca fiind inadecvată, oportunitățile de realizare diminuează semnificativ.

Pe scurt, inteligența este o construcție biopsihologică; un domeniu este o construcție sociologică. În timpul socializării, interacțiunea are loc în principal între individ și domeniile culturii. Dar odată ce cineva dobândește o anumită competență, domeniul devine foarte important.

Independența inteligențelor multiple

Gardner postulează că inteligența umană, diversele facultăți pe care le posedăm, este în mare măsură independentă una de cealaltă. Acest lucru contrastează puternic cu măsurătorile tradiționale ale IQ-ului, care prezintă adesea corelații ridicate între scorurile testelor. Dovezile care susțin teoria inteligenței intelectuale provin din studii efectuate pe pacienți cu leziuni cerebrale și pe persoane excepțional de talentate sau cu deficiențe, dezvăluind disocieri între punctele forte intelectuale. Cercetările arată în mod constant că anumite facultăți pot fi afectate, în timp ce altele rămân intacte, subliniind autonomia inteligențelor. Aceasta implică faptul că competența într-o inteligență, cum ar fi matematica, nu necesită competența într-o alta, cum ar fi limba sau muzica (Gardner, 2006).

Deși unele inteligențe pot prezenta legături mai strânse, în special în contexte culturale specifice, sublinierea independenței lor servește la avertizarea împotriva presupunerii că forța într-un domeniu implică forța și în altele. Cu toate acestea, majoritatea rolurilor semnificative din punct de vedere cultural necesită o combinație de inteligențe. De exemplu, dansul necesită abilități corporale-kinestezice, muzicale, interpersonale și spațiale în grade diferite. În mod similar, politica necesită pricepere interpersonală, fluentă lingvistică și, eventual, aptitudini logice.

Blocaje și mecanisme de compensare

Gardner emite, de asemenea, teoretizări despre „blocaje” și mecanisme de compensare.

Blocajele apar atunci când o inteligență împiedică funcționarea celorlalte, adesea din cauza faptului că inteligențele mai slabe împiedică exprimarea celor mai puternice. De exemplu, o persoană cu abilități lingvistice slabe se poate confrunta cu dificultăți în a-și demonstra inteligența interpersonală din cauza dificultăților de comunicare.

Alternativ, blocajele pot proveni din inteligențe puternice prea puternice. Mai mult, instrumentele culturale utilizate pentru dezvoltarea și evaluarea competențelor pot crea blocaje. În mediile educaționale și profesionale, prejudecățile lingvistice sunt frecvente, majoritatea evaluărilor fiind bazate pe limbaj, indiferent de abilitatea evaluată. Acest lucru dezavantajează persoanele cu abilități lingvistice mai slabe, chiar dacă posedă competența necesară. În schimb, experții în limbaj și logică ai persoanelor pot excela la astfel de teste, în ciuda cunoștințelor limitate din domeniu.



Pentru a asigura autenticitatea și validitatea, fiecare inteligență ar trebui evaluată în mediul său adecvat - cum ar fi abilitățile kinestezice corporale prin mișcare sau abilitățile spațiale prin sarcini vizuale. În caz contrar, prejudecățile lingvistice sau logico-matematice din evaluări acționează ca blocaje, limitând evaluarea corectă a diverselor inteligențe (Gardner, 2006).

Compensarea apare atunci când o inteligență compensează o alta. Avantajul compensării este că susține modul în care o anumită performanță profesională ar putea apărea prin mai multe combinații diferite de inteligențe. Am văzut acest lucru în acțiune în sfera educațională, unde succesul la o anumită măsură - să zicem, abilitățile geometrice - poate fi obținut prin diverse combinații de inteligență. Compensarea poate, de asemenea, masca punctele slabe pe care un angajat sau managerul său ar putea dori să le identifice (Gardner, 2006).

În plus, înțelepciunea convențională presupune că mai multe tipuri de inteligență înseamnă mai bine. Însă punctele slabe pot fi la fel de importante ca punctele forte în potrivirea oamenilor cu sarcinile și rolurile de muncă. Nu cantitatea de inteligență în sine contează, ci modul în care diferite niveluri ale diferitelor inteligențe se afectează reciproc într-o anumită situație sau într-un anumit loc de muncă. De fapt, o persoană poate să nu fie deosebit de dotată la vreo inteligență și totuși, datorită unei anumite combinații sau amestecuri de abilități, ea poate fi capabilă să ocupe o nișă în mod unic (Gardner, 2006).

Rolul „experienței”

Experiența este esențială pentru determinarea punctelor forte și a punctelor slabe intelectuale, precum și pentru dezvoltarea diferitelor tipuri de inteligență. Cele două sunt reciproce. De exemplu, fără muzică în mediu, inteligența muzicală este puțin probabil să se dezvolte; fără inteligența muzicală ca potențial, este puțin probabil ca oamenii să facă muzică. Fără alte persoane în jur, inteligența interpersonală (și probabil intrapersonală) este puțin probabil să se dezvolte; fără inteligența personală ca potențial, este puțin probabil ca oamenii să interacționeze civilizat și productiv.

Implicațiile teoriei MI în educație

Este crucial să se facă distincția între inteligență și stilurile de învățare. O inteligență, cum ar fi capacitatea muzicală sau spațială, reprezintă puterea de calcul a unui individ, în timp ce un stil denotă abordarea sa față de sarcini (Gardner, 2011).

Implicațiile educaționale nu decurg direct din această teorie psihologică. Cu toate acestea, luarea în considerare a profilurilor intelectuale diverse ale indivizilor este o idee bună atunci când se proiectează sisteme educaționale pentru indivizi, grupuri sau chiar națiuni.

Predarea inteligențelor multiple prezintă provocări, dar și oportunități. Având opt inteligențe, există opt căi de predare în loc de una singură. Limitările fiecărei persoane pot servi drept oportunitate de învățare pentru alta. Valorificarea diferitelor inteligențe permite abordări personalizate care îmbunătățesc înțelegerea și reduc distorsiunile. În mod paradoxal, constrângerile pot fi atât sugestive, cât și eliberatoare.

Un educator convins de relevanța teoriei IM ar trebui să individualizeze, să pluralizeze și să utilizeze Reprezentări Multiple ale Conceptelor Cheie (Gardner 2006, 2011).

Individualizarea educației implică înțelegerea de către educatori a profilului de inteligență al fiecărui elev pentru a-l predă și evalua în moduri care să evidențieze capacitățile acestuia. Școlarizarea tradițională uniformă, în care toți elevii sunt învățați și evaluați identic, este considerată echitabilă, dar fundamental nedreaptă. Privilegiază pe cei cu inteligențe puternice la nivel lingvistic și logico-matematic, dezavantajându-i în același timp pe cei cu profiluri intelectuale diferite.

O abordare mai echitabilă implică recunoașterea diferențelor individuale și adaptarea educației în consecință. Educatorii se străduiesc să înțeleagă punctele forte și tendințele de învățare ale fiecărui elev, utilizând aceste informații pentru a crea experiențe educaționale personalizate. Această abordare își propune să optimizeze rezultatele învățării pentru fiecare copil, recunoscându-i și îmbrățișând capacitățile unice.

Pluralizarea educației implică selectarea de către educatori a unor subiecte, concepte sau idei vitale și prezentarea lor în moduri diverse. Această abordare servește două scopuri cruciale:

- Predarea unei teme prin mai multe metode se adresează unei game mai largi de elevi.
- Utilizarea diferitelor modalități de predare oferă o înțelegere mai profundă a subiectului tratat.

Înțelegerea cuprinzătoare a unui subiect permite perspective multiple, valorificând diversele inteligențe ale fiecăruia. În schimb, limitarea la un singur mod de conceptualizare și prezentare riscă să submineze înțelegerea, fie pentru profesori, fie pentru elevi.

Deși inteligențele multiple nu ar trebui să fie singurul obiectiv educațional, ele pot ajuta foarte mult la atingerea obiectivelor educaționale odată ce sunt aliniate cu valorile personale sau societale. Planificarea educațională ar trebui să ia în considerare metodele care facilitează cel mai bine atingerea de către un individ a competențelor sau rolurilor dorite.

În cazul persoanelor cu un talent ridicat, poate fi necesar (și

suficient) pentru a le permite să lucreze direct cu un maestru recunoscut, într-un fel de relație de ucenicie; ar trebui să fie, de asemenea, posibil să li se ofere materiale pe care le poate explora (și cu care poate avansa) pe cont propriu.

În cazul persoanelor cu abilități slabe sau chiar patologii evidente, va fi probabil necesară conceperea unor proteze speciale: utilaje, mecanisme sau alte mijloace prin care informațiile sau abilitățile le pot fi prezentate astfel încât să se exploateze capacitățile intelectuale pe care le au, ocolind în același timp (în cea mai mare măsură posibil) deficiențele lor intelectuale.

Pentru persoanele care se încadrează în normă, poate fi disponibilă o gamă mai largă de abordări și programe de învățământ, deși trebuie recunoscute limitările de resurse și constrângerile de timp (Gardner, 2011).

Reprezentări multiple ale conceptelor cheie

Gardner consideră că înțelegerea disciplinară este cel mai probabil să fie realizată dacă educatorii se concentrează pe un număr gestionabil de concepte cheie și le explorează în profunzime. Numai în aceste condiții este probabil ca conceptele să fie înțelese. Aici este locul în care ideea inteligențelor multiple poate fi de un real beneficiu pentru educatorii orientați spre obiectivul înțelegerii disciplinare. Înțelegerea este mult mai probabil să fie realizată dacă elevul întâlnește materialul într-o varietate de forme și contexte. Iar cea mai bună modalitate de a realiza acest lucru este de a apela la toate inteligențele relevante pentru subiectul respectiv în cât mai multe moduri legitime posibil.

Fascinația teoriei rezidă și în optimismul reînnoit cu care este observată mintea umană. Posibilitatea învățării nu mai este considerată un privilegiu al câtorva oameni, iar cunoașterea nu mai este considerată exclusiv aparținând domeniilor logicii și lingvisticii: fiecare persoană are o inteligență personală diferită de inteligența altor persoane și potențial capabilă de dezvoltare și progres. Așadar, această idee poate duce la o creștere a autoeficienței (Torresan, 2005).



INTELIGENȚĂ CORPORALĂ-KINESTETICĂ

Definiție/Descriere generală

Gardner definește inteligența corporală-kinestezică ca fiind abilitatea de a rezolva probleme sau de a crea produse folosind corpul sau părți ale acestuia. Este inteligența forței, rezistenței, flexibilității, echilibrului, dexterității, mișcării, expresiei și limbajului corpului.

Inteligența corporală-kinestezică este capacitatea de a exprima idei, de a manevra unelte sau de a efectua exerciții fizice cu corpul.

Inteligența kinestezică corporală este capacitatea de a manipula obiecte și de a utiliza o varietate de abilități fizice. Această inteligență implică, de asemenea, simțul timpului și perfecționarea abilităților prin uniunea minte-corp. Atleții, dansatorii, chirurgii și meșterii prezintă o inteligență kinestezică corporală bine dezvoltată. (Teoria inteligențelor multiple, s. f.)

Diferite componente / abilități legate de acest tip de inteligență

- Coordonarea fizică și conștientizarea corpului, care implică capacitatea de a coordona diferite părți ale corpului și înțelegerea propriilor părți ale corpului.
- Inteligența corporală cu motricitate fină, în combinație cu activități spațiale: manipularea și controlul mușchilor mici în sarcini precum scrisul, desenul sau cântatul la un instrument muzical.
- Abilități motorii grosiere: Abilitățile motorii grosiere implică coordonarea și controlul grupelor musculare mai mari pentru activități precum alergarea, săritul sau aruncarea.
- Echilibru și agilitate: Inteligența corporală cuprinde capacitatea de a menține echilibrul și de a se mișca cu agilitate, ceea ce este important în activități precum dansul, gimnastica sau sportul.
- Conștientizare spațială: Conștientizarea spațială implică înțelegerea poziției corpului în spațiu și capacitatea de a naviga eficient prin medii fizice.
- Coordonarea mână-ochi: Coordonarea mână-ochi se referă la capacitatea de a sincroniza informațiile vizuale cu mișcările mâinii, esențială pentru sarcini precum prinderea unei mingi, îndoirea aței în ac sau jocurile video.
- Memoria kinestezică: Memoria kinestezică permite indivizilor să își amintească și să reproducă mișcările pe care le-au efectuat anterior, permițând dobândirea și perfecționarea abilităților prin practică.
- Mișcarea expresivă: Inteligența corporală poate implica și utilizarea mișcărilor corpului ca formă de exprimare, cum ar fi în dans, teatru sau mimă.
- Abilități manipulative: Aceste abilități implică dexteritatea și precizia necesare pentru a manipula obiecte cu mâinile și degetele, cum ar fi în meșteșuguri, prelucrarea lemnului sau chirurgie.

Relația dintre acest tip de inteligență și celelalte tipuri de inteligență

Abilitatea de a folosi corpul în scopuri funcționale sau expresive tinde să meargă mână în mână cu abilitatea de a manipula obiectele.

Utilizarea iscusită a propriului corp a fost importantă în istoria speciei timp de mii, dacă nu chiar milioane, de ani. Vorbind despre utilizarea magistrală a corpului, grecii venerau frumusețea formei umane și, prin intermediul activităților lor artistice și atletice, căutau să dezvolte un corp perfect proporționat și grațios în mișcare, echilibru și ton. Mai general, ei căutau o armonie între minte și corp, mintea antrenată să folosească corpul în mod corespunzător, iar corpul antrenat să răspundă puterilor expresive ale minții. Dar utilizarea inteligentă a corpului poate fi observată și în alte domenii.

De obicei, în majoritatea acestor ocupații, alte inteligențe joacă, în mod obișnuit, un rol important. Aproape toate rolurile culturale exploatează mai mult de o inteligență; în același timp, nicio performanță nu poate apărea pur și simplu prin exercitarea unei singure inteligențe.

- Inteligența corporală motorie fină, în combinație cu capacitățile spațiale, este cel mai puternic implicată în utilizarea obiectelor și uneltelor. În special în timpul utilizării inițiale a unui obiect sau a unui instrument, individul ar trebui să coordoneze cu atenție informațiile pe care le poate asimila prin inteligența sa spațială cu capacitățile pe care le-a elaborat prin inteligența sa corporală (Gardner, 2011).

Per ansamblu, inteligența corporală și inteligența naturală sunt aspecte interconectate ale cogniției umane, fiecare contribuind la abilitățile generale ale indivizilor și la adaptarea lor la mediul lor.

Principalele utilizări ale acestui tip de inteligență și contexte

Inteligența corporală-kinestezică se referă la aptitudinea pentru controlul și coordonarea precisă a mișcărilor corpului. Persoanele cu inteligență kinestezică ridicată prezintă abilități excepționale în activitățile fizice și sport (*Teoria inteligențelor multiple a lui Gardner, 2023*):

- Cei care pot manipula obiecte cu finețe, cum ar fi artizanii, jucătorii de baseball, instrumentiștii.
- Persoane la care utilizarea corpului se dovedește a fi centrală, cum ar fi inventatorii sau actorii.
- Dansatori și înotători, care dezvoltă o stăpânire ascuțită asupra mișcărilor corpului lor.



Cum poate o persoană să dezvolte abilități legate de acest tip de inteligență?

Inteligența corporală-kinestezică poate fi stimulată în sala de clasă prin activități care necesită mișcare fizică, jocuri, actorie, dans, sport, meșteșuguri, pantomimă, pictură și exerciții. În acest mediu, ideea este ca elevii să poată lucra frecvent cu diferite tipuri de texturi și

obiecte și se află într-un spațiu deschis. Profesorul îi poate motiva pe elevi oferindu-le oportunități de a face parte din cluburi de atletism, sculptură, teatru și dans, printre alte arte care integrează mișcarea (PhD, 2022).

- Urmează cursuri de arte performative pentru a-ți promova încrederea în sine, improvizația și cunoașterea propriului corp.
- Practicați exerciții de mindfulness și conștientizare corporală în rutinele zilnice, cum ar fi yoga, tai chi sau meditația, controlul respirației, îmbunătățind conexiunea generală corp-minte.
- Curse cu obstacole, în medii deschise și „Simon spune” dacă suntem în interior.
- Jocuri din plastilină, de arte și meșteșuguri.
- Patinaj, mers cu bicicleta sau trotineta.

Alte teorii / autori care abordează acest tip de inteligență

Conform cercetătorului elvețian **Jean Piaget**, toată gândirea are loc prin intermediul corpului în primii doi ani de viață. Prin urmare, diferiți cercetători și educatori au descoperit că chiar și postura pe care o avem joacă, de obicei, un rol fundamental în obținerea sau inhibarea performanțelor academice ale elevilor (PhD, 2022). <https://www.amazon.es/Construction-Reality-International-Library-Psychology/dp/0415846757>

Maria Montessori, o medic și educatoare italiană, a dezvoltat metoda de educație Montessori, care pune accent pe învățarea practică, explorare și mișcare. Montessori credea că mișcarea și experiențele senzoriale sunt esențiale pentru dezvoltarea cognitivă și învățarea copiilor. <https://www.montessori.org/>

Erik Erikson, un psiholog germano-american, a dezvoltat o teorie a dezvoltării psihosociale care include etape de la copilărie până la vârsta adultă. Teoria lui Erikson sugerează că în timpul adolescenței, indivizii experimentează o etapă numită confuzie identitate versus rol, în care își explorează identitățile prin activități precum sport, hobby-uri și preocupări artistice. <https://www.simplypsychology.org/erik-erikson.html>

Jerome Bruner, un psiholog american, a introdus conceptul de „întrupat”

„cogniție”, care subliniază rolul corpului și al experiențelor fizice în modelarea proceselor cognitive și a învățării. Bruner a susținut că învățarea nu este doar o activitate mentală, ci implică și implicarea corporală și interacțiunea cu mediul. (Ruiz și Linaza, 2015).

Loris Malaguzzi a fost un educator italian și fondatorul abordării Reggio Emilia pentru educația timpurie. Abordarea Reggio Emilia prioritizează experiențele de învățare practică, explorarea senzorială și exprimarea creativă prin diverse forme de artă, mișcare și joc.
<https://www.reggiochildren.it/en/>

INTELIGENȚĂ SPAȚIALĂ

Definiție/Descriere generală

Inteligența spațială este abilitatea de a procesa informații în trei dimensiuni, precum și capacitatea de a gestiona aspecte precum culoarea, forma liniilor, spațiul și relațiile dintre acestea.

Poate fi definită și ca abilitatea de a percepe realitatea, de a crea reprezentări mentale, de a aprecia dimensiunile și direcțiile, printre alți factori (Cano, 2023).

Capacitățile de a percepe lumea vizuală cu acuratețe, de a efectua transformări și modificări asupra propriilor percepții inițiale și de a fi capabil să recreezi aspecte ale propriei experiențe vizuale, chiar și în absența unor stimuli fizici relevanți, sunt esențiale pentru inteligența spațială. Inteligența spațială apare ca un amalgam de abilități. Cu toate acestea, individul cu competențe în mai multe dintre domeniile menționate anterior are cele mai mari șanse de a avea succes în domeniul spațial. Faptul că practica într-una dintre aceste domenii stimulează dezvoltarea abilităților în domenii conexe este un alt motiv pentru care abilitățile spațiale pot fi considerate în mod rezonabil „formate dintr-o singură bucată” (Gardner, 2011).

Diferite componente / abilități legate de acest tip de inteligență

- Vizualizare spațială: perceperea unei forme sau a unui obiect și abilitatea de a percepe, de a ține, de a manipula și de a rezolva probleme din informații vizuale (*Înțelegerea și dezvoltarea inteligenței vizual-spațiale, s. f.*)
- Imagini mentale
- Simulare mentală

Competență meta-reprezentatională: reprezentarea externă optimă pentru o sarcină, utilizarea productivă a unor reprezentări externe noi și inventarea de noi reprezentări, după cum este necesar (Hegarty, 2010)

Capacități de a percepe cu acuratețe lumea vizuală.

- A efectua transformări și modificări pe baza propriilor percepții inițiale.
- Recreați aspecte ale propriei experiențe vizuale
- Sensibilitate la diversele linii de forță care intră într-o reprezentare vizuală sau spațială: tensiune, echilibru și compoziție.

(Gardner, 2011)

Relația dintre acest tip de inteligență și celelalte tipuri de inteligență

Pentru majoritatea sarcinilor utilizate de psihologii experimentali, inteligența lingvistică și cea spațială oferă principalele surse de stocare și soluționare. Confrunțați cu un item într-un test standardizat, indivizii par să folosească cuvinte sau imagini spațiale pentru a aborda problema și a o codifica și pot foarte bine - deși această presupunere este mult mai controversată - să exploateze și resursele limbajului și/sau ale imaginilor pentru a rezolva problema.

Gândirea vizuală în imagine nu numai că stimulează creativitatea, ci și îmbogățește procesele de gândire de ordin superior. Aceasta indică faptul că există o legătură între inteligența vizual-spațială și cea logico-matematică (Sukmawati et al., 2023).

Inteligența spațială și inteligența logică matematică sunt foarte importante în învățarea matematicii (Zaiyar și colab., 2020).

Principalele utilizări ale acestui tip de inteligență și contexte

- Pentru a manipula imagini mentale ale obiectelor și spațiile în care se află aceste obiecte.
- Să ne orientăm (simțul orientării).
- Pentru versiuni bidimensionale și tridimensionale ale unor scene din lumea reală, precum și pentru alte simboluri, cum ar fi hărți, diagrame sau forme geometrice: rezolvarea de puzzle-uri, citirea hărților, jocul de șah, completarea de labirinturi.
- Această inteligență este esențială pentru un sculptor/sculptoare sau un topolog matematic.
- În științe, contribuția inteligenței spațiale este evidentă.
- Asemănări care pot exista între două forme aparent disparate.
- Inteligența spațială ar putea fi benefică în orice carieră care necesită planificare, creație și rezolvare de probleme. De exemplu: arhitectură, arte vizuale, design grafic, matematică, inginerie, cartografie, psihologie.



Cum poate o persoană să dezvolte abilități legate de acest tip de inteligență?

- Rezolvarea unui cub Rubik
- Completarea labirintului
- Asamblarea puzzle-urilor
- Citirea hărților (Înțelegerea și dezvoltarea inteligenței vizual-spațiale, s. f.)
- Folosește un limbaj spațial descriptiv în fiecare zi
- Joacă puzzle-uri tangram
- Participați la jocuri de mișcare
- Jucați sporturi spațiale
- Jucați șah
- Construiește un palat al memoriei: este o activitate de vizualizare a unor medii spațiale familiare și de transformare a acestor vizualizări în imagini.
- Exersează origami și împăturirea hârtiei (Jocuri, 2022)

Alte teorii / autori care abordează acest tip de inteligență

Teoria triarhică este alcătuită din trei subteorii, fiecare dintre ele referindu-se la un anumit tip de inteligență: subteoria contextuală, care corespunde inteligenței practice sau abilității de a funcționa cu succes în propriul mediu; subteoria experiențială, care corespunde inteligenței creative sau abilității de a face față unor situații sau probleme noi; și subteoria componentială, care corespunde inteligenței analitice sau abilității de a rezolva probleme.

<https://www.thoughtco.com/triarchic-theory-of-intelligence-4172497>

Abilitățile mentale principale ale lui Thurstone: Cele șapte abilități mentale principale din modelul lui Thurstone sunt înțelegerea verbală, fluența verbală, facilitatea numerică, vizualizarea spațială, viteza perceptivă, memoria și raționamentul inductiv (Thurstone, citat în Sternberg, 2003).

<https://www.simplypsychology.org/intelligence.html>

Vîgotski a subliniat rolul factorilor sociali și culturali în dezvoltarea cognitivă. Deși nu se concentrează explicit pe inteligența spațială, teoria lui Vîgotski subliniază importanța influențelor de mediu, inclusiv a mediilor spațiale, în modelarea abilităților cognitive.

<https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>

Dezvoltarea cognitivă: Teoria lui Jean Piaget: Teoria dezvoltării cognitive a lui Jean Piaget sugerează că copiii trec prin patru etape diferite de dezvoltare intelectuală, care reflectă sofisticarea crescândă a gândirii copiilor.

<https://www.simplypsychology.org/piaget.html>



Teoria inteligenței a lui Kaufman: Alan S. Kaufman a propus o teorie a inteligenței care include dimensiuni multiple, una dintre ele fiind abilitatea spațială. Teoria lui Kaufman subliniază importanța luării în considerare a inteligențelor multiple dincolo de măsurile tradiționale precum IQ-ul.
<https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-future-brain/201909/scott-barry-kaufman-calls-new-theory-intelligence>

INTELIGENȚĂ MUZICALĂ

Definiție/Descriere generală

În prima sa conceptualizare a Teoriei Inteligențelor Multiple, Gardner observă o varietate de cazuri – de la speculații despre primul impact al cântecului păsărilor asupra hominizilor, până la studii moderne ale activității cerebrale ca reacție la muzică – care, în opinia sa, identifică definitiv muzica ca produs al unei „inteligențe” (Gardner, *Frames of Mind*, 1983).

Definiția inteligenței muzicale ca fiind capacitatea de a interacționa, experimenta și produce muzică nu este dată explicit de Gardner în lucrarea originală „*Frames of Mind*”. În mod special, autorul nu se abține să se refere la aceasta direct ca „muzică” în anumite ocazii, astfel încât să cuprindă implicit orice interacțiune umană cu ea:

Diversele dovezi pe care le-am analizat în acest capitol sugerează că, la fel ca limbajul, muzica este o competență intelectuală separată, una care nici ea nu depinde de obiectele fizice din lume (Gardner, 1983, p. 129).

Chiar și în lucrările succesive ale autorului, în procesul de revizuire și rafinare a teoriei, acesta nu oferă o definiție directă și completă a inteligenței muzicale, concentrându-se în schimb mai mult pe argumentele care demonstrează cum aceasta este un set specific de abilități, separat de inteligența lingvistică sau matematică (Gardner, 1993).

Este rezonabil să credem că această lipsă de definiție provine din faptul că termenul „inteligență muzicală” este destul de intuitiv în interpretarea sa, mai ales având în vedere interschimbabilitatea sa cu termenul pur „muzică” din lucrările lui Gardner.

Diferite componente / abilități legate de acest tip de inteligență

Pornind de la această identitate substanțială dintre inteligența muzicală și percepția umană a muzicii, inteligența muzicală implică toate abilitățile și interacțiunile legate de muzică.

Concret, Gardner, în analiza sa asupra inteligenței, menționează atât abilități creative (cum ar fi reinterpretarea compozițiilor preexistente), cât și abilități formale (cum ar fi execuția unei piese muzicale).

Într-o perspectivă mai largă, deși este precedentă Teoriei Inteligențelor Multiple și, prin urmare, nu vorbește despre „intelență muzicală”, teoria dezvoltat de educatorul japonez Shinichi Suzuki se ocupă și de abilitățile legate de muzică.

Teoria, dezvoltată inițial în prima jumătate a secolului al XX-lea, a evoluat și s-a adaptat în mod evident în deceniile următoare, dar își păstrează în continuare esența: copiii sunt introduși într-o imersiune completă în muzică încă din pânțele mamei pentru a le permite să dezvolte calități personale și să devină indivizi mai buni. Citându-l pe Suzuki însuși:

Îmi doresc – dacă pot – să schimb educația de la simplă instruire la educație în adevăratul sens al cuvântului – o educație care inculcă, scoate la iveală, dezvoltă potențialul uman, bazată pe viața în creștere a copilului. [...] Rugăciunea mea este ca toți copiii de pe acest glob să devină ființe umane excelente, oameni fericiți, cu abilități superioare, și îmi dedic toate energiile pentru a face acest lucru posibil, pentru că sunt convins că toți copiii se nasc cu acest potențial. (Asociația Internațională Suzuki, consultat la 04/04/2024)

Relația dintre acest tip de inteligență și celelalte tipuri de inteligență

Întregul concept de inteligențe multiple se bazează pe corelația dintre ele. De fapt, Gardner afirmă:

Nu vreau să insinuez că la vârsta adultă inteligențele funcționează izolat. Într-adevăr, cu excepția indivizilor anormali, inteligențele funcționează întotdeauna concertat, iar orice rol sofisticat de adult va implica o îmbinare a mai multor dintre ele (Gardner, 1993).

Mai exact, inteligența muzicală este în primul rând legată de inteligența lingvistică, deoarece ambele sunt văzute ca metode de comunicare; la nivel fizic, ambele inteligențe au în comun aceleași canale, și anume sistemul oral-auditiv și limbajul gestual.

În ceea ce privește acest ultim aspect, inteligența muzicală este legată și de inteligența corporală-kinestezică, având în vedere legătura naturală pe care mișcarea fizică o are în muzică, atât în ceea ce privește exprimarea prin corp, cât și acțiunea fizică de a face muzică, de a interpreta sau de a dirija o orchestră.



Poate că una dintre cele mai puternice conexiuni este cea dintre inteligența muzicală și cea emoțională; pe lângă legătura evidentă care poate fi făcută, Gardner menționează cazuri clinice ale pacienților cu zone subcorticale afectate, care de obicei rezultă în goluri emoționale, în timp ce, în același timp, sunt neinteresați de muzică.

Mai puțin intense, dar totuși existente, sunt legăturile cu inteligența spațială, așa cum demonstrează unele studii asupra șanțurilor fonografice.

Corelația cu inteligența matematică este interesantă, întrucât muzica și matematica sunt asociate în mod tradițional (încă din școala pitagoreică), așa cum demonstrează legătura dintre componenta ritmică a muzicii și matematică, însă identitatea lor rămâne o dihotomie, sfera emoțională fiind o componentă fundamentală a muzicii, spre deosebire de gândirea matematică (Gardner, 1983; 1993).

Principalele utilizări ale acestui tip de inteligență și contexte

Așa cum am discutat deja, inteligența muzicală este destul de evidentă în sensul și aplicarea sa. Principalele utilizări ale acestei inteligențe au fost într-adevăr deja discutate în descrierea sa: această inteligență este aplicată în orice acțiune de compoziție, interpretare, ascultare și chiar în orice interacțiune cu muzica.

Aplicarea sa implică toate activitățile legate de muzică, fiind produsul unei educații sau al unor simple răspunsuri la ritm și melodie.

Cum poate o persoană să dezvolte abilități legate de acest tip de inteligență?

Având în vedere natura intuitivă a inteligenței muzicale, poate părea evident că dezvoltarea acesteia provine în principal din studiile muzicale de-a lungul tuturor epocilor.

Mai mulți cercetători se concentrează în special pe etapele de dezvoltare ale copilului, Suzuki în primul rând. Metoda sa, de fapt, se concentrează în întregime pe perioada care merge de la faza prenatală a copilului până la primii ani de viață, acoperind fiecare minut al existenței sale (vezi, de exemplu, Gardner, 1983 pentru o explicație detaliată a procesului de a fi părinte Suzuki).

În ceea ce privește dezvoltarea în etapele ulterioare ale vieții, ar putea fi interesant de observat abordarea adoptată de Sternberg în legătură cu inteligența muzicală, care consideră că fiecare inteligență poate fi împărțită în patru ramuri: abilități creative, analitice, practice și bazate pe înțelepciune.

Dezvoltarea fiecăreia dintre aceste abilități necesită o combinație de studiu, practică și capacități înnăscute, în grade diferite, în funcție de diferitele aspecte luate în considerare (Sternberg, 2020).

Punctul de vedere al lui Sternberg este important în acest context, deoarece nu se concentrează doar pe etapele timpurii de dezvoltare (așa cum au făcut majoritatea celorlalți cercetători din acest document), ci adoptă o abordare mai orizontală a întregii paradigme a inteligenței muzicale.

Alte teorii / autori care abordează acest tip de inteligență

Pe lângă Gardner, Sternberg și Suzuki au fost menționați ca cercetători importanți în domeniul inteligenței muzicale, deși trebuie ținut minte că Suzuki și-a dezvoltat teoria educațională mult înainte de formularea Teoriei Inteligențelor Multiple de către Gardner. Contribuția sa merită încă menționată, fiind o inovație de renume mondial în domeniul educației muzicale.

În ceea ce privește alți autori care ar putea fi luați în considerare, Sternberg explorează domeniul studiilor despre inteligență muzicală în articolul său deja citat, recapitulând studiile remarcabile ale altor cercetători în domeniu (Sternberg, 2020).

Printre cele mai recente teorii merită menționate Bamberger (1991), Cope (1996) sau Liebman (2019), care se concentrează în totalitate pe analiza inteligenței muzicale. Gândindu-ne la abordări mai teoretice, teoria inteligenței Cattell-Horn-Carroll (CHC) este o completare notabilă, în timp ce studiul lui Law și Zentner (2012) este mult mai bazat pe practică.

INTELIGENȚE PERSONALE (INTERPERSONALE ȘI INTRAPERSONALE)

Definiție/Descriere generală

Inteligența interpersonală, așa cum a fost conceptualizată de Howard Gardner, se referă la capacitatea de a înțelege și de a interacționa eficient cu ceilalți. Această formă de inteligență implică abilitatea de a percepe și de a răspunde corespunzător la stările de spirit, temperamentele, motivațiile și dorințele altor persoane. Persoanele cu o inteligență interpersonală puternică sunt experte în a discerne stările emoționale, intențiile și indiciile sociale, ceea ce le permite să navigheze cu ușurință în situații sociale complexe (Gardner, 2006).

Cadrul teoretic al lui Gardner pentru inteligențele multiple, articulat pentru prima dată în *Frames of Mind*, postulează că inteligența interpersonală este distinctă de inteligența lingvistică sau logico-matematică pusă în evidență în mod tradițional în sistemele educaționale. Aceasta cuprinde atât abilitățile de comunicare verbală, cât și cele non-verbale, empatia și capacitatea de a gestiona relațiile. Din punct de vedere istoric, figuri precum

Profesorii, terapeuții, vânzătorii și liderii politici au exemplificat un nivel ridicat de inteligență interpersonală (Gardner, 2011).

În contexte educaționale, Gardner subliniază importanța cultivării acestei inteligențe, menționând că mediile de învățare colaborativă pot încuraja dezvoltarea acesteia. Pe măsură ce învățarea devine mai socială și interactivă, în special prin integrarea...

În mass-media digitală, rolul abilităților interpersonale este amplificat. Platformele de socializare și instrumentele de colaborare pot spori oportunitățile pentru studenți de a exersa și perfecționa aceste abilități atât în contexte virtuale, cât și față în față (Weigel, Straughn și Gardner, 2010).

În plus, lucrările ulterioare ale lui Gardner, precum „Generația aplicațiilor” (Gardner & Davis, 2013), explorează modul în care tehnologiile digitale au transformat dinamica interpersonală în rândul tinerilor. Deși tehnologia facilitează noi forme de conectare și comunicare, ea introduce și provocări, cum ar fi potențialul unor interacțiuni superficiale și diminuarea abilităților sociale față în față. Gardner și Davis sugerează că înțelegerea și valorificarea inteligenței interpersonale sunt cruciale în atenuarea acestor efecte și asigurarea unei implicări sociale semnificative.

Per ansamblu, inteligența interpersonală este fundamentală nu doar pentru succesul personal și profesional, ci și pentru sănătatea comunităților și societăților. Dezvoltarea și aplicarea acesteia sunt din ce în ce mai relevante într-o lume caracterizată de globalizare și interconectare digitală.

Inteligența intrapersonală, așa cum a fost subliniată de Howard Gardner, se referă la capacitatea de conștientizare de sine și autorefecție. Aceasta implică o înțelegere profundă a propriilor emoții, motivații, credințe și obiective. Persoanele cu o inteligență intrapersonală puternică sunt experte în introspecție și sunt capabile să își ghideze comportamentul pe baza unei percepții precise a stărilor lor interne (Gardner, 2006).

Gardner a introdus inteligența intrapersonală în lucrarea sa fundamentală „Frames of Mind”, unde a caracterizat-o ca fiind o dimensiune critică, dar adesea trecută cu vederea, a cogniției umane. Spre deosebire de inteligența interpersonală, care se ocupă de înțelegerea celorlalți, inteligența intrapersonală este orientată spre interior, ajutând indivizii să navigheze în peisajele lor emoționale interioare și să dezvolte autonomia personală (Gardner, 2011).

O caracteristică a inteligenței intrapersonale ridicate este capacitatea de a forma un simț de sine integrat și coerent, o abilitate vitală pentru luarea deciziilor personale și stabilirea obiectivelor pe termen lung. Gardner observă că această formă de inteligență este esențială pentru scriitori, filosofi, psihologi și oricine a cărui muncă necesită o cunoaștere profundă de sine și autenticitate (Gardner, 2011).



În societatea contemporană, în special în contextul omniprezenței mass-media digitale, dezvoltarea inteligenței intrapersonale se confruntă atât cu provocări, cât și cu oportunități. Gardner și Davis (2013) discută despre modul în care mediile digitale de astăzi pot fie să faciliteze exprimarea și reflecția de sine, fie, dimpotrivă, să fragmenteze sinele prin distragerea constantă a atenției și prin identități online curatoriate. Cultivarea inteligenței intrapersonale poate...

contracara aceste tendințe prin promovarea atenției conștiente și a unui concept de sine stabil.

În mediile educaționale, promovarea inteligenței intrapersonale necesită crearea unor medii care încurajează autorefecția, autonomia și explorarea intereselor personale. Practicile reflexive, cum ar fi ținerea unui jurnal, meditația și planurile de învățare individualizate, pot sprijini semnificativ dezvoltarea acestei inteligențe (Weigel, Straughn și Gardner, 2010).

În cele din urmă, inteligența intrapersonală este fundamentală pentru bunăstarea emoțională și alegerile autentice de viață, permițând indivizilor să trăiască intenționat și să își alinieze acțiunile cu valorile lor fundamentale.

Diferite componente / abilități legate de inteligența personală

a. Inteligența interpersonală

Inteligența interpersonală definește capacitatea de a înțelege și de a interacționa eficient cu alte persoane. Aceasta implică sensibilitate la stările de spirit, sentimentele, temperamentele și motivațiile celorlalți și capacitatea de a coopera, negocia și gestiona relațiile. Conform lui Howard Gardner (2011), inteligența interpersonală este una dintre inteligențele multiple vitale pentru o comunicare și o funcționare socială de succes.

Componente și competențe cheie:

1. Empatie:

Empatia este piatra de temelie a inteligenței interpersonale. Se referă la capacitatea de a te pune în locul altcuiva și de a-i înțelege sentimentele și perspectivele (Gardner, 2011).

2. Abilități de comunicare:

Abilitățile eficiente de comunicare verbală și non-verbală sunt esențiale. Acestea includ ascultarea activă, articularea clară a gândurilor și citirea limbajului corpului și a tonului vocii (Gardner, 2006).

3. Rezolvarea conflictelor:

Persoanele cu o inteligență interpersonală puternică sunt experte în rezolvarea conflictelor. Pot media dispute, pot înțelege diferite puncte de vedere și pot găsi compromisuri care să satisfacă toate părțile implicate (Gardner, 2006).

4. Munca în echipă și colaborarea:

Lucrul eficient în cadrul unui grup este o abilitate fundamentală. Aceasta necesită partajarea responsabilităților, valorizarea contribuțiilor celorlalți și facilitarea cooperării între membrii echipei (Weigel, Straughn și Gardner, 2010).

5. Sensibilitate socială:

Aceasta implică conștientizarea indicilor sociale și a dinamicii din cadrul grupurilor. Persoanele cu inteligență interpersonală ridicată pot evalua rapid situațiile de grup, pot identifica tensiunile subiacente și pot acționa în consecință (Gardner & Davis, 2013).

6. Abilități de conducere:

Inteligența interpersonală susține leadershipul permițând liderului să inspire încredere, să motiveze membrii echipei și să construiască grupuri coezive (Gardner, 2006).

7. Negociere și persuasiune:

Capacitatea de a negocia, de a convinge și de a influența pe ceilalți este înrădăcinată în inteligența interpersonală. Negocierea eficientă necesită înțelegerea nevoilor și intereselor tuturor părților și comunicarea persuasivă pentru a obține rezultatele dorite (Gardner, 2011).

8. Reglarea emoțională în contexte sociale:

Gestionarea propriilor emoții în interacțiunile sociale este esențială. O inteligență interpersonală ridicată implică nu doar înțelegerea celorlalți, ci și reglarea emoțiilor personale pentru a menține relații armonioase (Gardner, 2006).

9. Competență culturală:

Sensibilitatea la diferențele culturale este vitală în lumea interconectată de astăzi. Inteligența interpersonală implică navigarea printre diverse norme sociale și stiluri de comunicare în diferite culturi (Gardner & Davis, 2013).

10. Abilități de relaționare:

Construirea și menținerea unei rețele de relații este o abilitate cheie. Persoanele cu această inteligență știu cum să cultive încrederea și să stabilească o relație, crucială atât pentru succesul personal, cât și pentru cel profesional (Gardner, 2011).

Aplicații:

Inteligența interpersonală este crucială în domenii precum predarea, consilierea, vânzările, politica, managementul, asistența socială și orice domeniu care necesită o interacțiune eficientă cu ceilalți. Gardner și Davis (2013) susțin că, în era digitală, unde comunicarea are loc adesea prin intermediul ecranelor, dezvoltarea abilităților interpersonale autentice a devenit mai critică ca niciodată.

b. Inteligența intrapersonală

Inteligența intrapersonală se referă la o înțelegere profundă a sinelui, la capacitatea de a fi introspectiv și la capacitatea de a discerne propriile emoții, motivații, credințe și obiective (Gardner, 2006). Această formă de inteligență permite indivizilor să își evalueze cu exactitate propriile puncte forte și puncte slabe și să își regleze acțiunile și comportamentele în consecință.



Componente și competențe cheie:

1. Conștiința de sine:

Conștiința de sine este abilitatea de a recunoaște și înțelege propriile stări de spirit, emoții, impulsuri și efectele acestora asupra celorlalți. Conform lui Gardner (2011), această abilitate este fundamentală pentru dezvoltarea personală și inteligența emoțională.

2. Autoreglare emoțională:

Capacitatea de a-și gestiona stările interne, impulsurile și resursele este o caracteristică a inteligenței intrapersonale. Inteligența intrapersonală ridicată se reflectă în capacitatea de a rămâne calm sub presiune și de a răspunde cu atenție la provocări (Gardner, 2006).

3. Automotivare:

Persoanele cu inteligență intrapersonală puternică sunt capabile să se motiveze singure fără recompense externe, menținându-și concentrarea asupra obiectivelor lor interne (Gardner, 2011).

4. Stabilirea obiectivelor și planificarea strategică:

Gardner (2011) subliniază faptul că indivizii cu această inteligență sunt adepți în stabilirea unor obiective realiste și semnificative și în dezvoltarea unor strategii acționabile pentru a le atinge.

5. Reflecție și gândire critică:

Practicile reflexive, cum ar fi jurnalizarea și meditația, îi ajută pe indivizi să își analizeze experiențele și gândurile, promovând creșterea personală (Weigel, Straughn și Gardner, 2010).

6. Autodisciplină:

Capacitatea de gratificare amânată și perseverența în urmărirea obiectivelor necesită autodisciplină, un indicator cheie al inteligenței intrapersonale (Gardner, 2006).

7. Clarificarea valorilor:

Clarificarea și internalizarea valorilor personale îi ajută pe indivizi să acționeze în conformitate cu convingerile lor. Gardner (2011) sugerează că această abilitate stă la baza unui comportament autentic și a luării deciziilor.

8. Reziliență personală:

Reziliența, sau capacitatea de a face față eșecurilor și obstacolelor, este susținută de o inteligență intrapersonală bine dezvoltată (Gardner, 2006).

9. Autenticitate:

Acționarea în moduri care sunt fidele propriilor convingeri și valori. Autenticitatea este adesea citată ca un indicator al unei inteligențe intrapersonale bine dezvoltate (Gardner, 2011).

10. Conștientizare:

Practicarea mindfulness-ului îmbunătățește conștientizarea de sine și reglarea emoțională, ajutând indivizii să rămână conectați la experiențele lor interioare (Gardner & Davis, 2013).

Aplicații:

Inteligența intrapersonală este crucială pentru profesii precum psihologia, scrisul, filosofia, leadershipul și antreprenoriatul. Gardner și Davis (2013)

subliniază faptul că, în era actuală, dominată de distragerile digitale, cultivarea inteligenței intrapersonale este esențială pentru menținerea unui simț al sinelui coerent și rezistent.

Relația dintre acest tip de inteligență și celelalte tipuri de inteligență

Howard Gardner (2011) definește inteligența personală — interpersonală și intrapersonală — drept componente de bază ale cogniției umane, profund integrate în funcționarea intelectuală mai largă. Aceste inteligențe, deși distincte prin concentrarea lor (ceialți versus sine), au o relație complexă și dinamică cu celelalte inteligențe propuse în teoria sa despre inteligențele multiple.

Inteligența interpersonală — capacitatea de a înțelege și de a interacționa eficient cu ceilalți — completează îndeaproape inteligența lingvistică. Comunicarea eficientă necesită o exprimare verbală și non-verbală nuanțată, bazându-se atât pe sensibilitatea la indiciile sociale, cât și pe capacitatea de a articula clar gândurile (Gardner, 2006). În mod similar, inteligența interpersonală funcționează adesea în tandem cu inteligența corporală-kinestezică, în special în contexte în care prezența fizică și limbajul corpului influențează dinamica socială, cum ar fi în sport sau artele spectacolului.

Inteligența intrapersonală — înțelegerea profundă a sinelui — este puternic legată de inteligența logico-matematică. Capacitatea de a reflecta asupra propriilor gânduri și emoții implică adesea analiza rațională și recunoașterea tiparelor, ajutând la autoevaluarea structurată și la luarea deciziilor strategice (Gardner & Davis, 2013). Mai mult, inteligența intrapersonală sporește inteligența spațială atunci când este necesară vizualizarea obiectivelor personale sau cartografierea conceptuală a călătoriei în viață.

Ambele inteligențe personale mențin o relație și cu inteligența muzicală și cea spațială. De exemplu, muzica nu este doar o experiență auditivă, ci și una emoțională; inteligența intrapersonală puternică permite indivizilor să internalizeze și să interpreteze profund experiențele muzicale. Inteligența interpersonală, pe de altă parte, îmbunătățește eforturile artistice colaborative, cum ar fi performanțele de ansamblu sau proiectele vizuale colective.

Este important de menționat că Gardner (2006) subliniază faptul că nicio inteligență nu funcționează izolat. Inteligența personală acționează ca o punte, permițând celorlalte inteligențe să fie utilizate într-un mod social și personal semnificativ. Un om de știință (logico-matematic) trebuie să se înțeleagă atât pe sine, cât și pe ceilalți pentru a conduce eficient o echipă de cercetare; un artist (spațial) beneficiază de o profundă conștientizare de sine pentru a crea o lucrare autentică care rezonă cu publicul.

În mediile educaționale și profesionale, sinergia dintre inteligența personală și alte tipuri de inteligențe este crucială. De exemplu, profesorii, consilierii și liderii eficienți au nevoie de un echilibru între abilitățile interpersonale (pentru a gestiona relațiile) și abilitățile intrapersonale (pentru a reflecta și regla propriul comportament). Astfel, inteligența personală nu este esențială doar pentru creșterea individuală și integrarea socială, ci și pentru maximizarea potențialului de...

toate celelalte inteligențe.

În cele din urmă, inteligența personală formează țesutul conjunctiv al funcționării cognitive umane, sporind aplicarea și integrarea inteligențelor lingvistice, logico-matematice, spațiale, corporale-kinesteze, muzicale și naturaliste într-un spectru larg de activități umane (Gardner, 2011; Weigel, Straughn și Gardner, 2010).

Principalele utilizări ale acestui tip de inteligență și contexte

Inteligența personală — interpersonală și intrapersonală — servește drept capacități fundamentale pentru interacțiunea umană și înțelegerea de sine, găsind aplicații extinse în diverse domenii ale vieții (Gardner, 2011). Utilizările lor sunt atât largi, cât și profunde, influențând contextele educaționale, profesionale, sociale și personale.

Inteligența interpersonală facilitează comunicarea și colaborarea socială. Utilizarea sa principală este în înțelegerea și influențarea eficientă a altor persoane. Este extrem de importantă în educație, unde profesorii se bazează pe abilități interpersonale pentru a gestiona sălile de clasă și a adapta instruirea la diversele nevoi ale elevilor (Gardner, 2006). În mod similar, în consiliere și terapie, practicienii utilizează inteligența interpersonală pentru a construi încredere, a empatiza și a ghida clienții prin procese emoționale. Rolurile de conducere - fie în politică, afaceri sau organizarea comunitară - necesită, de asemenea, niveluri ridicate de inteligență interpersonală pentru construirea echipei, rezolvarea conflictelor și negociere (Gardner & Davis, 2013).

În contexte profesionale, inteligența interpersonală îmbunătățește munca în echipă și funcționarea organizațională. Domenii precum vânzările, serviciul clienți, asistența medicală, dreptul și diplomația necesită capacitatea de a interpreta și de a răspunde la indicii sociale, de a menține relații profesionale și de a naviga prin dinamici interpersonale complexe. Gardner (2011) observă că, chiar și în industriile bazate pe tehnologie, unde abilitățile tehnice sunt vitale, capacitatea de colaborare și comunicare eficientă rămâne un factor decisiv pentru succes.

În schimb, inteligența intrapersonală se concentrează pe autocunoaștere și autoreglare. Utilizarea sa principală este în facilitarea luării deciziilor personale, stabilirea obiectivelor și reziliența emoțională. În educație, inteligența intrapersonală



susține învățarea individualizată și perseverența academică, ajutând elevii să își înțeleagă punctele forte, provocările și motivațiile (Weigel, Straughn și Gardner, 2010). Scriitorii, filozofii și cercetătorii se bazează în mare măsură pe inteligența intrapersonală pentru gândirea reflexivă, creativitate și rezolvarea problemelor.

În contexte profesionale, inteligența intrapersonală este esențială pentru rolurile care necesită autonomie, planificare strategică și luarea deciziilor etice, cum ar fi antreprenoriatul, cercetarea științifică și pozițiile de conducere. Antreprenorii, de exemplu, beneficiază de conștientizarea de sine și de reglarea emoțională atunci când gestionează riscul și incertitudinea (Gardner, 2006).

Mai mult, ambele inteligențe personale sunt cruciale în arte. Actorii, muzicienii și artiștii vizuali folosesc abilități interpersonale pentru a se conecta cu publicul și colaboratorii, în timp ce inteligența intrapersonală le permite să acceseze experiențe și emoții personale, conferind autenticitate muncii lor (Gardner & Davis, 2013).

În era digitală, au apărut contexte noi. Gardner și Davis (2013) subliniază faptul că platformele de socializare provoacă și extind aplicațiile inteligențelor personale. Inteligența interpersonală este testată prin comunicarea virtuală, necesitând adaptabilitate la indicii sociale mai puțin tangibile, în timp ce inteligența intrapersonală este necesară pentru a menține o identitate stabilă în mijlocul presiunilor autoprezentării digitale.

În concluzie, inteligența personală este indispensabilă în contexte multiple - de la sălile de clasă la sălile de consiliu, de la industriile creative la sectoarele tehnologice. Aceasta le permite indivizilor să interacționeze eficient cu ceilalți și să își navigheze lumea interioară, sporind astfel atât împlinirea personală, cât și contribuția la societate (Gardner, 2011; Weigel și colab., 2010).

Cum poate o persoană să dezvolte abilități legate de acest tip de inteligență?

Dezvoltarea inteligenței interpersonale

Inteligența interpersonală, abilitatea de a înțelege și de a interacționa eficient cu ceilalți, poate fi cultivată printr-o varietate de abordări:

1. **Practica ascultării active:** Îmbunătățirea abilităților interpersonale începe cu a deveni un ascultător mai bun. Ascultarea activă implică acordarea unei atenții depline vorbitorului, înțelegerea mesajului acestuia și răspunsul atent (Gardner, 2006).
2. **Exerciții de empatie:** Implicarea în activități care promovează adoptarea perspectivei, cum ar fi jocurile de rol sau citirea literaturii care explorează experiențe diverse, îmbunătățește capacitatea de a înțelege și împărtăși sentimentele celorlalți (Weigel, Straughn și Gardner, 2010).
3. **Proiecte de colaborare:** Participarea la activități de echipă îi ajută pe indivizi să învețe cum să negocieze, să coopereze și să rezolve conflictele. Munca în grup în contexte educaționale și profesionale oferă practică practică în gestionarea dinamicii interpersonale (Gardner & Davis, 2013).



4. **Recepționarea feedback-ului:** Căutarea și reflectarea asupra feedback-ului de la colegi și mentori ajută la dezvoltarea sensibilității sociale și la îmbunătățirea abilităților relaționale.

5. **Expunerea la contexte sociale diverse:** Interacțiunea cu persoane din medii culturale, sociale și profesionale diferite lărgeste conștientizarea socială și adaptabilitatea.

Dezvoltarea inteligenței intrapersonale

Inteligența intrapersonală, capacitatea de conștientizare de sine și autoreglare, necesită diferite strategii de dezvoltare:

1. **Practici de autorefecție:** Jurnalizarea, meditația și exercițiile de mindfulness încurajează indivizii să își exploreze gândurile, emoțiile și comportamentele. Reflecția regulată favorizează o cunoaștere de sine mai profundă (Gardner, 2011).
2. **Stabilirea obiectivelor personale:** Învățarea stabilirii și urmăririi unor obiective semnificative sporește automotivarea și disciplina. Împărțirea obiectivelor în pași concreți consolidează, de asemenea, gândirea strategică (Gardner, 2006).
3. **Antrenament pentru reglarea emoțională:** Tehnici precum reevaluarea cognitivă, exercițiile de respirație și etichetarea emoțională ajută indivizii să își gestioneze emoțiile și să dezvolte reziliența.
4. **Analiza punctelor forte și a punctelor slabe:** Realizarea unor evaluări oneste ale capacităților și limitelor personale promovează autoevaluarea realistă și dezvoltarea personală (Weigel și colab., 2010).
5. **Clarificarea valorilor:** Implicarea în exerciții care ajută la articularea valorilor personale de bază îi ajută pe indivizi să își alinieze acțiunile cu convingerile lor, promovând autenticitatea și coerența.

Dezvoltare integrativă

Întrucât inteligența interpersonală și cea intrapersonală sunt interconectate, activitățile de dezvoltare se suprapun adesea. De exemplu, mindfulness-ul nu numai că adâncește conștientizarea de sine, dar îmbunătățește și acordarea emoțională la ceilalți. În mod similar, comunicarea eficientă îmbunătățește atât relația cuiva cu ceilalți, cât și autoexprimarea.

Instituțiile de învățământ și locurile de muncă pot promova aceste inteligențe prin crearea unor medii care valorizează învățarea emoțională, practicile reflexive și colaborarea socială. Gardner și Davis (2013) susțin că, într-o eră dominată de interacțiunile digitale, eforturile intenționate de a dezvolta aceste abilități sunt și mai importante pentru a contracara potențialul conexiunilor superficiale și al conceptelor de sine fragmentate.

În concluzie, deși inteligența personală poate fi înăscută în grade diferite, ea este extrem de maleabilă și poate fi dezvoltată sistematic prin practică structurată, reflecție și diverse angajamente sociale. Prin cultivarea acestor abilități, indivizii își îmbunătățesc capacitatea pentru relații sociale semnificative și o înțelegere autentică de sine (Gardner, 2011; Weigel și colab., 2010).

Alte teorii / autori care abordează acest tip de inteligență

Dincolo de modelul inteligențelor multiple al lui Howard Gardner, alți teoreticieni au explorat concepte legate de inteligența interpersonală și intrapersonală, adesea sub terminologii diferite, dar cu suprapuneri conceptuale semnificative.

Una dintre cele mai notabile contribuții este teoria inteligenței emoționale (IE) a lui **Daniel Goleman**. Goleman (1995) definește IE ca un set de competențe care implică conștiința de sine, autoreglementarea, conștiința socială și gestionarea relațiilor - elemente care reflectă îndeaproape inteligența personală a lui Gardner. Goleman subliniază faptul că succesul în viață și în muncă depinde mai mult de competențele emoționale decât de abilitățile cognitive tradiționale măsurate prin teste de IQ.

Peter Salovey și **John D. Mayer** (1990), care au inventat inițial termenul de inteligență emoțională, au propus un model care clasifică inteligența emoțională în perceperea, utilizarea, înțelegerea și gestionarea emoțiilor, aliniindu-se îndeaproape atât cu abilitățile interpersonale, cât și cu cele intrapersonale.

În plus, psihologia umanistă a lui **Carl Rogers** pune un accent puternic pe conștiința de sine și pe dezvoltarea personală. Rogers (1961) subliniază importanța conceptului de sine și congruența dintre sinele real și cel ideal al unui individ, corelând inteligența intrapersonală a lui Gardner, care este centrată pe cunoașterea de sine precisă și reglarea emoțională.

Ierarhia nevoilor (1943) a lui **Abraham Maslow** abordează implicit și inteligența personală. Etapa sa de autoactualizare necesită o înțelegere intrapersonală profundă, în timp ce nevoile sociale se referă direct la competența interpersonală.

Mai recent, **Teoria triarchică a inteligenței a lui Robert Sternberg** (1985) introduce conceptul de inteligență practică, care cuprinde capacitatea de a se adapta la medii, de a le modela și de a selecta. Inteligența practică implică adesea gestionarea eficientă a relațiilor sociale, similară inteligenței interpersonale.

Astfel, cadrul lui Gardner găsește o rezonanță puternică în alte teorii psihologice care recunosc rolul central al conștiinței de sine și al competenței sociale în dezvoltarea și funcționarea umană (Goleman, 1995; Salovey & Mayer, 1990; Rogers, 1961; Sternberg, 1985).

INTELIGENȚĂ LINGVISTICĂ

Definiție/Descriere generală

Inteligența lingvistică cuprinde abilități și abilități legate de limbaj. În acest sens, se poate considera limbajul ca fiind perceput prin ochi, urechi sau chiar prin atingere. Nu

Ne referim doar la limbajul vorbit, dar și la limbajul scris, limbajul semnelor, interpretarea simbolurilor etc. Vorbirea, cititul, povestirea, argumentarea, învățarea limbilor și fonologia sunt toate dezvoltate prin inteligența lingvistică. Inteligența lingvistică este abilitatea de a produce limbaj, dar și „abilitatea de a analiza informații și de a crea produse care implică limbaj oral și scris, cum ar fi discursuri, cărți și note” (Davis și colab., 2011, 488).

Alături de inteligența logico-matematică, inteligența lingvistică este una dintre inteligențele academice sau științifice, bazată pe dezvoltarea cognitivă, care sunt în mod tradițional prioritizate în lumea academică și profesională occidentală. Spre deosebire de inteligența logico-matematică, inteligența lingvistică a fost prioritizată până la sfârșitul secolului al XIX-lea, când prima a început să capete mai multă importanță în sferile academice. Cu toate acestea, potrivit lui Gardner în lucrarea sa „Frames of Mind”, „competența lingvistică este, de fapt, inteligența - competența intelectuală - care pare a fi împărtășită cel mai larg și cel mai democratic în întreaga specie umană” (Gardner, 1983, 82). Astfel, s-ar putea considera inteligența lingvistică ca fiind o inteligență universală posedată de mulți oameni de pe planetă.

Diferite componente / abilități legate de acest tip de inteligență

Majoritatea componentelor și abilităților principale legate de inteligența lingvistică sunt asociate cu înțelegerea și utilizarea limbajului. Printre acestea se numără: sensibilitatea la caracteristicile fonologice, capacitatea de a calcula informații lingvistice, utilizarea vocabularului și a conectorilor complecși, utilizarea limbajului descriptiv și a dialogului, capacitatea de a urmări o poveste, înțelegerea și utilizarea gramaticii și a structurii corecte a propozițiilor etc.

O persoană cu inteligență lingvistică înțelege și utilizează diferite aspecte ale limbajului, cum ar fi semantica, fonologia, sintaxa, gramatica și pragmatica. Inteligența lingvistică cuprinde comunicarea scrisă, comunicarea orală, recunoașterea tonului vocii și a gesturilor, precum și înțelegerea metaforelor.

Abilitățile de inteligență lingvistică pot fi influențate și de stilul sau personalitatea unei persoane. De exemplu, „un introvertit cu o inteligență lingvistică puternică ar putea deveni poet, în timp ce un extrovertit cu o competență lingvistică comparabilă este”

„mai probabil să devină un debater” (Davis și colab., 2011, 491).

Relația dintre acest tip de inteligență și celelalte tipuri de inteligență

Inteligența lingvistică este similară cu inteligența logico-matematică prin faptul că este legată și de dezvoltarea cognitivă. În plus, acestea sunt considerate a fi cele două inteligențe tradiționale, cele care sunt cel mai des evaluate în contextele educaționale și profesionale din țările occidentale. Potrivit lui Gardner, acest lucru cauzează o problemă, deoarece „în prezent, școlile și programele noastre de formare, care încă pun accentul pe inteligența lingvistică și cea logico-matematică, excluzând aproape orice altceva, produc în exces anumite abilități pentru locurile de muncă disponibile” (Gardner, 1983, 232). După cum menționează el, acestea sunt abilitățile unui profesor de drept.

În plus, se pare că există și alte aspecte interconectate ale acestor două inteligențe. În ceea ce privește lingvistica ca domeniu, în timp ce inteligența lingvistică i-ar permite să exceleze în aspectele sintactice și fonologice ale limbajului, inteligența logico-matematică i-ar oferi abilități în aspectele semantice și pragmatice ale limbajului. În ceea ce privește limbajul vorbit, de exemplu, inteligența logică ar putea ajuta pe cineva care participă la o dezbatere, deoarece i-ar oferi abilități de a-și structura și organiza ideile cu logică.

Se spune, de asemenea, că inteligența lingvistică este legată de inteligența muzicală. De fapt, în lucrarea sa „Frames of Mind”, Gardner afirmă că „mulți cercetători suspectează că exprimarea și comunicarea lingvistică și muzicală au avut origini comune și, de fapt, s-au separat una de cealaltă cu câteva sute de mii sau poate chiar un milion de ani în urmă” (Gardner, 1983, 122). Sensibilitatea la fonologie, sunet, ritm și compoziție sunt abilități/componente comune ale ambelor inteligențe. O persoană cu o inteligență muzicală puternică ar putea fi mai atentă la proprietățile ritmice ale limbajului sau poate avea abilități puternice de înțelegere a ascultării, fiind astfel capabilă să recunoască și să imite corect fonemele în timp ce învață limbi străine, de exemplu. Exemple de profesii care s-ar putea baza pe ambele inteligențe ar putea fi cea de compozitori sau poeți.

Inteligența lingvistică este, de asemenea, legată de inteligența spațială. O persoană cu abilități puternice în inteligența lingvistică și spațială excelează în diferite aspecte ale limbajului, precum și în organizare. Acest lucru i-ar putea ajuta să scrie texte captivante, încadrate într-o limită de cuvinte, lucru pe care jurnaliștii trebuie adesea să îl facă. Cineva cu aceste abilități ar fi, de asemenea, mai sensibil la forma simbolurilor lingvistice, așa că s-ar putea descurca bine la scris sau la caligrafie.



Principalele utilizări ale acestui tip de inteligență și contexte

Conform lui Gardner în lucrarea sa **Frames of Mind**, în societatea noastră, „limbajul este de cele mai multe ori un instrument - un mijloc de a-și îndeplini sarcinile - mai degrabă decât punctul central al atenției” (Gardner, 1983, 101). Astfel, limbajul este folosit în principal ca vehicul pentru comunicarea informațiilor sau atingerea obiectivelor.

În ceea ce privește profesiile, inteligența lingvistică este utilă pentru cei care lucrează ca: oratori, jurnaliști, poeți, lingviști, avocați, agenți de vânzări, politicieni etc. Abilitățile legate de această inteligență îi vor ajuta pe oamenii din aceste profiluri să transmită un mesaj sau să atingă un obiectiv. În mod tradițional, această inteligență este utilă pentru cei care interacționează direct și indirect cu oamenii, fie că este vorba de o poziție de relații publice, fie de un loc de muncă de birou cu lucrul la calculator.

Persoanele cu o inteligență lingvistică puternică pot excela în școala tradițională, în special la evaluări, teste de IQ etc. Cu toate acestea, în *New Horizons*, Gardner avertizează că o inteligență lingvistică puternică poate ajuta oamenii să se descurce bine la examenele tradiționale, chiar dacă cunoștințele lor în domeniul respectiv nu sunt foarte avansate (Gardner, 1993, 220).

În plus, abilitățile lingvistice sunt utile atât în conversațiile obișnuite, cât și în scris - fie în scriere creativă, fie în scriere mai juridică/formală.

De asemenea, acestea pot ajuta oamenii să rețină informații, cum ar fi listele verbale. După cum menționează Gardner în *„Frames of Mind”*, persoanele cu abilități lingvistice puternice pot utiliza „potențialul mnemonic al limbajului” pentru a memora informații, cum ar fi „liste de bunuri la reguli de jocuri, de la instrucțiuni pentru găsirea drumului până la proceduri de operare a unei mașini noi” (Gardner, 1983, 82). La rândul său, acest lucru poate ajuta oamenii să explice cunoștințe sau să predea materiale altora.

Un alt aspect util al abilităților lingvistice este ceea ce Gardner numește „aspectul retoric al limbajului - capacitatea de a folosi limbajul pentru a convinge alte persoane de un anumit curs de acțiune” (Gardner, 1983, 82). Acest aspect este deosebit de interesant pentru persoanele care lucrează în politică sau în serviciul public, sau chiar pentru cei responsabili de vânzări sau marketing care doresc să-i convingă pe alții să le cumpere produsele.

Cum poate o persoană să dezvolte abilități legate de acest tip de inteligență?

Conform teoriei, abilitățile de inteligență lingvistică se dezvoltă în mare parte în faza de sugar și copil mic, pe măsură ce aceștia învață să navigheze în lumea din jurul lor. Unele persoane pot fi talentate în mod natural la învățarea limbilor străine, în timp ce altele pot avea nevoie de mai multă îngrijire. Copiii își învață limba (limbile) maternă (maternale) prin expunere și imersiune, prin modelare sau imitație, precum și prin practică. Copiii trec printr-o „etapă literală”, așa cum menționează Gardner în *„A Synthesizing”* (Sintetizare).

Mintea, unde interpretează limbajul literal și pot întâmpina dificultăți în înțelegerea limbajului metaforic. Potrivit lui Gardner, aceasta este o etapă pe care unii adulți nu o depășesc niciodată (Gardner, 2020, 206). Teoria lui Gardner sugerează că perioada copilăriei timpurii și etapele dinaintea pubertății sunt perioade critice pentru învățarea limbilor străine, ceea ce este în concordanță cu alte teorii privind achiziția limbajului.

Pentru a dezvolta abilități legate de acest tip de inteligență, Gardner sugerează următoarele în „Frames of Mind” (1983):

- Citirea unei game largi de materiale în diferite stiluri și formate. Acest lucru ajută la dobândirea unui vocabular nou, la îmbunătățirea abilităților de înțelegere și la îmbunătățirea abilităților lingvistice generale.
- Activități de scriere în diferite stiluri de exprimare (povești, scrisori, poezii, eseuri etc.)
- Prezentări orale și dezbateri - Îmbunătățirea abilităților de vorbire, structurarea discursului, implicarea în discuții și îmbunătățirea abilităților de argumentare
- Învățarea limbilor străine
- Ateliere de scriere creativă
- Analiză literară. Aceasta ar putea fi organizată, de exemplu, sub forma unui club de carte sau a unui eveniment similar.

Alte teorii / autori care abordează acest tip de inteligență

Noam Chomsky - Gardner îl citează pe celebrul lingvist, cunoscut pentru teoriile sale în domeniile lingvisticii și științelor cognitive, în mai multe dintre lucrările sale. Teoria sa despre gramatică universală este una dintre cele mai faimoase teorii ale sale care discută despre inteligența lingvistică și achiziția limbajului. <https://www.ling.upenn.edu/~ycharles/papers/ycbcb2017.pdf>

Jerome Bruner - Psiholog și profesor universitar american, cunoscut pentru cercetările sale în psihologia cognitivă. În lucrarea „Frames of Mind”, Gardner discută studiile sale despre procesul de schelărie în inteligențele multiple, dar mai ales în dobândirea inteligenței lingvistice.

<https://www.collaborativeclassroom.org/blog/scaffolding-techniques-english-language-learners-part-1/>

INTELIGENȚĂ LOGICO-MATEMATICĂ

Definiție/Descriere generală

Această inteligență este direct legată de interacțiunile oamenilor cu obiectele, ducând la capacitatea lor de gândire conceptuală și abstractă și la abilitatea de a analiza numere și modele.

Inteligența logico-matematică cuprinde abilități legate de matematică și știință, cum ar fi rezolvarea ecuațiilor și efectuarea de calcule, precum și raționamentul logic, care este adesea folosit pentru a rezolva probleme matematice, a identifica modele sau a formula teorii științifice. Există o dezbatere cu privire la faptul dacă această inteligență ar trebui împărțită în două inteligențe separate, deși Gardner o concepe în continuare ca fiind una singură.

Alături de inteligența lingvistică, inteligența logico-matematică (parte a dezvoltării cognitive) este o inteligență academică sau erudită, adesea utilizată în școlile seculare moderne tradiționale la teste și examene și formând baza testelor de IQ. Spre deosebire de inteligența lingvistică, „după ce revoluția cognitiv-lingvistică a fost inaugurată de opera lui Noam Chomsky, abilitățile de cunoaștere a limbilor străine au devenit mult mai puțin importante; abilitățile logico-matematice, de tipul celor asociate cu logicienii, au devenit extrem de importante.” (Gardner, 1993, 32). Prin urmare, s-ar putea considera această inteligență ca fiind una dintre cele mai apreciate, în special în lumea occidentală.

Diferite componente / abilități legate de acest tip de inteligență

Există numeroase componente și abilități diferite legate de acest tip de inteligență. Cele mai frecvente menționate de Gardner sunt abilitățile de logică, raționament logic, matematică, științe, capacități numerice, măsurători, structura și organizarea ideilor și rezolvarea problemelor. În ceea ce privește ultima, rezolvarea problemelor, indivizii cu inteligență logico-matematică ridicată vin adesea cu soluții la probleme înainte ca acestea să poată fi articulate în cuvinte. Interesant este că Gardner menționează și umorul ca o abilitate legată de această inteligență, deoarece umorul, în esență, este o manipulare a logicii.

Relația dintre acest tip de inteligență și celelalte tipuri de inteligență

Inteligența logico-matematică este strâns legată de inteligența lingvistică și inteligența spațială și adesea se completează reciproc.

Fundamental, este legată de inteligența lingvistică, deoarece este asociată cu dezvoltarea cognitivă și, de asemenea, pentru că este considerată una dintre inteligențele tradiționale utilizate în țările occidentale, în special în școlile seculare.



pentru a măsura inteligența. Potrivit lui Gardner, acest lucru cauzează o problemă, deoarece „în prezent, școlile și programele noastre de formare, care încă pun accentul pe limbaj și inteligența logico-matematică, excluzând aproape orice altceva, produc în exces anumite abilități pentru locurile de muncă disponibile” (Gardner, 1983). După cum menționează el, acestea sunt abilitățile unui profesor de drept.

În plus, se pare că există părți interconectate ale acestor două inteligențe. În ceea ce privește lingvistica ca domeniu, în timp ce inteligența lingvistică i-ar permite unei persoane să exceleze în aspectele sintactice și fonologice ale limbajului, inteligența logico-matematică i-ar oferi abilități în aspectele semantice și pragmatice ale limbajului. În ceea ce privește limbajul vorbit, de exemplu, inteligența logică ar putea ajuta pe cineva care participă la o dezbatere, deoarece i-ar oferi abilități de a-și structura și organiza ideile cu logică.

Inteligența logico-matematică și cea spațială sunt, de asemenea, strâns legate. Ambele forme de inteligență sunt legate de învățarea de la obiectele din lume și provin din acțiunile unui copil asupra lumii și din manipularea obiectelor. După cum afirmă Gardner în *Frames of Mind*, „formele de inteligență «legate de obiecte» - spațială, logico-matematică... - sunt supuse unui anumit tip de control: cel exercitat efectiv de structura și funcțiile obiectelor specifice cu care indivizii intră în contact” (Gardner, 1983, 291). În plus, acestea sunt și mai fragile mai târziu în viață, când persoanele în vârstă încep să piardă unele dintre aceste abilități.

Putem vedea exemple ale acestor două inteligențe utilizate în multe domenii diferite ale vieții. În ceea ce privește sfera academică și profesională, atât arhitectura, cât și ingineria necesită o putere a acestor două inteligențe. Pentru a reuși, trebuie să ai abilități matematice și logice puternice, precum și capacitatea de a judeca spațiile și distanțele. Un alt exemplu în care aceste două inteligențe sunt importante este jocul de șah, care necesită o capacitate puternică de raționament logic și abilități de percepție vizuală.

În cele din urmă, există o relație între inteligența logico-matematică și inteligența interpersonală, în special în cazul umorului menționat de Gardner. După cum afirmă el în *New Horizons*, „dacă suntem capabili să amuzăm pe altcineva, este pentru că am folosit logica pentru a-i angaja inteligența interpersonală” (Gardner, 1993, 27). În esență, cineva manipulează logica într-un mod de a stabili conexiuni cu ceilalți. Astfel, s-ar putea spune că un comedian, în special unul care face stand-up comedy, poate avea o inteligență logico-matematică și interpersonală puternică.

Principalele utilizări ale acestui tip de inteligență și contexte

Inteligența logico-matematică este utilă în multe contexte diferite.

În lumea profesională, abilitățile puternice în acest tip de inteligență sunt utile pentru locuri de muncă centrate pe date, orientate spre birou, cum ar fi cel de om de știință a datelor sau contabil. De asemenea, sunt utile în e-marketing. 75

Așa cum am menționat anterior, atunci când este combinată cu alte tipuri de inteligență, cum ar fi inteligența lingvistică, inteligența logico-matematică este utilă în școala seculară tradițională occidentală, unde accentul se pune pe abilitățile din aceste domenii ale inteligenței. Aceasta ar ajuta indivizii să exceleze la evaluările scrise, dar și în domeniile STEM.

Combinată cu inteligența spațială, inteligența logico-matematică este utilă în domenii precum ingineria și arhitectura, precum și pentru jocul de șah.

Un alt exemplu al utilității sale este umorul, deoarece umorul este, într-un fel, o manipulare a logicii. O persoană cu o inteligență logico-matematică și interpersonală puternică poate fi capabilă să atragă oamenii prin umorul său, o abilitate care o poate ajuta să stabilească conexiuni cu ceilalți.

Cum poate o persoană să dezvolte abilități legate de acest tip de inteligență?

Conform lui Gardner, abilitățile legate de această inteligență se dezvoltă de-a lungul copilăriei. Ea începe cu bebelușii și copiii și manipularea obiectelor din mediul lor. Atingându-le, mișcându-le și ordonându-le, aceștia învață despre valorile numerice și logică. Începe cu obiecte materiale, apoi se îndepărtează rapid de lucrurile fizice și devine mai abstractă. Acest lucru le permite copiilor să învețe cum să adune și să scadă și, în cele din urmă, să rezolve ecuații matematice.

Inteligența logico-matematică este una dintre primele care scade pe măsură ce indivizii îmbătrânesc. În lucrarea sa **Frames of Mind**, Gardner afirmă că „cei mai buni ani pentru productivitate în aceste domenii sunt înainte de vârsta de patruzeci de ani, poate chiar înainte de vârsta de treizeci de ani; și, deși se poate desfășura o muncă solidă după această perioadă, acest lucru pare relativ rar” (Gardner, 1983, 163). Prin urmare, acest lucru sugerează că inteligența în acest domeniu poate fi dificil de dezvoltat după o anumită vârstă, iar dezvoltarea abilităților de inteligență logică și matematică în copilărie și la tinerețe este crucială.

Pentru a dezvolta abilități în domeniul acestei inteligențe, Gardner sugerează activități de rezolvare a problemelor. Acestea ar putea include: rezolvarea problemelor de matematică, asamblarea puzzle-urilor, jocuri de societate, jocuri de logică sau participarea la activități care implică gândirea critică.

De asemenea, ar trebui propuse activități pentru dezvoltarea raționamentului logic, cum ar fi: identificarea tiparelor, formularea de predicții, tragerea de concluzii.

Gardner sugerează, de asemenea, dobândirea mai multor cunoștințe de matematică și științe. Acest lucru se poate face, de exemplu, prin citirea de cărți, vizionarea de documentare sau materiale educaționale.

videoclipuri sau participarea la experimente științifice. Poate include chiar activități precum învățarea codării sau a programării.

Se pot dezvolta și abilități de calcul, cum ar fi aritmetica, algebra, geometria sau statistica. Aplicarea lor în situații din lumea reală le-ar putea face mai relevante sau mai ușor de înțeles.

Alte teorii / autori care abordează acest tip de inteligență

Jean Piaget - Gardner îl menționează pe acest psiholog elvețian, cunoscut pentru munca sa în dezvoltarea copilului și dezvoltarea cognitivă, în lucrarea sa „Frames of Mind”. El studiază rolul gândirii logico-matematice în creșterea intelectuală a copiilor. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ841568.pdf>

Robert J. Sternberg - Psiholog american și profesor la Yale, care a dezvoltat Teoria Triarchică a Inteligenței. În teoria sa, inteligența este definită prin trei aspecte: lumea internă a individului, lumea externă a individului și experiența individului. În acest caz, lumea internă ar cuprinde abilitățile analitice sau cele legate de inteligența logico-matematică.
<https://www.uwyo.edu/adad5050/5050unit6/sternberg.asp>

Lev Vygotsky - Un psiholog rus care a studiat psihologia dezvoltării și istorico-culturală. În termeni generali, teoria sa socioculturală sugerează că micuții învață prin interacțiuni sociale și context cultural. Prin această teorie, el ar sugera că inteligența logico-matematică ar fi dobândită de copii prin interacțiunile lor cu ceilalți. <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>

INTELIGENȚĂ NATURALISTĂ

Definiție/Descriere generală

La douăzeci și trei de ani după lucrarea sa fundamentală despre inteligențele multiple, Gardner a adăugat inteligența naturalistă (NI) la cele 7 inteligențe originale. În acest fel, această inteligență a fost comparativ mai puțin studiate decât celelalte inteligențe.

NI se concentrează pe modul în care oamenii se raportează la mediul natural și pe capacitatea lor de a observa, identifica și înțelege elementele naturale.

Gardner (1999, p. 49) consideră că „inteligența naturalistului este la fel de ferm înrădăcinată ca celelalte inteligențe” și că „există... capacități de bază de a recunoaște instanțele ca membri ai unui grup (mai formal, ai unei specii); de a distinge între membrii unei specii; de a recunoaște existența altor specii, vecine; și de a trasa relațiile, formal sau informal, dintre diferitele specii.”

Pentru autor, un naturalist este o „(persoană care) ... demonstrează expertiză în recunoașterea și clasificarea numeroaselor specii - flora și fauna - din mediul său” (Gardner, 1999).

În acest sens, inteligența naturalistă se referă la capacitatea umană de a discrimina, identifica, observa, clasifica, înțelege și manipula elemente naturale precum plantele, animalele și mediul înconjurător și de a detecta tipare în natură. Este prezentă la indivizii care pot distinge și găsi relații între plante, animale și alte componente ale naturii (Watve și Watve, 2018).

Implică cât de sensibilă este o persoană față de natură și față de lume. Se referă la interesul unei persoane pentru lumea naturală a animalelor, plantelor și a activităților naturale din jurul lor (Sadiku și Musa, 2021).

În mod similar, experiențele senzorio-motorii par a fi material care trebuie procesat în inteligența naturalistă.

Diferite componente / abilități legate de acest tip de inteligență

- A folosi mai multe simțuri
- A se concentra asupra obiectelor artificiale, astfel încât un copil care poate face diferența între plante și animale să folosească aceleași abilități atunci când clasifică adidași, mașini etc.
- Observare, atenție la detalii și conștientizare a împrejurimilor și a mediului înconjurător



- Atenție selectivă față de lucrurile din natură, o durată de atenție relativ extinsă și o concentrare eficientă asupra lucrurilor vii și nevii din natură în forma lor naturală
- Un interes intens și o dragoste pentru activitățile în aer liber
- A găsi/observa relațiile dintre diferitele componente ale naturii
- Pentru a observa interdependența dintre ființele vii și cele nevii care apar în mod natural
- Să distingă între obiectele naturale și cele create de om, să recunoască, să grupeze și să eticheteze diferențele dintre fenomenele naturale
- Modele de gândire divergente pe baza informațiilor colectate
- Prelucrarea continuă a informațiilor dobândite pentru a observa relațiile dintre acestea și a identifica relațiile cauzale
- Compilarea logică și evaluarea critică a datelor pentru a le da sens

Raționament deductiv, precum și inductiv

Relația dintre acest tip de inteligență și celelalte tipuri de inteligență

Watve și Watve (2018) au descoperit o corelație semnificativă între inteligența naturalistă și alte tipuri de inteligență, iar valorile au variat de la moderate la ridicate. Cea mai mare corelație dintre perechi a fost între inteligența naturalistă și inteligența corporală-kinestezică. Era probabil ca acestea să aibă anumiți factori mai comuni decât restul, probabil legați de capacitățile fizice și biologice ale individului.

Corelația moderată demonstrată de inteligența naturalistă cu celelalte inteligențe indică faptul că un anumit factor de inteligență este comun tuturor. Însă faptul că corelația nu este perfectă, în nicio pereche, susține ideea lui Gardner că inteligența naturalistă este o inteligență separată (Watve și Watve, 2018).

Principalele utilizări ale acestui tip de inteligență și contexte

Având atuuri în găsirea de tipare și relații cu natura, persoanele cu inteligență naturalistă excelează în știință, ocupații realiste, orientate spre obiecte și cariere legate de natură. Aceste cariere necesită imersiunea în natură, îngrijirea plantelor și animalelor și abilități ascuțite de observare.

Persoanele cu inteligență naturalistă ridicată sunt interesate să îngrijească, să exploreze și să învețe despre mediu și alte specii. De asemenea, se spune că sunt sensibile chiar și la cele mai subtile schimbări din mediul lor, ceea ce le ajută să găsească tipare și relații cu natura.



Înainte ca abilitățile lor să se manifeste în cariere, veți vedea naturaliști gravitând spre cursuri de botanică, zoologie și biologie marină.

Mulți adulți, din toate categoriile sociale, sunt văzuți acum participând la activități legate de natură, colectarea de informații despre mediu, acțiuni de conservare etc.

Opțiuni de carieră pentru persoanele cu inteligență naturalistă dominantă au devenit disponibile în horticultură, restaurarea mediului, biologie de teren, turism, agricultură durabilă. Competențele de inteligență naturalistă ar putea fi utile chiar și în alte domenii, cum ar fi industria alimentară.

Gardner a explicat conceptul de inteligență naturalistă citând numeroase exemple de botaniști, zoologi, teoreticieni ai evoluției, ecologiști, entomologi etc.

Exemple de persoane notabile cu inteligență naturalistă ar fi Charles Darwin, biolog evoluționist; Neil deGrasse Tyson, astrofizician; și Jane Goodall, primatolog.

Cum poate o persoană să dezvolte abilități legate de acest tip de inteligență?

În multe domenii sunt necesare persoane cu abilități de identificare a elementelor naturale sau de înțelegere a fenomenelor naturale. Profilul de inteligență al unui individ este un potențial care se poate transforma într-o abilitate în anii următori, dacă este disponibil un mediu de susținere.

Naturaliștii adulți au enumerat numeroase activități în care s-au implicat la o vârstă fragedă. Acest lucru sugerează că au manifestat caracteristici de inteligență naturalistă la o vârstă fragedă. Cu toate acestea, unii dintre ei au simțit că mediul școlar nu le-a fost de mare ajutor potențialului. Abilitățile lor s-au dezvoltat prin interacțiunile de acasă cu familia și în afara casei, cu prietenii cu interese similare și prin interacțiunile cu naturaliști experimentați. Acești indivizi s-au dezvoltat în naturaliști adulți datorită sprijinului primit prin diverse mijloace (Watve și Watve, 2018).

Activități de cultivare a inteligenței naturaliste care pot fi încorporate în educația formală și informală privind natura și care pot contribui la creșterea conștientizării societății cu privire la mediu. Inteligența naturalistă poate fi promovată la elevi, în școli, prin sublinierea nevoii de naturaliști științifici cu competențe complete; dezvoltarea unor programe de învățământ care să implice elevii în proiecte bazate pe investigație în aer liber; și prin ajutarea elevilor să învețe cum să observe atât lumea naturală, cât și propria învățare, abilități esențiale pentru dezvoltarea cunoștințelor naturaliste de specialitate.

Gardner sugerează aducerea a ceea ce el numește „cultura verii” în restul anului - și în mediul de învățare - pentru a crește inteligența naturală.

Câteva exemple sunt:

- **Experimentați natura:** Petrecerea în aer liber îi ajută pe oameni să fie activi și să își dezvolte inteligența naturalistă prin expunerea lor la natură. Aceștia pot experimenta natura făcând plimbări sau excursii pentru a observa fauna sălbatică.
- **Observați natura:** După experiență vine observarea. Folosind toate simțurile disponibile, oamenii pot observa comportamentul animalelor, pot folosi instrumente de observare (lupe, microscopice și telescoape), pot observa vremea și pot observa principiile ecologice (plantele care cresc sau se descompun în timp).
- **Explorează natura:** În timpul explorării, oamenii se pot cufunda mai adânc în viața naturală. Pot realiza acest lucru lucrând cu lumea naturală și învățând din ea. Pot cultiva plante, pot lucra în grădini, pot face drumeții, pot interpreta scenete și pot citi sau viziona povești despre natură.
- **Clasificarea naturii:** După ce au experimentat, observat și explorat natura, tot ce le mai rămâne de făcut este să o clasifice. Pot colecta obiecte pentru a identifica diferite plante, frunze, fructe de pădure și multe altele. Pot folosi aceste colecții pentru a evidenția diferențele și asemănările dintre obiectele lor naturale.
- **Activități care încurajează utilizarea multiplelor simțuri:** În ultimii ani, școlile încurajează activități precum vizitele în natură, plantațiile, vermicultura ca parte a educației de mediu. Acest lucru poate oferi copiilor o oportunitate de a interacționa cu natura. Cursurile de educație în natură pot oferi oportunități similare adulților. Dar pentru dezvoltarea NI, vor fi necesare eforturi speciale pentru a se asigura că indivizii își folosesc toate simțurile prin experiența practică a naturii, mai degrabă decât doar prin a vedea o zonă naturală, a asculta discuții, demonstrații, prezentări sau prin realizarea de fotografii. Plimbarea printr-o zonă naturală, atingerea, mirosirea diferitelor lucruri pe parcurs, camparea, construirea și întreținerea unei gropi de compost oferă o experiență senzorială îmbogățitoare.
- **Activități care oferă informații despre diversitatea elementelor naturale:** Programele școlare formale ale consiliilor de stat și centrale includ biologie și științe ale mediului. Predarea biologiei în școli și colegii include informații detaliate despre plante și animale, dar trebuie să fie însoțită de lecții practice despre interacțiunea cu speciile în starea lor naturală, nu doar în laboratoare. Un naturalist nu trebuie doar să învețe și să aplice ceea ce este deja documentat, ci și să detecteze noi modele și legături. Pentru aceasta, el/ea are nevoie de oportunități de a explora obiecte naturale și de a-și formula propriile concepte și modele. Expunerea în aer liber prin vizite în parcuri, excursii în diverse zone naturale sunt de departe cea mai bună modalitate de a experimenta natura, mai ales dacă include oportunități de a explora natura prin simțuri multiple.

- Activități care încurajează organizarea informațiilor: Organizarea informațiilor observate este o parte importantă a dezvoltării NI. Păstrarea unui jurnal de teren, a notițelor, a înregistrărilor, partajarea și compararea cu observațiile altora, efectuarea de experimente, dezvoltarea de proiecte sunt, de asemenea, părți importante ale dezvoltării NI.

Observarea și desenarea obiectelor naturale pot fi incluse în procesul de înregistrare. Însă menținerea zonelor naturale care permit activități în aer liber este la fel de importantă și trebuie asigurată de o societate conștientă de natură.

Alte teorii / autori care abordează acest tip de inteligență

Vardin (2003) a comparat teoriile dezvoltării umane propuse de Maria Montessori și Gardner, arătând cum ambele subliniază importanța mediului (folosit într-un sens mai larg decât mediul natural) asupra dezvoltării umane. Curriculumul Montessori, în special exercițiile senzoriale, reprezintă o modalitate bună de a încuraja utilizarea diferitelor simțuri.

Tirri și Nokelainen (2008) au inclus „Inteligența de mediu” în Chestionarul lor de Profilare a Inteligențelor Multiple, mai degrabă decât Inteligența Naturalistă. Ei au bazat aceasta pe Scala Sensibilității de Mediu (EnSS), influențată de lucrările lui Gardner (1999), Morris (2004) și Wilson (1998). Aceasta a inclus următoarele trei categorii: 1) Dragoste pentru natură; 2) Conservarea naturii; 3) Obiceiuri de consum prietenoase cu mediul.

BIBLIOGRAFIE

BIBLIOGRAFIE GENERALĂ

Gardner, H. (1983). *Standarde mentale*. New York: Basic Books.

Gardner, H. (1993). Inteligențe multiple - Noi orizonturi. New York: Basic Books.

Gardner, H. (1993) Inteligențe multiple: teoria în practică - un cititor. New York: Basic Books

Gardner, H. (1999). Inteligența reformulată: Inteligențe multiple pentru secolul XXI. New York: Basic Books

Gardner, H. (2006). Cinci minți pentru viitor. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Gardner, H. (2006). Inteligențe multiple - Noi orizonturi. New York: Basic Books

Gardner, H. (2011). Cadre mentale - Teoria inteligențelor multiple. New York: Basic Books

Gardner, H. (2020). O minte sintetizatoare: memorii ale creatorului teoriei inteligențelor multiple. Cambridge, Massachusetts; Londra, Anglia: The MIT Press.

Gardner, H. și Davis, K. (2013). Generația aplicațiilor: Cum navighează tinerii de astăzi prin identitate, intimitate și imaginație într-o lume digitală. New Haven și Londra: Yale University Press.

Gardner, H. și Hatch, T. (1989). Implicații educaționale ale teoriei inteligențelor multiple. *Educational Researcher*, 18(8), 4-10

Gardner, H. și Moran, S. (2006). Știința teoriei inteligențelor multiple: Un răspuns la Lynn Waterhouse. *Psiholog educațional*, 41(4), 227-232

Torresan, P. (2005). Teoria inteligențelor multiple și învățarea limbilor străine. Un interviu cu Howard Gardner. *Formazione & Insegnamento. European Journal of Research on Education and Teaching*, 3, 1, (pp. 25-30)

INTELIGENȚĂ CORPORALĂ-KINESTETICĂ

Learning GBP (19 mai 2022). Inteligența corporală-kinesteziacă: definiție, caracteristici și activități pentru dezvoltarea acesteia. <https://www.learningbp.com/bodily-kinesthetic-intelligence-definition-characteristics-activities-development/>

Riibésalat (13 iulie 2023) Teoria inteligențelor multiple a lui Gardner: Explorarea varietății abilităților cognitive. <https://ribesalat.com/en/gardners-theory-of-multiple-intelligences-exploring-the-variety-of-co-abilities-itive/>

Ruiz, L. și Linaza, J. (2015). Abilități motorii, competență motorie și copii: ideile lui Bruner în era cunoașterii și acțiunii prin întruchipare. În Marsico, G. (ed.), Jerome S. Bruner dincolo de 100. Psihologia culturală a educației (vol. 2). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-25536-1_10

Centrul de Științe ale Sănătății al Universității din Tennessee (30 aprilie 2024). Teoria inteligențelor multiple. <https://uthsc.edu/tlc/intelligence-theory.php>

INTELIGENȚĂ SPAȚIALĂ

Cano, I. (11 octombrie 2023). Inteligența spațială în sala de clasă: Ce este și cum o putem dezvolta?. <https://additioapp.com/ro/inteligența-spațială-în-clasa-ce-este-și-cum-o-o-dezvoltăm/>

Games, M. (29 iulie 2022). Inteligența spațială: exemple și activități - MentalUP. <https://www.mentalup.co/blog/spatial-intelligence-examples-and-activities>

Hegarty, M. (2010). Capitolul 7 - Componentele inteligenței spațiale. Psihologia învățării și motivației, vol. 52, pp. 265-297. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(10\)52007-3](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(10)52007-3)

Sukmawati, K., Irlianti, S., Wiyanti, W. și Arifin, S. (4 octombrie 2023). Relația dintre inteligența vizual-spațială și inteligența logico-matematică. Conferința AIP. Proceedings, 2886. <https://doi.org/10.1063/5.0154655>

Verywell Mind (30 aprilie 2024). Înțelegerea și dezvoltarea inteligenței vizual-spațiale. <https://www.verywellmind.com/visual-spatial-intelligence-8628123>

Zaiyar, M., Rusmar, I. și Yuniarti, T. (2020). Corelația dintre inteligența matematică și inteligența spațială logică a elevilor în ceea ce privește înțelegerea conceptelor. Malikussaleh Journal of Mathematics Learning, 3(2), 76. <https://doi.org/10.29103/mjml.v3i2.3005>

INTELIGENȚĂ MUZICALĂ

Bamberger, J. (1991). *Mintea din spatele urechii muzicale: Cum își dezvoltă copiii inteligența muzicală*. Cambridge: Harvard University Press.

Carroll, J. (1993). *Abilitățile cognitive umane: o analiză a studiilor factoriale*. New York: Cambridge University Press.

Cope, D. (1996). *Experimente privind inteligența muzicală*. Middleton: A-R Editions.

Asociația Internațională Suzuki. (4 aprilie 2024). *Metoda Suzuki*.
<https://internationalsuzuki.org/method.htm>

Law, L. (2012). Evaluarea obiectivă a abilităților muzicale: Construcție și validare. *PLoS ONE*, 7 (12). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0052508>

Liebman, E. (2019). *Luarea deciziilor secvențiale în inteligența muzicală*. New York: Springer.

Sternberg, R. (2020). Către o teorie a inteligenței muzicale. *Psihologia muzicii*, vol. 49, Numărul 6, pp. 1-11. <https://doi.org/10.1177/0305735620963765>

INTELIGENȚĂ INTERPERSONALĂ

Gardner, H. (2006). *Inteligențe multiple: Noi orizonturi*. Cărți de bază.

Gardner, H. (2011). *Cadre mentale: teoria inteligențelor multiple (ediție actualizată)*. Cărți de bază.

Gardner, H. și Davis, K. (2013). *Generația aplicațiilor: Cum navighează tinerii de astăzi prin identitate, intimitate și imaginație într-o lume digitală*. Yale University Press.

Goleman, D. (1995). *Inteligența emoțională: De ce poate conta mai mult decât IQ-ul*. Bantam Books.

Maslow, A. H. (1943). O teorie a motivației umane. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
<https://doi.org/10.1037/h0054346>

Rogers, C. R. (1961). *Despre devenirea unei persoane: Perspectiva unui terapeut asupra psihoterapiei*. Houghton Mifflin.

Salovey, P. și Mayer, J. D. (1990). Inteligența emoțională. Imaginație, cunoaștere și personalitate, 9(3), 185–211. <https://doi.org/10.2190/DUGG-P24E-52WK-6CDG>

Sternberg, R. J. (1985). *Dincolo de IQ: O teorie triarhică a inteligenței umane*. Cambridge University Press.

Weigel, M., Straughn, C. și Gardner, H. (2010). Noile media digitale și impactul lor cognitiv potențial asupra învățării tinerilor. În M. S. Khine și I. M. Saleh (ed.), *Noua știință a învățării: Cognitione, computere și colaborare în educație* (pp. 3–22). Springer.
https://doi.org/10.1007/978-1-4419-5716-0_1

INTELIGENȚĂ LINGVISTICĂ

Davis, K., Christodoulou, J., Seider, S. și Gardner, H. (2011). În R.J. Sternberg și S.B. Kaufman (ed.), *Cambridge Handbook of Intelligence* (pp. 485–503). Cambridge, Marea Britanie; New York: Cambridge University Press.
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2982593

Newport, E. (2003). Dezvoltarea limbajului, perioade critice în. Rochester, N.Y. Universitatea din Rochester. <https://www.oecd.org/education/ceri/33835210.pdf>

Vazquez, V. (30 aprilie 2024). Tehnici de schelărie pentru elevii care învață limba engleză. <https://www.collaborativeclassroom.org/blog/scaffolding-techniques-english-language-learners-part-1/>

Yang, C., Crain, S., Berwick, R., Chomsky, N. și Bolhuis, J. (2017). Dezvoltarea limbajului: gramatică universală, experiență și principii de calcul. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews* 81, pp. 103–119).
<https://www.ling.upenn.edu/~ycharles/papers/ycbcb2017.pdf>

INTELIGENȚĂ LOGICO-MATEMATICĂ

Davis, K., Christodoulou, J., Seider, S. și Gardner, H. (2011). În R.J. Sternberg și S.B. Kaufman (ed.), *Cambridge Handbook of Intelligence* (pp. 485–503). Cambridge, Marea Britanie; New York: Cambridge University Press.
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2982593

McLeod, S. (2024). Teoria dezvoltării cognitive a lui Vygotsky.
<https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>

Ojose, B. (2008). Aplicarea teoriei dezvoltării cognitive a lui Piaget la predarea matematicii. *The Mathematics Educator*, vol. 18, nr. 1, pp. 26–30.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ841568.pdf>

Sisco, B. (1989). Relevanța teoriei triarhice a inteligenței umane a lui Robert Sternberg pentru educația adulților. *Lucrările celei de-a 30-a Conferințe Anuale de Cercetare în Educația Adulților* (284–289). Madison, WI: Universitatea din Wisconsin-Madison.
<https://www.uwyo.edu/adad5050/5050unit6/sternberg.asp>



Smith, M. (2002, 2008). „Howard Gardner și inteligențele multiple”, Enciclopedia pedagogiei și educației informale. <https://www.infed.org/mobi/howard-gardner-multiple-intelligences-and-education>.

Waterford (aprilie 2024). Cum utilizează profesorii teoria inteligențelor multiple a lui Gardner. <https://www.waterford.org/education/multiple-intelligences-theory/>

INTELIGENȚĂ NATURALISTĂ

Hayes, M. (2009). Pe teren: Educație naturalistă și viitorul conservării. *Conservation Biology*, volumul 23, numărul 5, pp. 1075-1079 <https://doi.org/10.1111/j.1523-1739.2009.01302.x>

Sadiku, M. și Musa, S. (2021). Inteligența naturalistă. În M. Sadiku și S. Musa, *Introducere în inteligențele multiple* (pp. 31-42). New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-77584-1_3

Tirri, K. și Nokelainen, P. (2008). Identificarea inteligențelor multiple cu ajutorul Chestionarului de Profilare a Inteligențelor Multiple III. *Psychology Science Quarterly*, Volumul 50, (2), pp. 206-221.

Vardin, P. (2003). Teoria inteligențelor multiple a lui Montessori și Gardner. *Montessori Life*, Winter. <https://openlab.bmcc.cuny.edu/ece110-151l-fall2021/wp-content/uploads/sites/504/2020/08/Vardin-Montessori-and-Gardners-Theory-of-MI.pdf>

Watve, S. și Watve, A. (2018). Inteligența naturalistă (NI): natură și educație. *Journal of Ecological Society*, 30-31(1). <https://pdfs.semanticscholar.org/e581/e9aa6aee4497349cff62bf4b825b136877d7.pdf>

Capitolul 4.

METODOLOGIE

OBIECTIVELE PRINCIPALE ALE CELOR 17 ACTIVITĂȚI ȘI 9 JOCURI

În cadrul proiectului „Multiversul Intellectual”, consorțiul a elaborat o propunere pentru un program de activități care vor fi desfășurate în același spațiu, prin intermediul căruia educatorii și adulții care participă la acesta vor putea recunoaște cele 8 Inteligențe și relația acestora cu următoarele domenii ale dezvoltării personale:

- Inteligența lingvistică și logico-matematică ca dezvoltare cognitivă.
- Inteligența muzicală legată de dezvoltarea artistică.
- Inteligențe corporale și spațiale legate de dezvoltarea psihomotorie.
- Inteligențe intrapersonale și interpersonale legate de dezvoltarea emoțională.
- Inteligența naturală legată de dezvoltarea etic-durabilă.

Astfel, Atelierul „Multiversul Intellectual” a fost creat folosind metodologia învățării bazate pe jocuri și gamificare. Datorită acestui Atelier în special și „Setului de instrumente și recomandări” în general, se urmărește îmbunătățirea practicilor de educație a adulților ale organizațiilor europene în direcția incluziunii educaționale prin promovarea competențelor și potențialului oamenilor.

Prin generarea acestui rezultat, care combină diferite activități, jocuri și resurse educaționale axate pe potențialul și capacitățile oamenilor (prin inteligențe multiple și utilizând învățarea bazată pe jocuri și gamificare), se urmărește ca comunitatea educațională și profesioniștii din domeniu să poată detecta abilitățile, capacitățile și motivațiile elevilor în diferitele domenii de cunoaștere propuse ca inteligențe și relația acestora cu domeniile de dezvoltare menționate anterior (dezvoltare cognitivă, artistică, psihomotorie, emoțională și etic-sustenabilă). În plus, un alt obiectiv al atelierului „Multiversul Intellectual” este creșterea motivației cursanților, în special a adulților cu oportunități reduse, prin viziunea asupra abilităților lor și recunoașterea potențialului lor după atelier.

Învățarea bazată pe jocuri și gamificarea au fost utilizate pentru a dezvolta și atinge rezultatele acestui proiect (adică acest Toolkit și Atelierul „Multivers Intelectual” conținut în acesta) deoarece, deși este o metodologie complexă, cu elementele și tehnicile sale, studiate de numeroși autori, transferă mecanica jocurilor în domeniul educațional-profesional, fie pentru o mai bună absorbție a cunoștințelor, fie pentru îmbunătățirea unor abilități, fie pentru generarea unor experiențe pozitive.

Gamificarea nu înseamnă simple jocuri în sala de clasă, ci constă în utilizarea designurilor și tehnicilor de joc în contexte non-ludii pentru a dezvolta abilități în rândul jucătorilor (în cazul concret al acestui proiect, la adulți, în special la cei cu oportunități reduse); scopul gamificării este de a implica participanții, încurajând atât competiția, cât și cooperarea între egali, precum și de a le crește motivația.

Gamificarea utilizează o perspectivă individuală pentru a studia progresul cursanților și pentru a oferi cea mai bună cale de învățare pentru fiecare cursant, în funcție de nevoile și calitățile sale, astfel încât această tehnică de învățare este bine completată de informațiile oferite de Gardner în Teoria Inteligențelor Multiple și aplicarea acesteia în acest proiect. În plus, gamificarea este capabilă să gestioneze rute de învățare diversificate, deoarece pune accentul pe realizări mici (nu pe legăturile dintre aceste realizări), astfel încât se pot construi rute multiple către obiectivul principal, pe baza obiectivelor, abilităților și a altor caracteristici ale participanților. Trebuie menționat că gamificarea ia în considerare și dimensiunea vizuală a procesului de învățare, în special vizualizarea progresului în procesul de învățare și a rutei de învățare alese.

CARE SUNT ACTIVITĂȚILE ȘI CUM POT FI UTILIZATE

În cadrul proiectului „Multiversul Intelectual”, consorțiul a consultat și a compilat un total de 17 activități pentru a lucra asupra diferitelor Inteligențe Multiple, unele dintre ele fiind resurse deja existente, iar altele elaborate de partenerii proiectului. Au fost alese câte două activități pentru fiecare dintre inteligențele asupra cărora se va lucra, cu excepția cazului Inteligenței Muzicale, care constă în trei activități.

Distribuția și principalele caracteristici ale fiecăreia dintre cele 17 activități menționate sunt explicate mai jos:

- Dacă inteligența care urmează a fi lucrată este cea **lingvistică**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Povestire colaborativă” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să își folosească expresia creativă, să utilizeze un limbaj descriptiv (folosind gramatica și vocabularul în mod corespunzător) și, de asemenea, un limbaj figurat, precum și să își exerseze limbajul scris și înțelegerea textelor.
 - Activitate numită „Alibi” (aprox. 30 - 45 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să își îmbunătățească comunicarea verbală, ascultarea, argumentarea, limbajul figurat și abilitățile de formulare a întrebărilor constructive, să exerseze abilitățile de dezbateră (inclusiv înțelegerea și raționamentul), să lucreze la gramatică (în special la timpurile trecute), să exerseze povestirea și, de asemenea, să utilizeze exprimarea creativă.
- Dacă inteligența care urmează a fi lucrată este cea **logico-matematică**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Jocul Einstein” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să utilizeze raționamentul logic, să facă predicții și să tragă concluzii, precum și să analizeze și să interpreteze datele.
 - Activitate numită „Math Escape Room” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să își folosească abilitățile de rezolvare a problemelor în grup și individual, să identifice tipare, precum și să își exerseze și să își consolideze abilitățile de calcul.



- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **muzicală**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Armonie în imagini” (aprox. 20 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt îmbunătățirea abilităților cognitive și utilizarea muzicii ca instrument de înțelegere a realității.
 - Activitate numită „Povestitori muzicali” (aproximativ 25 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a conecta emoțiile cu muzica și de a învăța cum să descrie emoțiile și cum să creeze povești din ele.
 - Activitate numită „Ritmuri și emoții” (aprox. 20 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a conecta emoțiile cu muzica și de a învăța să interpreteze emoțiile celorlalți și să își descrie propriile emoții fără a vorbi, prin intermediul sunetelor și ritmurilor lor.
- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **corporal-kinestezică**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Ritmi ritmice” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să dezvolte inteligența corporală menționată anterior prin percuție corporală, explorarea ritmurilor și mișcărilor, îmbunătățirea coordonării, memoriei și creativității, precum și îmbunătățirea conștientizării corporale.
 - Activitate numită „Vorbește cu mâinile” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să învețe câte ceva despre limbajul semnelor și, în acest fel, să exerseze un mod diferit de a vorbi și să stimuleze sistemul motor, precum și să îmbunătățească atenția și percepția vizuală.
- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **spațială**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Ilustrarea imaginației” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt dezvoltarea reprezentării, încurajarea imaginației și lucrul la motricitatea grosieră și fină.
 - Activitate numită „Orbește” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt îmbunătățirea concentrării, consolidarea abilităților motorii fine, înțelegerea formelor și recunoașterea texturilor.



- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **intrapersonală**, se propun următoarele activități:
 - Activitate intitulată „Sculptarea sinelui: o călătorie în lut” (aproximativ 90 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a promova conștiința de sine prin exprimare creativă, de a încuraja reflecția asupra identității personale, a emoțiilor și a valorilor, precum și de a dezvolta capacitatea de a traduce conceptele de sine interne în reprezentări simbolice.
 - Activitate intitulată „Cele trei litere: O explorare profundă a sinelui” (aproximativ 90 de minute). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a promova o conștientizare de sine avansată și inteligență emoțională, de a încuraja reflecția profundă asupra experiențelor trecute, a identității prezente și a aspirațiilor viitoare, precum și de a dezvolta stabilirea unor obiective personale și o viziune pe termen lung aliniată cu valorile interne.
- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **interpersonală**, se propun următoarele activități:
 - Activitate intitulată „Construind punți: Cercul empatiei” (aproximativ 90 de minute). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a spori empatia și abilitățile de ascultare activă, de a încuraja colaborarea și înțelegerea între participanți, de a dezvolta capacitatea de a interpreta indiciile sociale și de a răspunde în mod corespunzător, precum și de a practica feedback-ul constructiv și sprijinul reciproc.
 - Activitate numită „Jocul negocierii: Misiune câștig-câștig” (aprox. 60 - 75 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a îmbunătăți abilitățile de negociere și rezolvare a conflictelor, de a dezvolta capacitatea de a echilibra asertivitatea și empatia, precum și de a consolida munca în echipă și rezolvarea colaborativă a problemelor.
- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **naturalistă**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Jurnal de teren - Jurnalul meu natural” (aproximativ 1 oră). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a dezvolta conștientizarea naturii din jurul lor, de a se motiva să desfășoare activități în aer liber și de a promova învățarea în timp ce se bucură de mediile naturale.
 - Activitate numită „C.S.I. în natură” (aproximativ 40 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a rezolva mistere legate de mediu, analizând dovezi despre prezența și acțiunile animalelor.



1. ACTIVITATEA „POVESTIRI COLABORATIVE”

INTELIGENȚĂ LINGVISTICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

4-5 grupuri (15-20 persoane în total)



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- A folosi exprimarea creativă.
- A folosi un limbaj descriptiv.
- Să folosească corect gramatica și vocabularul.
- A folosi limbaj figurat.
- Să exersăm limbajul scris și
- înțelegere.

ÎNCĂLZIRE: CUVINTE ÎNȚELEPTE

1. Facilitatorul împarte participanții în grupuri de 4-5 persoane.
2. În cadrul fiecărui grup, fiecare persoană spune pe rând câte un cuvânt pe care să-l adauge la zicală. Fiecare cuvânt adăugat la zicală trebuie să se potrivească gramatical cu ceea ce a spus persoana dinaintea sa/ei.
3. Facilitatorul trebuie să explice că acest lucru ar trebui să fie destul de rapid, astfel încât participanții să spună primul cuvânt care le vine în minte.
4. Fiecare grup va face 3 zicături, având la dispoziție 5 minute pentru a le realiza.
5. Ultima persoană care încheie zicala îi va explica sensul. Cu cât mai amuzant, cu atât mai bine!
6. Când timpul se scurge, fiecare grup își poate împărtăși zicala preferată cu restul grupului.

Scopul acestei încălziri este de a pregăti participanții pentru activitate prin exersarea colaborării pentru a construi o frază comună. De asemenea, ar trebui să servească la „spargerea gheții” în grup.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În cadrul acestei activități, grupurile vor scrie împreună o poveste comună. Participanții vor rămâne în grupurile lor (cei de la exercițiul de încălzire). Fiecare grup va avea o temă de scriere, care poate fi atribuită în avans de către facilitator sau aleasă de grupuri în aceeași zi.



Facilitatorul poate decide dacă toate grupurile au aceleași teme sau teme diferite (în cazul grupurilor mai avansate, le poate ruga să își creeze propriile teme).

Grupurile vor avea și o listă de vocabular cu cuvinte, fraze sau expresii care trebuie folosite în poveste - în funcție de grup, facilitatorul poate folosi și pictograme sau cuburi de poveste pentru această parte.

Fiecare membru al grupului ar trebui să aleagă o culoare diferită cu care să scrie, deoarece, în acest fel, facilitatorul poate identifica cine a scris fiecare parte.

Fiecare persoană va scrie pe rând câte o propoziție. După ce cineva scrie o propoziție, următoarea persoană trebuie să scrie o altă propoziție coerentă cu cea anterioară și care să continue povestea.

Participanții vor avea la dispoziție aproximativ 15-20 de minute pentru a-și scrie poveștile. Poveștile pot fi amuzante, înfricoșătoare, romantice, serioase - orice preferă!

La final, grupurile sunt încurajate să își împărtășească poveștile cu toată lumea.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate? Ce ți-a plăcut cel mai mult/cel mai puțin?
- Cum te-ai simțit când ți-a venit rândul să scrii? Ce strategii ai folosit pentru a-ți scrie partea?
- Ți-a fost greu să creezi o poveste coerentă cu tema și vocabularul pe care grupul tău le-a folosit?
- Cum a fost comunicarea dintre tine și membrii grupului tău?
- Cum crezi că această activitate promovează munca în echipă?
- Cum crezi că ajută această activitate la îmbunătățirea inteligenței lingvistice?
- Dacă ai face din nou această activitate, ce ai face diferit?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Sugestii pentru povești (Anexa 1).
- Listă de vocabular (Anexa 2).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- **NIVEL DE DIFICULTATE:** Nivelul de dificultate al subiectelor de povești și al vocabularului poate fi ajustat atunci când se lucrează cu grupuri care nu sunt vorbitori nativi sau vorbitori nativi, precum și cu grupuri cu dizabilități. În funcție de nivelul participanților și de timpul disponibil, puteți lua în considerare ruga grupul să își creeze propriile subiecte de povești și liste de vocabular.
- **EVALUAREA INTELIGENȚEI LINGVISTICE ORALĂ ÎN LOC DE CEA SCRISĂ:** În funcție de grup, se poate realiza și ca o activitate de povestire orală. În loc ca participanții să scrie, rugați-i să spună pe rând câte o propoziție. În acest caz, facilitatorul ar trebui să meargă în jurul fiecărui grup individual și nu se va aștepta ca grupurile să împărtășească informații la sfârșitul activității.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE NEVĂZĂTOARE SAU CU DIZABILITĂȚI DE VEDERE:** Dacă lucrați cu persoane nevăzătoare sau cu deficiențe de vedere, va trebui să le spuneți cu voce tare subiectul poveștii, precum și cuvintele care ar trebui folosite (sau să le puneți la dispoziție în Braille). În loc de liste de vocabular, facilitatorul poate folosi pictograme și/sau cuburi de povești.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE SURDE SAU CU DIZABILITĂȚI DE AUZ:** Se poate face și cu persoane surde sau cu deficiențe de auz. Încălzirea poate fi schimbată într-una scrisă în loc de una vorbită. Dacă facilitatorul cunoaște limbajul semnelor, aceasta poate fi semnată în loc de una scrisă.
- **VERSIUNEA ONLINE:** Activitatea se poate desfășura și online. Participanții se pot întâlni pe Zoom și pot lucra împreună la povestea colaborativă în Google Drive. Fiecare participant poate scrie cu o culoare diferită pentru a distinge cine ce a scris. Participanții pot fi împărțiți în săli de lucru separate atât pentru încălzire, cât și pentru activitatea scrisă.





ANEXA 1: PROPUNERE DE SUBIECT PENTRU POVESTIRI

- **Prima provocare:** „Într-o zi, în timp ce făceam curățenie în casă, am găsit o scrisoare secretă...”
- **A doua provocare:** „Îmi plăcea la nebunie tortul de ciocolată, dar totul s-a schimbat când...”
- **A treia provocare:** „În timp ce stăteam lângă șemineu, priveam fulgii de zăpadă care cădeau afară...”

ANEXA 2: PROPUNERE DE LISTĂ DE VOCABULAR

- Turcoaz
- Sos de roșii
- Singuratic
- Tigaie
- Cinematograf
- Sincer
- Păianjen
- Poștaș
- Cuptor
- Slimy



2. ACTIVITATEA „ALIBI”

INTELIGENȚĂ LINGVISTICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți (1 grup de 3 persoane
și 3 grupuri de 4 persoane)



TIMP

Aproximativ 30 - 45 de minute.



OBIECTIVE

- Pentru a îmbunătăți comunicarea verbală, ascultarea, argumentarea, limbajul figurat și adresarea de întrebări constructive.
- Pentru a exersa abilitățile de dezbateri.
- Pentru a utiliza abilitățile de înțelegere.
- Pentru a activa abilitățile de raționament.
- A lucra la gramatică (în special la timpul trecut).
- A exersa povestirea.
- A folosi exprimarea creativă.

ÎNCĂLZIRE: DOUĂ ADEVĂRURI ȘI O MINCIUNĂ

1. Toți participanții se adună în cerc. Fără a le spune cu voce tare, fiecare persoană va pregăti 3 afirmații despre sine - două sunt adevărate și una este o minciună.
2. Când vine rândul unei persoane, aceasta trebuie să spună toate cele 3 afirmații. Minciuna ar trebui să fie ceva destul de credibil pentru a fi mai dificil de ghicit de către ceilalți.
3. Participanții ghicesc care afirmație este minciuna.
4. După ce o persoană ghicește, treceți la următoarea.

Scopul acestei încălziri este de a pregăti participanții să exerseze abilitățile de raționament și dezbateri pentru activitate.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul începe prin a explica faptul că grupul va desfășura o activitate în care vor juca rolul unui personaj. În grup, 3 persoane vor fi acuzate că se fac vinovate de comiterea unei infracțiuni. Pot fi voluntari sau facilitatorul îi poate alege direct. În funcție de mărimea grupului, restul grupului va fi împărțit în 3 grupuri (aproximativ 4 persoane fiecare) pentru a pregăti întrebări pe care să le adreseze „suspecților”. Dacă grupul este mic, ar putea fi mai bine ca fiecare participant să lucreze individual la întrebări.

Facilitatorul prezintă grupului infracțiunea - acest lucru trebuie pregătit în avans. Facilitatorul decide dacă va spune infracțiunea cu voce tare sau o va scrie pe tablă, în funcție de nivelul grupului.



Cei 3 „suspecți” sunt rugați să părăsească încăperea timp de 10-15 minute pentru a-și pregăti alibiurile (povești care să le dovedească nevinovăția). Ar trebui să decidă, fie între ei, fie cu facilitatorul, cine a comis crima.

Ceilalți vor rămâne în cameră timp de 10-15 minute și vor scrie întrebări împreună cu grupurile lor. Explicați grupurilor că fiecare grup ar trebui să aibă un vorbitor și cel puțin un participant care să ia notițe pentru momentul în care îi vor interoga pe suspecți. Facilitatorul va face schimb de grupuri, ajutând „suspecții” să-și elaboreze alibiul, iar restul grupurilor să-și formuleze întrebările. Alibiurile ar trebui să fie destul de credibile, iar participanții ar trebui să ia în considerare toate aspectele crimei, momentul în care a fost comisă și de ce personajul lor nu ar fi putut să o comită. Celelalte grupuri care pun întrebări ar trebui să ia în considerare informațiile de care au nevoie pentru a decide cine este vinovat.

Când cei 3 suspecți sunt gata să își prezinte alibiurile, facilitatorul îi va aduce înapoi în sală. Facilitatorul explică faptul că juriul trebuie să decidă care dintre cei 3 suspecți este vinovat. Aceștia ar trebui să asculte cu atenție toate cele trei povești, să ia notițe, să pună întrebări și să noteze răspunsurile. Nu ar trebui să spună cu voce tare cine cred că este persoana vinovată. Va exista timp pentru a discuta cu grupurile lor la sfârșitul interogatoriului.

Acum, facilitatorul va acționa ca judecător, asigurându-se că suspecții își prezintă alibiurile și răspunzând la întrebările fiecărui grup într-o manieră ordonată.

Toate grupurile ar trebui să aibă rânduri egale pentru a adresa întrebări suspecților, iar suspecții ar trebui să aibă, de asemenea, timp să răspundă. Facilitatorul ar trebui să gestioneze timpul eficient.

Odată ce toate interogatoriile s-au terminat, cei 3 suspecți ar trebui să părăsească sala. Grupurile vor avea la dispoziție 5 minute pentru a discuta între ele pe cine consideră vinovat.

Odată ce au ajuns la verdictul lor, facilitatorul îi invită înapoi pe cei 3 suspecți. Fiecare grup votează și se dezvăluie identitatea persoanei vinovate.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce jucai jocul? Cum este experiența de a fi suspect/membru al juriului?
- (Pentru suspecți) A fost dificil să vă gândiți la un alibi? Cum v-ați simțit când restul grupului v-a interogat?
- (Pentru juriu) A fost dificil să vă gândiți la întrebări înainte de a ști cum va răspunde suspectul? Ce strategii ați folosit pentru a vă formula întrebările? S-a schimbat acest lucru după ce ați auzit alibiurile?
- Cum crezi că te-ar putea ajuta această activitate să-ți îmbunătățești inteligența lingvistică?
- Dacă ai face din nou această activitate, ce ai face diferit?



MATERIALE

- O cameră și un alt loc unde câțiva oameni pot ieși din cameră.
- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Scenarii explicative (Anexa 1).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Când este posibil, este util ca doi facilitatori să realizeze această activitate. În acest fel, unul dintre ei poate rămâne cu grupul principal care scrie întrebările, iar celălalt poate fi cu suspectii. Totuși, nu este necesar.
- **NIVELUL DE DIFICULTATE:** În funcție de competențele lingvistice ale grupului, de exemplu, dacă există vorbitori care nu sunt vorbitori nativi, facilitatorul poate dori să introducă vocabularul din sala de judecată și să recapituleze verbele la timpul trecut.
- **DIMENSIUNEA GRUPULUI:** Dacă lucrați cu un grup mic (mai puțin de 10 persoane), puteți alege 2 suspecti și restul grupului să lucreze individual pentru a pune întrebări. Există și o altă versiune în care aveți un singur suspect, iar suspectul trebuie să își dovedească nevinovăția. În acest caz, facilitatorul trebuie să modifice puțin instrucțiunile și să explice că această persoană este acuzată. Acest lucru face ca activitatea să fie mai scurtă dacă timpul este limitat.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE NEVĂZĂTOARE SAU CU DIZABILITĂȚI DE VEDERE:** Dacă lucrați cu persoane nevăzătoare sau cu deficiențe de vedere, asigurați-vă că citiți cu voce tare înfrățiunea și le dați un rol - fie în grup, fie ca suspect - în care nu este nevoie să scrie. Membrii grupului ar trebui să explice orice indicii vizuale pe care le pot observa la suspecti (de exemplu, dacă nu stabilesc contact vizual în timp ce vorbesc, deoarece acesta ar putea fi un semn că mint).
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE SURDE SAU CU DIZABILITĂȚI DE AUZ:** Deoarece această activitate lucrează în principal la abilitățile de dezbateră orală, este posibil să aveți nevoie de un interpret de limbaj mimico-gestual dacă aveți persoane surde sau cu deficiențe de auz.
- **VERSIUNEA ONLINE:** Activitatea se poate desfășura și online. Folosind platforma Zoom, facilitatorul îi poate trimite pe cei 3 suspecti într-o cameră de grup, unde își pot stabili alibiurile. Rețineți însă că altcineva trebuie să gestioneze apelul Zoom, astfel încât facilitatorul să se poată deplasa între camerele de grup.





ANEXA 1: PROPUNERE DE SCENARIU PROMPT

Infrațiune: „Cineva a furat broasca de pe fațada Universității din Salamanca ieri, la ora 19:30!”





3. ACTIVITATEA „JOCUL EINSTEIN”

INTELIGENȚĂ LOGICO-MATEMATICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- A utiliza raționamentul logic.
- A face predicții.
- A trage concluzii.
- Pentru a analiza și interpreta datele.

ÎNCĂLZIRE: JOC ÎN FORMAREA ECHIPEI

1. Toți participanții ar trebui să se ridice în picioare. Facilitatorul le spune că trebuie să se alinieze conform instrucțiunilor pe care le va da.
2. Participanții trebuie să se așeze în ordine conform instrucțiunilor (de exemplu: cine s-a născut cel mai în vest/est, mărimea pantofilor etc.)
3. Facilitatorul poate crește dificultatea adăugând instrucțiuni (de exemplu: fără să vorbești, trebuie să sari într-un picior etc.)

Scopul acestei încălziri este de a pregăti participanții pentru lucrul în echipă prin urmarea instrucțiunilor și organizarea lor într-un mod coerent și logic.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În această activitate, participanții trebuie să obțină indicii unii de la alții, să analizeze informațiile din indicii, să le aranjeze într-o ordine logică și să găsească informațiile lipsă. Există două versiuni diferite, în funcție de dificultate, dar în ambele obiectivul este de a afla cine deține peștele.

În primul rând, facilitatorul le explică participanților că, deși activitatea este o activitate de grup, este în mare parte individuală. Fiecare participant ar trebui să aibă o foaie de hârtie și ceva cu care să scrie, precum și o altă foaie cu un indiciu.



Pentru a obține informații de la ceilalți, participanții trebuie să se plimbe prin cameră și să se apropie de fiecare persoană în parte: pot cere informații de la acea persoană doar cu privire la ceea ce se află pe cartela sa cu indicii - ceea ce înseamnă că, dacă persoana are informații de la alte persoane cu care a vorbit, nu ți le poate oferi. Ideea este să vorbești cu fiecare persoană din cameră și să notezi informațiile pe care ți le oferă.

Când oferă informații, participanții ar trebui să ofere doar informații despre ceea ce este pe lucrarea lor. Nu ar trebui să facă inferențe pe baza indicilor primite de la alții sau să ofere grupului informații de la alții.

După ce toată lumea a vorbit, participanții se așază cu informațiile lor și încearcă să-și dea seama cum să le aranjeze pentru a vedea cine deține peștele.

Facilitatorul poate decide dacă dorește sau nu să le arate participanților tabelul pentru aranjarea informațiilor. În funcție de grup, acesta poate prefera ca participanții să își dea seama singuri cum pot realiza un tabel.

În timp ce își elaborează informațiile, participanții ar trebui să lucreze singuri, în tăcere și să nu vorbească cu ceilalți.

Dacă facilitatorul observă că grupul are probleme, îi poate încuraja să lucreze împreună, dar numai după ce le-a dat șansa de a le rezolva singuri.

Odată ce răspunsul a fost descoperit, facilitatorul va parcurge indiciile și va arăta grupului tabelul cu soluțiile.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Cum te-ai simțit când ai împărtășit informații cu ceilalți? Cum te-ai simțit când ți-au oferit informațiile lor?
- Cum crezi că te-ar putea ajuta această activitate să-ți consolidezi inteligența logico-matematică?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?
- Ce strategii ai folosit pentru a o rezolva?
- Dacă ai face din nou această activitate, ce ai face diferit?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Fișe cu indicii (Anexa 1).
- Soluții (Anexa 2)



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Această activitate este adaptabilă la multe grupuri diferite. Cu toate acestea, este important să aveți cât mai multe indicii câți participanți din grup.
- Când se lucrează cu grupuri mai mici de 15 persoane, facilitatorul poate decide dacă să ofere mai multe indicii unor persoane diferite sau dacă facilitatorul însuși va avea indiciile. Unele dintre indicii pot fi, de asemenea, combinate, în special cele care oferă o singură informație.
- Este esențial ca toate indiciile să fie oferite, deoarece puzzle-urile pot fi rezolvate doar dacă participanții au toate cele 15 indicii.
- Cartonașele cu indicii au căsuțe suplimentare la sfârșit, unde facilitatorul poate adăuga indicii suplimentare dacă lucrează cu grupuri mai mari. Unele dintre indicii oferă două informații, astfel încât acestea pot fi împărțite în două. Pentru grupuri și mai mari, indiciile pot fi repetate sau se pot oferi informații care nu sunt relevante, ceea ce ar putea face procesul și mai dificil.
- **NIVEL DE DIFICULTATE:** Există 2 scenarii care pot fi utilizate, pe care le veți găsi în anexe. Prima versiune este de dificultate medie și ar trebui să poată fi rezolvată de majoritatea adulților. A doua versiune este dificilă și poate fi mai dificil de rezolvat singur. După ce discută cu ceilalți participanți și obțin toate informațiile lipsă, participanții ar trebui încurajați să lucreze mai întâi la aranjarea informațiilor pe cont propriu. Dacă facilitatorul observă că unii indivizi sunt blocați, aceștia pot forma grupuri mici. Facilitatorul poate oferi, de asemenea, indicii suplimentare, dacă este necesar.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANELE SURDE SAU CU DIZABILITĂȚI DE AUZ:** În loc să vorbească, rugați participanții să scrie informațiile din indiciile lor.
- **VERSIUNEA ONLINE:** Activitatea se poate desfășura și online. Dacă se desfășoară pe Zoom, participanții își pot trimite mesaje private pentru a primi informații. Se pot utiliza și alte platforme, cum ar fi cele de conferințe online, care permit participanților să vorbească între ei individual.





ANEXA 1: CARTONAȘE CU INDICI

- **Nivel de dificultate:** Mediu

Indicii:

- Persoana care dansează balet are un câine.

- Danezul nu joacă fotbal.

- Persoana care are o capră bea lapte.

- Norvegianul bea ciocolată caldă.

- Suedezul are un câine și locuiește lângă persoana care joacă baschet.

- Norvegianul are o pisică și locuiește lângă persoana cu câinele.

- Britanicul joacă bowling și locuiește lângă persoana care joacă baschet.

- Danezul nu bea suc de mere.

- Danezul nu are capră.

- Germanul joacă volei.

- Germanul are un hamster și locuiește lângă persoana care are o pisică.

- Germanul este în prima casă.

- Persoana care are un hamster bea ceai.

- Persoana care bea apă joacă baschet.

- Danezul nu are hamster.



- **Nivel de dificultate:** Dificil

Indicii:

- Britanicul locuiește în casa roșie.

- Suedezul are un câine.

- Danezul bea ceai.

- Casa verde este exact în stânga Casei Albe.

- Proprietarul serei bea cafea.

- Persoana care înoată are o pasăre.

- Proprietarul casei galbene joacă fotbal.

- Persoana care locuiește în casa din mijloc bea lapte.

- Norvegianul locuiește în prima casă.

- Persoana care joacă baschet locuiește alături de persoana care are o pisică.

- Persoana care are un cal locuiește lângă persoana care joacă fotbal.

- Persoana care joacă rugby bea suc.

- Germanul joacă tenis.

- Norvegianul locuiește lângă casa albastră.

- Persoana care joacă baschet are un vecin care bea apă.

ANEXA 2: SOLUȚII

- **Nivel de dificultate:** Mediu

Indicii:

- Persoana care dansează balet are un câine.
- Danezul nu joacă fotbal.
- Persoana care are o capră bea lapte.
- Norvegianul bea ciocolată caldă.
- Suedezul are un câine și locuiește lângă persoana care joacă baschet.
- Norvegianul are o pisică și locuiește lângă persoana cu câinele.
- Britanicul joacă bowling și locuiește lângă persoana care joacă baschet.
- Danezul nu bea suc de mere.
- Danezul nu are capră.
- Germanul joacă volei.
- Germanul are un hamster și locuiește lângă persoana care are o pisică.
- Germanul este în prima casă.
- Persoana care are un hamster bea ceai.
- Persoana care bea apă joacă baschet.
- Danezul nu are hamster.

Cui aparține peștele?

Soluție:

Poziție	Naționalitate	Animal de companie	Bea	Sport
1	german	Hamster	Ceai	Volei
2	norvegian	Pisică	Ciocolată fierbinte	Fotbal
3	suedez	Câine	Suc de mere	Balet
4	danez	Pește	Apă	Baschet
5	britanic	Capră	Lapte	Bowling



- **Nivel de dificultate:** Dificil

Indicii:

- Britanicul locuiește în casa roșie.
- Suedezul are un câine.
- Danezul bea ceai.
- Casa verde este exact în stânga Casei Albe.
- Proprietarul serei bea cafea.
- Persoana care înoată are o pasăre.
- Proprietarul casei galbene joacă fotbal.
- Persoana care locuiește în casa din mijloc bea lapte.
- Norvegianul locuiește în prima casă.
- Persoana care joacă baschet locuiește alături de persoana care are o pisică.
- Persoana care are un cal locuiește lângă persoana care joacă fotbal.
- Persoana care joacă rugby bea suc.
- Germanul joacă tenis.
- Norvegianul locuiește lângă casa albastră.
- Persoana care joacă baschet are un vecin care bea apă.

Cui aparține peștele?

Soluție:

Poziție	Culoarea casei	Naționalitate	Animal de companie	Bea	Sport
Casa 1	Galben	norvegian	Pisică	Apă	Fotbal
Casa 2	Albastru	danez	Cal	Ceai	Baschet
Casa 3	Roșu	Pic	Pasăre	Lapte	Înot
Casa 4	Verde	german	Pește	Cafea	Tenis
Casa 5	Alb	suedez	Câine	Sifon	Rugby



4. ACTIVITATEA „CAMERA DE EVADARE DIN MATEMATICĂ”

INTELIGENȚĂ LOGICO-MATEMATICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 - 20 participanți (grupuri de 3 - 4 persoane)



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- Să utilizeze abilitățile de rezolvare a problemelor atât în grup, cât și individual.
- A exersa rezolvarea problemelor.
- Pentru a identifica tipare.
- Pentru a exersa și a consolida abilitățile de calcul.

ÎNCĂLZIRE: NUMĂRĂTOARE SILENȚIOASĂ

1. Toți participanții stau în cerc, față în față. Facilitatorul le spune că, în tăcere și în gând, vor număra.
 2. Când facilitatorul bate din palme, grupul ar trebui să oprească numărătoarea și să-și amintească ultimul număr. Facilitatorul va da instrucțiuni cu operațiile pe care trebuie să le aplice acelui număr (de exemplu, adunarea cu 2, scăderea cu 7, înmulțirea cu 5 etc.)
 3. Când toată lumea este gata, facilitatorul le spune să înceapă să numere de la 1 în gând.
 4. Facilitatorul ar trebui să aștepte puțin și apoi să adauge o operație. Operațiile ar trebui să înceapă ca fiind foarte simple și să crească treptat dificultatea.
 5. Când facilitatorul este gata să termine activitatea, acesta ar trebui să aplaude și să le spună participanților că aceasta va fi ultima operațiune.
 6. La final, facilitatorul poate ruga câțiva voluntari să spună la ce număr se aflau.
- Scopul acestei încălziri este de a-i pregăti pe participanți pentru efectuarea mentală a operațiilor matematice și de a-i pregăti pentru provocările din Escape Room.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În această activitate, fiecare grup trebuie să lucreze împreună pentru a ieși din cameră găsim soluții. Suma soluțiilor tuturor problemelor este răspunsul care deschide lacătul.

În primul rând, facilitatorul le explică participanților că sunt cu toții blocați într-o cameră și trebuie să găsească o modalitate de a scăpa. Răspunsurile la provocări le vor oferi indicii pentru soluția finală.

Facilitatorul poate alege să inventeze o poveste pentru a face lucrurile mai interesante, de exemplu, participanții sunt blocați în subsolul unei clădiri abandonate și trebuie să găsească o cale de ieșire înainte de lăsarea întunericului.

Toți membrii grupurilor vor lucra împreună pentru a găsi soluții la cele 6 provocări din Math Escape Room. Suma tuturor soluțiilor va deschide lacătul.

Fiecare grup va primi hârtie și creioane pentru a rezolva problemele, dar nu trebuie să spună răspunsurile cu voce tare. Dacă nu, ar putea ajuta celelalte grupuri.

În modelul de Escape Room din anexă, există 4 provocări. Acestea pot fi adaptate în funcție de grup, iar facilitatorul poate decide câte să facă. Totuși, acest lucru ar trebui decis în avans, deoarece suma tuturor provocărilor este răspunsul final.

După ce toate grupurile au rezolvat toate provocările, ar trebui să adune răspunsurile. Acest număr, dacă este corect, va deschide lacătul. Ar trebui să scrie răspunsul și să-l arate facilitatorului. Dacă este corect, li se va permite să iasă din cameră. Dacă nu, facilitatorul îi poate ajuta și le poate arăta unde au greșit.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- (Dacă desfășurați activitatea în grupuri) Cum a fost experiența desfășurării acestei activități în grup? Cum ar fi diferită dacă ați face-o singuri?
- (Dacă faci activitatea singur) Cum a fost experiența de a face această activitate singur? Cum ar fi diferită dacă ai fi într-un grup?
- Cum crezi că te-ar putea ajuta această activitate să-ți consolidezi inteligența logico-matematică?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?
- Dacă ai face din nou această activitate, ce ai face diferit?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Fișe de provocare (Anexa 1).
- Soluții ale provocărilor (Anexa 2).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

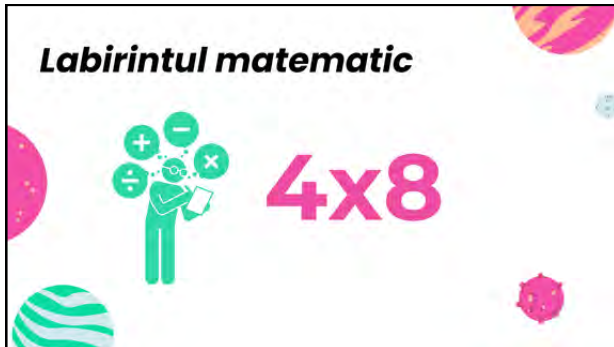
- **NIVELUL DE DIFICULTATE:** Încălzirea poate fi ajustată pentru a se potrivi diferitelor niveluri de dificultate. Pentru o dificultate mai mică, eliminați împărțirea și înmulțirea. Facilitatorul poate, de asemenea, ruga grupul să numere încet, astfel încât să nu ajungă la numere mai mari. Pentru a adăuga mai multă dificultate, facilitatorul poate amesteca operațiile de la început și le poate oferi participanților mai puțin timp pentru numărare.
- **VERSIUNE INDIVIDUALĂ:** Ar putea fi mai convenabil să se desfășoare activitatea individual, în loc de una în grup. În acest caz, fiecare participant ar trebui să parcurgă toate provocările pe cont propriu și să își noteze răspunsurile. Facilitatorul poate adapta provocările în consecință.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE NEVĂZĂTOARE SAU CU DIZABILITĂȚI DE VEDERE:** Pentru a lucra la această activitate cu persoane nevăzătoare sau cu deficiențe de vedere, ar putea fi cel mai bine să o scurtați. Facilitatorul ar trebui să spună toate provocările cu voce tare și să ofere suficient timp participanților pentru a le finaliza. Dacă este disponibil, provocările pot fi pregătite în cod Braille sau Nemeth.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE SURDE SAU CU DIZABILITĂȚI DE AUZ:** Pentru a lucra la această activitate cu persoane surde sau cu deficiențe de auz, toate provocările trebuie rezolvate pe hârtie. Ar putea fi util să le proiectați pe perete sau să le scrieți pe tablă. Provocarea calculatorului uman sugerată în anexe poate fi realizată și în scris și ar putea funcționa mai bine ca exercițiu individual.
- **VERSIUNEA ONLINE:** Activitatea se poate desfășura și online. Dacă se desfășoară în grup, facilitatorul poate folosi funcția de cameră de grup din Zoom pentru a împărți participanții în grupuri mici. Provocarea calculatorului uman se poate desfășura în scris, în grupul mare, unde facilitatorul poate afișa întrebările pe ecran și îi poate ruga pe participanți să lucreze individual la fiecare întrebare pe o foaie de hârtie. La sfârșitul provocărilor, fiecare grup sau participant individual își poate trimite răspunsul într-un chat privat facilitatorului.



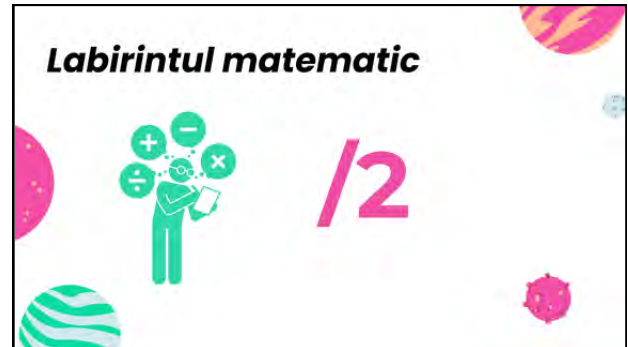
ANEXA 1: CARȚI DE PROVOCARE

CALCULATOR UMAN:

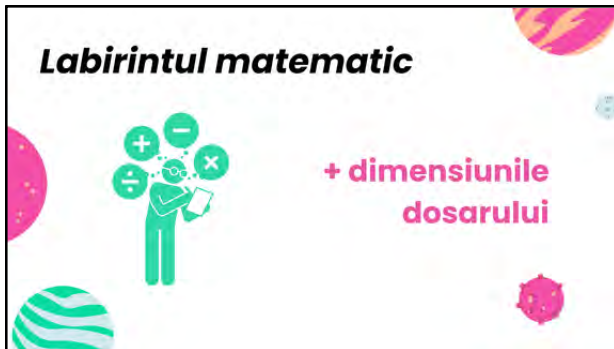
1.



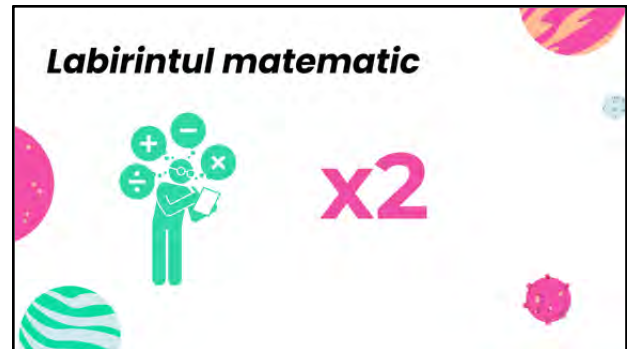
2.



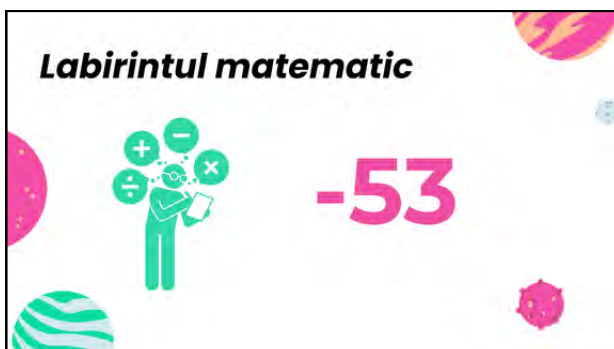
3.



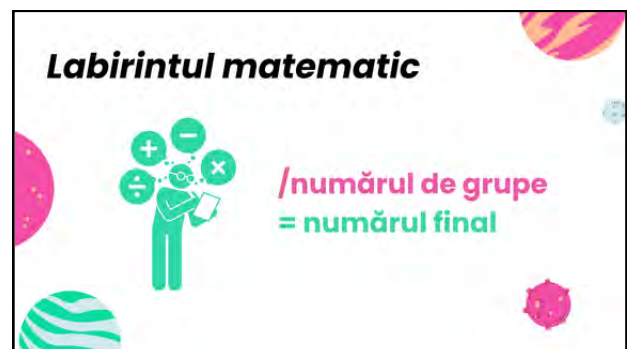
4.



5.



6.



SECVENȚE:

Labirintul matematic



Secvențial!

1, 9, 17, 25, _____

35, 33, 31, 29, _____

98, 88, 79, 71, _____

144, 72, 36, 18, _____

1, 1, 2, 6, _____

SUMĂ= _____

ENIGMĂ:

Labirintul matematic



Enigmă!

Sunt un număr de două cifre. Cifra zecilor este de trei ori cifra unităților. Suma cifrelor mele este 12. Ce număr sunt eu?

$a+b=12$
 $b \times 3=a$

PROVOCAREA FINALĂ:

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

1. Numărul inițial (9) $\times$ 8
2. - 37
3. /7
4. $\times$ însuși
5. + 14
6. /3
7. + cifrele numărului în ordine inversă
8. - o cifră de la 1-9 care nu se află în tabel

ANEXA 2: SOLUȚII ALE PROVOCĂRILOR

CALCULATOR UMAN:

Labirintul matematic



Calculatorul uman!

$$4 \times 8 = 32$$

$$32 / 2 = 16$$

$$16 + \text{dimensiunea dosarului (33)} = 49$$

$$49 \times 2 = 98$$

$$98 - 53 = 45$$

$$45 / \text{numărul de grupe (5)} = 9$$

SECVENȚE:

Labirintul matematic



Secvențial!

$$+8 \ +8 \ +8 \ +8$$

$$1, 9, 17, 25, 33$$

$$-2 \ -2 \ -2 \ -2$$

$$35, 33, 31, 29, 27$$

$$-10 \ -9 \ -8 \ -7$$

$$98, 88, 79, 71, 64$$

$$/2 \ /2 \ /2 \ /2$$

$$144, 72, 36, 18, 9$$

$$\times 1 \times 2 \times 3 \times 4$$

$$1, 1, 2, 6, 24$$

$$33 + 27 + 64 + 9 + 24 = 157$$

ENIGMĂ:

Labirintul matematic



Enigmă!

Sunt un număr de două cifre. Cifra zecilor este de trei ori cifra unităților. Suma cifrelor mele este 12. Ce număr sunt eu?

$$a + b = 12$$

$$b \times 3 = a$$

$$93$$



PROVOCAREA FINALĂ:

1.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

2.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

3.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

4.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)
- / 7 ($35 / 7 = 5$)
- x însuși ($5 \times 5 = 25$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

5.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)
- / 7 ($35 / 7 = 5$)
- x însuși ($5 \times 5 = 25$)
- + 14 ($25 + 14 = 39$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

6.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)
- / 7 ($35 / 7 = 5$)
- x însuși ($5 \times 5 = 25$)
- + 14 ($25 + 14 = 39$)
- / 3 ($39 / 3 = 13$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

7.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)
- / 7 ($35 / 7 = 5$)
- x însuși ($5 \times 5 = 25$)
- + 14 ($25 + 14 = 39$)
- / 3 ($39 / 3 = 13$)
- + cifrele numărului în ordine inversă ($13 + 31 = 44$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

8.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- 37 ($72 - 37 = 35$)
- / 7 ($35 / 7 = 5$)
- x însuși ($5 \times 5 = 25$)
- + 14 ($25 + 14 = 39$)
- / 3 ($39 / 3 = 13$)
- + cifrele numărului în ordine inversă ($13 + 31 = 44$)
- cifră de la 1-9 care nu apare în tabel numărului în ordine inversă ($44 - 6 = 38$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel



5. ACTIVITATEA „ARMONIE ÎN IMAGINI”

INTELIGENȚĂ MUZICALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

20 de participanți (împărțiți în 4 - 5 grupuri)



TIMP

Aproximativ 20 de
minute.



OBIECTIVE

- Pentru a îmbunătăți abilitățile cognitive.
- Să folosim muzica ca instrument pentru înțelegerea realității.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul împarte participanții în 4 sau 5 grupuri. Fiecare grup primește o imagine și câteva instrumente sau instrumente sonore.

Grupurile ar trebui să își analizeze imaginea pentru a identifica stări de spirit sau idei de poveste și apoi să creeze o piesă muzicală care să reflecte emoția sau narațiunea imaginii.

După elaborarea piesei muzicale, fiecare grup trebuie să o interpreteze pentru ceilalți participanți fără a dezvălui imaginea.

Restul grupurilor trebuie să ghicească imaginea pe baza muzicii, urmat de o dezvăluire.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?
- Cum crezi că muzica transmite emoții sau povești?
- Dacă ai face din nou această activitate, ce ai face diferit?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Instrumente muzicale sau instrumente sonore.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII





6. ACTIVITATEA „POVEȘTITORI MUZICALI”

INTELIGENȚĂ MUZICALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



OBIECTIVE

- Să conectezi emoțiile la muzică.
- Să învățăm cum să descriem emoțiile și cum să creăm povești din ele.



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

20 de participanți (împărțiți în 4 - 5 grupuri)



TIMP

Aproximativ 25 de
minute.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul pregătește în avans o piesă muzicală. Apoi, muzica este interpretată, în timp ce participanții sunt împărțiți în 4-5 grupuri.

Facilitatorul le cere să se concentreze asupra emoțiilor, stării de spirit și oricărei „povești” pe care o pot auzi. Participanții pot nota elemente cheie precum tempo-ul, dinamica și instrumentația.

După ascultare, fiecare grup este rugat să scrie o scurtă poveste (maxim 200 de cuvinte), bazată pe sentimentele pe care le-a provocat muzica, descriind personajele, decorul și intriga.

În final, toți participanții își împărtășesc poveștile cu restul grupurilor.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?
- Cum crezi că muzica transmite emoții sau povești?
- Câte interpretări diferite au apărut ale aceleiași muzici?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Instrumente muzicale sau instrumente sonore (de exemplu, tobe, shakere, bețe sau orice alte obiecte care pot produce ritm).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII





7. ACTIVITATEA „RITMURI ȘI EMOȚII”

INTELIGENȚĂ MUZICALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

20 de participanți (împărțiți în 4 - 5 grupuri)



TIMP

Aproximativ 20 de
minute.



OBIECTIVE

- Să conectezi emoțiile la muzică.
- Să învețe cum să interpreteze emoțiile celorlalți și să descrie propriile emoții fără a vorbi, prin sunetele și ritmurile lor.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul împarte participanții în 4-5 grupuri. Fiecare grup primește niște instrumente muzicale sau alte obiecte pe care le pot folosi pentru a produce sunete (de exemplu, shakere, bețe etc.).

Fiecare grup este rugat să creeze un ritm care exprimă o emoție specifică, atribuită în prealabil: fericire, frică, furie, calm etc.

După ce fiecare grup și-a dezvoltat ritmul, îl va interpreta pentru ceilalți participanți. După fiecare reprezentație, celelalte grupuri trebuie să ghicească ce emoție reprezintă ritmul și să discute cum le-a provocat ritmul.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?
- Cum crezi că muzica transmite emoții sau povești?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Instrumente muzicale sau instrumente sonore (de exemplu, tobe, shakere, bețe sau orice alte obiecte care pot produce ritm).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII





8. ACTIVITATEA „RITMURI RITMICE”

INTELIGENȚĂ CORPORALĂ-KINESTETICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- Să exersăm percuția corporală, explorând ritmurile și mișcările.
- Pentru a îmbunătăți coordonarea, memoria și creativitatea.
- Pentru a dezvolta și îmbunătăți conștientizarea corpului.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

La început, facilitatorul explică faptul că percuția corporală folosește corpul însuși ca instrument muzical, permițând fiecărei persoane să exploreze ritmurile și mișcările într-un mod creativ și conștient. Din acest motiv, această activitate îmbunătățește coordonarea, ritmul și conștientizarea corpului.

Facilitatorul ar trebui să explice participanților percuția corporală și beneficiile acesteia pentru coordonare și conștientizarea corpului.

După aceea, facilitatorul pune niște muzică (trebuie să o pregătească în avans) și participanții sunt rugați să exploreze individual câteva ritmuri de bază, folosind diferite părți ale corpului și creând secvențe.

Pentru a finaliza activitatea, facilitatorul poate pregăti un moment de relaxare.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ai încercat vreodată activități de percuție corporală?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?



- Muzică și dispozitive pentru redarea muzicii.
- Spațiu mare, liniștit.
- Haine confortabile.





9. ACTIVITATEA „VORBEȘTE CU MÂINILE”

INTELIGENȚĂ CORPORALĂ-KINESTETICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- Ca să învățăm câte ceva despre limbajul semnelor.
- Să exersezi un alt mod de a vorbi.
- Pentru stimularea sistemului locomotor și îmbunătățirea atenției și percepției vizuale.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

La început, facilitatorul explică participanților importanța limbajului semnelor, subliniind faptul că nu există un „limbaj semnelor universal”, ci că fiecare limbă are propriul său limbaj semnelor. Pentru această activitate, facilitatorul poate folosi limbajul semnelor în propria limbă, dar sunt oferite ca exemple câteva alfabete ale limbajului semnelor.

După explicație, folosind alfabetul limbajului semnelor, participanții sunt rugați să exerseze numele și cuvintele și să înțeleagă cum funcționează acestea.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ai încercat vreodată să vorbești cu mâinile?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?

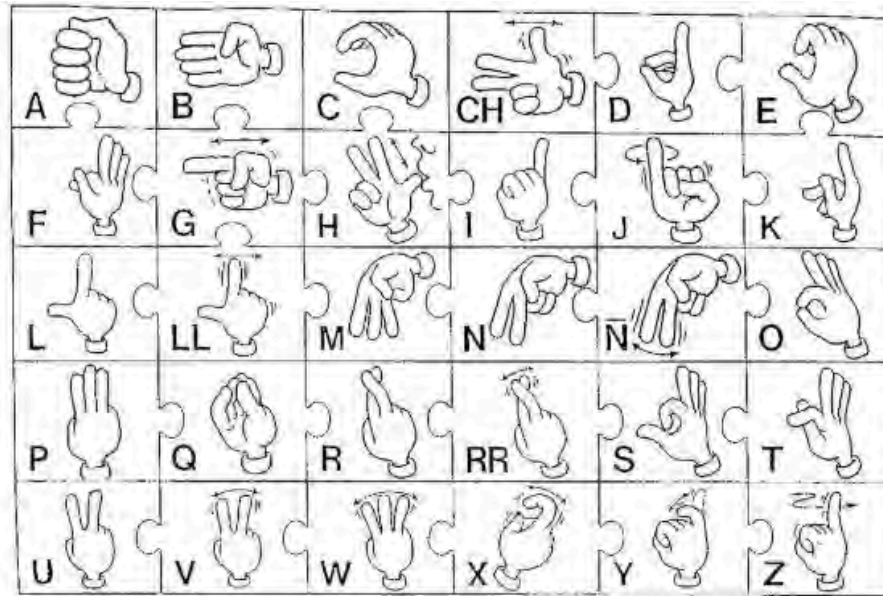


- Spațiu mare, liniștit.
- Alfabetul limbajului semnelor al fiecărei țări (anexă).



ANEXĂ: ALFABETELE LIMBAJULUI MIMIC

• ALFABETUL LIMBAJULUI SEMNELOR - SPANIOLĂ:



• ALFABETUL LIMBAJULUI SEMNELOR - PORTUGHEZĂ:



• **ALFABETUL LIMBAJULUI SEMNELOR - ITALIANĂ:**



• **ALFABETUL LIMBAJULUI SEMNELOR - ROMÂNĂ:**





10. ACTIVITATEA „ILUSTRAREA IMAGINAȚIEI”

INTELIGENȚĂ SPAȚIALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



OBIECTIVE

- Pentru a dezvolta reprezentarea.
- Pentru a stimula imaginația.
- Pentru a lucra la motricitatea grosieră și fină.



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

10 participanți



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul citește cu voce tare un fragment dintr-o poveste aleasă la întâmplare. El/ea repetă fragmentul de aproximativ trei ori.

În timp ce facilitatorul citește, participanții sunt rugați să vizualizeze scena cu ochii închiși. Li se lasă câteva minute să-și dezvolte imaginația.

După acest timp, participanții ar trebui să deseneze ceea ce le sugerează fragmentul din poveste.

Nu este necesar să explici despre ce este vorba în poveste. Este foarte plăcut să vezi cum același fragment este diferit la fiecare persoană.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?



- Foi de hârtie.
- Creioane, creioane colorate sau markere.
- Extras dintr-o povestire.





11. ACTIVITATEA „ORB”

INTELIGENȚĂ SPAȚIALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- Pentru a dezvolta abilități de concentrare și recunoaștere.
- Pentru a consolida abilitățile motorii fine.
- Pentru a dezvolta recunoașterea texturilor și înțelegerea formelor.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Înainte de desfășurarea acestei activități, facilitatorul trebuie să ascundă într-o geantă mai multe obiecte ușor de recunoscut. Acestea pot fi, de exemplu, o minge mică, o banană, un creion și un măr.

În cadrul acestei activități, participanții, fără a vedea ce se află înăuntru, sunt rugați să bage mâna în geantă și să aleagă un obiect. Ar trebui să îl atingă pentru a încerca să-l recunoască și apoi să deseneze obiectul fără a se uita la hârtie - deoarece acest lucru îi ajută să se concentreze mult mai mult asupra atingerii și asupra traiectoriei creioanelor.

O altă opțiune pentru desfășurarea acestei activități este ca facilitatorul să le ceară participanților să modeleze cu lut sau plastilină obiectul selectat din pungă, prin atingerea și textura obiectului.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?



12. ACTIVITATEA „SCULPTAREA SINELUI: O CĂLĂTORIE ÎN LUT”

INTELIGENȚĂ INTRAPERSONALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

8 - 20 de participanți



TIMP

Aproximativ 90 de
minute.



OBIECTIVE

- Pentru a dezvolta conștiința de sine prin exprimare creativă.
- Pentru a încuraja reflecția asupra identității personale, emoțiilor și valorilor.
- Pentru a dezvolta capacitatea de a traduce conceptele de sine intern în reprezentări simbolice.

INTRODUCERE

Facilitatorul ar trebui să introducă inteligența intrapersonală ca abilitatea de a accesa propriile sentimente și stări interne și de a utiliza aceste cunoștințe pentru autoghidare (Gardner, 2011). Apoi, ar trebui să explice faptul că activitățile creative precum sculptura pot ajuta la externalizarea experiențelor interne, promovând o înțelegere de sine mai profundă.

ÎNCĂLZIRE: VIZUALIZARE GHIDATĂ

Facilitatorul le cere participanților să închidă ochii și să-și imagineze „sinele” actual ca pe un obiect, o formă sau un simbol (aproximativ 5 minute).

Reflecție instigatoare: Ce culori, texturi sau forme le vin în minte?

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Această activitate este împărțită în 3 momente diferite:

1. Ședință de sculptură (aprox. 45 min.):

Facilitatorul distribuie fiecărui participant lut sau aluat de modelat. Apoi, îi instruește să sculpteze o reprezentare a lor (nu un autoportret literal, ci un model simbolic sau abstract care să reflecte cine sunt în acel moment).

Facilitatorul ar trebui să îi încurajeze să se gândească la emoțiile, valorile, punctele forte și provocările lor în timp ce sculptează.



2. Scriere de reflecție (aproximativ 10 min.):

După finalizarea sculpturii, facilitatorul le cere participanților să scrie un scurt paragraf care să descrie munca lor:

- *Cum au ales aceste forme/culori?*
- *Ce aspecte ale lor înșiși reprezintă?*

3. Împărțire (aprox. 20 min.):

Participanții care se simt confortabil își pot prezenta sculpturile și reflecțiile în fața grupului.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum a fost să te reprezinți pe tine însuți într-un mod non-verbal, artistic?
- Ți-a dezvăluit sculptura ceva neașteptat despre tine?



MATERIALE

- Lut, aluat de modelat sau plastilină (diverse culori, dacă este posibil).
- Fețe de masă sau covorașe de unică folosință.
- Hârtie și pixuri pentru reflecție scrisă.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Pentru un nivel mai profund, repetați activitatea, cerându-le participanților să-și sculpteze „sinele ideal” și să le compare pe cele două.



BIBLIOGRAFIE

- Gardner, H. (2011). Cadre mentale: teoria inteligențelor multiple (ediție actualizată). Cărți de bază.
- McNiff, S. (2004). Arta vindecă: Cum vindecă creativitatea sufletul. Shambhala Publications.



13. ACTIVITATEA „CELE 3 LITERE: O SCURZARE PROFUNDĂ ÎN SINE”

INTELIGENȚĂ INTRAPERSONALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

8 - 20 participanți (Activitate individuală, partajare opțională în perechi sau grupuri mici)



TIMP

Aproximativ 90 de minute.



OBIECTIVE

- Pentru a promova o conștientizare de sine avansată și inteligență emoțională.
- Pentru a încuraja o reflecție profundă asupra experiențelor trecute, identității prezente și aspirațiilor viitoare.
- Să dezvolte stabilirea unor obiective personale și a unei viziuni pe termen lung aliniate cu valorile interne.

INTRODUCERE

Facilitatorul ar trebui să introducă inteligența intrapersonală ca fundament pentru cunoașterea de sine, gestionarea emoțiilor și luarea unor decizii de viață informate și autentice (Gardner, 2011). Apoi, el/ea ar trebui să explice, de asemenea, că abilitatea de a reflecta profund în timp (trecut, prezent și viitor) construiește un sentiment coerent de identitate și scop.

ÎNCĂLZIRE: VIZUALIZARE RAPIDĂ GHIDATĂ

Facilitatorul le spune participanților următoarele: „Închideți ochii și imaginați-vă copilăriei. Acum mutați imaginea la cine sunteți astăzi. În cele din urmă, imaginați-vă peste 10 ani.” După aproximativ 5 minute, facilitatorul le cere participanților să scrie trei cuvinte care să descrie fiecare versiune a lor: Trecut, Prezent, Viitor.



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Această activitate este împărțită în 3 momente diferite, participanții vor scrie secvențial 3 litere diferite, construind un dialog de-a lungul timpului:

1. Scrisoare către sinele trecut (aprox. 20 min.):

Participanților li se cere să se adreseze sinelui lor mai tânăr (acum 5-10 ani). Fiecare persoană ar trebui să își exprime recunoștința, să își ierte sau să își dea sfaturi pentru experiențele pe care le-a avut. Facilitatorul va ruga participanții să reflecteze asupra a ceea ce au învățat din provocările și succesele lor din trecut.

2. Scrisoare către Sinele Actual (aprox. 20 min.):

Facilitatorul le cere participanților să își scrie singuri astăzi, reflectând asupra punctelor forte și a domeniilor de dezvoltare. Participanții ar trebui să reflecteze asupra a ceea ce contează cel mai mult pentru ei acum și asupra modului în care trăiesc conform valorilor lor.

3. Scrisoare către Sinele Viitor (aprox. 20 min.):

Facilitatorul le cere participanților să se proiecteze cu 10 ani înainte, împărtășindu-și speranțele, visele și intențiile. Participanții ar trebui să descrie ce fel de persoană aspiră fiecare să devină și calea pe care și-o imaginează.

În final, va exista o sesiune de reflecție (aproximativ 20 de minute): În perechi sau triouri, participanții pot împărtăși fragmente sau perspective selectate - opțional, în funcție de nivelul de confort.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Care literă a fost cea mai greu de scris? De ce?
- Ți-a schimbat oare scrierea acestor scrisori înțelegerea despre cine ești sau încotro te îndrepti?
- Cum poți folosi ceea ce ai descoperit pentru a-ți ghida acțiunile începând de astăzi?



MATERIALE

- Hârtie, pixuri, plicuri (opțional, dacă participanții doresc să își sigileze scrisorile).
- Muzică de fundal liniștitoare (opțional) pentru a crea o atmosferă reflexivă.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Creați o „capsulă a timpului”: sigilați scrisorile și programați returnarea lor participanților peste un an.
- Ca o variantă vizuală, după ce scriu, participanții pot desena o cronologie care să lege cele trei sine.
- Folosește forma poetică pentru scrisori pentru a încuraja o exprimare emoțională mai profundă.



BIBLIOGRAFIE

- Gardner, H. (2011). Cadre mentale: teoria inteligențelor multiple (ediție actualizată). Cărți de bază.
- Pennebaker, J. W. (1997). Deschiderea: Puterea vindecătoare a exprimării emoțiilor. Guilford Press.
- Brown, B. (2018). Îndrăznește să conduci: Muncă curajoasă. Conversații dificile. Inimă întreagă. Random House.



14. ACTIVITATEA „CONSTRUIND PUNDURI: CERCUL EMPATIEI”

INTELIGENȚĂ INTERPERSONALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

8 - 20 de participanți



TIMP

Aproximativ 90 de minute.



OBIECTIVE

- Pentru a îmbunătăți empatia și abilitățile de ascultare activă.
- Pentru a promova colaborarea și înțelegerea între participanți.
- Pentru a dezvolta capacitatea de a interpreta indiciile sociale și de a reacționa corespunzător.
- Să exerseze feedback-ul constructiv și sprijinul reciproc.

INTRODUCERE

Facilitatorul ar trebui să introducă conceptul de inteligență interpersonală ca fiind abilitatea de a înțelege și interacționa eficient cu ceilalți (Gardner, 2011). El/ea ar trebui să sublinieze importanța empatiei și a abilităților de ascultare în construirea unor relații personale și profesionale solide.

EXERCIȚIU DE ÎNCĂLZIRE

Facilitatorul începe prin a împărți participanții în perechi aleatoriu. Fiecare persoană are la dispoziție 3 minute pentru a împărtăși o experiență pozitivă din viața sa, în timp ce celălalt participant ascultă cu atenție fără a-i întrerupe.

După fiecare rundă, ascultătorii rezumă ceea ce au auzit, concentrându-se pe emoții și puncte cheie.

Faceți o recenzie a încălzirii întrebând:

- Cum a fost să fii ascultat fără întrerupere?
- Ce a fost dificil în rezumatul poveștii?



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul le cere participanților să formeze cercuri mici (5-6 persoane în fiecare). Apoi, un participant prezintă o problemă sau o dilemă reală sau ipotetică (aproximativ 2-3 minute). După împărtășire, fiecare membru al grupului reflectă pe scurt (aproximativ 1 minut) asupra a ceea ce a înțeles, concentrându-se pe emoțiile și nevoile exprimate.

În această etapă nu sunt permise sfaturi - doar reflecții și răspunsuri empaticе.

După toate reflecțiile, vorbitorul inițial poate comenta ce feedback a fost cel mai semnificativ.

Apoi, facilitatorul le cere participanților să-și rotească rolurile până când fiecare persoană a avut șansa să împărtășească.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Ce ai învățat despre tine și despre ceilalți?
- Cum a influențat ascultarea activă conexiunea ta cu vorbitorul?
- În ce moduri pot fi aplicate aceste abilități în viața de zi cu zi?



MATERIALE

- Scaune aranjate în cercuri.
- Cronometru sau cronometru.
- Caiet și pix (opțional, pentru notițe personale).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Pentru grupuri mai mici, măriți numărul de runde de împărțire.
- Pentru participanții avansați, introduceți subiecte de discuție mai complexe (de exemplu, dileme etice).
- Încurajați participanții să mențină contactul vizual și să folosească afirmații nonverbale (darea din cap, zâmbetul).



BIBLIOGRAFIE

- Gardner, H. (2011). Cadre mentale: teoria inteligențelor multiple (ediție actualizată). Cărți de bază.
- Goleman, D. (1995). Inteligența emoțională: De ce poate conta mai mult decât IQ-ul. Bantam Books.



15. ACTIVITATEA „JOCUL NEGOCIERII: MISIUNE CÂȘTIG-CÂȘTIG”

INTELIGENȚĂ INTERPERSONALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

12 - 30 de participanți



TIMP

Aproximativ 90 de minute.



OBIECTIVE

- Să dezvoltăm conștientizarea naturii din jurul nostru.
- Să mă motivez să fac activități în aer liber.
- Pentru a promova învățarea în timp ce ne bucurăm de mediile naturale.

INTRODUCERE

Facilitatorul ar trebui să introducă pe scurt inteligența interpersonală, subliniind importanța negocierii, colaborării și conștientizării sociale (Gardner, 2011). Apoi, poate fi un moment de discuție despre modul în care succesul în lumea reală depinde adesea de ajungerea la acorduri reciproc avantajoase.

ÎNCĂLZIRE: DA - NU EXERCİȚIU

Facilitatorul începe prin a împărți participanții în perechi aleatoriu. În fiecare pereche, participanții trebuie să continue o conversație în care au voie să răspundă doar cu „da” sau „nu” - fără alte cuvinte permise.

După 2 minute, facilitatorul ar trebui să pună următoarele întrebări:

- Cât de greu a fost să mențin conversația?
- Ce strategii au funcționat cel mai bine?



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul împarte participanții în echipe de 3-4 persoane.

Fiecare echipă reprezintă o „țară” diferită însărcinată cu negocierea unui acord internațional (de exemplu, un tratat de mediu, un acord comercial, un schimb cultural). Fiecare echipă primește un briefing confidențial care detaliază obiectivele țării lor, elementele esențiale și punctele asupra cărora sunt dispuse să facă compromisuri.

Apoi, există o fază de negociere: toate echipele au la dispoziție aproximativ 30 de minute pentru a negocia și a ajunge la un consens care să îndeplinească cel puțin 70% din obiectivele fiecărei țări.

În final, va exista o reflecție asupra procesului de negociere, în cadrul căreia facilitatorul poate adresa participanților următoarele întrebări:

Ce strategii au fost eficiente?

Care au fost cele mai mari provocări?

Cum au ajutat empatia și înțelegerea la ajungerea la acorduri?

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum ați gestionat interesele concurente?
- Ce rol au jucat ascultarea și flexibilitatea în negocierea de succes?
- Vă puteți gândi la situații din viața reală în care aceste abilități sunt esențiale?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Note informative confidențiale despre țară (tipărite sau digitale).
- Fișe de negociere (pentru urmărirea acordurilor și compromisurilor).
- Cronometru.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Adăugați o întorsătură: introduceți „evenimente globale” neașteptate la jumătatea drumului (de exemplu, o criză economică, un dezastru ecologic) care obligă echipele să își adapteze strategiile de negociere.
- Pentru grupuri mai mici, creați companii sau organizații fictive în loc de țări.



BIBLIOGRAFIE

- Gardner, H. (2011). Cadre mentale: teoria inteligențelor multiple (ediție actualizată). Cărți de bază.
- Fisher, R., Ury, W. și Patton, B. (2011). Ajungerea la un „da”: negocierea unui acord fără a ceda (ediția a 3-a). Penguin Books.



16. ACTIVITATEA „JURNALUL MEU DE CÂMP - JURNALUL NATURII”

INTELIGENȚĂ NATURALISTĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

10 - 12 participanți (pentru a lucra individual)



TIMP

Aproximativ 60 de minute.



OBIECTIVE

- Pentru a îmbunătăți abilitățile de negociere și rezolvare a conflictelor.
- Pentru a dezvolta capacitatea de a echilibra asertivitatea și empatia.
- Pentru a consolida munca în echipă și rezolvarea colaborativă a problemelor.

ÎNCĂLZIRE: CINE ESTE CINE?

Facilitatorul începe prin a le explica participanților că unele personaje istorice sunt considerate a avea cea mai înaltă inteligență naturalistă. Apoi, îi va provoca pe participanți să ghicească cine sunt aceste personaje (în acest scop, facilitatorul are la dispoziție câteva diapozitive în Anexă).

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Această activitate este împărțită în 4 etape.

PASUL 1. (aprox. 15 min.):

Urmând calea lui Darwin, facilitatorul îi provoacă pe participanți să-și construiască propriul Jurnal al Naturii: o mică broșură pe care să o ia cu ei la următoarea plimbare și să înceapă să observe detalii naturaliste din jurul lor. Desene, sentimente, observații, detalii interesante, învățăminte, elemente naturale etc.

Facilitatorul prezintă filmul Nature Journal (al cărui link este disponibil în secțiunea „Materiale”) sau un alt film mai potrivit grupului.

Apoi, facilitatorul prezintă materialele și le permite participanților să lucreze la ele timp de aproximativ 15 minute: desenează, decupează, lipește, scrie..., folosindu-și creativitatea pentru a construi și decora jurnalul. Coperta poate fi personalizată, se pot include capitole (plante, animale, gânduri, desene și fotografii, printre altele).



PASUL 2. (aproximativ 10 min.):

Următoarea provocare pentru participanți este să înceapă să folosească Jurnalul Naturii. Facilitatorul le cere participanților să-și amintească un anumit loc din natură pe care și-l amintesc: grădina casei, un loc de vacanță, o excursie pe care nu o uită niciodată, plimbarea de duminică în familie...

Odată ce locul este identificat, facilitatorul îi provoacă pe participanți să-și amintească de acel loc din natură și să completeze Jurnalul cu informații aferente: numele locului, locația, data vizitei, anotimpul, peisajul tipic (munte, câmpie, vale, râu, pădure), copaci/flori/animale tipice, sunete comune (apa, vântul, cântecul păsărilor), mirosuri și culori, detalii specifice și unice care sunt întipărite în memorie... Aceste informații pot fi scrise sau chiar desenate.

PASUL 3. (aproximativ 10 min.):

Facilitatorul invită participanții să enumere pe post-it-uri (sau pe foi mici de hârtie reutilizate) idei legate de sustenabilitate și respect pentru natură în viețile noastre și să le așeze în 3 cutii diferite:

Acțiuni prietenoase cu natura pe care fiecare persoană le include deja în viața sa.

1. Acțiuni prietenoase cu natura, fiecare persoană ia în considerare experimentarea.
2. Acțiuni UAU (ceva nou, îndrăzneț, ieșit din tipare...).

În cele din urmă, din cutii, participanții pot alege câteva acțiuni pe care ar dori să le încerce în viața de zi cu zi pentru a deveni mai sustenabili și mai prietenoși cu natura - și le pot include în Jurnalul Naturii.

PASUL 4. (aproximativ 10 min.):

Facilitatorul îi invită pe participanți (pe cei care doresc) să își prezinte jurnalele și/sau locul lor special și/sau acțiunile WOW.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Ai simțit că te conectezi cumva cu Natura?
- Ai descoperit în tine un „iubit de natură” de care nu știai?
- Ești de acord că acest tip de activitate te poate ajuta să dezvolți abilități naturaliste și o atitudine mai grijulie față de natură?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Materiale pentru lucru manual: hârtie de schiță, cutii de carton folosite, hârtie de schiță, foarfece, lipici, bandă adezivă, reviste vechi (pentru decuparea imaginilor) și elemente naturale (flori, frunze de copaci, bețe...), printre altele.
- Post-it-uri sau bucăți mici de hârtie.
- 3 cutii mici.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Păstrați muzica/sunetele redade în timp ce participanții lucrează, dacă activitatea se desfășoară într-o cameră. Iată câteva linkuri către sunete din natură:
- [Păsările cântând](#)
- [Zgomot alb al apei](#)
- [Valurile oceanului](#)
- În timp ce participanții sunt la lucru, aromaterapia este o altă opțiune posibilă în ceea ce privește trezirea simțurilor și oferirea unei atmosfere de bunăstare.
- Dacă este posibil, desfășurați această activitate într-un spațiu exterior (o grădină, o zonă de picnic etc.).

Întrucât activitățile proiectului oferă împreună o cale personală, o altă sugestie este de a folosi acest Jurnal al Naturii ca Jurnal Personal pentru întregul proces de Activități Multivers. În acest fel, fiecare participant va avea un caiet personalizat pentru a se înregistra, scrie, desena, lua notițe, face liste, face planuri etc., în timp ce participă la activitățile proiectului despre Inteligențele Multiple.



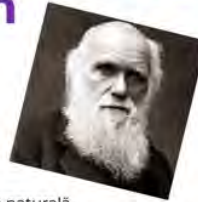
RESURSE

- Scurt videoclip despre realizarea unui Jurnal al Naturii: Filmul Jurnalului Naturii
- Instrucțiuni pas cu pas despre cum să creezi un Jurnal al Naturii:
<https://www.wikihow.life/Make-a-Nature-Journal>
- Diferite propuneri pentru Jurnale de teren:
<https://pt.pinterest.com/search/pins/?q=naturalistic%20journals&rs=typed>
- Ce se înregistrează într-un Jurnal de Teren (în engleză):
<https://www.youtube.com/shorts/jJU0YwtzT8Y>
 - <https://www.earthwiseaware.org/ewa-nature-circles/ewa-circles-rules-tools/nature-naturalist-journaling-why-how-to/>

ANEXĂ: DIAPOZITIVE PENTRU ÎNCĂLZIRE „CINE ESTE CINE?”

Charles Darwin

Ghici cine?



A păstrat dragostea și curiozitatea din copilărie pentru lumea naturală, iar în cele din urmă a devenit una dintre cele mai influente persoane din istorie datorită lucrării sale despre evoluția speciilor.

Jacques Costeau

Ghici cine?



Ofițer naval francez și explorator al oceanelor, om de știință și cercetător care a studiat toate formele de viață marină.

Dian Fossey

Ghici cine?



Ea a fost o zoologă cunoscută mai ales pentru cercetările sale asupra gorilelor pe cale de dispariție din pădurile montane ale Rwandei și una dintre primele persoane care au atras atenția asupra extincției speciilor.

Carl Sagan

Ghici cine?



Ne-a condus prin întinderile galaxiei și a devenit un astronom popular și influent.

Jane Goddall

Ghici cine?



Este o etoloagă britanică, cunoscută pentru cercetările sale extrem de detaliate și de lungă durată asupra cimpanzeilor din Parcul Național Gombe Stream din Tanzania.

Greta Thunberg

Ghici cine?



Este o tânără activistă de mediu suedeză, cunoscută pentru că a provocat liderii lumii să ia măsuri imediate pentru a atenua efectele schimbărilor climatice cauzate de oameni.

Natură și oameni (MAI PUȚIN cunoscuți)

Încă de la început, **popoarele indigene** au avut o relație puternică cu natura.

Ei o consideră sacră și se simt parte integrantă din ea.

Este mediul din care își obțin mijloacele de subsistență – hrana și apa de care au nevoie pentru a supraviețui.

Comunitățile indigene acordă o atenție specială ciclurilor climatice și anotimpurilor (cel mai bun moment pentru plantarea și creșterea culturilor).

În ritualurile lor, elementele naturii, în special flora și fauna, sunt întotdeauna prezente.



Natură și oameni (MAI PUȚIN cunoscuți)

Popoarele indigene sunt oameni care mențin **un mod de viață în armonie cu natura**.

Ei sunt exemple **inspiratoare de societăți durabile**, iar cunoștințele și practicile lor ar trebui să ghideze dezvoltarea omenirii către sustenabilitate.

Exemple: comunitățile de indieni amazoniani, First Nation din America de Nord, poporul Maasai din Kenya, poporul Pigmeu din Africa Centrală, maorii din Noua Zeelandă, kanakii din Noua Caledonie.





17. ACTIVITATEA „NATURĂ C.S.I.”

INTELIGENȚĂ NATURALISTĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți



TIMP

Aproximativ 40 de
minute.



OBIECTIVE

- Pentru a rezolva misterele mediului înconjurător analizând dovezi despre prezența și acțiunile animalelor.

ÎNCĂLZIRE: ÎȚI POȚI SPUNE?

Facilitatorul începe prin a-i provoca pe participanți cu câteva cunoștințe despre natură: pot identifica animalele după sunetul pe care îl scot? Iată o listă de posibilități:

<https://animalsoundslist.com/>

O altă posibilitate cu o varietate de sunete găsite în natură (apă, pași, mers, cântec de păsări, sunete de broaște etc.): <https://pixabay.com/sound-effects/search/nature/>

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul împarte participanții în grupuri și îi informează că vor fi anchetatori la locul crimei (C.S.I.) ai ceea ce s-ar fi putut întâmpla într-un anumit mediu natural.

Facilitatorul prezintă un exemplu (numit „Misterul 0”): scenariul, indiciile, suspiecții, posibilele ipoteze, răspunsul și justificarea.

Apoi, fiecare grup primește o situație din natură pe care o analizează, referitoare la un scenariu misterios. Grupurile analizează indiciile și propun ipoteze cu privire la ceea ce s-ar fi putut întâmpla.

După aceea, fiecare grup își prezintă soluțiile la mister și justificările, în funcție de cunoștințele sale naturaliste.

În final, facilitatorul confirmă/dezvăluie răspunsul corect și oferă explicații suplimentare - dacă este necesar.



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Ești de acord că acest tip de activitate te poate ajuta să dezvolti abilități naturaliste și o atitudine mai grijulie față de natură?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Fișe misterioase pentru facilitator (Anexa 1) cu sugestii pentru a ajuta grupurile, dacă este nevoie.
- Fișe cu mistere pentru participanți (Anexa 2) cu informații despre mister și spații libere pentru a nota ipoteza, răspunsul și justificarea.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Facilitatorul își poate crea propriile scenarii C.S.I., mai adaptate la fauna și flora regiunii.



RESURSE

- Sunete de animale pentru exercițiul de încălzire:

<https://animalsoundslist.com/>

- <https://pixabay.com/sound-effects/search/nature/>

ANEXA 1: CĂRȚI MISTERIOASE PENTRU FACILITATOR

MISTERUL 0 (EXEMPLU):

TITLU	COPACUL ZGÂRIAT
SCENARIU	Un copac prezintă semne că a fost vizitat de un animal.
INDICI	Urme mari, rotunjite, lângă un copac zgâriat. Pe jos sunt coji de fructe parțial mâncate și urme de dinți. Cineva a zgâriat copacul și a lăsat în urmă smocuri de blană închisă la culoare.
SUSPECȚI	• Lup • Urs • Cerb • Vulpe
IPOTEZE POSIBILE	Lupii nu mănâncă fructe. O căprioară nu are păr închis la culoare. Urșii mănâncă fructe, lasă urme mari și se freacă de copaci. Vulpile nu au blană închisă la culoare.
RĂSPUNS	Urs
JUSTIFICARE	Urșii mănâncă fructe, au părul închis la culoare și adoră să zgârie copacii cu ghearele.

MISTERUL 1:

TITLU	CAMPINGUL INVADAT
SCENARIU	Un grup de camperi se trezește și descoperă că locul lor de campare a dispărut. Există urme de pași în pământ, pachete cu mâncare rupte și un rucsac rupt.
INDICI	Urme mici lângă corturi. Pachete cu alimente mușcate și împrăștiate. Fire de păr portocalii lipite de rucsac.
SUSPECȚI	• Vulpe • Bursuc • Câine vagabond
IPOTEZE POSIBILE	Vulpile au blana portocalie. Bursucii pot face față gunoiului, dar au blană închisă la culoare. Un câine vagabond poate căuta mâncare și în gunoi.
RĂSPUNS	Vulpe
JUSTIFICARE	Vulpile au blană portocalie și sunt foarte curioase în legătură cu activitatea umană.

MISTERUL 2:

TITLU	LACUL POLUAT
SCENARIU	Un mic lac care odinioară era limpede ca cristalul este acum tulbure, cu spumă la suprafață. Mai mulți pești zac morți pe țărm.
INDICI	Apa miroase diferit. Iarba de lângă lac pare mai verde și mai crescută în exces. Există o mulțime de alge la suprafața apei. Pe țărm sunt urme de roți.
SUSPECȚI	• Îngrășăminte de la o fermă din apropiere • Castori • Mistreț
IPOTEZE POSIBILE	Îngrășăminte de la o fermă din apropiere - Excesul de nutrienți provoacă înflorirea algelor, care elimină oxigenul din apă și ucid peștii. Castorii pot schimba curgerea apei, dar nu provoacă spumă sau moartea peștilor. Mistrețul poate amesteca noroiul, dar nu ar afecta apa în acest fel.
RĂSPUNS	Îngrășăminte de la o fermă din apropiere
JUSTIFICARE	Îngrășămintele provoacă schimbarea culorii apei, creșterea excesivă a plantelor și algelor. Urmele roților de pe țărm sunt o dovadă a prezenței umane.

MISTERUL 3:

TITLU	OUĂLE LIPSITE
SCENARIU	Un cuib care ieri era plin de ouă este acum gol. Nu există semne de coji sparte, dar există pene pe jos.
INDICI	Pene gri și albe împrăștiate pe pământ. Mici zgârieturi pe trunchiul copacului. Nicio coji de ouă la fața locului. Sunetul îndepărtat al unui animal care cheamă noaptea.
SUSPECȚI	• Bufniță • Pisică sălbatică • Raton
IPOTEZE POSIBILE	Bufnițele vânează păsări mici și pot lua ouă întregi fără a lăsa urme. Pisica sălbatică ar putea fura ouă, dar de obicei lasă urme mai vizibile. Ratonii fură ouăle, dar de obicei rup cojile pe loc.
RĂSPUNS	Bufniță
JUSTIFICARE	Pene gri și albe împrăștiate, fără alte urme și dispariția ouălor. Sunetul chemăturii.

MISTERUL 4:

TITLU	COPACUL FĂRĂM
SCENARIU	Un copac tânăr a fost distrus în timpul nopții. Trunchiul său este tăiat în bucăți, iar ramurile sunt împrăștiate peste tot.
INDICI	Trunchi tăiat neregulat. Urme de dinți în lemn. Un mic dig începe să se formeze într-un pârau din apropiere. Urme ude lângă mal.
SUSPECȚI	• Castor • Vier • Urs
IPOTEZE POSIBILE	Castorii taie copacii cu dinții pentru a construi diguri. Mistreții pot zgâria copacii, dar nu taie trunchiurile. Urșii zgârie copacii pentru a-și marca teritoriul, dar nu îi distrug în acest fel.
RĂSPUNS	Castor
JUSTIFICARE	Trunchiul tăiat neregulat cu urme de dinți în lemn. Construirea unui mic dig pe un pârau din apropiere.

MISTERUL 5:

TITLU	VIZUȚA MISTERIOASĂ
SCENARIU	Pe o potecă de munte, excursioniștii găsesc o vizuină proaspăt săpată, dar nu știu ce animal ar putea fi.
INDICI	O groapă adâncă și largă, cu pământ înconjurat de ea. Urme mici de gheare la intrare. Rămășițe de insecte și oase mici în apropiere. Un miros puternic de mosc venind din gaură.
SUSPECȚI	• Bursuc • Iepure • Vulpe
IPOTEZE POSIBILE	Bursucii sapă vizuini mari și se hrănesc cu insecte și animale mici. Iepurii sapă și ei vizuini, dar nu lasă resturi osoase prin preajmă. Vulpile pot săpa gropi, dar de obicei aleg adăposturi naturale, în loc să sape ceva nou.
RĂSPUNS	Bursuc
JUSTIFICARE	Gaura adâncă și largă, cu urme mici, de gheare, la intrare și mirosul puternic de mosc venind din gaură.

MISTERUL 6:

TITLU	GRĂDINĂ SUB ATAC
SCENARIU	O grădină comunitară plină de legume și flori începe să prezinte frunze mâncate, mici urme lipicioase și plante bolnave.
INDICI	Frunze cu găuri mici și urme de mestecat. Ouă mici, verzui, pe spatele frunzelor. Unele plante sunt acoperite de o substanță lipicioasă. Prezența furnicilor în jurul plantelor afectate.
SUSPECȚI	• Afide • Omizi • Melci
IPOTEZE POSIBILE	Afidele sug seva din plante și excretă o substanță dulce (miere de rouă), care atrage furnicile. Furnicile protejează afidele în schimbul mierii. Omizile mănâncă și frunze, dar nu produc substanța lipicioasă. Melcii lasă urme de mucus, dar nu depun ouă verzui și nu atrag furnici.
RĂSPUNS	Afide
JUSTIFICARE	Substanța lipicioasă, ouăle verzui și prezența furnicilor.



ȘABLOAN PENTRU A CREA UN ALT MISTER:

TITLU	
SCENARIU	
INDICI	
SUSPECȚI	
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

ANEXA 2: CĂRȚI MISTERIOASE PENTRU PARTICIPANȚI

MISTERUL 0 (EXEMPLU):

TITLU	COPACUL ZGÂRIAT
SCENARIU	Un copac prezintă semne că a fost vizitat de un animal.
INDICI	Urme mari, rotunjite, lângă un copac zgâriat. Pe jos sunt coji de fructe parțial mâncate și urme de dinți. Cineva a zgâriat copacul și a lăsat în urmă smocuri de blană închisă la culoare.
SUSPECȚI	• Lup • Urs • Cerb • Vulpe
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	



MISTERUL 1:

TITLU	CAMPINGUL INVADAT
SCENARIU	Un grup de camperi se trezește și descoperă că locul lor de campare a dispărut. Există urme de pași în pământ, pachete cu mâncare rupte și un rucsac rupt.
INDICI	Urme mici lângă corturi. Pachete cu alimente mușcate și împrăștiate. Fire de păr portocalii lipite de rucsac.
SUSPECȚI	• Vulpe • Bursuc • Câine vagabond
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

MISTERUL 2:

TITLU	LACUL POLUAT
SCENARIU	Un mic lac care odinioară era limpede ca cristalul este acum tulbure, cu spumă la suprafață. Mai mulți pești zac morți pe țărm.
INDICI	Apa miroase diferit. Iarba de lângă lac pare mai verde și mai crescută în exces. Există o mulțime de alge la suprafața apei. Pe țărm sunt urme de roți.
SUSPECȚI	• Îngrășămintele de la o fermă din apropiere • Castori • Mistreț
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	



MISTERUL 3:

TITLU	OUĂLE LIPSITE
SCENARIU	Un cuib care ieri era plin de ouă este acum gol. Nu există semne de coji sparte, dar există pene pe jos.
INDICI	Pene gri și albe împrăștiate pe pământ. Mici zgârieturi pe trunchiul copacului. Nicio coji de ouă la fața locului. Sunetul îndepărtat al unui animal care cheamă noaptea.
SUSPECȚI	• Bufniță • Pisică sălbatică • Raton
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

MISTERUL 4:

TITLU	COPACUL FĂRÂM
SCENARIU	Un copac tânăr a fost distrus în timpul nopții. Trunchiul său este tăiat în bucăți, iar ramurile sunt împrăștiate peste tot.
INDICI	Trunchi tăiat neregulat. Urme de dinți în lemn. Un mic dig începe să se formeze într-un pârau din apropiere. Urme ude lângă mal.
SUSPECȚI	• Castor • Vier • Urs
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

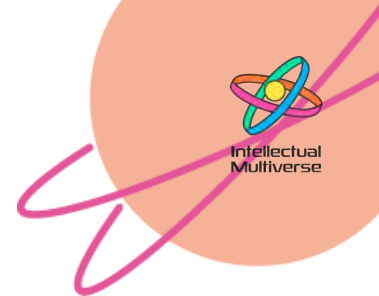


MISTERUL 5:

TITLU	VIZUȚA MISTERIOASĂ
SCENARIU	Pe o potecă de munte, excursioniștii găsesc o vizuină proaspăt săpată, dar nu știu ce animal ar putea fi.
INDICI	O groapă adâncă și largă, cu pământ înconjurat de ea. Urme mici de gheare la intrare. Rămășițe de insecte și oase mici în apropiere. Un miros puternic de mosc venind din gaură.
SUSPECȚI	• Bursuc • Iepure • Vulpe
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

MISTERUL 6:

TITLU	GRĂDINĂ SUB ATAC
SCENARIU	O grădină comunitară plină de legume și flori începe să prezinte frunze mâncate, mici urme lipicioase și plante bolnave.
INDICI	Frunze cu găuri mici și urme de mestecat. Ouă mici, verzui, pe spatele frunzelor. Unele plante sunt acoperite de o substanță lipicioasă. Prezența furnicilor în jurul plantelor afectate.
SUSPECȚI	• Afide • Omizi • Melci
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	



CE SUNT JOCURILE ȘI CUM POT FI FOLOSITE

Cu scopul de a genera o propunere pentru un program de jocuri prin care educatorii și adulții care participă la acesta să poată recunoaște care sunt cele 8 inteligențe și relația acestora cu domeniile dezvoltării personale, consorțiul proiectului „Multiversul Intelectual” a creat și dezvoltat 9 jocuri diferite (câte unul pentru fiecare dintre cele 8 Inteligențe Multiple și un joc suplimentar). Programul menționat, cu introducerea corespunzătoare și concluziile ulterioare, prinde contur în cadrul Atelierului „Multiversul Intelectual” (care poate fi găsit în ultimul capitol al acestui Set de Instrumente), menit să crească motivația elevilor, în special a adulților cu oportunități reduse, prin viziunea asupra abilităților lor și recunoașterea potențialului lor după finalizarea Atelierului menționat.

Pentru a dezvolta **inteligența interpersonală**, se recomandă următoarele jocuri:

- Joc numit „Călătoria Submarinului” (aprox. 30 min.). Pe lângă Inteligența Interpersonală, prin intermediul acestui joc se poate lucra și cea Spațială. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt îmbunătățirea abilităților de orientare și coordonare spațială, exersarea secvențelor de mișcări, dezvoltarea încrederii, comunicării și ascultării active, lucrul în echipă (conștientizarea rolului individual în grup) și, de asemenea, dezvoltarea conștiinței corporale și de sine, atât la nivel individual, cât și în grup.
- Joc numit „Dobândește înțelepciunea” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra atât la inteligența intrapersonală, cât și la cea interpersonală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a eticheta emoțiile, de a le folosi ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament și de a putea citi intențiile și dorințele celorlalți.
- Joc numit „Lumea nouă și curajoasă” (45 min. - aprox. 1 oră). Acesta este al 9-lea joc conceput în cadrul acestui proiect suplimentar, a cărui durată este de aproximativ 1 oră, iar inteligența principală lucrată în jocul menționat este cea logico-matematică, iar cea secundară este cea interpersonală. Obiectivele acestui joc suplimentar pentru participanți sunt de a conecta logica cu inteligența interpersonală și de a lua decizii ecologice, de a-și evalua inteligența logică și capacitatea de luare a deciziilor, de a stabili priorități și de a-și dezvolta abilitățile de lucru în echipă.

Dacă obiectivul este de a lucra la **inteligența logico-matematică**, se sugerează următoarele jocuri:

- Joc numit „Pădurea Șoaptelor” (aprox. 20 - 25 min.). Pe lângă inteligența logico-matematică, prin intermediul acestui joc se poate lucra și cea lingvistică. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt consolidarea abilităților de rezolvare a problemelor și a gândirii critice, exersarea gândirii logice într-un cadru cooperant, exersarea abilităților lingvistice într-un cadru cooperant și evaluarea inteligenței logico-matematice la participanți, precum și a celei lingvistice.
- Jocul „O lume nouă și minunată” (45 min. - aprox. 1 oră). Inteligența principală lucrată este cea logico-matematică, iar cea secundară este cea interpersonală. Obiectivele acestui joc suplimentar pentru participanți sunt de a conecta logica cu inteligența interpersonală și de a lua decizii ecologice, de a-și evalua inteligența logică și capacitatea de luare a deciziilor, de a stabili priorități și de a-și dezvolta abilitățile de lucru în echipă.

Dacă scopul este de a lucra la **inteligența spațială**, se sugerează următoarele jocuri:

- Joc numit „Mișcare prin casă” (aprox. 30 min.). Pe lângă inteligența spațială, prin intermediul acestui joc se poate lucra și la cea corporal-kinestezică. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a dezvolta capacitatea de a rezolva probleme folosind corpul sau părți ale acestuia, de a îmbunătăți coordonarea fizică și conștientizarea corpului (precum și a motricității fine și grosiere), de a îmbunătăți conștientizarea spațială și memoria kinestezică și de a exersa mișcarea expresivă și crearea de reprezentări mentale.
- Jocul „Călătoria Submarinului” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra și la Inteligența Interpersonală și Spațială. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt îmbunătățirea abilităților de orientare și coordonare spațială, exersarea secvențelor de mișcări, dezvoltarea încrederii, comunicării și ascultării active, lucrul în echipă (conștientizarea rolului individual în grup) și, de asemenea, dezvoltarea conștiinței corporale și de sine, atât la nivel individual, cât și în grup.

Dacă obiectivul este de a lucra la **inteligența muzicală**, se sugerează următoarele jocuri:

- Joc numit „Conectarea ritmurilor” (aprox. 30 min.). Pe lângă Inteligența Muzicală, prin intermediul acestui joc se poate lucra și cea Naturalistă. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt discriminarea, integrarea și crearea de sunete și melodii, dezvoltarea abilității ritmice, discriminarea, identificarea și clasificarea sunetelor naturale, precum și compilarea logică și evaluarea critică a datelor pentru a le da sens.
- Joc numit „WordJam: Factorul muzical” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra și la inteligența lingvistică și la cea muzicală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a stimula creativitatea, de a îmbunătăți vocabularul, munca în echipă și abilitățile de interpretare, precum și de a exersa gestionarea timpului și vorbitul în public/interpretarea.

Dacă scopul este de a lucra la **inteligența intrapersonală**, se sugerează următoarele jocuri:

- Jocul „Dobândește înțelepciunea” (aprox. 30 min.). Pe lângă Inteligența Intrapersonală, prin intermediul acestui joc se poate lucra și la cea Interpersonală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a eticheta emoțiile, de a le folosi ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament și de a putea citi intențiile și dorințele celorlalți.
- Joc numit „Cunoaște-ți emoțiile” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra la inteligența corporală-kinestezică și la cea intrapersonală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a-și recunoaște propriile emoții, precum și pe cele ale celorlalți, și de a-și folosi emoțiile ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament.

Dacă obiectivul este de a lucra la **inteligența lingvistică**, se sugerează următoarele jocuri:

- Jocul „WordJam: Factorul Muzical” (aprox. 30 min.). Pe lângă Inteligența Lingvistică, prin intermediul acestui joc se poate lucra și cea Muzicală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt dezvoltarea creativității, îmbunătățirea vocabularului, a abilităților de lucru în echipă și de interpretare, precum și exersarea managementului timpului și a vorbitului/interpretării în public.
- Jocul „Pădurea șoptitoare” (aprox. 20 - 25 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra atât la inteligența logico-matematică, cât și la cea lingvistică. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a consolida abilitățile de rezolvare a problemelor și gândirea critică, de a exersa gândirea logică într-un cadru cooperant, de a exersa abilitățile lingvistice într-un cadru cooperant și de a evalua inteligența logico-matematică a participanților, precum și pe cea lingvistică.

Dacă obiectivul este de a lucra la **inteligența naturalistă**, se sugerează următoarele jocuri:

- Joc numit „Gimcana Naturalistă” (aprox. 45 min.). Pe lângă Inteligența Naturalistă, prin intermediul acestui joc se poate lucra și cea Logico-Matematică. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a învăța cum să acorde atenție detaliilor și elementelor naturale din zona lor, de a valida cunoștințele despre elementele naturale și de a îmbunătăți învățarea altora, precum și de a dezvolta conștientizarea cauzelor și problemelor naturale din mediul lor.
- Jocul „Conectarea ritmurilor” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra atât la inteligența muzicală, cât și la cea naturalistă. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a discrimina, integra și crea sunete și melodii, de a dezvolta abilitatea ritmică, de a discrimina, identifica și clasifica sunetele naturale, precum și de a compila logic și evalua critic datele pentru a le da sens.

Dacă scopul este de a lucra la **inteligența corporală-kinestezică**, se sugerează următoarele jocuri:

- Jocul „Cunoaște-ți emoțiile” (aprox. 30 min.). Pe lângă inteligența corporală-kinestezică, prin intermediul acestui joc se poate lucra și la cea intrapersonală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt recunoașterea propriilor emoții, precum și a emoțiilor celorlalți și utilizarea emoțiilor ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament.
- Jocul „Mișcare prin casă” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra și la inteligența spațială și la kinestezismul corporal. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a dezvolta capacitatea de a rezolva probleme folosind corpul sau părți ale acestuia, de a îmbunătăți coordonarea fizică și conștientizarea corpului (precum și abilitățile motorii fine și grosiere), de a îmbunătăți conștientizarea spațială și memoria kinestezică și de a exersa mișcarea expresivă și crearea de reprezentări mentale.

RECOMANDĂRI GENERALE PENTRU FACILITATORI

- Facilitatorul ar trebui să citească cu atenție capitolul din această Metodologie și întregul Atelier Final înainte de a implementa cea menționată cu grupul său țintă. El sau ea poate decide, apoi, dacă dorește să utilizeze anumite activități, în afară de jocuri, sau să combine unele dintre ele (în funcție de scopul atelierului său).
- Facilitatorul trebuie să se asigure că spațiul, materialele necesare și așa mai departe sunt disponibile pentru fiecare grup de participanți. Este important să se adapteze o parte din materialele menționate, precum și explicațiile, în funcție de grupul țintă.
- Facilitatorul trebuie să se asigure că are suficient timp pentru a dezvolta în mod corespunzător Atelierul Final - facilitatorul poate împărți Atelierul menționat în 2 sesiuni diferite, lucrând cele 8 inteligențe diferite din fiecare sesiune prin intermediul a 4 jocuri diferite. Acest lucru este explicat în detaliu în capitolul Metodologiei.
- Dacă este posibil, ar fi recomandabil să existe cel puțin 2 facilitatori.
- În funcție de grupul țintă și de nivelul său de „înțelegere”, facilitatorul, în loc să explice întregul text despre fiecare inteligență, poate oferi doar exemple pentru fiecare în parte.
- Ca recomandare, facilitatorul ar trebui să înceapă fiecare sesiune cu o activitate energizantă sau care „trezește” grupul de participanți.
- Facilitatorul ar trebui să încheie fiecare joc cu o scurtă sesiune de debriefing, conform explicațiilor date în fiecare dintre cele 8 jocuri diferite.
- Facilitatorul ar trebui să adapteze concluziile Atelierului Final în funcție de grupul țintă, de scopul pentru care a organizat Atelierul menționat și de diferitele experiențe pe care participanții le-ar putea avea în timpul sesiunilor. Nu uitați să folosiți instrumentele de evaluare (inclusiv partea de debriefing).
- După implementarea Atelierului și identificarea profilului grupului țintă, este important să adaptați o parte din materialele menționate, precum și explicațiile.

INSTRUMENTE DE EVALUARE CARE TREBUIE UTILIZATE ÎN TIMPUL ȘI DUPĂ IMPLEMENTAREA ACTIVITĂȚILOR ȘI JOCURILOR

La sfârșitul Atelierului „Multiversul Intellectual”, este recomandabil să se acorde timp pentru reflecție individuală de către fiecare participant, precum și reflecție de grup, pentru care se sugerează următorul chestionar:

A. Evaluarea generală a atelierului

1. Atelierul a motivat grupul să participe.

1	2	3	4	5
Dezacord total			Acord total	

2. Atelierul a creat un context bun pentru ca participanții să își dezvolte conștientizarea abilităților în diferitele tipuri de inteligență.

1	2	3	4	5
Dezacord total			Acord total	

3. Atelierul a creat coeziune în grup.

1	2	3	4	5
Dezacord total			Acord total	

4. Atelierul m-a motivat.

1	2	3	4	5
Dezacord total			Acord total	

5. Logistica atelierului a fost adecvată (timp, spațiu, materiale etc.).

1	2	3	4	5
Dezacord total			Acord total	

1	2	3	4	5
Dezacord total				Acord total

1	2	3	4	5
Dezacord total				Acord total

9. Ce ai învățat despre tine și abilitățile tale în diferitele tipuri de inteligență în timpul atelierului?

10. Aveți sugestii pentru îmbunătățirea atelierului?

B. Chestionar de conștientizare

Inteligența intrapersonală - Implică cunoașterea aspectelor interne ale unei persoane: accesul la propria viață emoțională, gama sa de emoții, capacitatea de a face diferențe între aceste emoții și, în cele din urmă, de a le eticheta și de a le folosi ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament - de exemplu, aceasta vă permite să aveți auto-compasiune și conștientizare, autorefecție și să-i înțelegeți pe ceilalți înțelegându-vă mai întâi pe voi înșivă. După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței intrapersonale:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Sunt constient de mine însumi.

1	2	3	4	5
Dezacord total				Acord total



2. După ce mă înțeleg pe mine însumi, îi pot înțelege mai bine pe ceilalți.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total			Acord total		

Inteligența interpersonală - Capacitatea de a observa diferențele dintre ceilalți, în special contrastele dintre stările de spirit, temperamente, motivații și intenții - de exemplu, această inteligență permite unei persoane să citească intențiile și dorințele celorlalți, să creeze relații pozitive cu ceilalți și să comunice bine verbal și non-verbal.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței interpersonale:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Pot recunoaște stările de spirit, temperamentele, motivațiile și intențiile altora.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total			Acord total		

2. Pot crea relații pozitive cu ceilalți (verbal și nonverbal).

1	2	3	4	5	6
Dezacord total			Acord total		

Inteligența lingvistică - Aceasta cuprinde abilități și abilități legate de limbaj - limbajul vorbit, dar și limbajul scris, limbajul semnelor, interpretarea simbolurilor etc. Aceasta le permite oamenilor să vorbească, să citească, să spună povești, să argumenteze și să învețe limbi străine, precum și fonologia. De asemenea, permite analizarea informațiilor și crearea de produse care implică limbajul oral și scris, cum ar fi discursuri, cărți și note.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței lingvistice:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Sunt capabil să analizez informații și să creez produse care implică limbaj oral și scris.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Îmi pot folosi abilitățile de limbaj oral pentru a vorbi, a povesti și a argumenta.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

3. Îmi pot folosi abilitățile de limbaj scris pentru a povesti și a argumenta.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

Inteligența muzicală - Implică abilități în interpretarea, compunerea și aprecierea modelelor muzicale - de exemplu, această capacitate permite unei persoane să recunoască și să compună înălțimi, tonuri și ritmuri muzicale.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței muzicale:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Îmi pot folosi corpul și instrumentele pentru a crea sunete și ritmuri.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Pot recunoaște și distinge modele muzicale.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

Inteligența logico-matematică - Este legată de interacțiunile oamenilor cu obiectele, ceea ce duce la capacitatea lor de gândire conceptuală și abstractă și la abilitatea de a analiza numere și modele - de exemplu, aceasta permite oamenilor să rezolve ecuații și să facă calcule, precum și raționament logic. După atelier, vă rugăm să răspundeți în ce măsură sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței logico-matematice:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Pot analiza numere și modele pentru a rezolva ecuații și a face calcule.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Pot folosi concepte pentru raționament logic.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

Inteligența naturalistă - Abilitatea de a discrimina, identifica, observa, clasifica, înțelege și manipula elemente naturale precum plantele, animalele și mediul înconjurător și de a detecta tipare în natură - de exemplu, aceasta permite oamenilor să distingă și să găsească relații între plante, animale și alte componente din natură. Această capacitate implică cât de sensibilă este o persoană față de natură și față de lume.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței naturaliste:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Sunt sensibil la natură și la lumea din jurul meu.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Sunt capabil să discriminez, să identific și să manipulez elemente naturale (plante, animale, mediu).

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

Inteligența corporală/kinestezică - abilitatea de a rezolva probleme sau de a crea produse folosind corpul sau părți ale acestuia - de exemplu, abilitățile de a-ți folosi forța, rezistența, flexibilitatea, echilibrul, dexteritatea, mișcarea, expresia și limbajul corpului.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței corporale/kinestezice:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Mă pot mișca și exprima cu corpul meu.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Pot rezolva probleme sau crea produse folosindu-mi corpul.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

Inteligența spațială - Abilitatea de a procesa informații în 3 dimensiuni, de a gestiona aspecte precum culoarea, forma liniilor, spațiul și relațiile dintre acestea - de exemplu, aceasta permite unei persoane să perceapă realitatea, să creeze reprezentări mentale, să aprecieze dimensiuni și direcții, printre altele.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței spațiale:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Pot procesa informații în 3 dimensiuni (relația dintre culoare, linie, formă și spațiu).

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Pot percepe realitatea și crea reprezentări mentale.

1	2	3	4	5	6
Total dezacord			Total de acord		

C. Evaluare generală

După atelier, te rugăm să evaluezi cât de conștient ești de propriile abilități în diferitele tipuri de inteligență.

Scală:

1 - Deloc conștient

6- Total conștient

	1	2	3	4	5	6
Logico-matematică						
Lingvistică						
Interpersonală						
Intrapersonală						
Muzicală						
Naturală						
Spațială						
Corporal/Kinestezică						

De asemenea, este important ca **fiecare profesionist implicat în Atelierul „Multiversul Intelectual”** (adică atât facilitatorii, cât și observatorii) să reflecteze individual, pentru care se sugerează următoarele întrebări:

A. După organizarea și facilitarea atelierelor, considerați că:

- Au fost jocurile adaptate grupului țintă?
- Au permis jocurile evaluarea inteligenței la care se refereau (așa cum apare în descrierea șablonului de joc)?
- Te-au ajutat jocurile să-ți îmbunătățești instrumentele și strategiile de intervenție în rândul adulților cu oportunități reduse?
- Considerați că activitățile desfășurate (și rezultatele obținute) sunt adecvate obiectivelor acestui proiect?
- Considerați adecvate sau inadecvate resursele/instrumentele pentru incluziunea educațională a adulților cu oportunități profesionale reduse dezvoltate în cadrul acestui proiect?

B. În ceea ce privește dobândirea de competențe după ce ați luat contact și ați experimentat cu diferite resurse din cadrul acestui proiect, în special în cadrul atelierelor:

- Consideri că ai dobândit cunoștințe despre teoria inteligențelor multiple a lui Gardner?
- În opinia dumneavoastră, este Teoria Inteligențelor Multiple utilă pentru educatorii adulților cu oportunități reduse? Care este potențialul său?
- Cum vă imaginați să folosiți resursele și jocurile din acest proiect în viitor cu grupurile dumneavoastră țintă?
- Crezi că ai acum mai multe instrumente pentru a detecta potențialele și inteligența individuală a participanților tăi?



Capitolul 5.

ATELIER „MULTIVERSUL INTELECTUAL”

INTRODUCEREA ATELIERULUI

Ți s-a spus vreodată, în perioada școlară, că ești „foarte bun la matematică” sau „super bun la literatură”, dar nu ai avut succes în activități fizice sau muzică? Și cunoști pe altcineva care a fost complet opusul?

Acum mulți ani, când vorbeam despre inteligență, existau doar două opțiuni: erai inteligent sau nu erai.

După câțiva ani, un psiholog pe nume Howard Gardner și-a prezentat teoria despre diferitele inteligențe, iar principalele concluzii au fost că toți avem întreaga gamă de inteligențe (asta ne face ființe umane, din punct de vedere cognitiv) și că nu există doi indivizi cu același profil intelectual, deoarece, chiar și atunci când materialul genetic este identic, indivizii au experiențe diferite.

Știi câte inteligențe există într-o persoană? Răspunsul este 8 inteligențe diferite! Și cu siguranță le vei recunoaște pe toate acum:

- **Inteligența intrapersonală:** implică cunoașterea aspectelor interne ale unei persoane: accesul la propria viață emoțională, gama sa de emoții, capacitatea de a face diferențe între aceste emoții și, în cele din urmă, de a le eticheta și de a le folosi ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament - de exemplu, aceasta vă permite să aveți auto-compasiune și conștientizare, autorefecție și să-i înțelegeți pe ceilalți înțelegându-vă mai întâi pe voi înșivă.
- **Inteligența interpersonală:** capacitatea de a observa diferențele dintre ceilalți, în special contrastele dintre stările de spirit, temperamente, motivații și intenții - de exemplu, această inteligență permite unei persoane să citească intențiile și dorințele celorlalți, să creeze relații pozitive cu ceilalți și să comunice bine verbal și non-verbal.
- **Inteligența lingvistică:** aceasta cuprinde abilități și abilități legate de limbaj - limbajul vorbit, dar și limbajul scris, limbajul semnelor, interpretarea simbolurilor etc. Aceasta le permite oamenilor să vorbească, să citească, să spună povești, să argumenteze și să învețe limbi străine, precum și fonologia. De asemenea, permite analizarea informațiilor și crearea de produse care implică limbajul oral și scris, cum ar fi discursuri, cărți și note.



- **Inteligența muzicală:** implică abilități în interpretarea, compunerea și aprecierea modelelor muzicale - de exemplu, această capacitate permite unei persoane să recunoască și să compună înălțimi, tonuri și ritmuri muzicale.
- **Inteligența logico-matematică:** este legată de interacțiunile oamenilor cu obiectele, ceea ce duce la capacitatea lor de gândire conceptuală și abstractă și la abilitatea de a analiza numere și modele - de exemplu, aceasta permite oamenilor să rezolve ecuații și să facă calcule, precum și raționament logic.
- **Inteligența naturalistă:** abilitatea de a discrimina, identifica, observa, clasifica, înțelege și manipula elemente naturale precum plantele, animalele și mediul înconjurător și de a detecta tipare în natură - de exemplu, aceasta le permite oamenilor să distingă și să găsească relații între plante, animale și alte componente din natură. Această capacitate implică cât de sensibilă este o persoană față de natură și față de lume.
- **Inteligența kinestezică corporală:** abilitatea de a rezolva probleme sau de a crea produse folosind corpul sau părți ale acestuia - de exemplu, abilitățile de a-ți folosi forța, rezistența, flexibilitatea, echilibrul, dexteritatea, mișcarea, expresia și limbajul corpului.
- **Inteligența spațială:** abilitatea de a procesa informații în 3 dimensiuni, de a gestiona aspecte precum culoarea, forma liniilor, spațiul și relațiile dintre acestea - de exemplu, aceasta permite unei persoane să perceapă realitatea, să creeze reprezentări mentale, să aprecieze dimensiuni și direcții, printre altele.

Este important de subliniat faptul că în fiecare dintre noi avem toate cele 8 inteligențe la diferite niveluri! Fiecare dintre aceste tipuri de inteligențe are o parte înăscută și o parte dezvoltată de-a lungul vieții, prin diferite activități și experiențe. Ești aici, în acest moment, pentru a realiza și a descoperi în ce măsură fiecare dintre Inteligențe se manifestă în tine! Poate descoperi părți din tine de care nu știai niciodată și poți începe să te perfecționezi în fiecare dintre aceste aspecte. Hai să începem să descoperim!



DEZVOLTAREA ATELIERULUI

Deși în cadrul acestui proiect „Multiversul Intellectual” consorțiul a conceput 9 jocuri în total, propunem să folosim 8 (câte unul pentru a lucra la fiecare dintre inteligențe). În timpul fazei de testare internă a diferitelor jocuri de către profesioniștii implicați în acest proiect, care a avut loc în Santa Maria da Feira, Portugalia, consorțiul a constatat că durata Atelierului „Multiversul Intellectual” a fost de două ori mai lungă decât cea planificată la începutul proiectului - în loc de 3 ore, s-a dovedit a fi de aproximativ 6 ore. Prin urmare, după analizarea duratei fiecărui joc și a Inteligenței principale (și a celei secundare) lucrate, s-a decis împărțirea acestui Atelier „Multiversul Intellectual” în 2 sesiuni diferite cu câte 4 jocuri pe fiecare.

Prima sesiune a Atelierului menționat anterior este concepută după cum urmează:

- Introducere pentru participanți, care poate fi găsită la începutul acestui capitol.
- Primul joc numit „Dobândește înțelepciunea” (aprox. 30 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **intrapersonală**, iar cea secundară este cea interpersonală.
- Al doilea joc numit „Pădurea Șoaptelor” (aprox. 30 - 45 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **logico-matematică**, iar cea secundară este cea lingvistică. Acest joc poate fi înlocuit de așa-numitul „Lumea nouă și curajoasă” (al 9-lea joc conceput suplimentar în cadrul acestui proiect), a cărui durată este de aproximativ 1 oră, iar inteligența principală lucrată în jocul menționat este cea logico-matematică, iar cea secundară este cea interpersonală.
- Al treilea joc numit „Mișcare prin casă” (aprox. 30 - 40 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **spațială**, iar cea secundară este cea corporal-kinestezică.
- Al patrulea joc numit „Conectarea ritmurilor” (aprox. 30 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **muzicală**, iar cea secundară este cea naturalistă.

A doua sesiune a Atelierului este concepută după cum urmează:

- Al cincilea joc numit „Călătoria submarinului” (30 - 40 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **interpersonală**, iar cea secundară este cea spațială.
- Al șaselea joc numit „Gimcana naturalistă”. Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **naturalistă**, iar cea secundară este cea logico-matematică.
- Al șaptelea joc numit „Cunoaște-ți emoțiile” (aprox. 30 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **corporală-kinestezică**, iar cea secundară este cea intrapersonală.
- Al optulea joc numit „WordJam: Factorul muzical” (aprox. 30 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **lingvistică**, iar cea secundară este cea muzicală.
- Concluzii finale.



1. JOCUL „DOBÂNDEȘTE ÎNȚELEPCIUNEA”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe intrapersonale și interpersonale



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

3-4 grupuri de câte 4 persoane



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- Să utilizeze inteligența intrapersonală pentru a identifica propriile puncte forte și domeniile de îmbunătățire.
- Să exerseze abilitățile de lucru în echipă lucrând împreună la 3-4 sarcini diferite.
- A pune în practică abilitățile de conducere într-o activitate de echipă.
- Să folosească abilități de rezolvare a problemelor.

DESCRIEREA JOCULUI

Facilitatorul începe prin a citi următorul text întregului grup:

„A fost odată ca niciodată, în (...) un bătrân vrăjitor a observat că oamenii se chinuie să găsească (...) în viața lor și a decis că este momentul să dezvăluie un secret pe care oamenii din vechime îl știau, dar îl pierduseră atunci când (...). Pentru a accesa această înțelepciune, au nevoie de un super-creier pentru a descifra codul și a înțelege cu adevărat mesajul. Pentru a avea acest super-creier trebuie să activezi superputerea. Așadar, mai întâi, trebuie să descoperi cine ești.”

Apoi, facilitatorul le cere participanților să deseneze un personaj care îi reprezintă, incluzând punctele lor forte în timp ce lucrează în echipă și o caracteristică principală pe care ar dori să o îmbunătățească. Apoi, ar trebui să dea un nume personajului lor.

Facilitatorul explică apoi următoarea parte a activității. Provocarea este că super-creierul necesită 3 părți ale mesajului. Când s-a pierdut, mesajul a fost separat în 3 părți diferite ale lumii, departe una de cealaltă. Pentru a reuși în această misiune, aveți norocul să aveți coechipieri, așa că ne vom împărți în 3 grupuri. Obiectivul final este ca fiecare echipă să găsească o parte lipsă a acestui mesaj și, după aceea, să lucreze împreună pentru a completa super-creierul.

Apoi, facilitatorul va împărți participanții în echipe. Echipele sunt rugate să petreacă 1-2 minute prezentând personajele pe care le-au desenat. În funcție de mărimea grupului sau de timpul de care dispune facilitatorul, pot exista 3 sau 4 activități diferite. Aceste activități pot fi desfășurate simultan prin împărțirea grupurilor în grupuri mai mici sau una după alta.

Acestea sunt câteva exemple de activități care pot fi realizate pentru prima sarcină, care este legată de inteligența corporală-kinestezică/spațială:

1. Rugați fiecare grup să arunce un obiect (cum ar fi pietricele, ghinde, o minge, o figurină de plastic etc.) într-un recipient sau o cutie.
2. Fiecare grup are un borcan și un material diferit (cum ar fi pietricele, material textil, monede etc.) și trebuie să le facă să încapă în borcan.

Următoarea sarcină este legată de inteligența muzicală și/sau naturalistă. Iată câteva exemple de activități:

1. Pregătiți în avans 3-4 sunete naturale sau muzicale diferite. Acestea pot fi animale, vreme, instrumente muzicale etc. Fie trimiteți clipurile audio grupurilor, fie rugați-i să meargă într-o parte retrasă a sălii pentru a asculta împreună cu grupul lor și a ghici elementele naturale și/sau muzicale.
2. O altă variantă ar fi redarea sunetelor și rugarea participanților să aleagă fișa corectă corespunzătoare sunetului.
3. Rugați participanții să cânte o melodie folosindu-și corpul. Aceasta încorporează și inteligența corporală-kinestezică.

Următoarea sarcină este legată de inteligența logico-matematică și lingvistică. Dați fiecărui grup una sau mai multe dintre următoarele ghicitori și rugați-i să le rezolve:

1. Un cocoș stă pe acoperișul unui hambar. Dacă ar ouă un ou, în ce direcție s-ar rostogoli acesta? (Acest lucru nu s-ar întâmpla pentru că cocoșii nu ouă.)
2. Care este singura stea care nu are lumină? (O stea de mare.)
3. Ce trebuie spart înainte să poți folosi? (Un ou.)
4. Care lună a anului are 28 de zile? (Toate)
5. Nu am viață, dar pot muri. Ce sunt eu? (O baterie)
6. Un bărbat a ieșit afară în ploaie fără umbrelă și nu s-a udat niciun fir de păr de pe cap. De ce? (E chel.)
7. Sunt înalt când sunt tânăr și sunt scund când sunt mai în vârstă. Ce sunt eu? (O lumânare).

Pentru ultima sarcină, facilitatorul poate adăuga exerciții logico-matematice. Câteva exemple sunt:

1. Probleme de matematică
2. Rebusuri
3. Căutări de cuvinte

După ce grupurile termină cele 3 sau 4 sarcini, fiecare va primi o piesă din puzzle-ul final al super-creierului pentru a o rezolva împreună. Fiecare piesă face parte dintr-un mesaj mai amplu, care trebuie pregătit în avans, în funcție de cuvântul pe care facilitatorul decide să-l pună în al doilea spațiu liber al mesajului super-creierului (de exemplu, fericire, inteligență, succes etc.). Câteva exemple de mesaje ar putea fi:

1. Fericirea nu se găsește, ci se creează zilnic.
2. Cheia succesului este să ne concentrăm mintea conștientă asupra lucrurilor pe care ni le dorim, nu asupra lucrurilor de care ne temem.
3. Succesul este suma eforturilor mici, repetate zi de zi.



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Ai avut suficient timp să răspunzi?
- Ai fost stresat/frustrat și de ce? Ce ai făcut?
- Ce ai putea face în timpul orei sau acasă pentru a-ți îmbunătăți performanța în acest joc?
- Cum ai calculat rezultatul?
- Ce ai face diferit data viitoare?
- Ai găsit strategia de a calcula mai repede?
- Ești mai bun sau mai rău decât colegii tăi de clasă? Cum îi poți ajuta să fie mai buni?
- Cum te pot ajuta ei sau profesorul tău să te perfecționezi?
- Ce variantă ați include pentru a-i ajuta pe elevi să se frustreze mai des?



MATERIALE

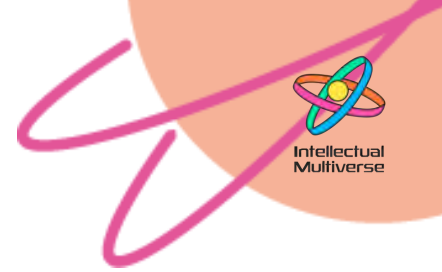
- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- O cutie sau un borcan (ceva care poate fi umplut cu anumite obiecte).
- Clipurile audio și ghicitorii ar trebui pregătite și selectate din timp.
- Bucăți mici de hârtie cu fragmente din mesajul supercreierului, pregătite în avans.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

Facilitatorul poate alege între 3 sau 4 sarcini per grup.





2. JOCUL „PĂDUREA ȘOAPTE”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe logico-matematice și lingvistice



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

Maxim 25 de persoane



TIMP

20 - 25 de minute.



OBIECTIVE

- Pentru a consolida abilitățile de rezolvare a problemelor și gândirea critică.
- Să exerseze gândirea logică într-un cadru cooperativ.
- Să exerseze abilitățile lingvistice într-un cadru cooperativ.
- Pentru a evalua inteligența logico-matematică la participanți, precum și cea lingvistică.

DESCRIEREA JOCULUI

Acest joc este cooperativ. Participanții ar trebui împărțiți în 4-5 grupuri cu același număr de persoane, dacă este posibil - grupurile pot fi ajustate în funcție de mărimea grupului.

Jocul este alcătuit din 7 categorii, fiecare categorie având o culoare diferită. Facilitatorul va decide în prealabil ce sarcini să utilizeze, ce nivel de dificultate etc. Fiecare categorie are 5 sarcini diferite și toate încorporează logică într-o oarecare măsură.

Cele 7 categorii sunt:

- Modele logice (cărți portocalii).
- Calcule matematice (cartonașe galbene).
- Ghicitori logice (cărți roz).
- Știință și lingvistică (cărți verzi) - în ceea ce privește aceste cărți verzi, în funcție de grup, participanții pot fi rugați de către facilitatori să scrie 3 sau mai multe propoziții.
- Deducție logică (cărți mov).
- Măsurare și analiză a datelor (cartonașe roșii).
- Dezbateri (cartonașe albastre) - participanții prezintă 3 argumente în favoarea sau împotriva a ceva.



Facilitatorul începe să citească participanților următorul text introductiv:

„Ne-am adunat într-o pădure luxuriantă și fermecată. Auzim foșnetul blând al frunzelor și strigătele blânde ale diferitelor animale. Deodată, apare o bufniță bătrână și înțeleaptă care ne explică faptul că pădurea este în pericol, iar locuitorii ei au nevoie de ajutorul nostru. Pentru a salva pădurea și creaturile ei, trebuie să îndeplinim o serie de sarcini și să răspundem la întrebări. Fiecare răspuns corect va dezvălui o parte dintr-o propoziție magică care, odată completată și pusă împreună cu propozițiile celorlalte grupuri, va debloca secretul restabilirii armoniei în pădure. Bufnița îi încurajează pe toți să lucreze împreună, amintindu-le că fiecare mică acțiune contează în protejarea lumii din jurul lor.”

Participanții sunt împărțiți în grupuri de câte 5 persoane. Fiecare participant trebuie să îndeplinească cel puțin o sarcină, așa că fiecare persoană din grup alege o cartelă de culoare cu provocarea sa - nu va ști în ce categorie se află fiecare culoare, ceea ce ajută la evitarea faptului că participanții care sunt mai buni într-un anumit domeniu să nu aleagă doar o întrebare din acel domeniu.

Facilitatorul va oferi un exemplu despre cum se face/rezolvă fiecare dintre sarcini. Iată o serie de exemple:

- Ex. pentru sarcina 1 (calcul matematice):

$$\begin{array}{r} 10 \\ - 8 \\ \hline 1 \end{array} \quad \begin{array}{r} 10 \\ - 7 \\ \hline 1 \end{array} \quad \begin{array}{r} 10 \\ - 8 \\ \hline 1 \end{array}$$

Răspuns: $\begin{array}{r} 10 \\ - 8 \\ \hline 2 \\ 1 \end{array}$

- Ex. sarcina 2 (modele logice): „Mai întâi plantezi o sămânță, apoi o uzi, apoi înflorește etc.”
- Ex. sarcina 4 (ghicitori de logică): „Un cocoș stă pe acoperișul unui hambar. Dacă ar oua un ou, în ce direcție s-ar rostogoli acesta?” Răspuns: Cocoșii nu ouă!
- Ex. sarcina 5 (științe): „Care este singura stea care nu are lumină?” Răspuns: Steaua de mare „Vă rugăm să scrieți un scurt text despre animalele pe cale de dispariție.”
- Ex. sarcina 6 (deducție logică): „Unele albine sunt regine. Toate reginele sunt frumoase. Concluzii:
1. *Toate albinele sunt frumoase.*
2. *Toate reginele sunt regi.*”
Răspuns: *Nici concluzia 1, nici concluzia 2 nu sunt corecte.*

Toate grupurile trebuie să îndeplinească toate cele 7 sarcini.



După ce participanții termină fiecare sarcină, facilitatorul le dă fiecăruia câte un cuvânt. Când termină, ei pun cuvintele împreună și formează o propoziție. Apoi, grupurile se adună și își pun propozițiile în ordine logică pentru a alcătui o poveste coerentă.

Câteva **exemple de texte pentru final sunt următoarele:**

- „Mediul înconjurător este foarte important pentru noi toți. Acesta include aerul, apa și pământul din jurul nostru. Trebuie să protejăm natura pentru generațiile viitoare. Acțiunile mici pot face o mare diferență. Haideți să lucrăm împreună pentru a menține planeta noastră sănătoasă!”
- „Animalele sunt esențiale pentru un ecosistem echilibrat. Ne oferă hrană, companie și ajută la polenizarea plantelor. Trebuie să le protejăm habitatele pentru a le asigura supraviețuirea.”

Facilitatorul trebuie să împartă fiecare text în propoziții separate și apoi să împartă fiecare propoziție în 4-5 părți, în funcție de numărul de persoane din fiecare grup.



MATERIALE

- Fișe de lucru, împărțite pe categorii de culori (anexă), care pot fi imprimate sau trimise în format digital, de exemplu PDF.
- Creioane și/sau pixuri.
- Foi de hârtie.



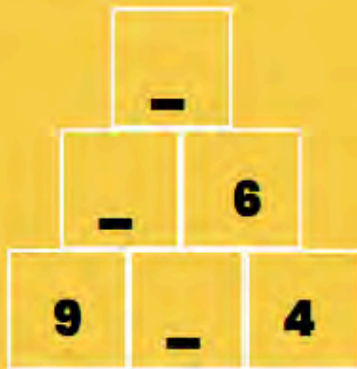
RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Jocul poate fi jucat față în față și poate fi adaptat cu ușurință pentru utilizare online. Când jucați online, puteți utiliza Zoom și trimite provocări participanților prin mesaje private sau prin orice aplicație de mesagerie (de exemplu, Whatsapp).
- Dacă un grup de participanți rezolvă sarcinile foarte repede, facilitatorul le poate da mai multe cartonașe - nu uitați doar să decupați în mai multe bucăți textul final care va fi pus la punct de toți participanții pentru a termina jocul și asta este tot.
- În ceea ce privește cărțile verzi (Științe și Lingvistică), în funcție de grupul țintă, participanții pot fi rugați de către facilitatori să scrie 3 sau mai multe propoziții.
- Facilitatorii pot decide dacă le dau participanților un set de cărți sau câte o carte de persoană.



ANEXĂ: FIȘE DE SARCINI

Complete this number pyramid. The sum of the numbers above on each level must result in the number at the top, on the last level.



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES

Fundación
Planb
empresas
2003

 **ROSTO
SOLIDÁRIO**

 **GAMA INSTITUTE**
GAMA, GAMA, GAMA

Complete this number pyramid. The sum of the numbers above on each level must result in the number at the top, on the last level.



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES

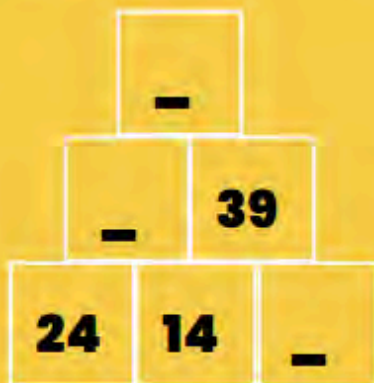
Fundación
Planb
empresas
2003

 **ROSTO
SOLIDÁRIO**

 **GAMA INSTITUTE**
GAMA, GAMA, GAMA



Complete this number pyramid. The sum of the numbers above on each level must result in the number at the top, on the last level.



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

aspaym
castilla y león

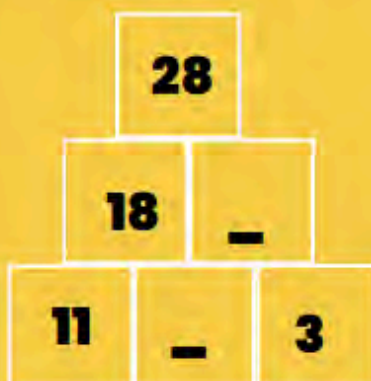
CEIPES

Fundación
Plan**b**
educación social

OSTO
SOLIDARIO

GAMA INSTITUTE
GAMMA Institute Center

Complete this number pyramid. The sum of the numbers above on each level must result in the number at the top, on the last level.



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

aspaym
castilla y león

CEIPES

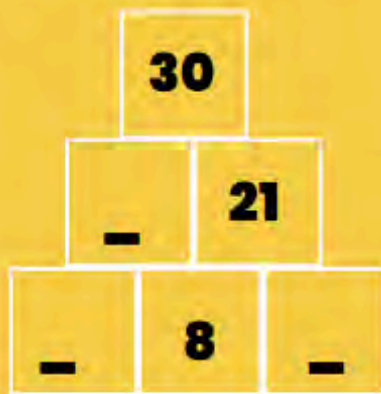
Fundación
Plan**b**
educación social

OSTO
SOLIDARIO

GAMA INSTITUTE
GAMMA Institute Center



Complete this number pyramid. The sum of the numbers above on each level must result in the number at the top, on the last level.



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Arrange the following words in a meaningful order.

**1.Secondary Education,
2. Master, 3.University,
4.Primary School,
5.Doctorade**

- **A: 5, 1, 2, 3, 4**
- **B: 4, 2, 3, 1, 5**
- **C: 4, 1, 3, 2, 5**
- **D: 4, 3, 2, 1, 5**



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Arrange the following words in a meaningful order.

**1.Word, 2.Paragraph,
3.Sentence, 4.Letters,
5.Whole text**

- **A: 4, 1, 5, 2, 3**
- **B: 4, 1, 3, 5, 2**
- **C: 4, 2, 5, 1, 3**
- **D: 4, 1, 3, 2, 5**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Arrange the following words in a meaningful order.

**1.Elephant, 2.Cat,
3.Mosquito, 4.Tiger,
5.Whale**

- **A: 5, 3, 1, 2, 4**
- **B: 3, 2, 4, 1, 5**
- **C: 1, 3, 5, 4, 2**
- **D: 2, 5, 1, 4, 3**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Arrange the following words in a meaningful order.

1.Grass, 2. Curd, 3.Milk, 4.Cow, 5.Butter

- **A: 1, 2, 3, 4, 5**
- **B: 2, 3, 4, 5, 1**
- **C: 4, 3, 1, 2, 5**
- **D: 5, 4, 3, 2, 1**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Arrange the following words in a meaningful order.

1.Police, 2.Punishment, 3.Crime, 4.Judge, 5.Judgement

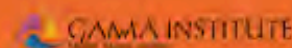
- **A: 3, 1, 2, 4, 5**
- **B: 1, 2, 4, 3, 5**
- **C: 5, 4, 3, 2, 1**
- **D: 3, 1, 4, 5, 2**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Debate: present 3
arguments in favour
or against the topic
proposed.**

Artificial Intelligence



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Debate: present 3
arguments in favour
or against the topic
proposed.**

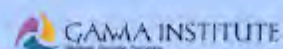
Social Media



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Debate: present 3
arguments in favour
or against the topic
proposed.**

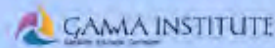
Holidays



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Debate: present 3
arguments in favour
or against the topic
proposed.**

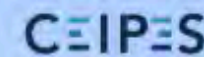
**Taking care of the
environment**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Debate: present 3 arguments in favour or against the topic proposed.

Countryside VS. City



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Logic Riddle

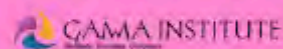
You have 6 eggs, you crack 2, you fried 2 and you eat 2. How many eggs do you have?



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Logic Riddle

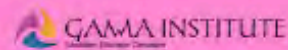
There are 10 white and 10 black socks in a bag. What is the smallest number of socks that need to be taken out of the bag to have a pair of socks?



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Logic Riddle

During which month do people sleep the least?



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Logic Riddle

**You are my son but I
am not your father.
Who said this?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Logic Riddle

**Beth's mother has
three daughters. One
is called Lara, the
other one is Sara.
What is the name of
the third daughter?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Please, write a
short text about:**

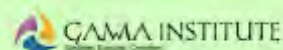
**Endangered
animals.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Please, write a
short text about:**

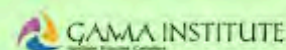
**How is the
climate in your
area.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Please, write a
short text about:**

**The different
types of animals
that can be found
in the desert.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Please, write a
short text about:**

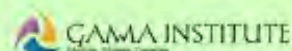
**What can you
find in the
mountain**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Please, write a
short text about:**

**The different
types of animals
that you can find
in the ocean**



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES

Fundación
Planb
educación social

 **ROSTO
SOLIDARIO**

 **GAMA INSTITUTE**
Educación - Escuelas - Comunidades

**Take these statements to be
true, read the conclusions
and choose the correct
option (A, B, C and D):**

**Some dreams are nights.
Some nights are days.**

Conclusions:

**1. All days are either nights or
dreams.**

2. Some days are nights.

- **A: Only conclusion 1 is
right**
- **B: Only C. 2 is right**
- **C: Neither C.1 nor 2 are
right**
- **D: Both C.1 and 2 are right**



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse

Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES

Fundación
Planb
educación social

 **ROSTO
SOLIDARIO**

 **GAMA INSTITUTE**
Educación - Escuelas - Comunidades



Take these statements to be true, read the conclusions and choose the correct option (A, B, C and D):

Some kings are queens. All queens are beautiful.

Conclusions:

1.All kings are beautiful.

2.All queens are kings.

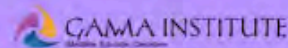
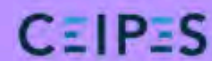
- **A: Only conclusion 1 is right**
- **B: Only C. 2 is right**
- **C: Neither C.1 nor 2 are right**
- **D: Both C.1 and 2 are right**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Take these statements to be true, read the conclusions and choose the correct option (A, B, C and D):

All flowers are trees. No fruit is tree.

Conclusions:

1.No fruit is flower.

2.Some trees are flowers.

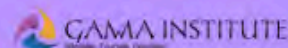
- **A: Only conclusion 1 is right**
- **B: Only C. 2 is right**
- **C: Neither C.1 nor 2 are right**
- **D: Both C.1 and 2 are right**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Take these statements to be true, read the conclusions and choose the correct option (A, B, C and D):

All mangoes are golden in colour. No golden-coloured things are cheap.

Conclusions:

1.All mangoes are cheap.

2.Golden-coloured mangoes are not cheap.

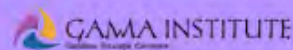
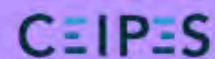
- **A: Only conclusion 1 is right**
- **B: Only C. 2 is right**
- **C: Neither C.1 nor 2 are right**
- **D: Both C.1 and 2 are right**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Take these statements to be true, read the conclusions and choose the correct option (A, B, C and D):

Some swords are sharp. All swords are rusty.

Conclusions:

1.Some rusty things are sharp.

2.Some rusty things are not sharp.

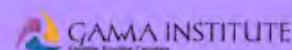
- **A: Only conclusion 1 is right**
- **B: Only C. 2 is right**
- **C: Neither C.1 nor 2 are right**
- **D: Both C.1 and 2 are right**



Co-funded by
the European Union



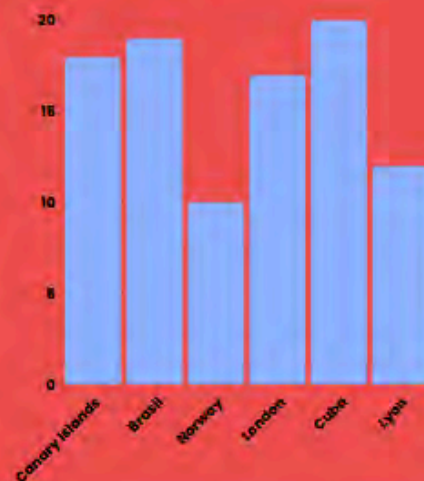
Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Answer the following
question:**

**What is the most
preferred place?**



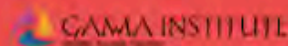
Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

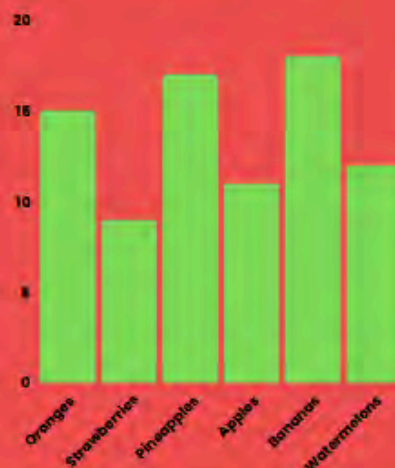
 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



**Answer the following
question:**

**What is the fruit with
the lowest preference?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

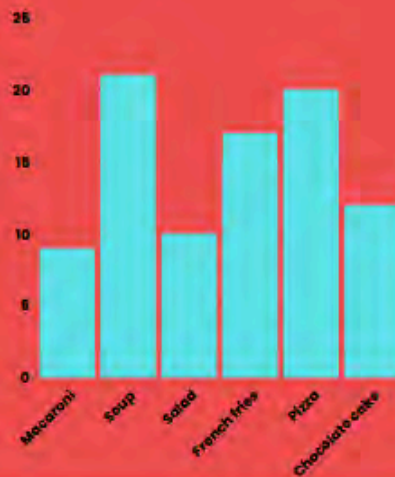
CEIPES





**Answer the following
question:**

**How many people
prefer macaroni?**



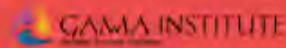
Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

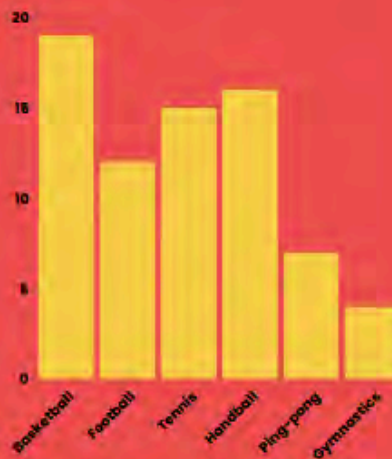
 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



**Answer the following
question:**

**How many people
prefer tennis?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

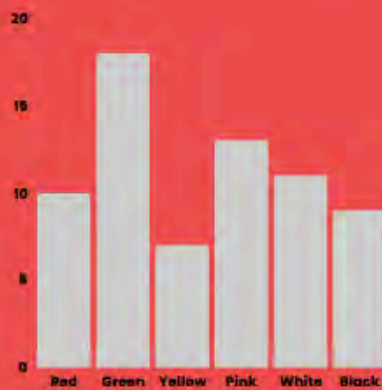
CEIPES





**Answer the following
question:**

**How many people
prefer pink?**



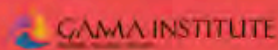
Co-funded by
the European Union

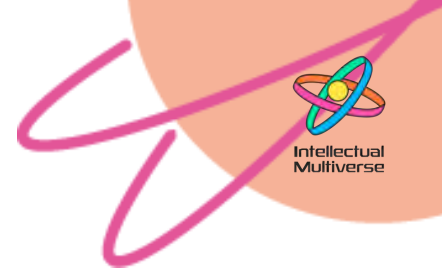


Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES





3. JOC „MIȘCĂ-TE PRIN CASĂ”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe spațiale și corporale-kinesteze



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

3-4 grupuri de maximum 5 participanți



TIMP

Aprox. 30 min.



OBIECTIVE

- Pentru a dezvolta capacitatea de a rezolva probleme folosind corpul sau părți ale acestuia.
- Pentru a îmbunătăți coordonarea fizică și conștientizarea corpului, precum și abilitățile motrice fine și grosiere.
- Pentru a îmbunătăți conștientizarea spațială și memoria kinestezică.
- Să exerseze mișcarea expresivă și crearea de reprezentări mentale.

DESCRIEREA JOCULUI

Facilitatorul împarte grupul în grupuri mai mici pentru a juca. Fiecare grup va avea o hartă a casei cu camere și va trebui să decidă cine va reprezenta fiecare personaj.

Facilitatorul dă următoarele instrucțiuni:

„Acum vom juca un joc. Vă dau fiecăruia câte o hartă a casei (Anexa 1).”

Aceasta este casa voastră comună. În acea casă locuiesc 5 persoane (sau mai puține în cazul în care grupul are mai puțini participanți): persoana 1 (de exemplu, mama), persoana 2 (de exemplu, mătușa), persoana 3 (de exemplu, fiul), persoana 4 (de exemplu, vărul) și persoana 5 (de exemplu, bunica).

Vă rog să decideți cine va reprezenta fiecare personaj. Trebuie să vă comportați (să vă comportați) ca și cum ați fi cu adevărat acel personaj. Felul în care vă mișcați prin spațiu, felul în care vă veți comporta în timpul sarcinilor... Acum, fiecare persoană are o hartă a casei și este un personaj. Imaginați-vă că harta este acest spațiu din fața voastră. Aveți scara hărții chiar acolo. Fiecare pătrat al grilei reprezintă un pas. Deci, putem face cu toții un pas înainte? Trebuie să fie unul mic. Haideți să încercăm!

Participanții ar trebui să încerce să dea pașii și să alinieze dimensiunea pașilor pe care îi fac. Facilitatorul continuă cu instrucțiunile:

„Acea urmă îndrăzneată reprezintă uși. Toate ușile sunt închise și poți vedea pe hartă direcția în care ar trebui să se deschidă.”

„Acum, unde crezi că este baia? Și cum rămâne cu sufrageria? Și bucătăria? Ai putea, te rog, să deschizi ușa bucătăriei?”



Facilitatorul ar trebui să le permită participanților să indice unde cred ei că se află camerele în spațiu și să dea un exemplu despre cum se deschid ușile.

Dacă facilitatorul observă o oarecare confuzie, îl va ajuta să înțeleagă scara și poziția camerelor în spațiul real, înainte de începerea jocului.

Facilitatorul poate acorda 5 minute fiecărui grup pentru a se deplasa prin spațiu și a înțelege mai bine unde se află spațiile imaginare ale casei lor.

Când toată lumea cunoaște scara și unde sunt camerele și ușile, facilitatorul le va cere participanților 2, 3, 4 și 5 să stea afară, la ușa din față. Doar persoana 1 va merge în sufragerie.

Fiecare persoană trebuie să se poziționeze acolo unde i-a spus facilitatorul.

Facilitatorul le va cere participanților să-și ia câteva momente pentru a-și imagina că sunt cu adevărat acea persoană/personaj, încercând să gândească și să se comporte ca acel personaj.

Apoi, fiecare participant va primi câteva instrucțiuni de la facilitator (pe hârtie sau șoptite – Anexa 2).

Sarcina este de a ghida pe cineva într-o altă cameră, pentru a îndeplini o sarcină, fără a spune în ce cameră îl ghidezi. Participanții trebuie să înțeleagă unde se află celălalt și să-l ghideze prin spațiu, luând în considerare obiectele și ușile de pe hartă. Facilitatorul ar trebui să-și amintească participanților că nu uită că toate ușile sunt închise!

Facilitatorul începe să dea instrucțiunile Persoanei 1, așa cum sunt prezentate în Anexa 2.

Dacă un participant are dificultăți în a da sau a primi instrucțiuni, facilitatorul ar trebui să aștepte puțin pentru a înțelege dacă grupul o va ajuta pe acea persoană sau dacă aceasta poate dezvolta o strategie. Facilitatorul ar trebui să intervină doar dacă persoana începe să manifeste o oarecare demotivare.

Exemplu de dinamică a jocului:

Persoana 1 se află în sufragerie și primește prima foaie de hârtie pentru a-i da instrucțiuni persoanei 2. Persoana 1 trebuie să-i dea instrucțiuni persoanei 2 să meargă la baie pentru a o curăța. Cu toate acestea, persoana 1 nu-i poate spune persoanei 2 unde este destinația finală. Abia când persoana 2 ajunge la baie, îi spune să curețe acea cameră din casă.

După ce pune sarcina în scenă în baie, facilitatorul îi dă persoanei 2 hârtia cu instrucțiunile (sau șoptita) pe care trebuie să le dea persoanei 3 - și așa mai departe cu toate celelalte personaje, până când toată lumea a fost ghidată și i-a ghidat pe ceilalți participanți.



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te simți în legătură cu lucrul în echipă?
- Cum te simți în legătură cu reprezentarea altei persoane?
- Ce părere ai despre a le da instrucțiuni altora? Și despre a le primi?
- Ți-ai imaginat spațiul în mintea ta? A fost dificil?
- Cum a fost pentru tine să te miști prin spațiu, cu corpul tău (spațiu și conștientizarea corpului)?



MATERIALE

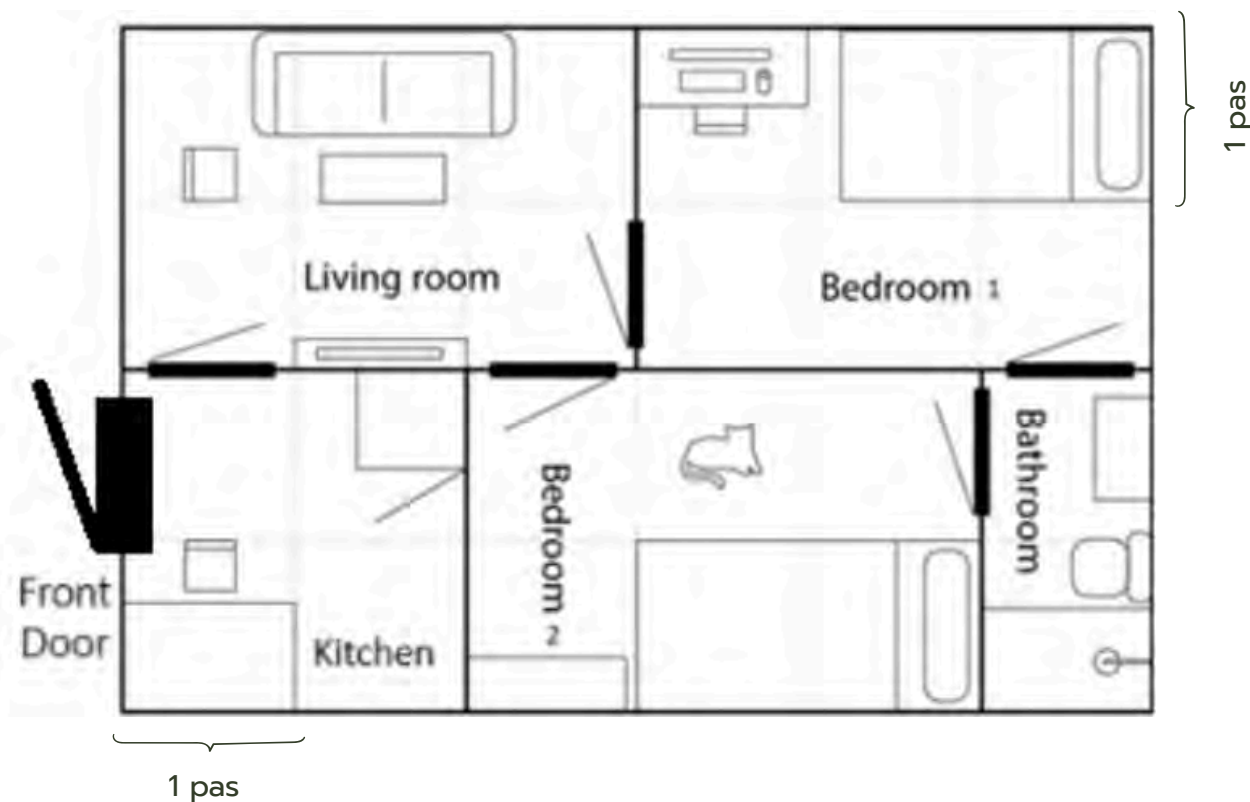
- Un spațiu mare, de cel puțin 4 metri lungime (6 trepte mici) și 2 metri lățime (4 trepte mici).
- Hârtie și pixuri/creioane.
- Hărți tipărite ale caselor (Anexa 1).
- Instrucțiuni pentru participanți (Anexa 2) - pot fi tipărite sau șoptite.
- Propuneri pentru personaje (opțional).
- Măști (opțional).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

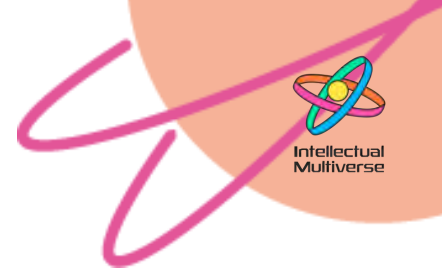
- Facilitatorul trebuie să cunoască bine spațiul în care se desfășoară jocul, asigurându-se că există suficient spațiu pentru desfășurarea acestuia.
- Ideal este să aveți minimum 3 jucători și maximum 5 pentru a juca jocul (Partea 2). Dacă grupul are doar 3 sau 4 persoane, facilitatorul ar trebui să elimine anumite elemente din instrucțiuni (Anexa 2). Totuși, dacă grupul este mai mare, facilitatorul poate forma perechi, iar fiecare pereche de 2 persoane reprezintă un personaj care trebuie să se miște ca o singură persoană. În acest caz, jocul se poate juca cu 10 participanți.
- Facilitatorul poate adapta personajele la grup. De exemplu, personajele pot fi o familie tradițională, un grup de prieteni sau o echipă de curățenie... Orice se potrivește mai bine fiecărui grup. Facilitatorul poate, de asemenea, să lase fiecare grup să decidă cine este.
- Facilitatorul poate, de asemenea, schimba sarcinile pe care fiecare personaj trebuie să le îndeplinească și poate decide nivelul acestuia de dificultate.

ANEXA 1: HARTĂ CASĂ



ANEXA 2: INSTRUCȚIUNI PENTRU PARTICIPANȚI

Nr	Cine dă instrucțiunea	Unde este plasată acea persoană	Cui i se dau instrucțiunile	Unde trebuie să meargă acea persoană	Ce sarcină ar trebui să îndeplinească persoana respectivă și unde
1	Persoana 1	Sufragerie	Persoana 2	Baie	Curățați baia
2	Persoana 2	Baie	Persoana 3	Bucătărie	Curățați frigiderul din bucătărie
3	Persoana 3	Bucătărie	Persoana 4	Dormitor 2	Curățați dormitorul 2
4	Persoana 4	Dormitor 2	Persoana 5	Dormitor 1	Pune rufele în dulapul din dormitorul 1
5	Persoana 5	Dormitor 1	Persoana 1	Exterior	Ieși afară și tunde iarba



4. JOC „CONECTAREA RITMURILOR”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe muzicale și naturaliste



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

4 grupuri de câte 4-5 participanți



TIMP

Aprox. 30 min.



OBIECTIVE

- Să discrimineze, să integreze și să creeze sunete și melodii.
- Creație muzicală; Abilitate ritmică.
- Discriminarea, identificarea și clasificarea sunetelor naturale.
- Compilare logică și evaluare critică a datelor pentru a le da sens.

ACTIVITATE DE ÎNCĂLZIRE:

Toți participanții trebuie să se ridice în picioare. Facilitatorul dă următoarele instrucțiuni: „Vei auzi niște sunete. Trebuie să ghicești dacă sunt sunete din natură, de la animale sau de la oameni. Fiecare colț al camerei este o categorie. Trebuie să te muți în colțul pe care îl consideri potrivit.”

DESCRIEREA JOCULUI

PRIMA PARTE:

Facilitatorul împarte grupul în 4 echipe (maxim 5 elemente în fiecare echipă). Apoi, explică jocul după cum urmează:

„Fiecare echipă va lucra separat. Veți primi un telefon mobil/computer cu 4 părți muzicale. Primul vostru obiectiv este să identificați muzica și categoria căreia îi aparține.”

- Prima categorie: Stil muzical.
- A doua categorie: Instrument muzical.
- A 3-a categorie: Elemente naturale
- A 4-a categorie: Animale.

Pentru a avea acces la toate categoriile, trebuie mai întâi să ghiciți categoria precedentă. După ce ghiciți toate categoriile, grupul vostru trebuie să afle cărui scenariu îi aparține. Scenariul este un ecosistem. Toate scenariile sunt diferite.



Apoi, cele 4 grupuri trebuie să meargă în locuri diferite pentru a avea acces la sunetele muzicale. Poate fi necesar să existe câte un facilitator în fiecare grup pentru a reda prima piesă, a decide dacă răspunsul este corect și a reda următoarea piesă. O altă opțiune este: în loc să aveți câte unul per grup, folosiți o aplicație interactivă preînregistrată sau un cod QR pentru fiecare grup, pentru a debloca sunetele pas cu pas.

A DOUA PARTE:

După ce fiecare grup identifică scenariul, facilitatorul dă următoarele instrucțiuni: „Acum, fiecare grup trebuie să creeze o melodie sau o interpretare care să includă unele dintre sunetele muzicale pe care le-ați auzit anterior. Scopul este să interpretați acea melodie celorlalte grupuri, astfel încât acestea să poată ghici scenariul vostru. Aceasta nu este o competiție, deoarece întregul grup câștigă împreună (muncă în colaborare).”

Ai la dispoziție 20 de minute de creație și le poți folosi oricând dorești: să produci sunete, să-ți folosești corpul, să descoperi elemente din exterior, să manipulezi și să explorezi elemente naturale...”

A TREIA PARTE:

Când toate grupurile termină sarcina, acestea merg în aceeași cameră și încep să o interpreteze.

Jocul se termină când ghicesc toate performanțele grupului.

SCAN



Junglă



Deșert



Oraș



Plajă



DISCUȚII/DEBRIEFING

- După ce jocul se termină, facilitatorul adresează grupului câteva întrebări:
- Cum te simți în legătură cu lucrul în echipă?
- Ce părere ai despre fiecare piesă muzicală? Ți-a fost greu să o recunoști?
- Ce părere ai despre crearea unei melodii noi?
- Cum crezi că se leagă acest exercițiu de abilitățile muzicale și naturaliste?



MATERIALE

- Un spațiu mare.
- Telefon mobil sau calculator cu internet pentru fiecare echipă.
- Scenarii muzicale (Anexa 1).
- Muzică pentru fiecare scenariu (Anexa 2).
- Căști (opțional).
- Instrumente muzicale, elemente din natură (opțional).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Facilitatorul trebuie să cunoască bine spațiul în care se desfășoară jocul, asigurându-se că există suficient spațiu pentru desfășurarea acestuia.
- Ideal este să existe maximum 4 echipe, cu câte 5 jucători.
- Adaptări pentru nevoi speciale:
- Folosește materiale vizuale (fișe sau imagini) pentru a reprezenta sunete sau instrumente.
- Oferiți căști cu anulare a zgomotului pentru participanții sensibili la sunete.
- Permite explorarea tactilă a instrumentelor/elementelor naturale.
- Furnizați instrucțiuni scrise sau vizuale pentru claritate.



ANEXA 1: SCENARIILE MUZICALE

Primul scenariu: Junglă

- Stil muzical: tradițional / tribal.
- Instrument: tobe / bongo.
- Element natural: cascadă de apă.
- Animal: maimuță sau elefant.

Al doilea scenariu: Plajă

- Stil muzical: reggae.
- Instrument: voce.
- Element natural: valurile oceanului.
- Animal: pescăruși sau delfini.

Al treilea scenariu: Deșert

- Stil muzical: muzică arabă.
- Instrument: flaut.
- Element natural: furtună de nisip sau foc.
- Animal: șarpe.

Al 4-lea scenariu: Oraș

- Stil muzical: rock.
- Instrument: chitară electrică.
- Element natural: tunetul.
- Animal: câini sau pisici.

ANEXA 2: MUZICĂ PENTRU FIECARE SCENARIU

Câteva exemple pentru scenarii:

Primul scenariu (Jungla):

- Jungle-jazz-tobe-cascadă-de-apă-maimuță/elefant:
<https://open.spotify.com/intl-es/track/2Ju42T1PwVXzBoG4qnRgxm?si=fdea892ad7634eb5> (2:02-2:21) <https://open.spotify.com/intl-es/track/4d21y8DL6oMN4n9NmArNqq?si=033585c3e56c4920> (6:29 -6:40)
- Tobe: <https://open.spotify.com/intl-es/track/7lkfR8pnwz7EE2Scvo7EP8?si=0999247818224012>
- Bongo: <https://open.spotify.com/intl-es/track/71J0ZiyY16BJBITgeQuSl3?si=98df326f285a4a2f>
- Cascadă de apă: <https://open.spotify.com/intl-es/track/6LWNOJ2CRhFCqdomoysEh3?si=6f0dfa659af84e9c>
<https://open.spotify.com/intl-es/track/0Hid0lrDc50PWfBdyadwVD?si=4b0dddcf6e684b9c>
- Maimuță: <https://open.spotify.com/int-es/track/3ahQ6mc3lrdgKJVI6bUJhz?si=054af68324a1417c>
- Elefant: <https://open.spotify.com/int-es/track/5JvB9P9JN6Ny9kJRmV4gCI?si=8f78f65dae2b4f7b>

Al doilea scenariu (Plajă):

- Reggae pe plajă/ voce, valuri oceanice, delfini:
<https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1ElgtVMulk5m2P>
<https://open.spotify.com/track/3c6CoQBVpDNHL2QcBogllc>
- Voce: <https://open.spotify.com/album/1r0zcv9hn6TFqajmdFcHg5>
<https://open.spotify.com/album/0U8YOylg6DUJTco8NhvCsW>
- Valuri oceanice: <https://open.spotify.com/playlist/51xnvswDeZbfyKq5dlufHT>
<https://open.spotify.com/track/0YuKG1kFgb6vLDiQqmBaM3>
- Delfin: <https://open.spotify.com/track/0ZRE4to8ZWvstsGngL7PHm>
- Pescărușul: <https://open.spotify.com/track/762UJE0oSp7By20KsbWks2>

Al treilea scenariu (Deșert):

- Stil arabesc: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1ElId4VNBaRtbbT>
- Stil occidental: <https://open.spotify.com/playlist/43h5szKEIG0gKfoBLFsXAg>
- Flaut clasic: <https://open.spotify.com/playlist/6waO5TodgqE9epY91vYlwe>
<https://open.spotify.com/playlist/3ZRIJdLlJyRJM4MjD25wdb>
- Foc: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DXaa8UmWJHYTU>
- Șarpe (șuierat): <https://open.spotify.com/playlist/1u22b1ppbHwuk3WdHxkPYG>
- Șarpe (șarpe cu clopoței): <https://open.spotify.com/track/3kJEX8plJltkvQTEfylO8g>



AI 4-lea scenariu: Oraș

- Rock: <https://open.spotify.com/album/3DGHc6kJMQauqBiDqQC76t>
<https://open.spotify.com/playlist/6mwwlCec874FbDaz8EDeyj>
- Instrument - chitară electrică:
<https://open.spotify.com/playlist/71u9LyXX96cfmfPBJVpe3A>
- Furtună: <https://open.spotify.com/playlist/6wx6zQaEaQ7pWj7e0CIM3S>
- Câini: <https://open.spotify.com/playlist/63tOIPXEGtCWGBqYAbTKbN>



5. JOCUL „CĂLĂTORIA SUBMARINULUI”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe interpersonale și spațiale



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

10 participanți (2 grupuri de câte 5 persoane)



TIMP

Aprox. 30 min.



OBIECTIVE

- Pentru a îmbunătăți orientarea spațială și abilitățile de coordonare.
- Pentru a dezvolta încrederea, comunicarea și abilitățile de ascultare activă.
- Pentru a lucra în echipă, fii conștient de rolul tău individual în grup și lucrează pentru un obiectiv comun.
- Pentru a stimula conștiința corporală și de sine, atât individuală, cât și de grup.

ACTIVITATE DE ÎNCĂLZIRE „SPIONUL”:

Aceasta este o încălzire/introducere în joc de 5 minute. Participanții sunt acum spioni, stând împreună în cerc. Facilitatorul le explică că toată lumea ar trebui să-și plece capul, privind în pământ și, atunci când numără până la 3 (1..., 2... și 3!), ar trebui să ridice privirea de la pământ și să se uite la cineva. Dacă, din întâmplare, 2 persoane (2 spioni, în acest caz) se uită una la cealaltă, pierd pentru că vor fi fost descoperite una de cealaltă și ambele părăsesc cercul.

Participantul (participanții) care au rămas la final câștigă.

DESCRIEREA JOCULUI

Înainte de a începe, facilitatorul ar trebui să întrebe dacă cineva are dificultăți și să adapteze jocul în consecință. Întrucât acest joc implică atingere fizică, ar trebui să se asigure și că toți participanții sunt de acord cu acest lucru sau să adapteze jocul în consecință.

Scopul jocului este de a găsi comoara pierdută a lui Jacques Cousteau. Fiecare grup are părți separate ale comorii și ambele grupuri trebuie să le asambleze pentru a găsi comoara (un puzzle complet). Facilitatorul spune o poveste despre o navă scufundată și explică contextul poveștii. Participanții (echipajul) vor fi într-un submarin și vor urma instrucțiunile căpitanului lor pentru a-și aduna piesele și a găsi comoara (imaginea din puzzle).

Roluri:

- 2 căpitani.
- 2 echipaje de submarine.



ÎNAINTE DE A JUCA:

Un facilitator scoate grupul din cameră și explică activitatea - celălalt facilitator pregătește camera cu traseul cu obstacole. Aceștia pot muta scaune, pot pune conuri pe jos, frânghii etc.

Participanții sunt împărțiți în 2 grupuri egale, iar câte o persoană din fiecare grup începe ca „căpitan de submarin” (lider).

Căpitanul trebuie să aibă grijă de submarin, să își folosească empatia pentru a ghida grupul și să fie în contact cu sentimentele și reacțiile grupului. (Facilitatorul ar trebui să explice acest lucru căpitanului și să îi acorde câteva secunde pentru a reflecta asupra aspectelor personalității lor pe care le-ar putea folosi pentru a conduce grupul.) Restul grupului este echipajul. Echipajul trebuie să își folosească și abilitățile intrapersonale pentru a-și folosi potențialul de a-i sprijini pe ceilalți și de a urma instrucțiunile.

Facilitatorul ar trebui să explice acest lucru echipajului și să le acorde câteva secunde pentru a reflecta asupra aspectelor personalității lor pe care le-ar putea folosi pentru a fi un bun membru al echipajului.

Facilitatorul explică semnalele pentru mișcare:

- 1 bătaie ușoară pe umeri cu ambele mâini, 1 pas înainte
- 2 atingeri, doi pași înainte
- 1 atingere ușoară pe umărul drept, un pas la dreapta
- 1 atingere ușoară pe umărul stâng, un pas spre stânga
- 2 bătăi pe umărul drept, viraj la dreapta
- 2 bătăi pe umărul stâng, viraj la dreapta
- 1 atingere ușoară pe cap, pas înapoi

În funcție de nivelul de dificultate, facilitatorul poate elimina sau adăuga mai multe acțiuni rapide (de exemplu, un semnal pentru a sări, pentru a se apleca).

Dacă există timp, participanții pot, de asemenea, să inventeze propriile semnale, ceea ce reprezintă o modalitate excelentă de a lucra la abilitățile interpersonale.

CUM SE JOACĂ:

1. „Căpitanul submarinului” (liderul) este cel care dă ordinele restului grupului. Acesta va conduce timp de maximum 4-5 minute, iar facilitatorul îi va anunța când grupul ar trebui să schimbe căpitanul strigând „schimbare căpitan” sau ceva similar.
2. După ce membrii grupului au parcurs instrucțiunile, grupurile se așează la rând. „Căpitanul de submarin” stă în spate.
3. Tot grupul își pune mâinile pe umerii persoanei din fața lor. Toți, cu excepția căpitanului, sunt legați la ochi și trebuie să se bazeze pe căpitan pentru a le da instrucțiuni.
4. Cu fiecare schimbare de căpitan, adăugăm o altă instrucțiune pentru a crește dificultatea. Fiecare persoană va avea șansa de a fi căpitan, pentru maximum 4-5 minute.

Scopul ambelor echipe este să-și adune comorile, să le pună laolaltă și să găsească comoara (imaginea din Anexă).



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Debriefing-ul va începe după ce cele 2 grupuri își vor aduce împreună piesele din comoară și vor descoperi imaginea finală. Facilitatorul le va cere grupului să explice ce au „găsit”. Câteva exemple de întrebări pentru a continua debriefing-ul sunt:
- Cum te-ai simțit în această activitate?
- Ce ai preferat: să fii căpitanul submarinului sau să faci parte din echipaj?
- Cum te-ai simțit ca lider și cum te-ai simțit ca participant? (leadership, responsabilizare, comunicare, preocupare pentru starea echipei, empatie, dependență de căpitan, nervozitate, nesiguranță, încredere, sentiment de siguranță în grup etc.)
- Ce ai învățat despre tine? (Punctele tale forte, punctele tale slabe, limitele tale personale)
- Ce ai aflat despre grup?
- Ce ai învățat despre tine făcând parte din acest grup?
- Ce ai folosit pentru a realiza acea sarcină (stil de învățare)?
- Cum te-ai putea îmbunătăți la acest joc data viitoare când joci?



MATERIALE

- Un spațiu mare.
- Obiecte din clasă care pot fi folosite ca obstacole (scaune, taburete, frânghii, ghiozdane, scânduri etc.).
- Comoară (Anexă) - piese ale unui puzzle și, de asemenea, 2 cutii cu comori. Comoara este o imagine a mării, împărțită în mai multe piese și distribuită în mod egal în cele 2 cutii cu comori. Când este asamblată, va exista o imagine completă (adică o scenă subacvatică).
- Legături la ochi (opțional).
- Muzică de fundal cu tematică mare pentru a crea ambianță (opțional).
- Căpitan (opțional).





RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- **ADAPTAȚII:**

- În funcție de caracteristicile grupului, vă puteți adapta adăugând mai multe sau mai puține instrucțiuni și mai multe sau mai puține obstacole.
- Pentru persoanele cărora nu le place să fie atinse, în loc să atingă, căpitanul ar putea bate din palme sau să scoată sunete, iar fiecare ar putea reprezenta o anumită direcție.
- Pentru persoanele cu mobilitate redusă, se pot oferi instrucțiuni verbale sau aplauze. Dacă acest lucru nu este posibil, se pot oferi instrucțiuni vizuale, cum ar fi imagini, culori sau pictograme.

- **VERSIUNEA ONLINE:** Versiunea online: acest joc poate fi adaptat ca un joc de luptă navală sau ca un cufăr digital cu comori folosind <https://genially.com/> (participanții trebuie să își creeze un cont în prealabil). Jocul trebuie creat în avans și făcut public, partajat cu participanții. Căpitanul este singurul care poate deschide șablonul și poate muta jocul, iar ceilalți discută cum să se miște. După 2-3 minute, puteți schimba căpitanii. Explicați regulile înainte de a începe. Puteți trimite un document în chat cu instrucțiunile pentru sarcină. (Creșteți competențele digitale). Pentru a îngreuna sarcina, acordați-le doar 10 minute pentru a termina, iar jocul se termină când facilitatorul închide jocul. Echipele nu știu unde sunt celelalte echipe.

- **DOJO-UL CLASEI:** La început, fiecare persoană își creează un avatar, o emoție, care o identifică pe ea și personalitatea sa. O scurtă prezentare a fiecărei persoane înainte de începerea activității. Aceasta ar fi o modalitate de a lucra la abilitățile intra- și interpersonale.

- **OPȚIUNI DE DEBRIEFING:** Dacă vorbirea este dificilă, ați putea folosi cartonașe cu emoji-uri, astfel încât participanții să poată arăta cum se simt.



ANEXĂ: COMOARĂ (IMAGINE PENTRU CREAREA PUZZLE-ULUI)





6. JOCUL „GIMCHANA NATURALISTĂ”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe naturaliste și logico-matematice



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

12 până la 16 participanți (împărțiți în grupuri)



TIMP

Aprox. 45 min.



OBIECTIVE

- Să învățăm să acordăm atenție detaliilor și elementelor naturale din zona noastră locală.
- Pentru a valida cunoștințele despre elementele naturale și a îmbunătăți învățarea mai multor lucruri.
- Pentru a dezvolta conștientizarea cauzelor și întrebărilor naturale din mediul nostru înconjurător.
- Pentru a îmbunătăți capacitatea de raționament logic pentru a identifica tipare.
- Pentru a dezvolta abilități de rezolvare a problemelor
- Pentru a îmbunătăți abilitățile de structurare și organizare a ideilor cu logică.

ACTIVITATE DE ÎNCĂLZIRE:

Facilitatorul le cere participanților să se așeze confortabil, să închidă ochii și să asculte o coloană sonoră (aproximativ 2 minute):

- Păsările cântând: https://www.youtube.com/watch?v=Nmmsl2X_-U
- Zgomot alb al apei: <https://www.youtube.com/watch?v=jkLRith2wcc>
- Valurile oceanului: <https://www.youtube.com/watch?v=6Mwq88CqzJ4>

După această experiență, s-ar putea simți acum evadați într-un mediu natural. Această activitate de încălzire este, de asemenea, o sugestie pentru viața noastră de zi cu zi.

Facilitatorul poate citi participanților următorul text:

„Adesea, ne-ar plăcea să ieșim și să ne bucurăm de natură, dar nu putem. Cu toate acestea, tehnologia ne poate ajuta să aducem natura mai aproape de noi. La serviciu sau acasă, o coloană sonoră poate oferi un mediu de lucru plăcut sau un moment de relaxare la sfârșitul zilei...”

DESCRIEREA JOCULUI

Inteligența naturală înseamnă și cunoaștere. Unii oameni au o mulțime de cunoștințe despre un anumit subiect, dar, de obicei, nici nu ne dăm seama cât de multe știm deja despre Natură. Și cât de multe altele putem încă învăța cu ușurință... Facilitatorul explică faptul că participanții joacă un joc de echipă, cu 4 provocări. Provocările vor fi aceleași pentru toate echipele, dar secvența provocărilor este diferită pentru fiecare echipă, așa că nu vor face aceeași provocare în același timp.



NOTĂ IMPORTANTĂ PENTRU FACILITATORI:

Dacă există, de exemplu, 4 echipe, facilitatorul trebuie să pregătească 4 secvențe diferite pentru a le da fiecărei echipe.

Facilitatorul ar trebui să explice, de asemenea, că unele provocări ale jocului vor avea loc în afara sălii de lucru (de preferință într-o grădină din apropiere).

Fiecare echipă va fi evaluată în funcție de performanțele sale în cadrul provocărilor.

Punctajul total pentru cele 4 provocări va avea o valoare maximă de 98 de puncte.

Echipa care termină prima primește 2 puncte suplimentare. Astfel, scorul maxim care poate fi obținut în acest joc este de 100 de puncte.

Fiecare echipă are la dispoziție 30 de minute pentru a termina jocul!

PAȘII JOCULUI:

- Pasul 1: Facilitatorul împarte grupul în echipe, fiecare cu un nume (de exemplu, foc, apă, vânt, pământ etc.).
- Pasul 2: Fiecare echipă trebuie să aleagă un reprezentant cu telefon mobil. Acesta va fi singurul telefon mobil disponibil pentru fiecare echipă (doar ca o variantă, putem imprima sarcinile).
- Pasul 3: Fiecare echipă va primi instrucțiunile activității (Anexa 1) pe telefonul mobil respectiv. Echipa trebuie să respecte secvența de sarcini (efectuată anterior de către facilitator). Facilitatorul avertizează că este interzisă căutarea de informații pe internet.
- Pasul 4: Echipele trebuie să răspundă la cele 4 provocări ale jocului (în afara și în interiorul camerei) în 30 de minute.
- Pasul 5: După finalizarea sarcinilor, toate echipele se întorc în sala de lucru și dau foaia de răspuns facilitatorilor. Prima echipă care termină câștigă 2 puncte suplimentare (total: 100 pct).

VERIFICAREA REZULTATELOR:

Răspunsurile sunt corectate de către facilitator și punctate pe o tablă.

În unele provocări, răspunsurile sunt „închise”, iar corectarea răspunsurilor este ușoară (provocarea Test și Clasificare).

În provocarea „Vânătoare de comori”, facilitatorul trebuie să verifice toate elementele provocării (verifică fotografiile, gunoiul, elementele naturale aduse etc.).

În „Povestea Conexiunii”, facilitatorul poate defini în prealabil câteva criterii pentru a evalua discursul pe care îl va susține fiecare grup: de exemplu, capacitatea de a argumenta, claritatea argumentelor, consecvența discursului, performanța participantului în interpretarea personajului, printre alte criterii.

În final, după ce scorurile echipelor au fost totalizate, o echipă va fi câștigătoare.



MATERIALE

- Telefon mobil și/sau difuzor audio.
 - Fișe de lucru cu activități (anexă), care pot fi imprimate sau trimise în format PDF pe telefoanele mobile.
 - Tablă albă sau hârtie de flipchart.
 - Pixuri/creioane și markere.
 - Saci de gunoi și mănuși de unică folosință (opțional).
-
- Muzică de încălzire:
 - Păsări care cântă: <https://www.youtube.com/watch?v=Nmmsl2X--U>
 - Zgomot alb al apei: https://www.youtube.com/watch?v=jkI_Rith2wcc
 - Valurile oceanului: <https://www.youtube.com/watch?v=6Mwq88CqzJ4>
 - Exemple de chestionare despre natură:
 - <https://quiz-questions.uk/nature-quiz/>
 - <https://toptriviaquestions.com/nature-quiz-questions-and-answers/>



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- **FIȘE DE LUCRU CU ACTIVITĂȚI:** pot fi imprimate și răspunsurile pot fi scrise direct pe ele, deoarece poate fi mai ușor pentru unii participanți, în loc să citească un document pe un telefon mobil. A doua opțiune este mai ecologică.
- **ÎNTREBĂRI QUIZ:** găsiți întrebări legate de mediul natural în care trăiesc participanții. Vor afla cu ușurință răspunsurile. Asigurați-vă că întrebările au un singur răspuns.
- **PROVOCARE DE CLASIFICARE:** participanții pot să nu cunoască aceste animale (foarte rar), așa că o posibilitate este să includeți animale deosebite din zona voastră.
- **VÂNĂTOARE DE COMORURI:** căutați un loc în aer liber, în apropiere, și căutați posibilități de a participa la vânătoare. Facilitatorul trebuie să verifice în prealabil vânătoarea (zona și sarcinile) și să adapteze întrebările/sarcinile legate de zona respectivă.
- **POVESTE DE CONEXIUNE:** alegeți un subiect legat de natură cu care participanții dumneavoastră vor fi familiarizați. Cuvintele date trebuie să fie, de asemenea, ușor de înțeles de către toți.



ANEXĂ: PROVOCĂRILE JOCULUI

TEST MAXIM 15 PUNCTE (1 PUNCT/FIECARE ÎNTREBARE)

Categorie	Întrebarea 1	Întrebarea 2	Întrebarea 3
Fenomene naturale	Cum se măsoară cutremurele?	Vulcanii pot produce fulgere. Adevărat sau fals?	Care este numele oficial al Aurorei Boreale?
Apă	Care este cel mai mare ocean din lume?	Cum se numesc valurile catastrofale ale oceanului?	Cum se numesc întinderile mari de apă înconjurată de uscat?
Plante	Aloe Vera este o plantă, un copac sau o iarbă?	Ce tip de brad este un brad de Crăciun tradițional?	Numiți copacii în miniatură care își au originea în China și Japonia.
Animale	Cum se numește frica de animale?	Care sunt singurele mamifere care pot zbura?	Ce parte a corpului folosesc fluturii pentru a gusta lucruri?
Sub mare	Câte inimi are o caracatiță?	Ce pește produce caviar?	Care sunt singurele creaturi subacvatice în care masculul dă naștere?



PROVOCARE DE CLASIFICARE
MAXIM 20 DE PUNCTE (5 PUNCTE PENTRU FIECARE RĂSPUNS CORECT)

Clasificați următoarele imagini în categoria corectă:

Mamifere

1. Reptile
2. Păsări
3. Insecte

O



B.



C.



D.





VÂNĂTOARE DE COMORURI MAXIM 48 DE PUNCTE

Folosindu-ți toate simțurile, îndeplinește următoarele sarcini, plimbându-te prin _____ (numele locului, grădinii, străzii, fermei).

1. Câți copaci (numele) poți număra? _____. (4 puncte)
2. Simte mirosul a 2 elemente naturale și notează numele acelor elemente. (4 puncte / 2 puncte fiecare) _____ + _____
3. Aduceți 3 frunze diferite de copac (de pe jos). (9 puncte – 3 puncte/fiecare)
4. Înregistrați 5 sunete diferite din mediul înconjurător (naturale și/sau umane). (15 puncte / 3 puncte fiecare)
5. Faceți 3 fotografii care ilustrează modul în care construcțiile umane și natura pot fi integrate în urbanismul sustenabil. (6 puncte / 2 puncte fiecare)
6. Acțiune de eliminare a deșeurilor: Adună cel puțin 5 obiecte considerate gunoi/gunoi și adu-le cu tine. (10 puncte / 2 puncte fiecare)



Definiția plogging-ului: Plogging este un termen inventat de Erik Ahlström care se referă la actul de a strânge gunoiul și mizeria în timpul joggingului. Este un portmanteau al termenului suedez „plocka upp”, care înseamnă „a ridica” și jogging.



POVESTEA CONEXIUNII MAXIM 15 PUNCTE

Grupul vostru trebuie să scrie un discurs, de maximum 75 de cuvinte, pe tema „**Pădure**” (de exemplu). Este obligatoriu să folosiți următoarele cuvinte:

Biodiversitate

Schimbările climatice

Economie sustenabilă

Faună sălbatică

Trebuie să alegeți o persoană reprezentativă pentru a prezenta argumentul în fața celorlalte grupuri.

Ești politician / student / om de afaceri / activist de mediu... (oferă o opțiune fiecărui grup).



SOLUȚII

TEST:

Răspunsuri despre fenomenele naturale: Scara Richter, Aurora Boreală Adevărată, Aurora Boreală.

- Răspunsuri despre apă: Oceanul Pacific, tsunami, un lac.
- Răspunsuri despre plante: O plantă și o plantă aromatică, Pini, Bonsai.
- Răspunsuri despre animale: Zoofobie, lilieci, picioare.
- Răspunsuri despre Sub mare: Trei, Nisturion, Căluți de mare.

CLASIFICARE:

Animalele date sunt toate mamifere (pangolin, liliac, ornitorinc, lamantin).



7. JOCUL „CUNOAȘTE-ȚI EMOȚIILE”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe intrapersonale și corporale-kinesteze



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

Maxim 10 participanți



TIMP

Aprox. 30 min.



OBIECTIVE

- A-ți recunoaște propriile emoții, precum și pe ale celorlalți.
- A utiliza emoțiile ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament.

DESCRIEREA JOCULUI

FAZA 1 - ÎNCĂLZIRE/CRONOMETRARE:

Facilitatorul distribuie fiecărui participant o foaie goală de hârtie și o bucată de lut/plastilină.

Apoi, el/ea oferă 2 minute fiecăruia pentru a scrie pe foaia de hârtie „Ce emoție te descrie mai bine astăzi?”. Fiecare participant scrie răspunsul pe foaie, fără a lăsa pe nimeni să vadă emoția scrisă, îndoiește hârtia și o ține în buzunar sau unde îi convine cel mai bine.

Când timpul expiră, facilitatorul sună soneria sau oprește timpul. În acest moment, facilitatorul le mai oferă participanților încă 2 minute pentru a reprezenta emoția scrisă anterior cu plastilină/lutul. Participanții modelează pongo-ul fără a spune ce emoție „modelează”. Când timpul expiră, facilitatorul sună soneria.

Scurtă sesiune de debriefing - facilitatorul întreabă:

- „A fost greu să-ți creezi emoția cu ajutorul jocului de rol?”
- „Seamănă cu imaginea pe care ți-ai făcut-o în minte?”
- „Dacă nu, nu e nicio problemă, dar crezi că forma sau cel puțin culorile corespund emoției tale?”



FAZA 2:

Facilitatorul împarte participanții în grupuri de câte 3 persoane și le explică faptul că fiecare grup trebuie să ghicească și să împărtășească emoțiile pe care participanții le-au reprezentat în fiecare figurină din plastilină/lut.

După ce cei 3 participanți din fiecare grup și-au împărtășit emoțiile (reprezentate în plastilină/lut), toți membrii grupului ar trebui să creeze împreună o scurtă poveste bazată pe acele emoții.

Scurtă informare:

- „Cum a fost să cooperezi în crearea unei povești, bazată pe emoții diferite? Ați fost cu toții de acord?”
- „A fost mai ușor să ghicesc sau să-i fac pe ceilalți să ghicească?”
- „A fost o provocare să creez o poveste?”

FAZA 3:

Facilitatorul explică fiecărui grup că, odată ce și-au elaborat povestea (pe baza emoțiilor identificate de toți membrii și puse la punct), ar trebui să pregătească un joc de rol pentru ca restul grupurilor să ghicească nu doar intriga poveștii, ci și emoțiile care fac parte din ea. Pentru a face acest lucru, fiecare membru al grupului ar trebui să fie un personaj diferit.

În acest fel, unul câte unul, fiecare grup își va interpreta jocul de rol (povestea), iar restul grupurilor vor trebui să ghicească povestea și emoțiile.

DEBRIEFING FINAL:

Cum a fost pentru tine să-ți exprimi emoțiile prin plastilină/lut?

- Încă simți felul în care ai scris în lucrare și ai modelat?
- A fost stimulant lucrul în echipă?



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum a fost pentru tine să pregătești plastilina și mai târziu jocul de rol?
- Ai face ceva diferit data viitoare?
- Cum a fost pentru tine să joci acest joc?
- Cum ai simțit comunicarea cu colegii de grup?
- Cum a fost pentru tine să înțelegi regulile jocului?
- Poți să explici acest joc unui alt elev?



MATERIALE

- Cearșafuri albe.
- Pixuri/creioane sau markere.
- Plastilină/lut în mai multe culori.
- Roata emoțiilor (Anexă) cu câteva sinonime, care pot fi proiectate în timpul jocului.
- Sunet de buzzer (opțional).

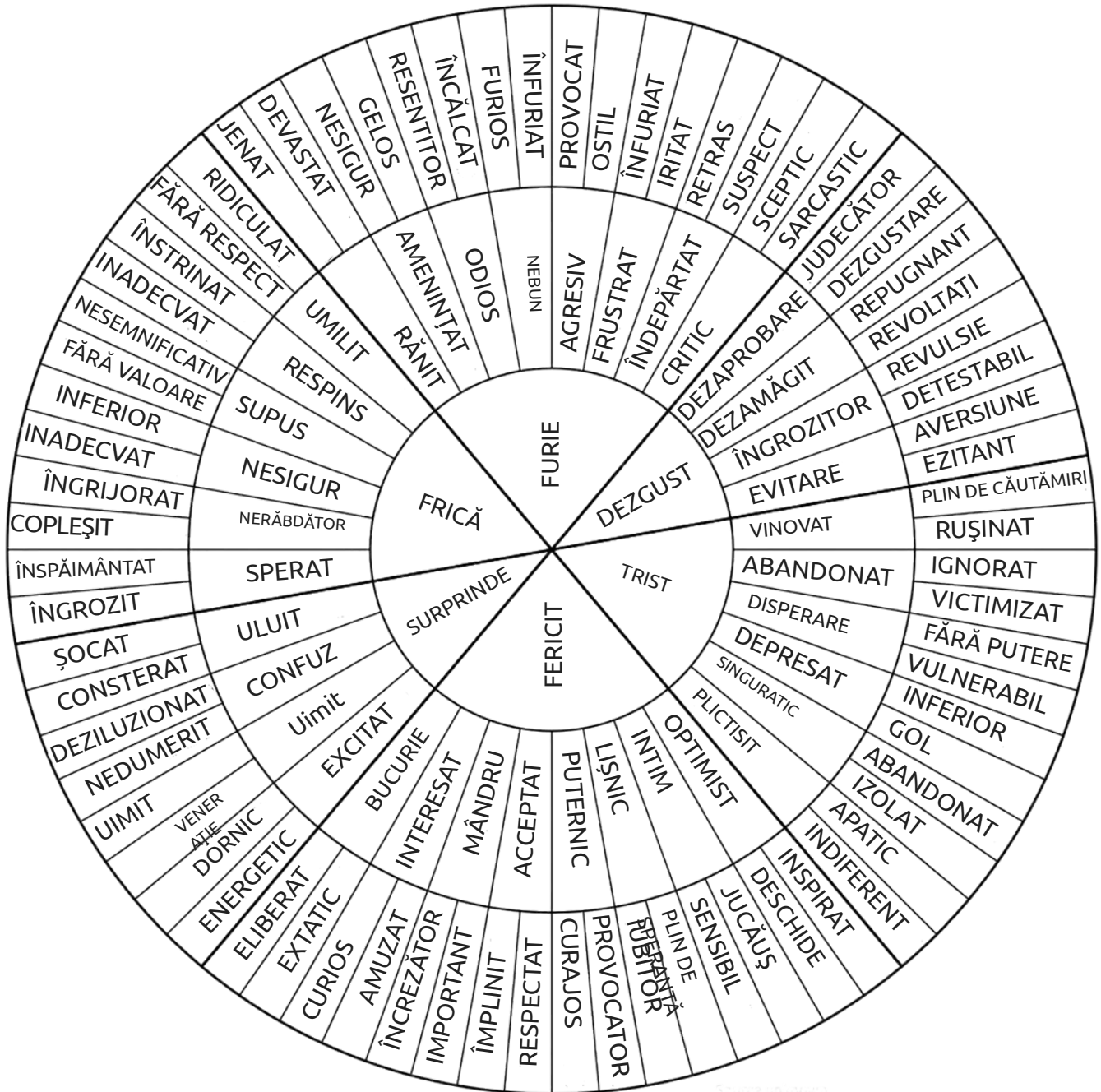


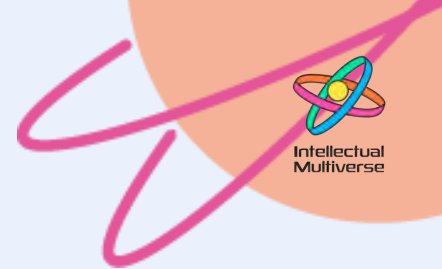
RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- **VERSIUNEA ONLINE:** poți crea un labirint de emoții online. Ecranul principal întreabă „cum te simți astăzi?”. Jucătorul alege o față și trebuie să obțină emoția corespunzătoare traversând labirintul.
- **VARIANTĂ PENTRU DEFICIENȚE VEZALE/COGNITIVE:** persoana cu dizabilități vizuale/cognitive își poate exprima emoția la urechea facilitatorului, care o va scrie pe o foaie de hârtie și, în loc de plastilină/lut, poate alege un sunet sau un cântec.



ANEXĂ: ROATA EMOȚIILOR





8. JOC „WORDJAM: FACTORUL MUZICAL”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe lingvistice și muzicale



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

3 grupuri de câte 5 participanți



TIMP

Aprox. 30 min.



OBIECTIVE

- Pentru a stimula creativitatea și a îmbunătăți vocabularul.
- Abilități de lucru în echipă și performanță.
- Managementul timpului și vorbitul/permanța în public.

DESCRIEREA JOCULUI

Participanții sunt împărțiți în 3 grupuri de câte 5 și li se oferă o listă de 50 de termeni și li se cere să creeze o melodie din genul lor preferat. Grupurile trebuie să includă cât mai mulți dintre cei 50 de termeni în versurile lor și trebuie să fie atenți să nu repete termenii de mai multe ori (termenii pot fi repetați, dar vor conta ca un punct).

Fiecare persoană (dacă este posibil) trebuie să scrie un paragraf din versuri. Totuși, întregul grup este responsabil pentru versuri și interpretarea lor.

În final, odată ce versurile sunt gata, trebuie să le predea facilitatorului.

Grupurile pot folosi orice instrumente sau instrumente de creare a ritmului disponibile pentru a crea un ritm pentru cântecul lor.

Câștigătorul concursului „**WordJam: Factorul Muzical**” va fi grupul care obține cel mai mare scor pe baza tabelului de puncte stabilit de celelalte grupuri și de facilitator.

Facilitatorul va evalua fiecare performanță în funcție de criterii specifice, cantitative (punctarea în tabelele de puncte) și calitative (coerența ritmului și a versurilor), precum și de utilizarea termenilor furnizați.

Creativitatea va fi evaluată de celelalte grupuri, conform graficului și divertismentului.

Grupul cu cele mai multe puncte (sumă) la sfârșitul activității va fi declarat câștigător.



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum a fost pentru tine să joci acest joc?
- Cum ai simțit comunicarea cu colegii de grup?
- Cum a fost pentru tine să înțelegi regulile jocului?
- Poți să explici acest joc unui alt elev?



MATERIALE

- Listă de 50 de termeni pentru fiecare grupă (Anexa 1), împărțiți în diferite categorii.
- Tabelul de puncte (Anexa 2).
- Diverse instrumente, dacă este posibil (de exemplu, maracas, tobe sau orice instrument necesar, sau un instrument pentru a face ritmuri etc.).
- Foi de hârtie.
- Pixuri/creioane de culori diferite atribuite fiecărei persoane din grup.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Subliniați că vor avea la dispoziție 30 de minute pentru a compune, a exersa și a interpreta creația lor.
- Subliniați faptul că accentul se pune pe creativitate, autoexprimare și utilizarea termenilor dați, precum și pe distracție.
- Rolul facilitatorului este de a verifica modul în care grupurile dezvoltă versurile, de a media distribuirea sarcinilor și de a reține culorile folosite de fiecare participant. Dacă un participant este incapabil să scrie sau nu dorește să o facă, facilitatorul poate propune întregului grup să o sprijine.
- Rețineți că participanții vor avea niveluri diferite de abilități muzicale și lirice. Pentru cei mai puțin încrezători în crearea ritmului, concentrați-vă mai mult pe versuri sau invers. Fiecare persoană va avea un pix de culoare diferită pentru a scrie propriul paragraf din versuri.
- Încurajați-i să își îmbrățișeze stilul personal - fie că este vorba de complexitatea lirică sau de concentrarea mai multă pe ritm și interpretare.



ANEXA 1: LISTA DE 50 DE TERMENI

Cuvinte de bază:

- *Salut* – Un cuvânt simplu, dar versatil, care poate fi folosit pentru a spune salut sau la revedere.
- *Mulțumesc* – Folosit pentru a exprima recunoștință.
- *Vă rog* – Folosit pentru a face cereri politicoase.
- *Scuze* – Folosit pentru a-ți cere scuze sau pentru a atrage atenția cuiva.
- *Da* – Unul dintre cele mai simple și mai utile cuvinte, înseamnă „afirmație”.
- *Nu* – Opusul lui „da”, înseamnă „negație”.

Cuvinte pentru a te prezenta:

- *Eu* – Pronume personal,
- *Tu* – Pronume personal
- *Numele meu este* – Folosit pentru a spune numele tău.
- *Încântat de cunoștință* – O expresie folosită atunci când întâlnești pe cineva pentru prima dată.
- *Ce mai faci?* – O întrebare frecventă adresată cuiva despre cum se simte.
- *Bine* – Răspuns pozitiv la întrebarea „Ce mai faci?”

Cuvinte pentru timp:

- *Astăzi* – Ziua curentă.
- *Mâine* – Poimâine.
- *Ieri* – Ziua precedentă.
- *Dimineața* – Începutul zilei.
- *După-amiaza* – Mijlocul zilei.
- *Seara* – Sfârșitul zilei.

Numere esențiale:

- *Unu* – Numărul 1.
- *Doi* – Numărul 2.
- *Trei* – Numărul 3.
- *Patru* – Numărul 4.
- *Cinci* – Numărul 5.
- *Zece* – Numărul 10.

Cuvinte pentru mâncare și băutură:

- *Apa* – Un element esențial pentru viață.
- *Pâinea* – un aliment comun în multe culturi.
- *Vin* – o băutură populară în Italia și Spania.
- *Cafeaua* – Foarte iubită de italieni și portughezi.
- *Micul dejun* – Prima masă a zilei.
- *Prânz* – Masa principală de la prânz.
- *Cina* – Masa de seară.



Cuvinte pentru Acasă:

- *Casă – Locul în care locuiești.*
- *Dormitor – O cameră din casa ta.*
- *Bucătărie – locul unde prepari mâncarea.*
- *Baie – Camera în care te speli.*
- *Pat – Unde dormi.*
- *Masă – Locul unde mănânci sau lucrezi.*

Cuvinte pentru deplasare:

- *Mașină – un mijloc de transport obișnuit.*
- *Autobuz – Mijloc de transport în comun.*
- *Bicicleta – un mijloc de transport ecologic.*
- *Tren – Mijloc de transport feroviar.*
- *Avion – mijloc de transport aerian.*

Cuvinte pentru cumpărături:

- *Magazin – Un loc unde cumperi lucruri.*
- *Preț – Cât costă ceva.*
- *Reducere – O reducere de preț.*
- *Bani – Banii folosiți pentru a cumpăra lucruri.*
- *Card de credit – O metodă de plată.*

Cuvinte pentru exprimarea emoțiilor:

- *Fericit – Când ești fericit.*
- *Trist – Când nu ești fericit.*
- *Furios – Când ești foarte enervat*



ANEXA 2: TABELUL PUNCTELOR

- **Cuvinte de bază:** 1 punct
- **Cuvinte de prezentare:** 2 puncte
- **Cuvinte pentru timp:** 3 puncte
- **Numere esențiale:** 4 puncte
- **Cuvinte pentru mâncare și băutură:** 5 puncte
- **Cuvinte pentru Acasă:** 6 puncte
- **Cuvinte pentru deplasare:** 7 puncte
- **Cuvinte pentru cumpărături:** 8 puncte
- **Cuvinte pentru exprimarea emoțiilor:** 9 puncte



9. JOC „LUME NEAGRĂ”

INTELIGENȚĂ: Inteligență logico-matematică și interpersonală



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

Grupuri de 3-4 participanți



TIMP

45 min. - 1 oră aprox.



OBIECTIVE

- Să le conecteze logica cu inteligența interpersonală și să ia decizii ecologice.
- Pentru a le evalua inteligența logică și capacitatea de luare a deciziilor.
- Pentru a stabili priorități.
- Pentru a-și dezvolta abilitățile de lucru în echipă.

DESCRIEREA JOCULUI

NARATIV:

„Voi (grupul) și alte 30 de persoane ați fost trimiși pe o insulă recent descoperită, ținută în secret. Trebuie să supraviețuiți pe insulă, într-un mod sănătos și fericit, mai mult de 3 săptămâni, fără niciun contact sau ajutor din partea restului lumii.”

DEZVOLTARE:

Grupul primește o hartă și o listă de sarcini.

1. Individual, fiecare participant analizează o listă de 15 priorități și distribuie 5 priorități pe săptămână (5 min.).

2. Membrii grupului negociază între ei care vor fi prioritățile finale pentru comunitatea de pe insulă (10 min.).



3. Pentru ca planul dumneavoastră să fie implementat, trebuie să răspundeți la următoarele întrebări:

- Cum veți gestiona resursele de bază (hrană, apă, energie etc.)
- În ce parte a insulei veți amplasa diferitele facilități/construcții?
- Cum veți asigura siguranța și bunăstarea comunității?
- Pe hartă, desenează-ți planurile pentru cele 3 săptămâni.

Grupurile au la dispoziție 15 minute pentru aceste 4 sarcini.

Sarcină bonus: Creează un jingle pentru comunitatea ta insulară. Dacă reușești să îndeplinești această sarcină la timp, primești un punct suplimentar.

4. Fiecare grup își prezintă harta, iar facilitatorul pune anumite întrebări pentru a evalua fezabilitatea planurilor, în funcție de 3 indicatori: Sănătate, Fericire și Sustenabilitate. Grupurile trebuie să prezinte 2 exemple pentru fiecare (10 min.).



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit?
- Asupra căror indicatori te-ai concentrat mai mult?
- Ce ai descoperit despre prioritățile în viață?
- Cum vei integra în viața ta învățămintele dobândite din acest exercițiu?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Culori.
- Lista priorităților (Anexa 1)
- Harta insulei (Anexa 2).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Facilitatorii pot imprima o listă de priorități pentru fiecare grup de participanți.
- Facilitatorii pot sări peste partea inițială (pentru ca acest joc să dureze mai puțin) în care participanții reflectă asupra propriilor priorități, pe baza listei date.
- Formați grupuri de 3 sau 4 persoane, în funcție de numărul de participanți, dar nu mai mult de 5 (pentru a facilita discuțiile din cadrul grupurilor).
- Dați mementouri cu privire la timp, astfel încât grupurile să treacă la următoarea sarcină. Respectarea timpului pentru fiecare sarcină este foarte importantă pentru a respecta durata jocului.





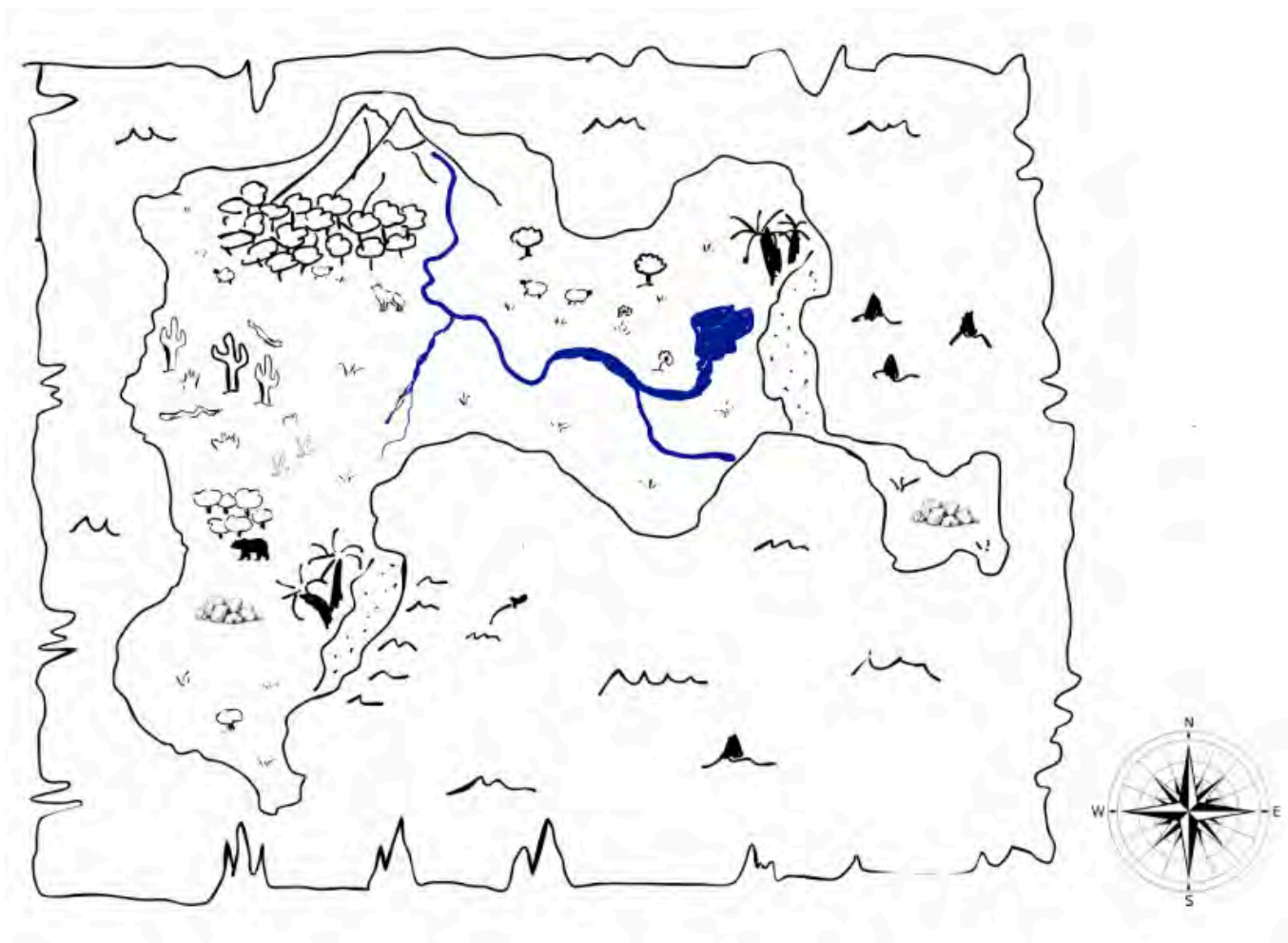
ANEXA 1: LISTA PRIORITĂȚILOR

1. Creați adăposturi.
2. Găsiți apă potabilă.
3. Separați animalele domestice de cele periculoase.
4. Descoperiți/dezvoltați medicamente naturale pentru sănătate.
5. Învățați-i pe copii și tineri despre obiceiurile sigure și sănătoase legate de viața în natură.
6. Construiți facilități pentru păstrarea animalelor.
7. Implică-te în plantare și grădinărit.
8. Află despre vremea insulei.
9. Creați un inventar al resurselor insulei.
10. Creați șeminee pentru încălzire și gătit.
11. Distrează-te în natură.
12. Crearea unui sistem social pentru luarea deciziilor.
13. Creați unelte pentru pescuit și vânătoare.
14. Folosește elementele naturale pentru a crea unelte pentru gătit, construirea și transportul obiectelor.
15. Tăiați suficiente lemne.
16. Vânează animale.
17. Elaborarea unor mecanisme pentru conservarea alimentelor și a resurselor naturale.
18. Identifică urmele animalelor pentru a ști unde se mișcă acestea de obicei.
19. Construiți ziduri în jurul comunității pentru a preveni atacurile animalelor.
20. Gătește mâncare pentru toată lumea, odată ce ai suficiente resurse.

Săptămâna 1	Săptămâna 2	Săptămâna 3



ANEXA 2: HARTĂ A INSULEI





CONCLUZII FINALE DUPĂ ATELIER

La sfârșitul fiecărei sesiuni, trebuie să existe un moment de împărtășire, în care participanții pot reflecta asupra muncii lor. Facilitatorul ar trebui să se concentreze în acel moment, la sfârșitul Atelierului Final, asupra a 3 aspecte principale privind desfășurarea Atelierului menționat:

- Chestionar final - la care participanții trebuie să răspundă individual.
- Reflecții/debriefing de grup - cum s-au simțit participanții în ziua respectivă: ce a fost ușor, ce a fost dificil, ce ați îmbunătățit în legătură cu jocurile, ce ați învățat, ce credeți că veți folosi în viața de zi cu zi după aceste sesiuni...
- Certificate finale pentru participanți.



CONCLUZII EXTRASE DUPĂ FAZA DE TESTARE ÎN FIECARE ȚARĂ

SPANIA

FUNDAȚIA ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

În Spania, atelierul „Multiversul intelectual” a fost testat cu 2 grupuri foarte diferite: primul a avut loc în León, cu adulți cu și fără dizabilități, în timp ce al doilea a avut loc în Ponferrada, în colaborare cu organizația „Proyecto Hombre”, ai cărei utilizatori au fost participanții la această fază de testare.

Deși ambele grupuri de participanți au început atelierul cu o atitudine foarte pozitivă, potrivit facilitatorilor și observatorilor, în special în primul atelier a existat o schimbare semnificativă a atitudinii lor de la prima activitate de încălzire până la ultimul joc: de exemplu, unele persoane care au participat la sesiuni împreună (prieteni, cupluri etc.) au vorbit doar între ele la început, dar treptat au câștigat încredere în grup, s-au deschis mai mult și chiar au ajuns să împărtășească experiențe personale cu restul participanților.

Prin urmare, per total, din punctul de vedere al facilitatorilor și observatorilor și pe baza concluziilor trase de participanți prin intermediul unui chestionar de satisfacție la sfârșitul sesiunilor Atelierului, se consideră că jocurile și activitățile au contribuit cu adevărat la dezvoltarea profesională și personală a participanților.



FUNDAȚIA DE EDUCAȚIE SOCIALĂ PLAN B

Testarea efectuată de Fundación Plan B Educación Social, tot în Spania, a fost implementată cu un grup de adulți cu dizabilități la Centrul de Tineret Casjuvi. Activitățile au fost bine primite și adaptate eficient grupului țintă. Majoritatea jocurilor au necesitat simplificare sau versiuni mai scurte, ceea ce a fost posibil în aproape toate cazurile, cu excepția jocului Word Jam: The Music Factor, care s-a dovedit dificil de adaptat fără a-și pierde esența.

Atât facilitatorul, cât și observatorul au fost de acord că jocurile au contribuit la îmbunătățirea instrumentelor și strategiilor organizației pentru intervenția educațională cu adulții cu oportunități reduse. De asemenea, au considerat abordarea extrem de valoroasă pentru promovarea conștiinței de sine și a dezvoltării personale prin intermediul Teoriei Inteligențelor Multiple. Utilizarea acestui cadru a încurajat reflecția asupra diversității intelectuale și a demonstrat că nu există o singură „modalitate corectă” de a învăța sau de a interacționa cu mediul.

Participanții au fost motivați și s-au bucurat de ateliere. Aceștia au afirmat că sesiunile i-au ajutat să-și descopere propriile puncte forte și să înțeleagă mai bine cele opt inteligențe. De asemenea, au raportat că se simt mai coezivi ca grup și au apreciat metodologia incluzivă și participativă. Conform autoevaluării lor, s-au simțit cel mai încrezători în inteligența muzicală, intrapersonală, naturalistă și lingvistică, în timp ce inteligența corporală-kinestezică, spațială, interpersonală și logico-matematică au fost percepute ca domenii de îmbunătățire.

Din faza de testare au rezultat câteva lecții practice. Facilitatorii au remarcat că este necesar timp de pregătire pentru adaptarea materialelor la diferite niveluri și că modelarea anumitor jocuri înainte de începere poate îmbunătăți semnificativ înțelegerea. Activitățile care implică scrisul ar trebui să ofere alternative precum desenul, iar includerea de materiale vizuale (de exemplu, o Roată a Emoțiilor) poate face exercițiile mai accesibile.

În ciuda unor provocări minore, atelierele au fost considerate de mare succes. Și-au atins obiectivele de a promova conștientizarea inteligențelor multiple, de a crește motivația și de a încuraja reflecția personală în rândul participanților. Organizația intenționează să continue utilizarea acestor jocuri în viitoarele proiecte educaționale și sociale.



ITALIA

CEIPES ETS

În Italia, atelierul proiectului Intellectual Multiverse a avut loc în două date separate. Primul a avut loc la sediul CEIPES, iar al doilea într-o locație diferită, cu capacitatea de a găzdui un număr mai mare de participanți. Numărul de participanți la cele două ateliere a fost diferit, permițând facilitatorilor să adapteze jocurile pentru a se potrivi nevoilor fiecărui grup.

Participanții la ambele ateliere aveau experiențe similare și, cu câteva excepții, nu se cunoșteau între ei.

Atmosfera a fost relaxată și plăcută, deși nu știau exact ce activități vor desfășura, participanții erau dornici să afle mai multe despre Teoria Inteligențelor Multiple.

După un exercițiu de spargere a gheții, primele jocuri dezvoltate au fost cele legate de inteligența personală, care le-au permis participanților să înceapă să se destindă și să împărtășească informații despre ei înșiși și starea lor emoțională actuală.

Din acel moment, au fost dornici să se implice, să experimenteze și să-și exprime ideile. Toate jocurile prezentate au fost apreciate pe scară largă, considerate utile în analiza și dezvoltarea inteligenței relevante și finalizate cu succes.

La sfârșitul atelierului, toți participanții și-au împărtășit gândurile despre diferitele tipuri de inteligență, declarând că s-au simțit mai pricepuți la dezvoltarea anumitor tipuri de jocuri decât altele. Cele mai populare jocuri au fost în general cele legate de inteligența interpersonală și intrapersonală (de exemplu, „Cunoaște-ți emoțiile”), în timp ce „Mișcarea prin casă”, care este legată de inteligența corporală-kinestezică, a fost evaluată în mod repetat ca fiind dificilă datorită necesității de a-și imagina spațiile descrise.

Pe baza feedback-ului primit la sfârșitul sesiunilor și a răspunsurilor la formularul de evaluare, este clar că atelierele au fost apreciate pe scară largă. Fiecare joc a fost evaluat pozitiv și considerat fundamental pentru dezvoltarea abilităților personale.

Participanții au fost entuziasmați și au solicitat informații suplimentare cu privire la diferitele forme de inteligență, exprimându-și dorința de a integra jocurile în activitățile lor profesionale zilnice.



PORTUGALIA

ROSTO SOLIDÁRIO - ORGANIZAȚIE PENTRU DEZVOLTARE UMĂ ȘI SOCIALĂ

Cele opt jocuri au fost testate cu două grupe distincte:

- Echipa de asistență medicală de la Centrul de Sănătate Fiães (2 ședințe)
- Formarea participanților la ALPE – Santa Maria da Feira (4 sesiuni)

Împreună cu echipa de asistente medicale, toate jocurile s-au desfășurat într-o atmosferă distractivă și relaxată, marcată de un puternic spirit de echipă și colaborare. Participanții au simțit că activitățile au contribuit la consolidarea coeziunii echipei și a dinamicii de grup, permițându-le totodată să recunoască punctele forte personale - precum și pe cele ale colegilor lor - care poate nu erau pe deplin vizibile înainte.

Pentru participanții la trainingul ALPE, a existat o evoluție, de la o cunoaștere insuficientă reciprocă, la o implicare activă în munca în echipă și coeziunea grupului. Activitățile care nu au necesitat o expunere individuală semnificativă au contribuit la sentimentul lor de confort și la dorința de a participa. Aceștia au raportat că jocurile i-au ajutat să-și aprofundeze înțelegerea abilităților intrapersonale, precum și a abilităților interpersonale, cum ar fi munca în echipă și comunicarea. În final, feedback-ul a fost extrem de pozitiv. Participanții au simțit că jocurile au contribuit la consolidarea echipei și au promovat un nivel mai profund de conștientizare de sine și înțelegere reciprocă în cadrul grupului.



ROMÂNIA

INSTITUTUL GAMMA - INSTITUTUL DE CERCETARE ȘI STUDIUL CONȘTIINȚEI CUANTICE

Activitățile și jocurile din cadrul programului Intellectual multiverse au fost testate în România pe 2 grupuri de adulți, fiecare având la dispoziție 2 sesiuni (3 ore/sesiune).

Ambele grupuri se adresau adulților, dar noi aveam unul specific:

- Primul grup a fost format din adulți care lucrează și în domeniul educației. Așadar, în partea de debriefing, am punctat utilizarea jocurilor în munca lor zilnică.
- Al doilea grup a fost format din adulți cu anumite nevoi de dezvoltare personală și cu probleme psihologice precum: stimă de sine scăzută, depresie sau epuizare profesională, persoane care caută reconversie profesională.

Pentru ambele grupuri, accentul principal a fost pus pe autoevaluarea inteligențelor multiple, urmată de elaborarea unui mini-plan pentru 2 schimbări principale:

- utilizarea la maximum a potențialului inteligențelor dominante
- dezvoltarea inteligențelor „uitate” și utilizarea lor în viața de zi cu zi

Impactul asupra participanților a fost:

- Au fost surprinși de teoria lui Gardner și au fost foarte curioși să afle mai multe informații despre cele 9 inteligențe.
- Au descoperit în ce mod au dezvoltat anumite inteligențe în detrimentul altora și care sunt convingerile limitative care îi împiedică să dezvolte și să utilizeze mai multe inteligențe.
- Unii dintre ei au luat lecții și au devenit conștienți de cum își pot încuraja copiii să exploreze și să dezvolte cât mai mult inteligență posibil.

Feedback-ul cu privire la jocuri a fost:

- au fost distractive și ușor de înțeles din concluziile lor și de autoevaluat inteligențele
- poate fi adaptat și utilizat și cu alte grupuri țintă: copii sau tineri
- poate fi folosit în școală pentru a crea conștientizare de sine despre potențialul personal
- ar putea fi adaptat și utilizat chiar și în activități de familie cu copii și membri ai familiei.

Per total, atelierele Intellectual Multiverse au fost un succes, bine primite de participanți și cu un potențial imens de replicabilitate în contextul Institutului Gamma, în ateliere și în activitățile zilnice.



RECOMANDĂRI FINALE PENTRU IMPLEMENTAREA ATELIERULUI

- Facilitatorii ar trebui să citească cu atenție capitolul Metodologie și întregul Atelier Final înainte de a implementa cel menționat cu grupul lor țintă. Acești facilitatori pot decide, apoi, dacă doresc să utilizeze anumite activități, în afară de jocuri, sau să combine unele dintre ele (în funcție de scopul atelierului lor).
- Facilitatorii ar trebui să se asigure că spațiul, materialele necesare și așa mai departe sunt disponibile pentru fiecare grup de participanți. Este important să se adapteze o parte din materialele menționate, precum și explicațiile, în funcție de grupul țintă.
- Facilitatorii trebuie să se asigure că au suficient timp pentru a dezvolta în mod corespunzător Atelierul Final - acești facilitatori pot împărți Atelierul menționat în 2 sesiuni diferite, lucrând cele 8 inteligențe diferite din fiecare sesiune prin intermediul a 4 jocuri diferite. Acest lucru este explicat în detaliu în capitolul „Metodologie”.
- Dacă este posibil, ar fi recomandabil să existe cel puțin 2 facilitatori.
- În ceea ce privește introducerea acestui Atelier „Multiversul Intelectual”, în funcție de grupul țintă și de nivelul său de „comprehensiune”, facilitatorii, în loc să explice întregul text despre fiecare Inteligență, pot oferi doar exemple pentru fiecare dintre ele.
- Ca recomandare, facilitatorii ar trebui să înceapă fiecare sesiune cu o activitate energizantă sau care „trezește” grupul de participanți.
- Facilitatorii ar trebui să încheie fiecare joc cu o scurtă sesiune de debriefing, conform explicațiilor date în fiecare dintre cele 8 jocuri diferite.
- Facilitatorii ar trebui să adapteze concluziile Atelierului Final în funcție de grupul țintă, de scopul pentru care au organizat Atelierul menționat și de diferitele experiențe pe care participanții le-ar putea avea în timpul sesiunilor. Nu uitați să folosiți instrumentele de evaluare (inclusiv partea de debriefing).
- După implementarea Atelierului și identificarea profilului fiecărui grup țintă, este important ca facilitatorii să adapteze o parte din materialele menționate, precum și explicațiile.



Co-funded by
the European Union

FINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ. PĂRERILE ȘI OPINIILE
EXPRIMATE APARTIN EXCLUSIV AUTORULUI/AUTORILOR ȘI NU
REFLECTĂ NEAPĂRAT OPINIILE UNIUNII EUROPENE SAU ALE
AGENȚIEI EXECUTIVE EUROPENE PENTRU EDUCAȚIE ȘI CULTURĂ
(EACEA). NICI UNIUNEA EUROPEANĂ, NICI EACEA NU POT FI
CONSIDERATE RESPONSABILE PENTRU ACESTEA.

PROIECT NR. 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

<https://intellectualmultiverse.eplusproject.eu/>



TOOLKIT „MULTIVERSUL INTELECTUAL” © 2025 DE FUNDAȚIA ASPAYM
CASTILIA ȘI LEON