

 <h2 style="margin: 0;">PLANUL LECȚIEI 21</h2> <h3 style="margin: 0;">LEADERSHIP-UL (și apartenența) ȘI CEI CARE ÎNCALCĂ LEGEA</h3>	
<h4 style="margin: 0;">PARTEA A: METODOLOGIA LECȚIEI</h4>	
CALITATEA	Leadership și apartenență
DESCRIEREA GENERALĂ A LECȚIEI	<p>Potrivit dicționarului Wikipedia, conducerea implică:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● stabilirea unei viziuni clare, ● împărtășirea viziunii cu alții, astfel încât aceștia să o urmeze de bunăvoie, ● furnizarea de informații, cunoștințe și metode pentru a realiza această viziune, și ● coordonarea și echilibrarea intereselor conflictuale ale tuturor membrilor părților interesate. <p>Un lider face un pas în momentele de criză și este capabil să gândească și să acționeze creativ în situații dificile. Spre deosebire de management, conducerea nu poate fi predată, deși poate fi învățată și îmbunătățită prin antrenament sau mentorat. Cineva cu abilități mari de conducere în Scriptură este Noe, care a condus la mântuirea familiei sale și a tuturor făpturilor vii, Daniel care a rămas în viață în groapa cu lei, David care l-a bătut pe Goliat și pe alții.</p> <p>Ce este atunci conducerea ? Conform Wikipedia, este:: <i>Conducerea a fost descrisă ca “un process de influență social prin care o persoană poate obține ajutorul și sprijinul altora în îndeplinirea unei sarcini comune.” Au apărut și alte definiții aprofundate ale conducerii. Conducerea este “organizarea unui grup de oameni pentru a atinge un scop comun.”</i></p> <p>În ceea ce privește conducerea tinerilor, în conformitate cu Wikipedia, este practica prin care adolescenții își pot exercita autoritatea asupra lor sau asupra altora. Conducerea tinerilor a fost elaborată ca o teorie a dezvoltării tinerilor în care tinerii dobândesc abilitățile și cunoștințele necesare pentru a conduce angajamentul civic, reforma educației și activitățile de organizare comunitară.</p>

DESCRIEREA GENERALĂ A LECȚIEI	Lecția este alcătuită din trei părți - partea introductivă (~ 10% din timp), partea principală (~ 75% din timp), partea finală (~ 15% din timp). Partea introductivă constă în: a) legături cu alte lecții; b) introducere. Partea principală constă în părți teoretice și practice (individual, pereche, grup). Partea finală constă într-un rezumat al lecției și concluzii, feedback, întrebări și răspunsuri.
SCOPUL LECȚIEI	1) să învețe trăsături pozitive ale conducerii, cum ar fi răbdarea, curajul, smerenia, rezolvarea pașnică a conflictelor, recunoștința și, de asemenea, apartenența – simțul scopului și sensului, satisfacția, fericirea, sănătatea mentală și fizică și chiar longevitatea; 2) să pună în practică calitățile pozitive de leadership prin simularea situațiilor.
METODE DE EDUCAȚIE NEFORMALĂ A LECȚIEI	1) pregătire teoretică, 2) simulare, observare, feedback, discuții, dezbateri, întrebări și răspunsuri etc.
GRUPĂ DE VÂRSTĂ	13-15 ani
REZULTATE AȘTEPTATE ALE LECȚIEI	1) trăsături pozitive ale conducerii, cum ar fi răbdarea, curajul, smerenia, rezolvarea pașnică a conflictelor, recunoștința învățată și, de asemenea, apartenența – simțul scopului și sensului, satisfacția, fericirea, sănătatea mentală și fizică și chiar longevitatea, toate acestea învățate și percepute; 2) caracteristici pozitive de conducere printr-o simulare în cadrul jocului „Mafia” ca lider și membru de echipă și caracteristici pozitive de apartenență prin simularea jocului „Mafia”.
PARTEA B: DESCRIEREA LECȚIEI	
SLOGAN	Un lider știe calea, merge pe cale și arată calea celorlalți.

	<i>John Maxwell</i>		
DILEMA	<p>Leadership-ul a fost selectat ca una dintre primele 4 valori ale proiectului, împreună cu responsabilitatea, sentimentul de apartenență și automotivarea. Pe parcursul proiectului, 305 tineri cu vârsta cuprinsă între 14 – 15 ani au fost chestionați cu privire la cele treisprezece valori promovate de proiectul MoPYL, care au ajutat să vadă pe ce se concentrează tinerii și să elaboreze planuri de lecție ținând cont de nevoile și așteptările tinerilor. În conformitate cu raportul de cercetare MoPYL, leadershipul s-a dovedit a fi a patra valoare importantă (după– responsabilitate, dragoste și bucurie) împărtășind rangul cu automotivarea.</p> <p>În cadrul raportului de cercetare, conducerea a fost analizată alături de independenței, autonomiei, toleranței și respectului față de ceilalți, curaj, capacitate de a-și asuma riscuri, conducerea în sine.</p> <p>Grupul de cercetare a proiectului a analizat, de asemenea, dacă tinerii adaugă valoare comunității lor, sunt preocupați de viitorul lor și pot fi modele pentru generațiile mai tinere. Potrivit raportului de cercetare, toate cele trei afirmații sunt foarte apreciate (în medie 70% dintre respondenți).</p>		
MATERIALE NECESARE PENTRU LECȚIE	Proiector, ecran, computer, acces la Wi-Fi sau internet mobil		
DURATA LECȚIEI	1 oră de învățare, adică 45 de minute		
<u>PARTEA INTRODUCȚIVĂ</u>	Set anticipat	3 minute	<ul style="list-style-type: none"> ● salutul, binecuvântarea și implicarea studenților ● legătura cu lecția anterioară – reflecții, feedback, discuții ● explicația materialului lecției curente ● explicarea sarcinilor pentru elevi ● legătura cu lecția viitoare

	Introducerea noului material	2 minute	<ul style="list-style-type: none"> ● instrucțiuni directe ale conținutului ● modelarea noilor abilități – conducerea ● verificarea înțelegerii elevilor
<u>PARTEA PRINCIPALĂ</u>	Ghid practic	30 minute	<p>TITLUL LEADERSHIP-UL ȘI CEI CARE ÎNCALCĂ LEGEA</p> <p>Pentru a înțelege mai bine următorii lideri și, de asemenea, pentru a ajuta acei tineri care nu au observat trăsăturile de conducere și apartenență, jocul „Mafia” poate fi de folos. Acesta este un joc care poate fi jucat de mai multe ori și toți participanții se pot pune fie în pielea liderului mafiot, fie a polițistului șef, promovând astfel o abilitate de conducere, fie în rolul mafiei, fie în echipa de poliție, promovând astfel sentimentul de apartenență. Ca membru al echipei, participanții ar trebui să se încadreze în acest rol și să învețe să aparțină grupului.</p> <p>În cadrul acestui joc ambele calități – leadership și apartenență, se completează reciproc, și în acest fel pot promova următorii lideri, deoarece acești lideri, fiind nevoiți să se pună și în pielea celorlalți (oamenii pe care îi ghidează de obicei), nu și-ar conduce doar echipele către scopul declarat, dar și și-ar încuraja membrii echipei, ajutându-i și sprijinindu-i astfel.</p> <p>Profesorul începe cu sloganul zilei: „Un lider știe calea, merge pe cale și arată calea”, de John Maxwell și întreabă dacă cineva a auzit acest slogan sau un citat similar?</p> <p>Profesorul îl menționează și pe autorul sloganului și spune că John Maxwell este un autor, predicator și pastor american care a scris multe cărți, concentrându-se în primul rând pe leadership.</p>
PRACTICA DE GRUP	Profesorul povestește despre jocul „Mafia” și explică regulile.		
	<p>DESCRIEREA ȘI REGULILE jocului:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cel mai bine pentru a juca acest joc este să ai cel puțin 10 participanți. Cu cât sunt mai mulți, cu atât mai bine, dar 		

nu mai mult de 20, altfel mulțimea poate deveni incontrollabilă.

- Profesorul este liderul jocului pentru prima dată pentru a arăta regulile jocului în practică.
- Toți participanții se așează pe scaune care sunt situate în cerc.
- Liderul spune „noapte”. Ori de câte ori liderul spune „noapte”, fiecare participant trebuie să-și aplece capul și să închidă ochii.
- Liderul explică că cei pe care îi atinge trebuie să ridice capul.
- Odată ce toți participanții și-au aplecat capul, liderul alege participanții „Mafioți”. Dacă sunt 10 participanți în total, atunci liderul numește 2 – 3 mafioți. Liderul ocolește cercul și atinge persoanele selectate. Acestea își ridică capul. Liderul anunță numărul de mafioți aleși.
- Odată ce capetele lor sunt ridicate, liderul întreabă cu voce tare: „Pe cine ai de gând să omori în seara asta?”
- Mafioții nu vorbesc, dar comunică non-verbal arătând cu mâinile și scuturând în acord sau dezacord cu capul. Sarcina lor este să-l aleagă pe cel pe care îl vor elimina în acea noapte.
- După ce au căzut de acord asupra victimei, mafioții i-au anunțat liderului pe cine au ales, desemnând victima în tăcere.
- Liderul spune cu voce tare: „Mafioților, la culcare”. Și mafioții își apleacă capetele la fel ca toți ceilalți.
- După ce liderul a asigurat că nimeni nu scapă, liderul spune „E dimineață”.
- Toată lumea ridică capul și liderul anunță victima ucisă. Victima iese din cerc luându-și scaunul cu sine.
- Apoi încep discuțiile. Toți participanții au voie să vorbească.
- Sarcina participanților în timpul zilei este împărțită în două sarcini diferite ca și cum ar fi una:
 - ✓ Sarcina mafioților este de a pretinde a fi cetățeni obișnuiți și de a încerca să convingă în discuții că cetățenii obișnuiți sunt mafioți. Cel mai înțelept este dacă mafioții pot conveni asupra unui singur cetățean „pașnic” și încercă să-i convingă pe ceilalți că acesta este cu siguranță cel al mafiei. Dacă se întâmplă ce e mai rău, mafioții au voie să-și voteze colegii pentru a salva restul mafiei.

	<p>✓ Sarcina cetățenilor pașnici este de a găsi membrii mafiei și de a-i vota.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Liderul stabilește timpul pentru discuții despre găsirea mafiotului vinovat. Se pot sugera 2 minute. ● În timpul discuției, liderul ascultă cu atenție numele posibililor mafioți menționați cel mai frecvent. ● Liderul anunță acele nume care au fost menționate cel mai mult unul câte unul și le cere participanților să voteze ridicând mâinile. ● Cel care obține cele mai multe voturi este eliminat. ● După vot, liderul dezvăluie dacă a fost într-adevăr un mafiot sau un cetățean pașnic. ● Participantul eliminat părăsește cercul și își scoate scaunul. ● Liderul începe din nou întregul proces spunând din nou „noapte” și ciclurile se repetă din nou. ● Jocul continuă atâta timp cât toți mafioții au fost excluși sau când cetățenii pașnici rămân mai puțin decât mafioții. <p>Aceasta este și o oportunitate pentru profesor de a deschide o discuție despre rolurile acoperite în acest joc. Profesorul poate întreba dacă a fost mai ușor să fii un cetățean pașnic și să faci lucrurile bune sau mafiot și să faci lucrurile rele?</p> <p>Aceasta este, de asemenea, o oportunitate de a menționa că Mafia a făcut lucruri dureroase și dăunătoare și este esențial necesar să discernem binele și răul.</p>	
MORALA	<p><i>Binele învinge întotdeauna și binele este întotdeauna mai puternic decât răul, chiar dacă uneori este nevoie de timp. Iar liderii care promovează valori bune (de exemplu, polițiștii) vor fi mai puternici decât liderii care promovează valori proaste.</i></p>	
<u>PARTEA FINALĂ</u>	10 minute	<p>Scurt rezumat al lecției, discuții despre lecțiile învățate, dezbateri. Feedback al cursanților pentru cele mai bune practici care urmează să fie aplicate în viitor.</p>



Agency for International
Programs for Youth
Republic of Latvia



Co-funded by the
European Union

MoPYL

Mobile Program for Youth Learners

REFERINȚE

1. Erasmus+ Project. 2022. *Program mobil pentru tineri care învață. Raport de cercetare MoPYL*. Disponibil la: www.mopyl.eu.
2. Wikipedia. *Conducere*. Accesat: 18.07.2022. <https://en.wikipedia.org/wiki/Leadership>.