

## SESIUNEA 3 - ALEGERE PROBLEMĂ ȘI VALIDARE (50 MIN)



### Obiectiv

Elevii aduc în clasă ce au descoperit în timpul explorării, pun aceste informații pe harta comună și, prin discuții ghidate, ajung să **identifice și să aleagă problema** care merită abordată în proiectul Design for Change.

### Până la finalul sesiunii:

- ➔ elevii prezintă ce au observat și au aflat în echipe;
- ➔ harta școlii/comunității este completată cu informații din teren;
- ➔ sunt formulate probleme ancorate în realitate;
- ➔ problemele similare sunt grupate (clusterizate);
- ➔ clasa **alege** un număr de probleme egal cu numărul grupelor în care decide să lucreze (minimum una, maximum patru), folosind **criterii clare și metode transparente**.

### Sesiunea pe scurt

Sesiunea 3 este momentul în care explorarea începe să se așeze și să capete direcție. Elevii se întorc cu observații, întrebări, exemple concrete și informații din discuțiile purtate în afara clasei și le aduc împreună într-un spațiu comun.

Rolul tău nu este să îi duci rapid la o concluzie, ci să îi ajuți să transforme ceea ce au văzut și au auzit **în formulări de probleme reale**, legate de oameni concreți și de situații observabile. În această sesiune:

- ➔ elevii prezintă ce au observat și au aflat în echipe;
- ➔ harta școlii/comunității este completată cu informații din teren;
- ➔ sunt formulate probleme ancorate în realitate;
- ➔ problemele similare sunt grupate (clusterizate);

Aceasta este ultima sesiune din FEEL și creează fundația pentru tot ce urmează în IMAGINE.

## Cadru teoretic & metodologic

Această sesiune consolidează etapa **FEEL** și face tranziția de la explorare la înțelegere.

Din perspectivă pedagogică, S3 se bazează pe:

- **învățarea experiențială** – reflecția asupra experiențelor reale din comunitate;
- **învățarea colaborativă** – construirea sensului prin dialog;
- **gândirea critică timpurie** – distingerea dintre observație, opinie și problemă.

Un element-cheie este formularea problemei. Elevii învață că:

- nu orice lucru neplăcut este automat o problemă;
- o problemă este legată de impact, frecvență și de oamenii afectați;
- soluțiile bune pornesc din probleme bine înțelese.

Rolul tău este de a **încetini procesul**, de a pune întrebări ajutătoare și de a proteja spațiul de interpretări sau soluții premature.



*Aceasta nu este o oră despre ce nu merge.  
Este o oră despre a învăța să numești corect ce  
se întâmplă.*

### Materiale (pentru 25-30 elevi)

- ➔ harta mare realizată în S2;
- ➔ post-it-uri (ideal o culoare diferită față de S2);
- ➔ markere;
- ➔ Fișele de explorare completate de echipe.

### Pregătirea profesorului (înainte de oră)

Înainte de sesiune, reamintește-ți că rolul tău nu este să formulezi problemele „corect”, ci să susții procesul prin care elevii ajung singuri la ele.

- ➔ Revizuieste harta realizată în S2 și fișele de explorare, fără a le corecta sau interpreta în avans.
- ➔ Intră în sesiune cu o atitudine de curiozitate, nu de verificare.
- ➔ Pregătește-te să încetinești ritmul. În S3, valoarea nu vine din cât de repede ajung elevii la o concluzie, ci din cât de bine rămân ancorați în ce au observat.
- ➔ Reamintește-ți mesajele-ancoră ale sesiunii:
  - ★ Ce am văzut concret?
  - ★ Pentru cine este o problemă?
  - ★ De ce contează?
  - ★ **Nu rezolvăm încă.**
- ➔ Anticipează tendința elevilor de a trage concluzii rapide sau de a propune soluții și pregătește formulări blânde de redirectionare, de tipul:
  - „Haideți să mai rămânem puțin la ce ați observat.”
  - „Cum ați descrie asta fără să spunem cine greșește?”
- ➔ Acceptă din start că formulările problemelor vor fi imperfecte. Scopul sesiunii nu este claritatea finală, ci o înțelegere suficient de bună pentru a putea merge mai departe.

Timp	Pas	Instrucțiuni profesor	Materiale
5 min	Rutină de început	Leagă sesiunea de S2: „Data trecută ați privit mai atent școala și comunitatea și ați observat lucruri care merg bine și lucruri care nu. Azi încercăm să înțelegem <b>care dintre aceste probleme merită abordată mai departe.</b> ” Reamintește explicit: încă nu căutăm soluții.	-
20 min	Revenire din explorare & formularea problemelor	<p>Roagă echipele să se uite la <b>harta realizată în S2</b> și să adauge pe ea, folosind post-it-uri, <b>probleme noi</b> identificate după sesiunea trecută (din pauze, din școală, din comunitate, din fișa de explorare – dacă au folosit-o).</p> <p>Cere ca problemele să fie formulate clar, folosind structuri de tipul:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lipsa...</li> <li>– Dificultatea de a...</li> <li>– Imposibilitatea de a...</li> <li>– Reticența față de...</li> </ul> <p>Reamintește regulile: fără vinași, fără explicații lungi, fără soluții. Dacă apar formulări vagi („nu e bine”), ajută prin întrebări de clarificare („Ce anume lipsește?”, „Pentru cine este o problemă?”</p>	Fișe de explorare
10 min	Clusterizarea problemelor	Ghidează clasa să privească harta și să <b>grupeze problemele asemănătoare</b> . Spune: „Unele probleme vorbesc despre același lucru, chiar dacă sunt formulate diferit.” Ajută elevii să mute post-it-urile și să denumească fiecare grup de probleme, fără a le rafina excesiv..	Flipchart
10 min	Alegerea problemei (vot / negociere)	<p>Explică faptul că nu pot lucra pe toate problemele și că este nevoie de o alegere. Prezintă criteriile simple, afișate sau spuse clar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Este o problemă reală?</li> <li>– Afectează mai mulți oameni?</li> <li>– Putem face ceva în contextul nostru?</li> </ul> <p>Variante de alegere (la alegerea ta):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>Vot cu buline</b> (fiecare elev are 1–2 voturi)</li> <li>· <b>Negociere între echipe</b> (argumente pro / contra)</li> </ul> <p>Clasa decide câte probleme rămân (minim 1, maxim 3–4), în funcție de câte echipe vor lucra.</p>	Harta, post-it-uri
5 min	Introducerea interviurilor & încheiere	<p>Spune clar: „Problema aleasă este o <b>ipoteză</b>. Ca să vedem dacă este reală, mergem să vorbim cu oamenii afectați.”</p> <p>Prezintă <b>fișa de interviu</b> ca instrument de validare, nu ca test. Explică ce se face între S3 și S4. Închide cu: „Data viitoare ne întoarcem cu ce am aflat și vedem dacă problema chiar stă în picioare.”</p>	Fișa de interviu

## Tips & Tricks pentru profesori

### Cum sprijini formularea problemelor fără a grăbi soluțiile:

➔ Pornește mereu de la fapte, nu de la păreri. Când elevii folosesc formulări de tipul „nu e bine”, „ar trebui”, „din vina...”, revino cu:

★ *Ce am văzut concret?*

★ *Ce se întâmplă, mai exact?*

➔ Ajută-i să transforme observația într-o problemă, folosind întrebări simple:

★ *De ce este asta o problemă?*

★ *Pentru cine este o problemă?*

★ *Ce se întâmplă dacă situația continuă?*

➔ Ține soluțiile „în așteptare”. Dacă apar idei de tip „am putea să...”, validează-le fără a le discuta:

★ *E o idee bună, o păstrăm pentru mai târziu. Acum ne concentrăm pe problemă.*

➔ **Nu formula tu problema în locul elevilor.** Chiar dacă vezi problema foarte clar, rămâi în rolul de facilitator. Reformulează ce spun ei și verifică:

★ *Asta reflectă ce ați observat voi?*

➔ **Acceptă formulări imperfecte.** În S3 nu este nevoie de probleme „bine scrise”. Este suficient să fie reale, clare și legate de ce au văzut elevii.

➔ Protejează procesul de concluzii grăbite și generalizări. La formulări de tip „toți”, „nimeni”, întreabă:

★ *Ați observat asta de mai multe ori?*

★ *Este o observație sau o presupunere?*

## Metode posibile de alegere (alegi ce se potrivește clasei tale)

### 1. Vot cu buline (dot voting) – recomandat

- ➔ Fiecare elev primește 2–3 buline.
- ➔ Elevii le pot pune:
  - pe o singură problemă (dacă o consideră foarte importantă)
  - sau pe probleme diferite.
- ➔ Reamintește: „Votăm problema, nu soluția.”
- ➔ După vot, observați împreună:
  - care probleme au primit cele mai multe buline;
  - dacă există probleme apropiate ca scor, care pot fi discutate împreună.

**Folosește votul ca instrument de vizualizare, nu ca verdict final.**

### 2. Negociere ghidată între echipe

Potrivită pentru clase mai mici sau grupuri care au nevoie de mai mult dialog.

- ➔ Fiecare echipă își prezintă problema în 1 minut, răspunzând la:
  - De ce este o problemă reală?
  - Cine este afectat?
  - Ce am aflat din interviuri?
- ➔ După prezentări, ghidezi discuția:
  - „Care probleme par cele mai importante pentru mai mulți dintre noi?”
  - „Există probleme care se suprapun?”
- ➔ Clasa decide prin consens sau compromis ce probleme merg mai departe.

### 3. Metodă combinată (recomandată pentru clase mari)

- ➔ Pas 1: vot cu buline pentru a restrânge lista (ex. top 3–4 probleme).
- ➔ Pas 2: discuție și negociere ghidată pentru decizia finală:
  - una sau mai multe probleme, în funcție de numărul de echipe.

## FIȘĂ DE INTERVIU – VALIDAREA PROBLEMEI

Scop: verificăm dacă problema este reală



Această fișă ne ajută să aflăm dacă problema aleasă de noi este una reală, așa cum este trăită de oameni. Nu căutăm să convingem pe nimeni. Ascultăm și încercăm să înțelegem.

### 1. Informații de bază

Problema aleasă:

.....

Numele echipei:

.....

Cu cine am vorbit (rol, nu nume):

elev     profesor     părinte     altcineva: .....

### 2. Întrebări de interviu

(Alegeți 3–5, în funcție de context. Nu este obligatoriu să le puneți pe toate.)

- ★ Cum ți se pare această situație?
- ★ Ai întâlnit această problemă și tu?
- ★ Cât de des se întâmplă?
- ★ Cum te face să te simți?
- ★ Pe cine mai afectează?
- ★ Ce crezi că face situația dificilă?
- ★ Dacă această problemă ar dispărea, ce s-ar schimba pentru tine?

### 3. Ce am aflat

Lucruri care confirmă problema:

.....

Lucruri care o contrazic sau o nuanțează:

.....

Citate sau idei care ne-au rămas în minte:

.....

### 4. Concluzie de echipă

După interviuri, considerăm că problema este:

reală       parțial reală       formulată prea general

Ce am clarifica sau reformula la problemă:

.....

.....

Cu aceste informații, ne întoarcem în clasă pentru a decide **dacă problema rămâne așa cum este sau trebuie ajustată**, înainte de a trece la generarea soluțiilor.