

PROIECT DE CONSILIERE PSIHOPEDAGOGICĂ

Misterioasele dispariții ale cunoștințelor din orașul Buchisenia

Coordonatori: prof. Elena Anca STAMATACHI
prof. Viorel COȘERARU

SCOP:

Optimizarea motivației școlare prin facilitarea de contexte educaționale axate pe exersarea de tehnici și strategii de tip metacognitiv

GRUP ȚINTĂ: elevi cls. IX-XII

OBIECTIVE:

O.1 Creșterea în rândul elevilor a motivației intrinseci pentru învățare

O.2 Instrumentarea elevilor cu strategii de învățare rapidă și eficientă

GRUP ȚINTĂ: elevi cls. IX- XII

PLOT-UL ȘI DESIGNUL PROGRAMULUI DE CONSILIERE:

Plot-ul:

*In orașul Buchisenia au început să dispară din mințile oamenilor, din cărți, de pe internet etc. o serie de cunoștințe care, o dată pierdute, au început să dezzechilibreze cursul firesc al vieții cetățenilor din acest oraș. Pe urmele dezlegării acestei avalanșe de furturi de cunoștințe a pornit **detectivul Pricepilă** care, din păcate, cade și el victimă a acestui fenomen, trezindu-se peste noapte că i-au dispărut toate notițele și ideile pe care le adunase despre acest ciudat caz. Când disperarea lui atinsese cote maxime, primește un telefon misterios prin intermediul căruia o voce necunoscută îi promite ca îl va ajuta să dezlege misterul dacă se va prinde în **jocul dezlegării unor cazuri enigmă**.*

Designul programului de consiliere

Elevii, lucrând pe grupe de lucru, îl vor ajuta pe detectivul Pricepilă să rezolve o serie de **cazuri enigmă**, care de fapt, vor fi **activitățile de consiliere** în care aceștia vor **aplica și a apoi analiza o serie de strategii de învățare** axate pe: problematizare, sintetizare, lectura rapidă, tehnici de memorare, activarea atenției concentrate și distributive etc. După finalizarea fiecărui caz, echipele de lucru vor primi câte un indiciu care să le permită să emită **ipoteze cu privire la identitatea celor 2 personaje misterioase** din jocul didactic: **HOȚUL și VOCEA DE LA TELEFON**. Ipotezele vor fi **confirmate sau infirmate** prin punerea unui set de maxim 3-5 întrebări consilierului școlar, acesta putând să răspundă elevilor doar prin cuvintele: **"Corect", "Incorect" sau "Aproximativ"**

DEZLEGAREA IDENTITATII MISTERIOASELOR PERSONAJE:

HOTUL este un **adolescent rebel din viitor** iar VOCEA DE LA TELEFON este a **consilierul școlar** care îl consiliază pe acesta. Prin intermediul cazurilor rezolvate de elevi, consilierul școlar a dorit să îl determine pe adolescentul rebel să conștientizeze ce importante sunt acele cunoștințe pentru cei care le-au deținut initial și astfel să îl ajute să își stăpânească impulsul de a fura lucruri/ informații inutile pentru el, dar vitale pentru cei care le dețin.

