



## FORMARE ANIMATORI PENTRU NATURĂ

Modul inițiere “Descoperirea și cunoașterea naturii”

Nucșoara – Parcul Național Retezat  
17 - 21 octombrie 2011

[www.propark.ro](http://www.propark.ro)

organizatori:

ProPark – Fundația pentru Arii Protejate, Administrația Parcului Național Retezat



## CUPRINS

1. Descrierea ocupației de animator pentru natură	pg. 2
2. Noțiunile de proiect educativ, pedagogic și de animație	pg. 3
3. Copilul	pg. 6
3.1 Ritmul de viață	pg. 6
3.2 Particularitățile de vârstă	pg. 8
3.2.1 Cunoașterea copilului	pg. 8
3.2.2 Cunoașterea copiilor din grupa de vârstă 7 – 10 ani	pg. 8
3.2.3 Cunoașterea copiilor din grupa de vârstă 11 – 14 ani	pg. 9
3.3 Nevoile copilului	pg. 10
4. Rolul animatorului	pg. 12
4.1 Caracteristicile animatorului	pg. 12
4.2 Codul deontologic al animatorului	pg. 13
4.3 Codul roșu!	pg. 14
5. Reglementări și responsabilități	pg. 15
5.1 Răspunderea	pg. 15
5.2 Autoritatea	pg. 16
5.3 Conflictul	pg. 16
5.4 Sancțiunea	pg. 16
5.5 Gestionarea riscurilor	pg. 17
6. Activități și jocuri în animație	pg. 19
6.1 Despre activități	pg. 20
6.2 Despre joc	pg. 20
6.2.1 Clasificarea jocurilor	pg. 21
6.2.2 Caracteristicile jocurilor mari	pg. 22
6.2.3 Zece reguli de aur pentru ca un joc să reușească	pg. 23
6.3.4 Fișa tehnică a jocului	pg. 24
7. Proiectul de animație	pg. 25
7.1 Generalități	pg. 25
7.2 Metoda SAPDRASAA	pg. 28
7.3 Finalizarea proiectului de animație	pg. 28

## 1. Descrierea ocupației de animator pentru natură

Cuvântul « **animator** » vine din latinescul « **animus** » care înseamnă suflet, animatorul fiind cea persoană care este sufletul grupului alături de care pune în practică obiectivele administratorului / custodelui ariei naturale protejate, a centrului de vizitare sau a taberelor școlare.

**Animația pentru natură** este o activitate educațională care face posibilă aprecierea de către publicul larg a bogățiilor pe care le oferă o locație (în cazul nostru o arie naturală protejată) din punctul de vedere al florei, faunei, habitatelor prin descoperirea înțeleșurilor, relațiilor și necesităților specifice locului.

Animatorii facilitează acest proces, lucrând cu publicul larg, căruia i se adresează în mod direct, având un discurs adaptat la grup și ilustrând întodeauna ceea ce dorește să transmită prin activități în teren: drumeții, jocuri pedagogice, ateliere în natură, etc. Animatorul pentru natură are responsabilitatea de a însoți, de a implica și de a anima grupurile pe care dorește să le sensibilizeze asupra naturii și mediului înconjurător.

Animatorul are un important rol educativ, fiind un educator specializat în organizarea și însușirea activităților extrașcolare și de vacanță, activități care se constituie într-un al treilea spațiu educativ, complementar școlii și familiei în munca de educare și formare a copiilor și tinerilor.

Animatorul are o pregătire polivalentă, care presupune cunoștințe, deprinderi practice, atitudini, aptitudini diverse, precum și calități umane deosebite (har, carismă, disponibilitate sufletească, entuziasm, conștiință profesională și un înalt grad de moralitate).

Animatorul pentru natură reușește pe baza principiilor educației active, a interrelațiilor de cooperare între educator și educat, a tehnicilor specifice muncii de animație, a pedagogiei reușitei, o mai bună dinamizare, motivare și implicare a participanților la activitățile propuse, sporindu-le în același timp eficiența și rolul formativ-educativ.

El/ea asigură organizarea tehnică și pedagogică a unei excursii, tabere sau activități, fiind garantul securității publicului cu care lucrează și al materializării proiectului pedagogic derulat de către organizatorul activității.

Animatorul pentru natură are în responsabilitate grupul (de copii, tineri, adulți), diverse activități de animație, precum și sarcini privind viața cotidiană și colectivă în cadrul centrului de vacanță. El contribuie prin varietatea activităților desfășurate, la dezvoltarea în ritm propriu a inteligenței și a afectivității fiecărui participant la activitate, excursie sau tabără.

Animatorul face din centrul de vizitare sau din tabără un loc privilegiat, un spațiu de dialog, de libertate asumată, în care publicul participant (copilul, tânărul, adultul) poate să se exprime, să practice activități ludice de calitate, în deplină securitate, reușind să se integreze în colectivitate.

Animatorul pentru natură este un specialist care dovedește cunoștințele și deprinderile practice necesare pentru elaborarea proiectelor de animație, organizarea activităților de animație în excursii, tabere sau centre de vizitare, pregătirea și desfășurarea unor activități variate și complexe cu diferite categorii de participanți, promovarea activităților în diferite medii țintă pentru atragerea de noi participanți la acțiuni și noi parteneri de lucru.

Animatorul pentru natură se implică în gestionarea regimului de viață al participanților și urmărește asigurarea securității acestora pe întreaga perioadă a sejurului, prevenind orice situație de risc. El/ea dovedește capacități deosebite de comunicare interactivă, flexibilitate și adaptabilitate în contexte diverse, creativitate și entuziasm, dar și rigurozitate în planificarea și urmărirea realizării tuturor activităților propuse.

Prin conținut și derulare, tehnicile de animație doresc să aducă o schimbare a perspectivei educaționale în domeniul științelor naturii, iar cerințele obiective ale momentului impun această schimbare.

Materialul de față reprezintă câteva repere necesare în activitatea de animație prin care se formează un personal avizat și capabil să abordeze printr-o metodologie diferită tot ce ține de universul copiilor și preadolescenților. Astfel este definit un al III-lea spațiu educativ – TIMPUL LIBER – complementar familiei și școlii în procesul continuu de formare a individului în care va acționa animatorul.

## 2. Noțiunile de proiect educativ, pedagogic și de animație

**Proiectul** este o acțiune care anticipează și are efecte pe termen lung.

**Proiectul** este de asemenea o metodă de a lucra singur și/sau în echipă în căutarea sensului și a coerenței unei acțiuni personale și/sau colective.

Obiectivele educaționale ale ariei protejate vor genera **proiectul educativ** care este elaborat de către administrații/custozii. Pot fi incluse în planul de management.

El conține orientări generale ale organizatorului, declarația sa de principiu, politica instituției în materie de educație și conștientizare publică, copii și tineri, petrecerea timpului liber în natură. Este vorba de asemenea și de ideile generale la care se face apel precum și finalizarea lor.

Proiectul educativ este punctul de plecare în atingerea obiectivelor educaționale. Administratorul / custodele își propune să urmărească permanent o îmbinare a plăcutului cu utilul în beneficiul copiilor și a ariei naturale protejate. Însă proiectul educativ dorește să răspundă și cerințelor actuale și nevoilor beneficiarilor. Prin conținutul și modul de organizare al proiectului educativ se pune în aplicare intenția de a acționa în cel de-al III-lea spațiu educativ.

Administratorul / custodele are ca preocupare majoră atingerea obiectivelor specifice ariei protejate care să fie și utile celor ce beneficiază de centrul de vizitare, de tabără sau de excursiile și activitățile organizate:

- să capete experiențe noi
- să acumuleze cunoștințe noi
- să adopte atitudini noi
- să-și dezvolte autonomia
- să-și exprime personalitatea
- să înțeleagă conceptul de spirit de echipă
- să afle care sunt relațiile într-o colectivitate
- să-și asume responsabilități

Prin **proiectul pedagogic** al taberei, excursiei, vizitei sau zilei educative se vor îndeplini obiectivele pedagogice care se doresc a fi atinse. Acesta este elaborat de către organizatorul taberei sau excursiei educative, responsabilul pentru centrul de informare și stabilește inclusiv rolul animatorului.

Plecând de la proiectul educativ se dă o formă concretă și un conținut excursiei, taberei sau activităților, asociindu-le echipa.

Proiectul pedagogic este modalitatea de a trece de la general la particular, de la abstract la concret, de la finalități la obiective care pot fi în mod cert posibil de atins în cursul excursiei / taberei / activității.

În centrul proiectului pedagogic se află publicul primit și atenția acordată nevoilor și dorințelor copiilor și tinerilor, precum și specificitatea structurilor de primire și a mediului înconjurător. Proiectul pedagogic se structurează, în general, în jurul ideii de vacanță-timp liber: "Observarea faunei sălbatice", "Căutătorii comorii dacilor", "Canoe pe Arieș", "Descoperirea culturală a Țării Hațegului", etc.

În jurul ideii centrale, vor exista și obiective educative, propuneri de activități, previziuni financiare și materiale, un demers și o organizare previzională, precum și alegerea formelor și a criteriilor de evaluare a întregului proiect.

Activitățile efective se vor desfășura conform unui **proiect de animație** prin care animatorul lucrează în mod direct cu copiii, tinerii sau adulții.

Animatorul participă la proiectul pedagogic central și propune anumite activități. El/ea trebuie să fie atent la obiectivele fixate, să țină cont de mijloacele pe care le poate utiliza și să aleagă metodele care îi vor permite cel mai bine să acționeze într-un mod consecvent. Proiectul activității animatorului trebuie să îmbine într-un mod foarte fericit toate aceste date. Proiectele de activitate trebuie să se refere la activitățile sportive desfășurate în aer liber, expresive, tehnice și științifice, precum și aspectele legate de viața cotidiană petrecută în colectivitate.

**Atenție:** proiectul trebuie să rămâna concret, inteligibil pentru toți și să poată fi adaptat. Evitați textele de tip "jargon, standard" care nu trebuie să fie o producție teoretică exclusivă a unui director ideologic sau al unei asociații dogmatice.

Orice proiect trebuie să confere niște răspunsuri în special la următoarele întrebări:

- durata, date (pe ce durată?, când?)
- loc (unde?)
- publicul căruia i se adresează (cine?)
- obiective (de ce?)
- mijloace (cu ce?, cu cine?)
- metode (cum?)

Orice reușită a unui proiect de animație pentru natură depinde de:

- luarea în considerare a caracteristicilor, a nevoilor și a dorințelor grupului: acesta este un punct de plecare important
- luarea în considerare a diverselor posibilități și restricții care prezintă mediul înconjurător natural, urban, uman, localurile, timpul, materialele, reglementările, bugetul
- definirea și realizarea colectivă
- gradul de adeziune la proiect manifestat de către membrii grupului
- buna repartizare a sarcinilor
- elaborarea unor rezultate scontate
- posibilitatea de a se adapta la situații neprevăzute (posibilitatea de reorientare și evoluție de la proiectul inițial)
- prevederea evaluării adaptate cadrului specific pentru fiecare administrație sau custodie de arie naturală protejată

*La toate aceste elemente enumerate mai sus trebuie să mai adăugăm încă unul cel puțin la fel de important: **motivația, entuziasmul și gradul de implicare** pe care fiecare animator îl manifestă pe parcursul fiecărei etape a elaborării, a realizării și a evaluării proiectului de activitate.*

**Proiectul educativ**

Inițiat de administrația / custodele ariei naturale protejate sau de școală

**Proiectul pedagogic**

Inițiat de directorul centrului de vizitare sau al taberei

**Proiectul de animație/activitate**

La inițiativa și în responsabilitatea echipei de animatori

### 3. Copilul

Pentru atingerea obiectivelor educative ale centrelor de vizitare, a taberelor sau excursiilor, animatorul trebuie să cunoască într-o cât mai mare măsură beneficiarul serviciilor sale – **copilul**.

Fragilitatea, delicatețea și vulnerabilitatea sunt trei elemente de care nu trebuie să uităm nici o clipă. Indiferent care este vârsta celor cărora le facem timpul liber cât mai plăcut, să avem în vedere cele trei elemente.

Dacă obiectivul este ca prin joc și bună dispoziție să oferim “medicamentul” minim pentru fizicul și psihicul beneficiarilor, trebuie să știm cum, când și în ce fel să dozăm munca noastră ca să atingem acest obiectiv.

#### 3.1 Ritmul de viață

Timpul liber și vacanțele constituie unul dintre momentele privilegiate în care copiii și adolescenții pot trăi conform propriului lor ritm, o înstrăinare stimulatorie, într-un cadru adaptat nevoilor și dorințelor lor, împreună cu animatorii, pe baza unei liste permanente de oferte de activități, posibilității de a realiza activități și de a se odihni convenabil într-o ambianță destinsă și în compania unor noi prieteni. Acum este realizat cadrul pentru:

- momentul de a se întâlni cu alți copii/tineri
- momentul pentru inițiativă și descoperire
- momentul de a împărtși plăcerea de a trăi împreună și a trece prin momente dificile
- momentul de a respecta viața individuală a copiilor în colectivitate

#### Fiecare om are propriul său ritm

Se știe la ora actuală că posibilitățile de activități și de repaos ale unui individ nu sunt nici nelimitate, nici repartizate la întâmplare: activitatea optimă a unei persoane nu este în mod obișnuit posibilă decât în timpul unui anumit număr de ore din timpul zilei. Aceste ore se situează în momente relative.

Ritmul biologic și psihologic individual sincronizează viața individului: somn, ritmul inimii, ritmul respirației, producția hormonilor. Somnul determină în mare parte timpii activi și timpii de repaos, funcțiile fiziologice și psihologice.

Cunoașterea existenței acestor ritmuri, a faptului că există o foarte mare variație de la un copil la altul, că fiecare are forma sa proprie și viteza sa de creștere/dezvoltare, propriile sale capacități de adaptare și de învățare, că nu este posibil să oferi răspunsuri identice pentru toți copiii, permite animatorilor să stabilească un echilibru între activitate și repaos convenabil pentru fiecare copil.

Pentru a respecta ritmurile de viață, proiectele de animație au în vedere echilibrul biologic, ținând cont și de vârstă. Programarea timpilor zilnici se face împreună cu grupul, moment în care definim timpii non-negociabili și timpii negociabili. Activitățile fizice și cele intelectuale vor alterna în funcție de ritmurile de viață și particularitățile de vârstă.

Din toate aceste motive, pe parcursul activitatilor de animație, tentativele de uniformizare a grupurilor, încurajarea "rapizilor" în detrimentul celor mai "lenți", punerea în valoare a „micuților adormiți” arătându-i cu degetul pe cei care pot fi considerați "dormitoare ambulante", nu trebuie să aibă loc.

Pentru orice activitate va trebui să ținem cont de curba de efort: se va pleca de la un moment mai calm, se va ajunge la un moment intens și se va aluneca din nou spre un moment calm.

## Orele de culcare și sculare individualizate

Această metodă este utilizată pentru a permite fiecărui copil să se culce și să se trezească după propriul său ritm. Acestea sunt metode care necesită multă atenție din partea echipei de animatori. Trezirea individualizată permite evitarea întreruperii copilului în momentul în care el se află în plin stadiu de somn reparator. Organizarea începe seara prin pregătirea ambianței pentru a doua zi.

Prezența animatorului dimineața în camere prezintă garanția respectului reciproc al somnului copiilor. Copiii trebuie să fie îndrumați la micul dejun și la locurile de activitate (jocuri libere, jocuri de societate, activități pe o arie restrânsă, etc.) imediat ce se trezesc. Astfel se evită ca cei mai "harnici" să-i trezească și pe cei mai somnorosi.

Să nu uităm că felul în care adulții își gestionează viața și ritmul lor cotidian pe parcursul derulării excursiei sau taberei, le va sugera și copiilor un comportament similar. Dacă animatorii doresc să impună copiilor un ritm de viață, trebuie să-l respecte în primul rând ei.

## Mesele

Adultul este persoana de referință, fie că este vorba de momentul în care se servește masa sau se desfășoară orice alt tip de activitate din cadrul taberei, excursiei sau activității. Mesele fac parte integrantă din animare și din calitatea timpului petrecut împreună. Mesele sunt momente indispensabile echilibrului și convivialității. Mesele sunt un excelent mijloc de a ajunge la autonomie și de a favoriza participarea copiilor la anumite aspecte ale proiectului pedagogic central:

- respectarea felurilor de mâncare
- curățenia
- manipularea ustensilelor
- echilibrul alimentar
- luarea în considerare a regimurilor alimentare
- participarea la diferitele sarcini (debarasarea meselor, curățenia)
- respectul acordat personalului tehnic

În timpul meselor copiii trebuie să își rezolve eventualele dispute, să își amelioreze relațiile. Aceste momente pot fi valorificate de către animatorul pentru natură.

## Siesta (pentru cei mici) și timpul calm (pentru cei mari)

Astfel siesta poate dura, pentru unii, de la 15 min, iar pentru alții până la 2 ore, fiecare având, conform activităților pe care le-a desfășurat, nevoi de recuperare diferite. Trebuie deci să i se asigure fiecărui copil dreptul de a-și consuma siesta sau timpul calm după propria sa manieră, în care să fie prevăzute activitățile de acompaniere.

Este necesar să se amenajeze locuri unde ei să se poată simți liniștiți (covoare pe jos, uși care să nu scârțâie, discreția animatorilor, ambianța destinsă).

În orice caz, repaosul și siesta trebuie să fie facilitate de către animatori, dar nu trebuie să le fie impuse într-o manieră brutală. Pentru cei mari, timpul calm înseamnă și un moment liber, în care își pot exprima autonomia și personalitatea. Este important ca în aceste momente, animatorul să nu se implice în grupurile formate.



## 3.2 Particularitățile de vârstă

Cunoașterea elementelor de bază ale particularităților biologice, sociale și cognitive permite depistarea principalelor cerințe și nevoi.

Echipa de animatori decide care sunt metodele și atitudinile cele mai potrivite comunicării. Activitățile trebuie adaptate fiecărei etape de dezvoltare. Există caracteristici specifice comune în raport cu ritmul individual și cu influențele mediului social și cultural.

Categoriile de vârstă se pot grupa astfel:

- I. 4 - 6 ani
- II. 7 - 10 ani
- III. 11 - 14 ani
- IV. 15 - 18 ani

Obiectul acestui material îl fac particularitățile copiilor cu vârste cuprinse între 7 - 10 ani și 11 - 14 ani.

### 3.2.1 Cunoașterea copilului

Cunoașterea nevoilor și dorințelor copiilor permite animatorilor pentru natură să identifice mai bine atitudinile favorabile comunicării cu copiii. În același timp, ea trebuie să faciliteze selectarea și punerea în practică a unei eventuale activități adaptate caracteristicilor fiecărei etape de dezvoltare.

### 3.2.2 Cunoașterea copiilor din grupa de vârstă 7 - 10 ani

În general este vorba de grupa de vârstă preferată de către animatorii pentru natură care se gândesc la acești tineri ca la unii cu care pot face orice. Dacă această constatare se dovedește a fi adevărată, atunci ea semnifică faptul că nevoia lor de a progresa este atât de puternică, încât ei îi solicită foarte tare pe adulți să le creeze cadrul necesar.

#### Caracteristici fizice

La această vârstă copiii își acceptă corpul de copil. Ei sunt jucăuși și au multă energie pe care și-o consumă făcând multă mișcare. Nu sunt stăpâni însă pe forțele proprii și nu își cunosc limitele fizice, fiind stângaci. Au nevoie în general între 10 - 11 ore de somn. Acest aspect este important pentru derularea unei tabere, ținând cont că de multe ori joaca se poate prelunge până târziu în noapte, iar a doua zi scade atenția și capacitatea de concentrare la activitățile educative.

#### Caracteristici psihologice

Emotivitatea și fragilitatea îi caracterizează la această vârstă. Copiii au încredere totală în adulți și sunt influențabili - manipulabili. De aceea, animatorul pentru natură trebuie să folosească cu responsabilitate aceste caracteristici. Pe de altă parte, copiii pot fi influențați de exemple pozitive care să îi îndrume către o conștiință responsabilă față de mediu. Sunt entuziaști, visători, dar și curioși și doritori să învețe. Curiozitatea intelectuală este extrem de mare, este vârsta la care se realizează mari achizitii cognitive (lectură, desen, abilități muzicale). Apar centrele de interes, încep să se contureze colecții, pasiunea pentru natură, televizor). Prin prisma lor, activitatea trebuie să debuteze prin creație. În cadrul acestor jocuri, ei se concurează unii pe alții pentru a se pune în valoare. Dar trebuie păstrată atenția înspre frica de un eșec care poate înfrâna dorința lor de a progresa. Adulții trebuie să permită acestor copii să se pună în valoare, ei fiindu-le consilieri tehnici care le vor facilita progresul, care va contribui la o reușită sigură. Au o imaginație debordantă, gânduri concrete și simt nevoia de a se exprima. Caută răspunsul la câteva întrebări fundamentale: De unde vin eu? Și apoi? Mai trebuie ținut cont de faptul că sunt neatenți (puterea de concentrare este limitată în timp), iar activitățile să fie programate pe măsură.

#### Caracteristici sociale

Între 7 - 11 ani copiii sunt individualiști, descoperă viața în societate și formează grupe de băieți și grupe de fete separat. Prin intermediul acestor grupuri, acești copii își satisfac nevoia de independență,

stabilind astfel noi raporturi sociale. Nevoia lor de a-și limita dependența nu poate fi justificată printr-o criză de opoziție.

Cea care începe să se facă resimțită aici este autonomia, pentru că acești copii simt nevoia să aparțină unei lumi anume, luând în considerare și respectând conștiința normelor sociale, și, pentru a le accepta și de a trăi prin prisma constrângerilor impuse de ele, ei își construiesc propria lor personalitate. Și grupul cărui îi aparțin deține și aici un rol extrem de important.

Au deja simțul dreptății și nedreptății. Pentru ei familia este importantă și această vârstă este vârsta socializării.

### **Caracteristici afective**

Din punct de vedere afectiv ei sunt tandri, caută îmbrățișările și protecția părinților care sunt importanți. Simt nevoia de a iubi și a fi iubiți.

### **Caracteristici spirituale**

Credința este ceva natural pentru ei și Dumnezeu este mai presus de toate. Cercetează însă și concretul și este vârsta întrebărilor existențiale despre viață.

### **Rolul adultului**

Adulții obișnuiesc copiii să păstreze curățenia corporală și a locului de joacă și favorizează activitățile fizice. Îi provoacă și dezvoltă intelectual prin propuneri de tehnici, idei, materiale și prin dezvoltarea gustului pentru lectură și a respectului pentru carte.

Rolul lor afectiv constă în a discuta cu copiii, dar și prin faptul că îi ascultă. Creează o ambianță afectivă, însă fără exagerări.

Din punct de vedere al colectivității, animatorul participă la activități, ajută la organizare, nu impune regulile proprii și rezultatul, are rol de arbitru și creează obișnuința de respect și de responsabilitate adevărată.

### **3.2.3 Cunoașterea copiilor din grupa de vârstă 11 - 14 ani**

Această perioadă este caracterizată de către schimbările radicale de natură biologică și psihologice ale individului în raport cu mediul său social ambiant.

Animatorii pentru natură le pot acorda dreptul de a participa la pregătirea și organizarea activităților, energia și creativitatea lor fiind un foarte bun garant în vederea elaborării unor noi proiecte prolifici și inovatoare.

### **Caracteristici fizice**

Începând de la această vârstă copiii conștientizează deja identitatea sexuală proprie, fiind necesară stabilirea de reguli clare de comportament, mai ales în taberele mixte. Apar diferențe mari între fete și băieți în dezvoltare și este vârsta pubertății. Datorită creșterii apare riscul unor probleme fizice de vedere, la dinți, spate, etc. Simt că nu își mai stăpânesc corpul și se enervează ușor. Nu pun mare preț pe igienă și de multe ori își caută limitele.

### **Caracteristici psihologice**

Există o reactualizare a conflictelor lor afective și demararea unor conflicte de natură socială care semnaleză căutarea în vederea identității, a unui loc în societate.

Aceste schimbări sunt așteptate cu mai multă sau mai puțină înțelegere, ori cu tensiune. Ele se manifestă sub forma agresivității reținute, transformate sau amplificate, hrănită prin prezența sau apartenența la un grup.

Sunt influențabili de către ceilalți tineri și deseori au tendința de a refuza adulții de același sex și sunt pudici. Această grupă de vârstă este puternic marcată de către exaltarea abilităților creative. Sunt curioși și foarte inventivi, se lasă uneori pradă impulsivității. Prin imaginația lor debordantă se refugiază într-o altă lume. Se entuziasmează repede, dar se și lasă repede, sunt susceptibili dar simt și nevoia de a fi responsabili. De multe ori au o poziție tranșantă, văzând lumea în alb și negru și având o atitudine de acceptare sau respingere a unui anumit model. Este vârsta testelor.

### **Caracteristici sociale**

La această vârstă au nevoie de reguli și au simțul dreptății. Își caută repere și își revendică autonomia față de familie. În general fug de sexul opus și au nevoia de a se compara cu alții. Apartenența la un grup de prieteni de aceeași vârstă este puternică, având codurile, ritualurile proprii și obiceiurile proprii. Se identifica cu idoli iar aspectul este relevant pentru ei. Înțeleg valoarea banilor și, în ciuda unui aer independent, sunt foarte ușor de impresionat. Descoperirea existenței lumii și a altor culturi le face plăcere, ceea ce poate fi util în a le prezenta lumea vie.

### **Caracteristici afective**

Fetele între 11 - 14 ani sunt romantice iar băieții prezintă accente de huliganism. Sunt fideli în prietenie și îi admiră pe adulții pe care îi identifică drept modele. Își chestionează familia și se detașează de ea. Este vârsta contradicțiilor.

### **Caracteristici spirituale**

Sunt într-o căutare de sine spirituală și își pun sub semnul întrebării religia. Sunt atrași la această vârstă de paranormal.

### **Rolul adultului**

Acesta este experimentat, competent și acordă atenție problemelor fizice. Pentru dezvoltarea intelectuală propune tehnici stimulatoare. Este disponibil afectiv, cu o atitudine sinceră, fără echivoc și favorizează reușita activităților. În colectivitate este arbitru și catalizator, participă la activități, nu impune nimic și ține cont de potențialii lideri formați între copii.

## **3.3 Nevoile copilului**

În proiectul educativ este declarată explicit dorința de a răspunde cerințelor bazate pe nevoile beneficiarilor. Animatorii trebuie să fie capabili să descopere și să îndeplinească nevoile fiecărui grup și fiecărui individ.

Acest obiectiv se poate realiza ușor prin informarea în prealabil, la care se adaugă experiența proprie animatorului. Fiecare copil are un trecut. Nu toți copiii cresc în același ritm. Ei sunt diferiți de adulți având capacități diferite, trăiesc într-o lume diferită, au o scară de valori diferită.

Nevoile copiilor formează trei mari categorii în permanentă interacțiune, schimbându-și permanent ierarhia: nevoi biologice, sociale, cognitive.

#### Nevoi de ordin fiziologic și fizic:

- hrană constantă și echilibrată
- odihnă - nocturnă și în timpul zilei
- curățenie, igienă
- mișcare - jocuri, activități sportive, etc.

#### Nevoi sociale:

- să fie singur
- să fie cu ceilalți
- să își aleagă prietenii
- să își aleagă adulții

#### Nevoi de autonomie, de libertate:

- pentru a-și exprima dorințele, trecutul, criticile
- pentru a fi asociat hotărârilor
- să fie responsabilizat

#### Nevoi de securitate și ordine:

- program
- să știe de unde și unde să ducă lucrurile
- să cunoască pe toată lumea, mai întâi adulții, să știe cine este cine

Nevoi de afecțiune:

- să aibă în preajmă un adult
- în momente deosebite

Nevoi intelectuale:

- să înțeleagă
- să acumuleze cunoștințe
- să descopere
- să se afirme, să facă parte dintr-un mediu și să acționeze asupra lui

Nevoi de activitate, de creație:

- activități manuale
- activități fizice, sportive, jocuri

Nevoi de ficțiune, de miraculos:

- legende, basme, povești

## 4. Rolul animatorului

### 4.1 Caracteristicile animatorului

Animatorul pentru natură este definit în activitatea sa de trei caracteristici: știe, știe să fie, știe să facă.

#### Să știe - are cunoștințe

- legi
- reguli/regulamente
- particularități de vârstă
- viața în colectivitate
- proiecte educative, pedagogice și de animație/activitate

#### Să știe să fie - are capacități

- calm
- diplomat
- tolerant
- coerent
- ferm
- entuziast
- obiectiv față de sine și de ceilalți
- comunicativ
- bun negociator
- om de echipă
- confident
- inițiator
- analist
- imparțial
- echitabil
- responsabil
- implicat
- conciliant
- respectuos
- volubil

#### Să știe să facă - are aptitudini

- plăcută viața în grup
- jocuri diverse
- activități practice - să picteze, să cânte, să lipească, să danseze, să coase, etc.
- un spectacol
- un carnaval
- o discotecă
- o excursie
- un meci - orice sport
- un concurs de dans
- o atmosferă dinamică
- o masă festivă
- o aniversare onomastică
- să facă o primire
- să asculte

## 4.2 Codul animatorului

1. Animatorul respectă un COD ETIC cu scopul de a asigura participanților la activitățile de animație siguranța și eficacitatea.
2. El știe să fixeze de la începutul activității CADRUL cel mai potrivit pe care îl va respecta el însuși:
  - respectarea programului, a materialului și a locului
  - respectarea programului de activități prevăzute
  - respectarea drepturilor omului
  - fără violența verbală, nici fizică, bineînțeles!
  - confidențialitate
3. Animatorul știe să ASCULTE și să TACĂ pentru a lăsa loc participanților.
4. Animatorul NU ESTE VEDETA centrului de vacanță! El va evita să își arate forța și abilitatea în mod ostentativ. Iși va păstra poveștile personale pentru el însuși. Le va folosi doar în mod excepțional pentru un exemplu util.
5. Animatorul NU ÎȘI IMPUNE PUNCTUL DE VEDERE, el îi invită pe ceilalți să verifice ei înșiși; acceptă dacă ei nu sunt de acord.
6. Animatorul înțelege remarcile negative FĂRĂ SĂ SE JUSTIFICE.
7. Animatorul ÎȘI RECUNOAȘTE GREȘELILE și ȘI LE ASUMĂ.
8. Animatorul NU ABUZEAZĂ NICIODATĂ de puterea sa asupra participanților:
  - păreri personale
  - nu judecă modul de a fi al celorlalți
  - sex
  - bani
9. Animatorul nu vorbește niciodată nici de bine, nici de rău despre ABSENȚI.
10. Animatorul SPUNE CE FACE și FACE CE SPUNE.

## 4.3 Codul roșu!

Un cod de comportare pentru animatorii care lucrează cu copiii sau cu tinerii

### **DA!**

Tratați pe toată lumea cu respect.

Oferiți, prin comportamentul vostru, un exemplu pe care ați dori ca ceilalți să îl urmeze.

Organizați activități care implică prezența mai multor persoane, sau care măcar se desfășoară în locuri în care puteți fi văzuți sau auziți de către ceilalți.

Respectați dreptul la intimitate al tinerilor.

Organizați dormitoare separate pentru animatori.

Oferiți celor tineri posibilitatea de a discuta cu ceilalți despre problemele pe care le au.

Întrețineți o atmosferă prietenească, în care atât adulții cât și copiii să se simtă suficient de degajați astfel încât să poată semnală atitudinile ce nu le convin.

Oferiți întotdeauna imaginea unui adult cu o viață sănătoasă din toate punctele de vedere.

Nu uitați că se poate ca cineva să vă interpreteze greșit acțiunile, indiferent cât de bune v-au fost intențiile.

Fiți prevăzător în comportamentul față de tineri, mai ales în momentele mai sensibile sau speciale.

## **NU!**

NU permiteți abuzuri din partea celorlalti tineri (ceremonii de inițiere, “botezuri”, ridiculizare, ironii deplasate).

NU vă implicați în jocuri ce presupun un contact fizic cu tinerii.

NU utilizați un limbaj nepotrivit și evitați atitudinile de natură fizică “riscante”.

NU trageți concluzii pripite în judecarea comportamentului celorlalți și nu acuzați pe nimeni înainte de a verifica temeinic faptele.

NU vă lăsați pradă unui comportament în stare să atragă atenția (manifestări colerice, infatuare, etc.)

NU exagerați dar nici nu minimalizați problemele legate de abuzul față de copii.

NU arătați “favoritisme” față de nici un tânăr.

NU faceți remarci sau gesturi sugestive ce ar putea fi prost sau greșit înțelese.

NU vă bazați numai pe bunul vostru renume. Uneori acesta nu ajunge pentru a vă proteja.

NU vă amăgiți cu ideea că “asta nu mi se va întâmpla mie”.

## **CE FACETI DACĂ...**

Suspectați că un copil a fost abuzat:

1. Comunicați situația imediat superiorului pe linie ierarhică sau directorului școlii colaboratoare.
2. Scrieți un raport amănunțit și predați-l superiorului pe linie ierarhică sau directorului școlii colaboratoare.
3. Asigurați-vă că tânărul are acces la un adult în care are încredere.
4. Asigurați-vă că situația care a permis apariția abuzului nu se va mai repeta în activitățile voastre.

Un copil vă declară că a fost abuzat:

1. Permiteți copilului să vorbească liber, nu îl întrerupeți și arătați-i că îi acceptați spusele.
2. Încercați să îi risipiți sentimentele de vinovăție și izolare dar nu emiteți judecăți.
3. Asigurați-l că îl veți ajuta, dar că pentru asta va trebui să comunicați situația celor în drept.
4. Urmați aceiași pași 1-4 menționați la situația anterioară.

Primiți o reclamație privind un alt adult sau chiar pe dvs.:

1. Comunicați imediat situația superiorului pe linie ierarhică sau directorului școlii colaboratoare.
2. Scrieți un raport amănunțit și predați-l superiorului pe linie ierarhică sau directorului școlii colaboratoare.
3. Încercați să vă asigurați că nimeni nu va mai fi pus într-o situație care să agraveze problema.
4. Încercați să constatați, și nu să acuzați, investigați sau judecați.

## 5. Reglementări și responsabilități

### 5.1 Răspunderea

Orice colectivitate, prin delegare progresivă (organizator, director, animator, însoțitor, copil) implică responsabilități și reglementări ce au ca scop securitatea absolută pentru toți membrii colectivității.

Toate activitățile trebuie desfășurate într-o deplină securitate deoarece beneficiarii mai mici sau mai mari sunt sub tutela celor investiți cu responsabilități. Organizarea defectuoasă și neglijența pot aduce prejudicii morale, materiale și fizice celor ce participă la activități. Personalul implicat trebuie să fie competent și calificat.

Trebuie verificate cu atenție :

Starea locului de desfășurare a activităților (mobilier, instalații, amenajări). Instalațiile de încălzire, sanitare și electrice pot aduce reale probleme în cazul în care nu sunt verificate.

Asigurarea bunurilor (personale sau de folosința comună).

Lipsa oricăror animale primejdioase sau a altor elemente periculoase în împrejurimi.

Toți participanții din colectivitate trebuie să știe că există răspunderea civilă și penală cu sancțiuni clare cuprinse în Codul penal și Codul civil.

Este vorba despre răspundere civilă când o persoană juridică sau fizică este obligată să compenseze răul întâmplat unei alte persoane. Orice persoană adultă este responsabilă în termenii legii de pagubele cauzate prin neglijență sau imprudență, dar, în același timp este responsabilă de pagubele cauzate de către persoanele care i s-au încredințat. Responsabilitatea civilă se măsoară prin gravitatea prejudiciului cauzat care poate fi compensat în genere prin despăgubiri.

Răspundere penală este atunci când o persoană comite o infracțiune, voit sau involuntar. Ea se stabilește de către instituțiile competente și se sancționează conform legii, în funcție de gravitatea actului comis.

Dacă suntem în timpul liber nu înseamnă că suntem în afara legilor. Responsabilitățile impun reglementări clare din primul moment. De la început se delimitează responsabilitățile pentru activitățile ce se vor desfășura.

Animatorul pentru natură este răspunzător de grupul de copii în timpul lucrului împreună, adică în timpul tuturor activităților din proiectul de animație/activitate.

Este de la sine înțeles că în nici o activitate nu se consumă alcool, nu se fumează, nu se părăsește incinta fără însoțitor, nu se fac focuri decât în locuri protejate contra incendiilor, nu se lasă foc nesupravegheat, se asigură bunurile personale și din dotare, precum și orice prevedere deja cuprinsă în legislația în vigoare.

Se fac și reglementări adecvate locului : dacă există sobe cu lemne, dacă sunt locuri ce prezintă pericole de accident, dacă în apropiere se află restaurante sau discoteci, dacă activitățile se desfășoară în oraș etc.

Se precizează regulile de interior - de pe teritoriul centrului de vizitare sau tabără - și regulile de exterior - pentru excursii, deplasare în vizite, etc.

Și activitățile au reglementări în funcție de complexitatea și factorii de risc. În cadrul activităților speciale se impune folosirea specialiștilor autorizați. Pentru a elimina pericolele este mai bine să prevenim decât să vindecăm.

Fiecare centru de vizitare sau centru de tabere are un regulament propriu care trebuie cunoscut și respectat în toate activitățile cu copiii.



## 5.2 Autoritatea

- Fiți mai stricți în primele zile, pentru ca apoi să o lăsați mai ușor.
- Pregătiți-vă pentru întrebările copiilor care vor fi puse mai ales în primele zile referitoare la program, activități, la excursii, etc., dar mai ales nu le răspundeți numai de dragul de a le răspunde atunci când nu cunoașteți răspunsul.
- Recunoașteți-vă slăbiciunile, dar nu toate!
- Nu faceți și nu ziceți ceva ce nu doriți să vedeți sau să auziți!
- Afișați o atitudine adaptabilă, nu glumiți cu cel care merită pedepsit, dar nici nu stați prea mult la discuții! Va avea impresia că îi dați ordine!

## 5.3 Conflictul

Autorii: Cine e implicat? Cine e prezent?

Consecințele: Care au fost urmările? A existat vreun pericol?

Cauzele: De la ce a început? (dezacord, injustițe, provocare) Unde și când?

Cum acționează animatorul: ar trebui să reacționați sau conflictul se poate rezolva de la sine? Sunteți cea mai indicată persoană să reacționați? Nu ar trebui să cereți acordul altor persoane? Și dacă da, ar trebui să reacționați pe loc sau mai târziu? Cunoașteți destule elemente pentru a acționa? Modul în care veți acționa va rezolva problema?

Sancțiunea:

- trebuie să fie adaptată la greșeală
- trebuie să fie de așa natură încât conflictul să nu se mai producă altă dată

Atenție la injustițe !!!

## 5.4 Sancțiunea

Copiii au nevoie de repere, iar sancționându-i le permiteți să cunoască aceste repere. Animatorul trebuie să îl facă pe copil să înțeleagă că aceste reguli nu sunt făcute doar pentru a-i face lui necazuri, ci pentru a-i permite să trăiască mai bine în grup și în colectivitate.

Sancțiunea poate fi de două feluri: pozitivă și negativă.

Sancțiunea pozitivă intervine atunci când aprobați un act al copilului; de exemplu, o fetiță vine la dvs. pentru a vă arăta ce a desenat și pentru a vă cere o părere.

Sancțiunea negativă intervine atunci când nu aprobați un act al copilului; de exemplu, un băiat sparge un pahar.

Sancțiunea negativă - pedeapsa

Pedepsele constituie o “soluție” tentantă, deoarece ele au fost o parte integrantă din educația noastră. Le privim ca pe niște drepturi evidente ale adulților, de care aceștia pot dispune pentru a fi respectați și ascultați.

Pus fața în fața cu fapta copilului, animatorul trebuie să încerce să privească obiectiv lucrurile, să se întrebe mai întâi care este cauza faptei pe care dorește să o pedepsească. În acest caz nu se poate da o rețetă. Fiecare acțiune a copilului are o semnificație particulară. Același pahar spart poate însemna neîndemânare sau un act agresiv, ori manifestarea unei dorințe distructive. Confrunțați cu o astfel de situație, putem reacționa într-un caz prin câteva cuvinte, iar în altul printr-o intervenție severă.

De asemenea, nu uitați: copiii sunt în timpul liber! Nu ar trebui să le umbrim această bucurie ridicând tonul la ei sau pedepsindu-i decât atunci când este absolut necesar.

Țineți seama de sensibilitatea mare a copiilor! Copiii reacționează intens la toate impresiile, la toate solicitările, la gesturile și vorbele noastre. Ar trebui să ne amuzăm pe seama acestei sensibilități, să o neglijăm sau dimpotrivă, să o tratăm ca pe o comoară a naturii umane care merită respect? Ar trebui să se țină cont de această vulnerabilitate, de această fragilitate a copiilor atunci când le facem observație și mai ales atunci când îi pedepsim.

Verificați întotdeauna faptele. Copiii pot modifica faptele - uneori fără voie, doar din dorința de senzațional sau prin retransmiterea verbală. Nu luați măsuri până nu v-ați informat din surse sigure. Altfel veți avea surpriza să constatați că un furt reclamat nu era decât în cel mai grav caz o glumă proastă; însă de cele mai multe ori este vorba de dezordinea care domnește în bagajele copiilor. Scopul imediat al pedepsei este încetarea comportamentului deranjant. Însă uneori este vorba doar de oboseala copiilor. În acest caz ar trebui să îi acordați un răgaz în care să se liniștească, apoi să îl lăsați să continue activitatea împreună cu ceilalți. Pedepsele nu vor schimba niciodată brutalitatea în gingășie sau pasivitatea în acțiune. Ele doar confera copiilor un sentiment de slăbiciune față de noi, care poate conduce mai târziu la o resemnare sau o revoltă, ambele la fel de periculoase.

### **Pedepsele la care nu ar trebui să recurgă animatorii niciodată:**

#### Pedepsele corporale

Pedepsele bazate pe frică - provoacă angoase și dezechilibrare; pentru cei mai mici: întunericul, căpcaunii, jandarmul; pentru ceilalți: amenințările, camera neagră.

Pedepsele umilitoare: - pancarta, coif sau pur și simplu “Nu ti-e rușine?”; nu abuzăm de “Nu te-am crezut capabil de așa ceva”. Nu trebuie rostite cuvinte penibile, mai ales în public. Prin moralizare se pierde conținutul cuvintelor. Nu trebuie indus copiilor disprețul de sine, ci stimulat gustul efortului și al progresului. Nu pedepsim prin măturat, de exemplu; dacă aceste îndatoriri sunt cotidiene, ele nu trebuie să facă obiectul unei sancțiuni negative.

Pedepsele colective - provoacă un sentiment de injustiție.

Evitați pedepsele legate de privarea de desert, deoarece acesta nu este o recompensă.

În cazul în care un copil a stricat un dulap de exemplu, nu are rost să îl puneți să îl repare singur; nu va reuși singur, iar pedeapsa va fi percepută ca nedreaptă; mult mai educativ ar fi să îl puneți să ajute persoana care va veni să repare respectivul dulap.

Dacă totuși trebuie să fie aplicată o pedeapsă, acest lucru trebuie făcut cu calm, pentru a nu da impresia unei răzbunări sau a unei dorințe de dominare. Fapta trebuie pe cât posibil minimizată.

Pedeapsa trebuie să fie pe măsura faptei.

Însă nu este recomandată intrarea în cercul vicios al pedepselor, pentru că acestea de cele mai multe ori se “uzează”.

## **5.5 Gestionarea riscurilor**

Este o chestiune de responsabilitate colectivă și de responsabilitate personală.

### **Prevenirea riscurilor în timpul activităților**

În vizite, drumeții, excursii, tabere, animatorul trebuie să aibă în permanență sub ochi grupul de copii. Riscuri care pot apărea: tăieri, arsuri, incendii, hipotermie, infecții, insolație, înec.

## Procesul gestionarii riscurilor

Se pot urma pașii următori:

1. Identificarea riscurilor - se face o analiză a riscurilor potențiale și a cauzelor
2. Evaluarea riscurilor - se identifică activitățile cu risc:
  - scăzut
  - moderat
  - crescut
  - activități interzise
3. Controlul riscurilor - se realizează transferul de responsabilități personalului calificat cum ar fi: Salvamont, Salvamar, SMURD, Crucea Roșie, Jandarmeria, etc.

## ABC-ul SIGURANȚEI

### 1. Educație pentru securitate

Animatorul trebuie să le însușească copiilor atitudini de prudență și prevenire.

### 2. Prevenirea reprezintă tot ceea ce faci pentru a evita producerea unui incident sau accident.

Începe prin:

- alegerea de activități care să fie:
  - adaptate vârstei și capacității copilului
  - bine planificate pentru a evita neprevăzutul
  - legale și să respecte normele în vigoare
- cunoașterea stării de sănătate a copiilor și a aptitudinilor lor fizice în cadrul diferitelor activități
- pregătirea locului de animație în conformitate cu normele de siguranță
- securizarea deplasării în grup, a transportului dus-întors
- securizarea locurilor exterioare centrului de vacanță
- manipularea adecvată a diferitelor instrumente (foarfeci cu vârful bont, este interzisă folosirea cutter-ului de către copii, etc.)

### 3. Capacitatea de intervenție înseamnă a ști ce să faci și ce poți să faci în caz de pericol sau accident.

- pentru a avea dreptul să intervină, animatorul trebuie să aibă un certificat de specializare acreditat. În lipsa lui se adresează sau cheamă personal medical calificat
- centrele de vacanță trebuie dotate cu truse de prim-ajutor. Responsabilii trebuie să știe unde se află și să le utilizeze în caz de nevoie: animatorul intervine doar pentru răni ușoare. Celelalte răni sunt de competența personalului medical calificat care este solicitat.

**4. Reguli de siguranță:** în cazul oricărei activități sau joc, se precizează regulile de securitate - «nu părăsiți locul», «nu vă împingeți, nu mâncați lipici», etc.

## 6. Activități și jocuri în animație

### 6.1 Despre activități

Activitatea este forma fundamentală de existență și de coechilibrare a omului cu lumea externă; ea presupune desfășurarea unei succesiuni de operații și de acte în vederea atingerii unui obiectiv. Activitatea ca formă de a-l ocupa pe copil contribuie la dezvoltarea fizică și intelectuală a acestuia transformându-l într-o ființă socială și responsabilă.

Activitățile de animație dezvoltă personalitatea copilului și îl fac pe acesta să trăiască un sistem de plăcere, de bucurie, de satisfacție personală în timpul desfășurării lor.

Pentru animație se va ține cont de necesitatea de a răspunde cerințelor și așteptărilor copiilor, de momentul și de ritmurile biologice cu alternanța între timpi intensi și timpi calmi, de mijloacele pe care le avem la dispoziție; se vor încuraja propunerile făcute de copii; se va crea un mediu favorabil exprimării; un animator trebuie să aibă disponibilitate și răbdare deoarece copiii trebuie încurajați.

#### *Activitățile manuale*

Măinile sunt foarte adesea mijlocul sigur de a-ți cuceri autonomia. Cu ajutorul mâinilor copilul va desfășura o activitate, va produce un obiect care îi va permite să își exprime astfel nevoile: descoperirea și materializarea timpului și spațiului, achiziții motrice, afirmarea de sine într-o manieră personală, stăpânirea materialelor și a tehnicilor.

Activitatea manuală este primordială pentru posibilitățile de descoperire, cucerire și stăpânire pe care i le oferă copilului. Ea constituie un suport esențial pentru dezvoltarea intelectului. Dar pentru a realiza acest lucru, ea trebuie să fie concepută în funcție de nevoile copilului și ale tânărului, să răspundă la așteptările lor cu un caracter creativ. A propune activități manuale doar pentru a ocupa timpul cumva, sau pentru a-l face să treacă este o adevărată negare adusă importanței și capacităților copilului.

Activitatea manuală se constituie ca un răspuns la necesitățile și regulile tehnice care favorizează reușita și care trebuie respectate, explicate, învățate. Este necesar deci, ca animatorul să cunoască activitatea, să îi fi anticipat eventualele restricții, să dispună el însuși de resursele tehnice, de materialele și de „ustensilele” adecvate.

În lucrul cu copiii trebuie depășite succesiv anumite stadii: familiarizarea cu materialele și ustensilele, realizarea simplă, cunoașterea tehnicilor, apoi a unei realizări mai complexe. De altfel, în CVL, timpul este în favoarea activităților manuale. Copiii dispun de timpul necesar pentru a-și face ucenicia, de a înțelege, încerca, realiza, termina. Prin prezența sa, adultul trebuie să îi protejeze pe copii, să le inducă confortul unui climat de siguranță.

Cu micuții, activitățile trebuie să permită învățarea unor activități fără să fie presați de stressul de a nu putea să realizeze respectiva activitate, într-o manieră complexă și bine structurată. Punerea în practică a mediului material necesar care suscită desfășurarea unor astfel de activități, trebuie făcută de către animator. El trebuie să accepte ca mai multe activități diferite să se deruleze în același timp.

Cu grupa de vârstă 7-12 ani, este necesar să le fie satisfăcută dorința lor de exploatare (disc zburător, marionete, cabane, etc.). Prin dezvoltarea intelectului lor, ei pot accede la realizări mult mai complexe, mai organizate. Ei acordă o atenție sporită mediului lor ambiant pentru a duce la bun sfârșit activitățile propuse (pârâiașul pe care se va construi un baraj, care va permite navigarea vaporășelor, cărora li se vor pune pânze, pe care apoi le vor perfecționa, etc.).

Animatorul trebuie deci, să le furnizeze elementele reușitei activității (materiale, noțiuni tehnice, gesturi, utilaje). Este foarte important ca animatorul să se implice în toate aceste activități. Cu adolescenții și pre-adolescenții, activitățile manuale trebuie să le satisfacă dorința de aventură, de nou. Ele trebuie să fie destul de complexe și de specifice pentru că ei nu mai vor să fie priviți drept „copii”. Adolescenții au nevoie să obțină mari realizări care să li se pară excepționale. Ei apreciază că se confruntă cu tehnici laborioase unde voința le este pusă la încercare.

Activitățile manuale pot fi:

- confecționare de jucării din lemn, hârtie, metal, țesături, lână, gips, sticlă, materiale din natură sau refofosibile

- confecționare de marionete, de măști, pregătirea unor cadouri
- origami, afișe, colaje, decupaje din hârtie
- confecționare de jucării care zboară
- construcții în aer liber - morișca, vapoare
- construcții care implică tehnici particulare - imprimerie, tipografie, croitorie, țesătorie, prelucrare a lemnului, a lutului, a ceramicii, de navomodele, aeromodele, etc.
- ateliere de gătit
- ateliere de reparații și restaurare
- ateliere bazate pe folosirea unor fenomene fizice sau chimice

### ***Activitățile de expresie***

Copiii manifestă un mare grad de interes pentru activitățile de expresie, a se juca de-a indienii, de-a războiul, piața, mima, meserii, utilizarea de diferite elemente de deghizare, de machiaj, de a cânta, dansa, desena, organiza spectacole.

Acest lucru răspunde nevoilor de a „se juca de-a“, de a „face precum“, de a se identifica cu imaginarul și de a și-l satisface.

Activitățile de expresie permit exteriorizarea unei multitudini de sentimente, de emoții, de senzații, de caractere. Fiecare ocupă un loc anume în funcție de scenariul cunoscut de către noi toți. Dar este de asemenea foarte important ca activitățile de expresie să respecte câteva reguli: justetea gestului, calitatea retransmisiei, adaptarea la imaginea copiilor, respectarea rolurilor de către fiecare prin calitatea ascultării și a interacțiunii dintre personaje.

Fiecare trebuie să își găsească locul în cadrul activităților de expresie. Trebuie să se vegheze asupra faptului ca cei timizi să fie tratați antrenându-i în activitățile celorlalți.

Observându-i pe copii jucându-se, vorbind, se pot emite posibilități de activități de expresie interesante și adaptate: se poate utiliza o enormă varietate de idei pentru a introduce deghizarea, machiajul, sunetul, lumina, grafica, decorul, etc.

În sfârșit, activitățile de expresie sunt de o mare bogăție relațională. Adultul trebuie să observe și să intervină fără să răpească nimic din elanul participanților. Activitățile de expresie pe care le putem regăsi în timpul animațiilor sunt cel mai adesea următoarele: cântece, jocuri cântate, dansuri, mima, marionete, piese de teatru, povești, deghizări, dramatizări, jocul umbrelor, desen, pictură, machiaj.

### ***Activitățile științifice și tehnice***

Aceste activități se caracterizează prin apelarea la material sau tehnologii noi și fac apel la cunoștințe și manipulări anume inspirate din domeniul științific (micro-informatic, video, activități utilizând energia solară, electronica, etc.).

Aceste activități constituie un alt mijloc de a permite copilului sau tânărului posibilitatea de a descoperi, de a experimenta, tatonând, demistificând partea respingătoare câteodată asociată ideii de „științe și tehnici noi“. Acesta devine astfel un mijloc excelent de a-i oferi mijloacele de a se familiariza cu mediul și de a-l explora, de a înțelege lumea.

Pentru ca practica acestor activități să nu întâmpine obstacolul de „abordare școlară“, ceea ce ar fi exact efectul total invers a ceea ce s-a mizat de la început, trebuie o atenție sporită în desfășurarea tuturor activităților.

Jocul, noțiunea de plăcere, aspectul ludic nu trebuie niciodată îndepărtat. Să nu uităm nici un moment că în cadrul activităților de animație pentru natură nu ne-am propus să facem o abordare școlară a nici unei activități, fie ea cât de educativă.

### ***Activitățile de finalizare***

Activitățile de finalizare pot fi serate literare, artistice, distractive, spectacole, foc de tabără, carnaval, bal mascat, șezătoare, campionate, serbări, seri de film, seri de povești, seară «casino», concursuri - dans, miss & mister, etc.

## ***Activitățile sportive***

Fotbal, baschet, schi, tenis de câmp, tenis de masă, tenis cu piciorul, volei, înot, aerobic, etc.

### **6.2 Despre joc**

«Jocul este o activitate specific umană, dominantă în copilărie, prin care omul își satisface imediat, după posibilități, propriile dorințe, acționând conștient și liber în lumea imaginară ce și-o creează singur».

Jocul are bogate valențe formative favorizând dezvoltarea sistemului psihomotor prin activitatea motrică, fizică și intelectuală.

Prin spiritul și natura sa, jocul reușește:

- să dezvolte spiritul de observație, de investigare
- să cultive gândirea, imaginația, creativitatea
- să disciplineze conduita morală, caracterială
- să formeze mai rapid mecanismele psihice care ușurează învățarea, munca, creația, în funcție de posibilitățile fiecărui copil

Activitatea denumită «joc» este o activitate conștientă cu caracter universal în care se evidențiază lupta contrariilor. Prin joc, copilul își completează reprezentările privind noțiunile de «bine», «rău», «datorie», «ideal de viață», își manifestă sentimentele și își apreciază obiectiv aptitudinile pe care le are. «Jocul este o latură importantă a învățaturii».

#### **6.2.1 Clasificarea jocurilor :**

Jocuri simbolice - cu reguli intrinseci

- jocuri de manipulare - cu materiale mărunte, cu materiale din natură, bile, castane, bețișoare, alte jucării, etc.
- jocuri imitative - acestea poartă numele acțiunilor pe care le imită
- jocuri cu subiecte - din povești, din viața de zi cu zi, etc.
- dramatizări - inspirate din basme sau din viața cotidiană
- jocuri de construcție
- jocuri de conviețuire socială - se raportează la motivație, îndemânare

Jocuri cu reguli

- jocuri de mișcare (motrice):
  - simple - alergări, târâșuri, cățărări, săritul corzii, jocuri la diferite aparate
  - complexe (competitive) - păstrarea echilibrului, trecerea peste obstacole, jocuri sportive, jocuri mari, în aer liber, jocuri de pistă
- jocuri cognitive:
  - jocuri senzoriale - jocuri pentru sensibilizarea auzului, a pipăitului, a gustului, a mirosului
  - jocuri intelectuale - de memorie, de inteligență - jocuri fonematice, jocuri pentru îmbogățirea vocabularului, jocuri pentru cunoașterea mediului înconjurător, jocuri matematice, jocuri muzicale, jocuri cu text și cântec, jocuri pentru dezvoltarea operativității gândirii, jocuri logice, jocuri de atenție, jocuri de cunoaștere, de perspicacitate, de societate, de observație, jocuri tip «puzzle»
- jocuri de expresie afectivă - teatru de păpuși, imitație, pantonimă, mimă.

Jocurile pot fi de interior sau de exterior în funcție de complexitatea jocului, de baza materială a centrului de vacanță, de vreme, etc.

Jocurile mici sunt acele jocuri care sunt de scurta durată și cu un număr mai restrâns de participanți.

Jocurile mari sunt jocuri complexe, pe o perioada mare de timp si cu un numar mare de participanti. Jocurile mari trebuie sa dureze cel putin o ora, de exemplu toata dimineata, pâna la prânz sau dupa prânz, cel din urmă fiind cel mai recomandat. El se poate desfășura și seara, dar în acest caz va trebui să fie de scurtă durată și calm. Un joc mare poate sa dureze și o zi întregă.

Câteva exemple de jocuri mari sunt vânătoarea de comori (cu indicii sau cu GPS), ștafete, orientarea cu insecte.

## 6.2.2 Caracteristicile jocurilor mari

Jocul mare răspunde la nevoile copilului și este important pentru dezvoltarea lui:

**Fizică:** consum de energie, descoperirea capacităților proprii.

**Intelectuală:** identificare (prin rolul jucat), imaginație (prin tema jocului), dezvoltarea simțului tactic (prin înțelegerea principiului, regulilor și elaborarea strategiei de joc), spirit de descoperire (prin activități în afara centrului de vacanță, rupt de cotidian).

**Afectivă:** valorizare, afirmare personală, depășirea limitelor proprii.

**Socială:** expresia fenomenelor de grup într-un cadru determinat: elaborarea și respectarea regulilor, scop colectiv (în echipă), solidaritate.

Sunt identificate diferite tipuri de joc mare:

**De pistă** (traseu): copiii divizați în echipe, urmează una sau mai multe piste pt. a atinge unul sau mai multe obiective. Marcajul poate fi clar sau codificat.

**De tabără:** copiii divizați în două tabere se înfruntă pt. un anumit obiectiv, urmând reguli stabilite.

**De urmărire** (de-a prinsa): în grup, în echipe sau individual, copiii trebuie să se apropie de un punct fără să se facă văzuți, recunoscuți sau prinși.

Principiile enunțate nu sunt exclusive unui joc sau altuia; se pot îmbina de exemplu printr-o succesiune a principiilor, ca în exemplul de mai jos:

A. Joc de pistă: se pleacă în echipe din centrul de vizitare spre un alt loc.

B. Echipele se apropie de un punct unde se reunesc în două tabere.

C. Joc de tabără: confruntarea celor doua tabere pt. găsirea unei comori.

D. Joc de urmărire: a hoțului care a furat comoara. Se realizează întoarcerea la centrul de vizitare.

Jocul mare se poate desfășura după etapele de mai jos, după cum urmează:

### **Pregătirea**

Pașii recomandați pentru pregătirea jocului mare sunt:

1. Alegerea jocului se face în raport cu:

- terenul avut la dispoziție
- categoria de vârstă
- condițiile meteo

3. Pregătirea materialului (marcarea echipelor, inventarul materialelor înainte de joc, etc.)

4. Alegerea temei (a poveștii)

### **Derularea**

1. Sensibilizarea

## 2. Explicarea clară a regulilor:

- fiecare animator cunoaște regulile
- regulile nu variaza pe timpul jocului
- regulile sunt garantate de animatori
- ele sunt explicate mai bine în echipe, decât în grup mare

## 3. Delimitarea clară:

- a terenului
- a timpului de joc (semnalizare de început și de sfârșit, ex.: sonoră)

## 4. Atitudinea animatorului

- el conduce echipa sa
- încurajează copiii
- NU incită la trișare
- veghează tot timpul la securitatea și la implicarea copiilor

### **Concluziile**

Permit să se prezinte rezultatele jocului, incluzându-le în „poveste” (cea începută la sensibilizare). Concluziile trebuie să fie clare, precise și scurte.

## 6.2.3 Zece reguli de aur pentru ca un joc să reușească

### **1. Sensibilizare și motivație pentru joc**

Aceste două aspecte sunt la fel de importante ca și jocul în sine. Să trezești interesul pentru un joc îți trezește disponibilitatea de a juca, iar acest lucru este valabil pentru orice categorie de vârstă.

Cum să sensibilizăm copiii? Se poate face prin afișe, invitații personale, mesaje transmise cu voce tare, mesaje muzicale, desene, enigme, proiecții video, etc.

Cum să îi motivăm? Printr-o bună sensibilizare, prin noutatea jocului propus, prin dezvoltarea spiritului colectiv și a dorinței de a se autodepăși.

### **2. Pregătirea din punct de vedere tehnic și material**

Pregătirea tehnică: regulile trebuie să fie simple și clare astfel încât să nu poată fi interpretate, de aceea trebuie să stăpâniți jocul foarte bine. Animatorul trebuie să fie maestrul jocului, sarcinile trebuie să fie bine definite și fiecare dintre organizatori trebuie să știe ce are de făcut.

Pregătirea materială: trebuie să vă asigurați că aveți tot ceea ce este necesar, toate materialele necesare jocului să fie pregătite înaintea începerii acestuia. Un maximum de creativitate, de obiective potrivite pentru tematica jocului contribuie la o mai bună motivare pentru joc.

### **3. Primirea - explicarea regulilor**

Este necesar să captați atenția jucătorilor încă de la început. Începutul jocului în condiții plăcute, motivarea și securitatea stau la baza bunei sale desfășurări.

Explicarea regulilor de către animator în fața participanților la joc trebuie să fie clară, simplă, fără a lăsa loc de interpretare. Pentru o mai bună desfășurare se exemplifică jocul și se acceptă întrebări.

### **4. Alcătuirea echipelor**

Echipele trebuie să fie echilibrate fizic, intelectual, pe afinități, pe grupe de vârstă . Există trei posibilități pentru alcătuirea echipelor:

- participanții să se aleagă între ei
- alegerea la noroc - prin numerotare, extragerea unei hârtii care să numească participantul, etc.
- de către animator



Se poate face un mini-joc pentru a realiza echipele.

### **5. *Tematica jocului și atmosfera***

Ambianța tematică: înainte de a organiza jocul trebuie să stabilim detaliile situației care redau tema jocului. Cu cât jocul este mai bine pregătit, detaliile definite, cu atât el se va desfășura mai bine și va fi mai atractiv. În timpul jocului, animatorul va trebui să joace și el alături de participanți (deghizare, expresivitate, decor, ambianță).

### **6. *Motivația animatorului***

Participanții la joc vor fi motivați să joace dacă și animatorul este motivat să joace. Animatorul trebuie să fie motorul jocului și să emane entuziasm.

### **7. *Animarea jocului și desfășurarea lui***

Animatorul poate să fie conducătorul jocului sau participant. În oricare din aceste situații, el trebuie să rămână imparțial cu toate echipele, să nu se lase influențat de participanți, să aibă grijă ca regulile să fie respectate (să le reamintească dacă este necesar), să nu le schimbe în timpul jocului, să mențină o atmosferă pozitivă și agreabilă, să supravegheze securitatea participanților, să penalizeze pe cei care trișează, să nu se lase depășit de situație, să nu fie agresiv, să fie atent ca toata lumea să fie integrată în joc.

### **8. *Ritmul jocului - vârsta participanților***

Ritmul jocului trebuie să fie adaptat la vârsta participanților, la capacitățile lor fizice și intelectuale. Cu cât jocul durează mai mult, cu atât el trebuie să aibă momente și mai calme și mai intense. Ritmul și durata jocului trebuie să fie stabilite în funcție de locul unde se desfășoară el - la țară, în pădure, pe plajă, la munte.

### **9. *Animarea rezultatelor***

Deși pare un moment aparte, acest moment este parte integrantă a jocului și trebuie să rămână sub influența tematică a acestuia. Evitați să fiți prea selectivi și să puneți accentul mai mult pe echipele sau participanții care au pierdut. De exemplu puteți clasa ultimele echipe la același nivel, chiar o recompensă poate fi binevenită, deși nu este obligatoriu.

### **10. *Bilanțul jocului***

Sistematic animatorul trebuie să fie capabil să analizeze modul de derulare și să observe legătura între ceea ce era plănuț să se întâmple și ceea ce s-a întâmplat de fapt. Fiecare joc trebuie să fie o nouă experiență în urma căreia regulile jocului vor fi ajustate. Animatorul trebuie să ceară părerea jucătorilor și să fie deschis la critică.

#### **6.2.4 Fișa tehnică a jocului**

Orice joc se poate derula sau relua în locații diferite, contexte diferite sau în perioade de timp diferite. Pentru a îmbunătăți de fiecare dată modul în care îl derulăm și pentru a reține caracteristici și detalii ale jocului este recomandată utilizarea și completarea fișei tehnice a jocului. Structura fișei tehnice poate fi la alegerea animatorului, însă câteva elemente sunt recomandate în continuare: titlul, categoria de vârstă, obiectivele, mijloacele, metodele, numărul de participanți, durata, locul de desfășurare, ritmul, conținutul, regulile de securitate, mențiunile, respectiv observațiile.

## 7. Proiectul de animație

### 7.1 Generalități

Lucrul cu beneficiarii în teren nu este decât fața vizibilă a meseriei animatorului pentru natură, doar vârful iceberg-ului. Înainte și după animația efectivă, se întâmplă multe alte lucruri, care au o legătură strânsă cu ceea ce înseamnă “în timpul animației”. Animatorul trebuie să aibă clar definit proiectul pedagogic și să direcționeze activitățile în așa fel încât să atingă obiectivele stabilite împreună cu responsabilul de tabără, responsabilul centrului de vizitare sau profesorul.

Capacitățile și nevoile elevilor, programul taberei, constrângerile specifice locației, scopul, obiectivele, mijloacele avute la dispoziție, abordările pedagogice, starea inițială a cunoștințelor, modul de evaluare, toate au legătură cu modul în care se derulează animația efectivă. Construirea proiectului de animație este atât realizarea “filmului”, a derulării efective a animației, cât și anticiparea cât mai detaliată a condițiilor specifice lucrului cu grupul: conținut adaptat la nivelul copiilor, siguranță, prognoza meteo, situații de urgență, mijloace și căi de evacuare, etc. În sfârșit, pentru a nu uita ceva important “după colț” și pentru a putea să se perfecționeze permanent în meseria sa, animatorul pentru natură trebuie să aibă la dispoziție instrumente de organizare: plan de acțiune, tabelul secvențelor animației, liste cu “necesar de făcut”.

Cuvântul a proiecta are înțelesul de a “prevedea în avans” și implică faptul că ceea am prevăzut că realizăm, este planificat. În cazul proiectului de animație pentru natură, animatorul descrie precis acțiunile educative care vor fi puse în practică și anume: scop, obiective, abordarea pedagogică, modul de derulare, mijloacele, etc. În continuare vom aborda diferite noțiuni care definesc proiectul de animație.

#### ***Participanții - grupul țintă***

O animație este obligatoriu concepută pentru un anumit grup de indivizi care au mai mult sau mai puțin aceleași caracteristici. Animația trebuie să țină cont de nevoile și capacitățile lor fizice, emoționale, intelectuale și morale. De asemenea, trebuie să fie adaptată la starea inițială a cunoștințelor. De exemplu, animația poate să înceapă deja cu mult înaintea sosirii participanților, în momentul în care lucrăm cu profesorul clasei, pentru a afla care este nivelul cunoștințelor elevilor.

#### ***Scopul, ancorat în realitate***

Este un răspuns la întrebările “Ce vreau să fac? La ce rezultat doresc să ajung?”. Scopul trebuie să fie legat de aria naturală pe care vrem să o protejăm și legată precis de persoanele pe care dorim să le sprijinim să evolueze, să acționeze în consecință. Scopul are legatură directă cu scopul planului de management al ariei protejate.

Exemple:

- scăderea numărului de ilegalități în aria protejată
- impunerea respectării regulamentului
- direcționarea circulației vizitatorilor în cadrul rezervației
- implicarea comunităților locale în managementul ariei protejate

#### ***Obiectivele generale ale proiectului pedagogic***

Acestea sunt obiectivele de care animatorul se leagă pentru a putea să își pună în practică intervenția sa educațională. Aceste obiective sunt elaborate de către educator directorului centrului de vizitare, directorului taberei. Și aceste obiective trebuie să aibă legatură cu planul de management.

Exemple:

- sprijină descoperirea și înțelegerea valorilor naturale și culturale ale ariei protejate
- favorizează înțelegerea ecosistemului reprezentat de lac

### ***Obiectivele pedagogice specifice ale proiectului de animație***

Sunt obiectivele pe care animatorul le vizează pentru participanții cu care lucrează și pe care dorește să îi aducă de la o anumită stare inițială la o nouă stare. Aceste obiective, care mai sunt denumite și obiective specifice, sunt centrate pe publicul țintă și privesc cunoștințele acestora (să știe), cum să fie aceștia (să știe să fie) și ce să facă aceștia (să știe să facă).

Exemple:

- în termen de cunoștințe (să știe):
  - cunoaște cele șase specii emblematice ale ariei protejate
  - cunoaște elementele componente ale unui arbore
  - cunoaște meseriile care sunt practicate în aria protejată
  - înțelege noțiunea de ecosistem
- în termen de cum să fie aceștia (să știe să fie):
  - să știe să fie binevoitori față de alții
  - să știe să fie bun ascultător a sunetelor din natură
- în termen de ce să facă aceștia (să știe să facă):
  - să știe să utilizeze o cheie de determinare a arborilor
  - să știe să utilizeze o lupă, un binoclu
  - să știe să deseneze o parte dintr-un peisaj
  - să știe să intervieveze o persoană resursă

### ***Planul de acțiune***

Constă în acțiuni și operațiuni care trebuie derulate pentru a atinge obiectivele pedagogice.

Exemple:

- animarea unei ieșiri pe teren de-a lungul unei poteci tematice
- vizita unei expoziții despre liliaci
- derularea unui joc de roluri despre factorii interesați din rezervație
- utilizarea unui kit educațional despre apă

### ***Demersul pedagogic***

Este maniera în care animatorul pentru natură va lucra pentru a ajunge la scopul pe care și l-a fixat. Are legătură cu personalitatea profesională a animatorului. Face referire la abordările pedagogice și mijloacele de interpretare (dezbatere, punere în scenă, lectura peisajului), cu modalitatea în care își organizează grupele sau subgrupele, cu instrumentele pedagogice folosite, cu modul de relaționare cu grupul (umor, dinamism, afectivitate).

### ***Abordarea pedagogică***

Se referă la abordările care vor permite copiilor să intre în contact cu tematica, locul și problematica.

#### *Abordarea senzorială*

Înainte de a avea o relație intelectuală cu ceea ce îi înconjoară, copiii descoperă cu simțurile lor. Animatorul poate să invite participanții să exploreze mediul natural prin cele cinci simțuri.

#### *Abordarea afectivă*

Această abordare poate fi dată de un context în care copiii se bucură de solitudine în natură. Urmărește crearea de emoții, facilitarea relațiilor personale cu mediul natural și inițierea respectului față de natură. Experiențele trebuie să fie unele pozitive și nici într-un caz unele de frică sau altele negative.

### *Abordarea imaginară și creativă*

Ideea este de a suscita și sprijini creativitatea, imaginarul și emoțiile copiilor. Aceste activități dezvoltă sensibilitatea și creează legături cu natura și cu ceilalți.

### *Abordarea ludică*

Este o modalitate excelentă de a face înțeleasă o problematică sau o noțiune. Jocul este un instrument util și agreabil. În plus, față de rolul său de a transmite concepte, de a trezi interesul pentru un subiect, constituie totodată și un timp de relaxare în cadrul animației.

### *Abordarea naturalistă*

Utilizează tehnici de explorare și de determinare a speciilor pe care le folosesc naturaliștii. De exemplu, poate face mai ușoară descoperirea unor activități ale adulților, a unor meserii.

### *Abordarea științifică*

Demersul acesta este în principal cunoscut prin succesiunea etapelor de observație, ipoteză, experiență, rezultat, interpretare, concluzii. Prin abordarea științifică, animatorii inițiază copiii în cercetarea științifică, în meseria de cercetător.

### *Abordarea conceptuală*

Se poate aborda natura și sub forma de concept: rețeaua trofică, biodiversitate, comunități vii, etc. Acest tip de abordare are nevoie de o pedagogie aprofundată a mediului natural. Înțelegerea fenomenelor ecologice este cu atât mai dificilă cu cât majoritatea nu sunt observabile.

### *Abordarea sistemică*

Scopul acestui demers este de a oferi viziune globală și organizată asupra naturii și a considera aceasta ca un sistem evolutiv din punct de vedere fizic, chimic, biologic, social, etc. Această abordare utilizează tablouri sistematice care permit utilizarea elementelor, ordonarea lor.

### *Abordarea pragmatică și cetățeniei active*

Prin intermediul unei acțiuni concrete, abordarea pragmatică și a cetățeniei active ajută participanții să descopere realitățile vieții, implicarea și participarea, rolul organizațiilor.

## **Mijloacele**

Se referă la definirea mijloacelor la care animatorul apelează pentru punerea în aplicare a acțiunii sale.

Mijloacele umane se referă la animator, profesor, însoțitor, alte persoane care intervin (un agricultor, un pădurar), partenerii acțiunii.

Mijloacele materiale pot fi: determinatoare, materiale de observație, fișe pedagogice, jocuri, materiale pentru elevi.

Mijloacele financiare sunt cele care permit acoperirea costurilor acțiunii și care pot proveni de la instituția organizatoare, din proiecte sau de la participanți.

## **Derularea**

Sunt mai multe abordări în ceea ce privește derularea efectivă, cu publicul, a animației. Manualul de față va aborda metoda SAPDRASAA, din școala franceză de animație. Mai multe detalii se pot găsi în subcapitolul următor.

## **Continuitate, extensii**

În cazul în care animația se finalizează mai repede decât a fost planificată, este recomandat a se pregăti în avans activități care pot completa timpul avuți la dispoziție. De asemenea, este bine de inclus în proiectul de animație și posibile activități de continuare a animației.

Exemple:

- alte arii protejate de descoperit
- expoziții de realizat sau de vizitat
- întâlnire persoane resursă

## 7.2 Metoda S A P D R A S A A

Constă în mai multe etape și vine de la:

**Sensibilizare:** face informare, afiș, activități sensibilizare. Activitatea are un titlu potrivit astfel încât copiii să fie atrași de ea. Sunt introduși în activitate fie printr-o poveste, fie arătându-le un obiect concret.

**Amenajare:** pregătește locul de desfășurare a activității și a materialelor ce urmează a fi folosite. Copiii sunt aduși într-o sală sau într-un loc în natură care să se potrivească temei activității.

**Primire:** decorează sala, pregătește muzică, dacă este posibil și cazul, costume, machete. Copiii se așează la locurile, acolo unde sunt instalate deja materialele.

**Desfășurare:** urmărește unui fir conductor, o temă. Are grijă de ce face fiecare, de distribuirea rolurilor. Copiii participă mai mult sau mai puțin activ la derularea fiecărei etape din cadrul activității.

**Ritm:** menține interesului, urmărește curba de efort. Copiii sunt atenți la explicațiile primite, se începe cu activități ușoare după care se crește intensitatea și ritmul, la sfârșit ajungându-se la stadiul de calm.

**Animație:** animatorul sprijină tema animației. Face repartizarea rolurilor, întărește noțiunea de echipă, improvizează, adaptează. Copiii care au mai multe abilități îi ajută pe ceilalți în vederea sprijinului reciproc. Animatorul este disponibil să îi asculte și să îi ajute pe toți copiii pe perioada desfășurării întregii activități.

**Sfârșit:** anunță sfârșitul animației, face tranziție progresivă către realitate. La sfârșitul activității copiii sunt readuși la stadiul de calm. Se respectă curba intensității.

**Aranjare:** face aranjarea cu participanții pentru ca locul și materialele să poată fi reutilizate. Copiii ajută la strângerea materialelor și sunt conștientizați asupra importanței aranjării lucrurilor pentru activităților următoare.

**Analiza:** evaluare în echipe și autoevaluare. La sfârșitul activității copiii sunt evaluați, de asemenea, este evaluată și activitatea, cu părțile pozitive sau cele care trebuie îmbunătățite.

## 7.3 Finalizarea proiectului de animație

Înainte de a finaliza proiectul de animație, verificați dacă:

Proiectul este formulat concret și clar, ținând cont de toate aspectele vieții cotidiene și colective.

Răspunde la următoarele întrebări:

- de ce? - obiectivul
- cu cine? - mijloace umane
- cu ce? - mijloace financiare și materiale
- cum? - metodele, cum derulăm (SAPDRASAA)
- când? - momentul/data
- cât? - durata
- unde? - locul
- pentru cine? - publicul țintă

Obiectivele:

- să fie clare și pe înțelesul tuturor
- să aibă în vedere tot grupul cât și fiecare participant în parte
- să ofere posibilități de exprimare și participare
- să asigure libertatea de alegere
- să țină cont de nevoile bio-socio-cognitive și de vârstă
- să țină cont de specificul cultural, social, de mediu și de materialele avute la dispoziție
- să permită acumularea și exersarea cunoștințelor

Ați planificat toate mijloace care vor fi utilizate: umane, materiale, financiare.