

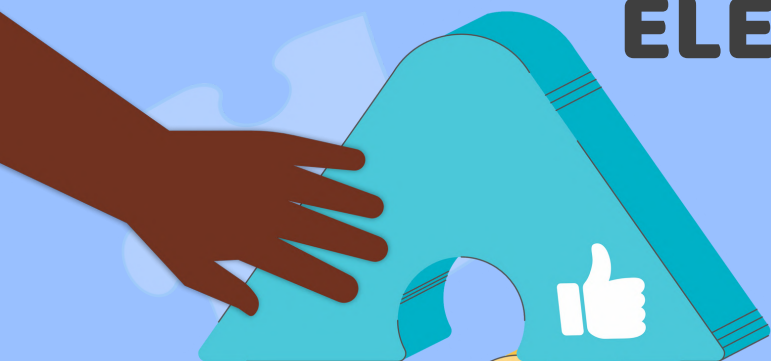


Co-funded by
the European Union



Bull3D

**PUZZLE-URI 3D PRINTABILE
PENTRU PREVENIREA
BULLYING-ULUI ÎN RÂNDUL
ELEVILOR**



Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

Număr proiect: 2024-1-ES01-KA220-SCH-000254112

Index

Partea 1 – Despre proiect și parteneri

ASPAYM CYL	5
DON BOSCO	6
GAMMA INSTITUTE	7
LORELAY	9
ROSTO SOLIDARIO	11
AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE ARRIFANA, SANTA MARIA DA FEIRA	12

Partea a 2-a – Teorie – Bullying-ul

Introducere și context	13
Concepte	14
Triunghiul bullyingului și rolurile sociale	17
Tipuri și modalități de bullying	19
Caracteristicile și profilurile psihosociale ale participanților la procesul de hărțuire	22
Factori de risc și de protecție	26
Contexte de dezvoltare ale bullyingului	29
Recunoașterea bullyingului: Semne de avertizare la victime și agresori	31
Efecte asupra personalității: Imaginea de sine ca și cauză și consecință a bullyingului	34
Prezentare generală statistică și tendințe	37

Index

Partea 3 – Metodologia de prevenire

Agresiunea, martorii și barierele sistemice în calea schimbării	42
Ce pot face părinții?	44
Ce pot face profesorii?	49
Abordarea narativă în prevenirea bullying-ului și interviul constructiv	57
Povestirea ca metodă non-formală pentru metodologia de prevenire a bullying-ului	63

Partea 4 – Metodologie pentru crearea de materiale 3D în scopuri educaționale

Puzzle-uri 3D ca instrument educațional: concepte, aspecte generale	70
Procesul de dezvoltare a activităților folosind puzzle-uri 3D	77
Idei, ce trebuie luat în considerare, alte considerații la crearea unui puzzle 3D în scopuri educaționale, limitări	99
Cum se creează activități care să includă puzzle-uri 3D în educație (povestiri etc.)	107
Sfaturi și trucuri pentru crearea unui puzzle 3D în scopuri educaționale	112

Exemple de bune practici	122
--------------------------	-----

Concluzii	137
-----------	-----

Despre proiect



Obiectivele noastre?

- Dezvoltarea unei metodologii de ultimă generație pentru prevenirea bullying-ului, bazată pe teorii educaționale recente.
- Oferirea de puzzle-uri 3D practice și imprimabile ca instrumente eficiente pentru profesori și elevi, pentru a aborda bullying-ul într-un mod pozitiv și incluziv.



Ce facem?

- Crearea unui ghid metodologic pentru educatori și profesioniști.
- Oferirea unui curs online de modelare 3D.
- Organizarea unei sesiuni de co-creare pentru a concepe puzzle-urile de bază utilizate în sesiunile de prevenire a bullying-ului.
- Producerea și testarea puzzle-urilor imprimabile 3D în trei școli partener.
- Formarea educatorilor și contactarea unor școli suplimentare din fiecare țară parteneră pentru a demonstra metodologia în acțiune.



Parteneriatul nostru

- Conducător de ASPAYM CYL, Spania

Bull3D reunește o echipă pasionată cu parteneri din:

- Portugalia: Rosto Solidário & Arrifana School Group
- România: Gamma Institute & Lorelay Școala Primară
- Spania: Centrul Don Bosco

Împreună, regândim prevenirea bullying-ului - câte un puzzle pe rând.

Despre parteneri

1. ASPAYM CYL

Fundația ASPAYM Castilla y León și-a început activitatea în 2004, la doisprezece ani de la înființarea ASPAYM în regiunea Castilla y León.

Principalele sale obiective sunt promovarea autonomiei, egalității de drepturi și oportunități și creșterea calității vieții persoanelor cu dizabilități fizice, permițându-le o integrare semnificativă în societate. În plus, ASPAYM CyL își propune să fie o asociație de top, oferind utilizatorilor săi țință instrumentele necesare pentru a îndeplini această misiune.

Acest obiectiv este atins datorită calității programelor și activităților sale, cercetării și utilizării adecvate a noilor tehnologii.

ASPAYM CyL are un departament de tineret axat pe activități cu tinerii. Acest departament este membru activ al Consiliului Regional al Tineretului din Castilla și Leon și, de asemenea, face parte din Consiliul Permanent al Tineretului din Provincia Valladolid, unde ASPAYM este membru al consiliului de administrație. De asemenea, facem parte din rețeaua de puncte de informare pentru tineret din provincia Valladolid, ceea ce o face singura entitate a tinerilor cu diversitate care îndeplinește toate cerințele de mai sus. Organizația și departamentul său de tineret au birouri în diferite orașe din Castilla și León, cu un accent deosebit pe zonele rurale. Acestea includ Ávila, Burgos, Camponaraya (León), Cubillos del Sil (León), León, Matapozuelos (Valladolid), Palencia, Paredes de Nava (Palencia), Segovia, Valladolid și Villadiego (Burgos). Departamentul de tineret al ASPAYM Castilla y León dezvoltă numeroase activități de advocacy, educație non-formală, ocupare a forței de muncă, incluziune în timpul liber etc. Unul dintre cele mai importante exemple, este tabăra incluzivă dezvoltată de acest departament, tabără care are 18 ani de experiență și multiple premii, precum și proiectul de conștientizare „Ponte en mis zapatos” (Pune-te în pielea mea), al cărui obiectiv principal este standardizarea dizabilităților în școli, centre comunitare, organizații de tineret etc.

În ultimii ani, organizația a mizat pe utilizarea gamificării ca metodologie în activitățile de educație non-formală. În acest sens, ASPAYM CyL a dezvoltat jocuri de societate, jocuri video, escape rooms, escape boxes și manuale bazate pe această tehnică pentru a lucra cu tinerii, întotdeauna dintr-o perspectivă incluzivă, pentru a garanta accesul egal al tinerilor cu dizabilități la toate resursele disponibile. În plus, scopul este de a oferi sprijin personalizat și la costuri reduse în ceea ce privește produsele ortoprotetice, dispozitivele de asistență, resursele educaționale și tot felul de materiale destinate reabilitării complete a persoanelor cu dizabilități.

Prin intermediul Bull3d, dorim să oferim o nouă metodologie de susținere a educației, bazată pe utilizarea puzzle-urilor imprimabile 3D, cu narațiunea ca instrument psihopedagogic.

2. DON BOSCO



salesianos

VILLAMURIEL DE CERRATO

Centrul Don Bosco din Villamuriel de Cerrato este un centru subvenționat pentru Formare Profesională și Învățământ Secundar Obligatoriu (ESO) cu un total de 26 de profesori și 200 de elevi. Identitatea noastră este salesiană, urmând metodele educaționale ale lui Don Bosco. Suntem un Centru de Formare Profesională conectat la Familiile Profesionale din sectoarele auto, IT și telecomunicații.

Cu o experiență de peste 40 de ani, ne caracterizăm prin focusul pe formarea profesională în zonele rurale și preocuparea constantă pentru integrarea profesională viitoare a studenților noștri. În ultimii ani, am depus eforturi semnificative pentru a implementa resurse TIC și noi metodologii în sala de clasă. Completăm serviciile noastre cu cursuri de formare profesională pentru șomeri, în colaborare cu organisme oficiale precum ECYL.

Ca centru educațional salesian, privim spre viitor cu responsabilitatea de a continua moștenirea pedagogică și carismatică a lui Don Bosco și cu speranța de a oferi un răspuns adecvat copiilor și tinerilor de astăzi. Ne propunem să fim o școală incluzivă, care să-i primească pe fiecare dintre elevii noștri, cu un spirit bazat pe apropiere și pe crearea unui mediu educațional bogat în valori, în stilul Sistemului Preventiv Don Bosco.

Căutăm o educație integrală care să ne ajute să creștem ca persoană într-o lume mai bună. Preferăm o școală cu normă întreagă: timp liber educativ și reconciliere familială. De asemenea, ne angajăm în inovația pedagogică: noi metodologii, multilingvism și tehnologii ca instrumente pedagogice. Susținem, de asemenea, rolul principal al elevilor în procesul de predare-învățare și aspirăm, pornind de la un simț critic, la construirea unei lumi mai bune.

Suntem implicați în procese de inovare educațională, precum și în proiecte educaționale încadrate în diverse programe (Erasmus+, excelență educațională...) care contribuie la atingerea obiectivelor academice și a proiectului educațional al centrului.

O echipă multidisciplinară și motivată coordonează acțiunile centrului. Toți urmează linia educațională trasată, căutând o educație/formare axată pe subiectul care învață, care experimentează, care crește.

Avem experiența Proiectului GreEn (2023-2024) și atât căutarea inovației, cât și noile forme de antreprenoriat sunt aspecte relevante ale inovației pentru noi.

Școala noastră dezvoltă un alt proiect numit BULL 3D împreună cu alți profesioniști din România, Portugalia și Spania, pentru a preveni bullying-ul în rândul elevilor. Mai mult, școala noastră are un nivel 5 la TIC.

3. INSTITUTUL GAMMA



Institutul Gamma, cunoscut oficial sub numele de Institutul pentru Cercetare și Studiul Conștiinței Cuantice (AICSCC), este o organizație non-guvernamentală distinsă dedicată avansării domeniilor psihologiei, psihoterapiei și sănătății mintale.

Misiunea noastră cuprinde promovarea celor mai bune practici, desfășurarea de cercetări de ultimă generație și facilitarea colaborărilor naționale și internaționale între specialiști.

Organizația noastră este structurată în trei departamente dinamice, fiecare contribuind în mod unic la obiectivele noastre generale:

1. Departamentul de educație - Gamma Training

În calitate de departament educațional al Institutului Gamma, Gamma Training are două școli:

- **Școala Sistemică de Formare:** Înfiiințată în 2011 și acreditată de Colegiul Psihologilor din România, această școală oferă o programă postuniversitară cuprinzătoare de patru ani pentru specializare în Psihoterapie Sistemică Familială și de Cuplu. Integrând cele mai recente cercetări clinice, la școala noastră au absolvit cu mândrie câteva sute de practicieni. Absolvenții noștri sunt pregătiți să se angajeze în practică privată și să contribuie la inițiativele noastre de cercetare în psihoterapie sistemică.

- **Școală de Activare a Sinelui:** Concentrată pe dezvoltarea personală, această școală oferă ateliere transformative și educație non-formală adaptate adulților și profesioniștilor, având la bază cele mai noi cercetări în neuroștiințe și psihologie.

2. Clinica Gamma

Dedicată furnizării de servicii de psihologie de excepție, Clinica Gamma cuprinde:

- **Clinica de Psihologie Gamma:** Deservind adolescenți, tineri și adulți, familii și cupluri, psihologii și psihoterapeuții noștri clinicieni acreditați oferă sesiuni individualizate, de cuplu, de familie și de grup, abordând o gamă largă de probleme de sănătate mintală. De asemenea, oferă ateliere și sesiuni de psihoeducație pentru populație, cu privire la subiecte de interes în sănătatea mintală și bunăstare.
- **Departamentul Gamma Kids:** Specializat în terapia copilului și a familiei, acest departament abordează probleme precum anxietatea, depresia, tulburările de învățare, dificultățile de vorbire și provocările sociale. Echipa noastră multidisciplinară include psihoterapeuți pentru copii, psihologi clinicieni, logopezi, terapeuți prin artă și specialiști în nevoi educaționale speciale. Promovând o abordare sistemică, colaborăm îndeaproape cu familiile, educatorii și alți profesioniști pentru a asigura o îngrijire holistică.

3. Proiecte și cercetări Gamma

Divizia noastră de cercetare este dedicată studiilor de pionierat în neuroștiințe, conștiință, psihoterapie, dezvoltare personală și educație non-formală. Prin dezvoltarea unor programe de formare inovatoare și a unor metodologii terapeutice, Gamma Projects & Research își propune să redefinească standardele de intervenție. Platforma noastră de colaborare reunește experți în psihologie, științe cognitive, genetică și științe umane, cu un accent semnificativ pe psihologia dezvoltării, a copilului și familiei.

Pe lângă departamentele noastre principale, Institutul Gamma se implică activ în proiecte europene pentru a îmbunătăți educația adulților și dezvoltarea personală.

Prin aceste inițiative multiple, Institutul Gamma își propune să fie un model de excelență în serviciile de sănătate mintală, formare profesională și cercetare inovatoare, promovând o comunitate a bunăstării și a creșterii continue.

4. LORELAY

Școala Primară Lorelay este o instituție privată acreditată din Iași, România, fondată în 2009. Deservim 45 de elevi din învățământul preșcolar și 80 de elevi din învățământul primar, îndrumați de 18 profesori, dedicați inovației în educație.

Misiunea noastră este de a oferi experiențe de învățare de înaltă calitate care să ajute copiii să își atingă întregul potențial, promovând valori care susțin un stil de viață sănătos - fizic, cognitiv și socio-emoțional.

Abordarea noastră educațională pune accentul pe implicarea proactivă în comunitate și pe crearea de rețele naționale și internaționale ca resurse pentru elevi, părinți și profesori. Conceptele noastre cheie, învățarea de a trăi împreună, învățarea pentru cunoaștere, învățarea de a acționa și învățarea de a fi, formează fundamentul strategiei noastre educaționale.

Ne concentrăm pe metode active de predare pentru a implica elevii și a ne asigura că aceștia ating obiectivele curriculare. În ultimii ani, am participat la proiecte Erasmus+ pentru a îmbunătăți strategiile de predare și a integra educația non-formală. Drept urmare, am implementat cu succes:

- Învățare bazată pe jocuri de societate pentru dezvoltarea competențelor cheie și a abilităților non-tehnice.
- Educație în aer liber pentru învățare experiențială.
- Gamificarea în materii primare precum matematică, gramatică și istorie.

Dincolo de mediul academic, promovăm educația incluzivă, asigurându-ne că toți copiii se simt valorizați și implicați. Integrăm jocuri incluzive în timpul pauzei, încurajând colaborarea și incluziunea socială. De asemenea, suntem interesați de dezvoltarea unor comportamente sănătoase, de exemplu, folosind activități non-formale pentru a crește gradul de conștientizare și a preveni dependența cibernetică.

Punem un accent deosebit pe învățarea limbilor străine de la o vârstă fragedă. Elevii studiază intensiv limba engleză de la vârsta de 3 ani, utilizând CLIL (Învățare Integrată de Conținut și Limbă) pentru rutina orelor de curs, Arte, Științe și Studii Sociale. Suntem un Sub-Centru de Evaluare Cambridge, care organizează examene Cambridge pentru elevii de școală primară. Germana, ca a doua limbă străină, este introdusă începând cu clasa a doua (vârsta de 8 ani).

Școala noastră adoptă Teoria Inteligențelor Multiple, integrând artele, mișcarea, învățarea senzorială și TIC pentru a dezvolta copiii în mod holistic.

Ne-am angajat să devenim o școală mai europeană, oferind elevilor și profesorilor oportunități de a se implica în colaborări internaționale.

Obiectivele noastre includ:

- Încurajarea valorilor europene, a implicării civice și a competențelor interculturale.
- Participă la proiecte Erasmus din 2018, explorând metode inovatoare de predare.
- Găzduirea de profesori europeni pentru observarea la locul de muncă, misiuni didactice și formarea cadrelor didactice.
- Folosirea acreditării noastre Erasmus pentru mobilitatea studenților și dezvoltarea cadrelor didactice.

În plus, menținem parteneriate solide cu familiile și colaborăm cu școlile locale pentru a împărtăși cele mai bune practici. Organizăm tabere educaționale în România și în străinătate, oferind experiențe îmbogățitoare dincolo de sala de clasă.

Prin intermediul programului Erasmus+, dorim să extindem conexiunile internaționale, să facem schimb de cunoștințe și să ne perfecționăm metodologiile educaționale. Suntem dornici să colaborăm cu școli și educatori europeni care împărtășesc viziunea noastră asupra învățării incluzive și inovatoare.

5. Rosto Solidario



Activitatea organizației Rosto Solidário își propune să promoveze cetățenia globală și solidaritatea prin îmbunătățirea dezvoltării umane și sociale a comunităților locale. Principiile de bază ale organizației sunt participarea civică, integrarea socială, solidaritatea, crearea de rețele și parteneriatul.

Domeniul de activitate al Rosto Solidário include 4 domenii principale: Cooperare Internațională pentru Dezvoltare, Educație pentru Cetățenie Globală, Voluntariat și Sprijin Social în Familie. Echitatea de gen, Drepturile Omului și Incluziunea Socială sunt abordate ca probleme transversale. De asemenea, printr-o abordare metodologică, organizația consideră Educația Non-formală ca pe un vehicul pentru oportunități de învățare pe tot parcursul vieții în cadrul Cadrului Cetățeniei Globale.

La nivel local, Rosto Solidário este membru al Rede Social do concelho de Santa Maria da Feira (rețea locală de 115 organizații cu programe de intervenție socială). În cadrul acestei rețele, organizația a fost premiată de 4 ori, acest lucru fiind o recunoaștere a muncii sale în voluntariat și în sprijinirea dezvoltării comunităților locale.

Rosto Solidário promovează mobilitatea și oportunitățile de învățare pentru tineri încă din 2011, în cadrul programului Erasmus Plus.

Organizația promovează și este parteneră în cadrul serviciului european de voluntariat / Corpului European de Solidaritate, activități de construire a parteneriatelor, cursuri de formare și schimburi de tineri. De asemenea, este un multiplicator Eurodesk.

Per ansamblu, inițiativele Rosto Solidário din cadrul Educației pentru Cetățenie Globală își propun să crească gradul de conștientizare și să formeze tinerii pentru cetățenia globală și diversitate, valorile europene, participarea civică, dialogul intercultural, precum și să promoveze solidaritatea și acțiunea în numele bunului comun.

6. Grupul școlar Arrifana, Santa Maria da Feira

Grupul Școlar Arrifana, Santa Maria da Feira (Școală Publică) este un grup de școli (15 unități aparținând a 5 parohii ale municipiului Santa Maria da Feira, Portugalia), cu elevi de la grădiniță până la clasa a XII-a, cu 940 de elevi cu vârste cuprinse între 3 și 19 ani.

85 de elevi (7,81%) au nevoi speciale. Avem 130 de elevi străini din 11 etnii și naționalități diferite, de la romi la ucrainenii. Grupul școlar lucrează cu 90 de profesori dintre care 54 sunt personal tip staff. Familiile noastre au un nivel socioeconomic scăzut (54%) și beneficiază de sprijin financiar din partea serviciilor sociale școlare.

Acest grup de școli ia în considerare diferitele motivații ale elevilor și, pentru a oferi mai multe oportunități elevilor aflați în situații de risc, din 2007 a extins programul vocațional cu seria de cursuri vocaționale: tehnician TIC, comercial, electrician, instalator, îngrijire cosmetică, iar din 2013/2014 cu seria de cursuri vocaționale: cofetărie, meșteșuguri, grădinărit, TIC și arte spectacolului.

Acum avem active două cursuri vocaționale: Tehnician Tineret și Comunicare și Servicii Digitale.

Oferim TIC în programa noastră școlară pentru toți elevii, de la clasa I până la clasa a X-a (Curriculum Național). De asemenea, oferim (la decizia școlii) materia Tehnologii pentru toți elevii din clasele a VII-a, a VIII-a și a IX-a, ca opțiune a școlii noastre (2 ore la fiecare 2 săptămâni). Elevii creează bărci solare, participă la concursuri IoT, F1-Schools și avem un parteneriat cu un Centru Tehnologic din Cork pentru a promova activități de înaltă calitate și competențe digitale și tehnologice la elevi.

Avem proiecte europene din 2009 - Comenius, Leonardo și Erasmus+ și am dezvoltat aceste proiecte cu peste 200 de mobilități în Europa și am împărtășit bune practici pe care le-am putut disemina după finalizarea fiecărui proiect. De atunci, școala a devenit mai conștientă de materiile de lucru legate de cetățenia europeană, cum ar fi cultura, apa, nevoile speciale, istoria, geografia, artele, teatrul, astronomia, bullying-ul, sustenabilitatea și și-a îmbunătățit rețeaua cu școli din toată Europa.

Partea a 2-a – Teorie – Bullying-ul

2.1. Introducere și context

Percepția generală a comunității, în special în școli, este una de violență și hărțuire sporite, alături de o creștere semnificativă a severității acestor probleme. Cu toate acestea, lipsa datelor anterioare sau a atenției publice face dificilă stabilirea dacă acesta este un fenomen contemporan sau ceva care a existat dintotdeauna.

Cercetările și intervențiile care vizează prevenirea bullying-ului și a violenței în școli pot fi considerate relativ recente¹. În ultimele trei decenii, bullying-ul a atras atenția datorită studiilor care evidențiază prevalența sa și riscurile pe care le prezintă pentru dezvoltarea personală și socială a tinerilor, precum și pentru funcționarea instituțiilor de învățământ în ansamblu.

Deși bullying-ul a fost întotdeauna prezent, acesta este văzut acum ca un semnal de avertizare al unui comportament agresiv și distructiv în rândul elevilor. Fenomenul a fost studiat oficial pentru prima dată în Norvegia la începutul anilor 1980 de către Dan Olweus și de atunci a fost recunoscut ca o problemă majoră care necesită măsuri urgente și speciale de prevenire. Vizibilitatea sa a crescut odată cu apariția mijloacelor de comunicare electronice, cum ar fi internetul și televiziunea, și datorită consecințelor sale grave asupra bunăstării fizice și emoționale a celor implicați.

Cercetările interculturale sugerează că bullying-ul a existat probabil de-a lungul istoriei, caracteristici similare fiind identificate în diverse țări, conferindu-i un caracter universal. Studii aprofundate pe această temă au început în anii 1990 de către diverși cercetători². Majoritatea cercetărilor în domeniul violenței școlare se concentrează în principal pe bullying³.

Bullying-ul este înțeles dintr-o perspectivă socio-ecologică, considerând că:

- Apare întotdeauna într-un context specific;
- Este legată de caracteristicile celor implicați;
- Fiind un fenomen dinamic și bazat pe grup, acesta este întărit sau slăbit de o rețea complexă de interacțiuni între tineri, familii și școli, influențată de contextul sociocultural mai larg.



Studiile arată că cel puțin 10% dintre copiii din orice școală sunt implicați în situații de hărțuire, fie ca agresori, fie ca victime. Cu toate acestea, există încă provocări semnificative în reducerea acestui fenomen, inclusiv:

- Convingeri care trivializează sau minimizează efectele bullying-ului.
- Finanțare insuficientă, limitând formarea profesorilor, elevilor, familiilor și profesioniștilor.
- Unele școli continuă să nege existența bullying-ului și evită să confrunte realitatea.
- Școli cu programe anti-bullying care nu reușesc să le implementeze într-un mod coordonat, continuu și consecvent.
- Școli care nu interacționează cu familiile, nu le sprijină și nici nu încurajează elevii să intervină.

2.2. Concepte

HĂRȚUIRE

Termenul de *bullying* a apărut inițial în literatura științifică internațională, cu denumiri diferite în diverse țări: „mobbing” în Norvegia și Danemarca și „mobbing” în Suedia și Finlanda.

Dan Olweus a inițiat cercetări în Norvegia în anii 1970, concentrându-se pe relația dinamică dintre agresor (bătăuș) și victimă⁴.

Termenul „bullying” provine din cuvântul englezesc „bully”, care înseamnă „tiran” sau „bătăuș”, iar ca verb înseamnă „a tiraniza” sau „a opri”.

Agresiunea sexuală poate fi definită ca utilizarea repetată și deliberată a mijloacelor fizice sau psihologice pentru a face un alt copil sau adolescent să sufere, fără provocare și știind că victima nu se poate răzbuna eficient.

În noiembrie 2009, Comitetul de Miniștri al Consiliului Europei a definit hărțuirea ca fiind:

„Comportament agresiv repetat cu scopul de a răni pe cineva fizic sau mental. Implică comportamente menite să domine o altă persoană, cum ar fi insulte, abuz verbal sau scris, excludere socială, agresiune fizică sau constrângere. Agresorii pot acționa pentru a părea populari, puternici sau pentru a atrage atenția. Pot fi motivați de invidie sau pot fi ei înșiși victime ale agresiunii.”

Caracteristicile cheie ale bullyingului

Deși este dificil să se definească bullying-ul într-un mod universal acceptat, caracteristicile sale cheie sunt larg acceptate⁵:

1. **Agresivitate:** Agresiunea implică comportamente deliberate, agresive, îndreptate împotriva unui anumit individ, fie de către o singură persoană, fie de către un grup, cu intenția de a provoca rău.
2. **Repetiție:** Agresiunea sexuală se produce în mod repetat în timp, iar această persistență crește riscul pentru victimă.
3. **Impact continuu:** Prejudiciul cauzat de bullying nu se limitează la momentul atacului; acesta creează un sentiment de nesiguranță de durată, deoarece victimele se așteaptă la atacuri viitoare.
4. **Dezechilibru de putere:** Bullying-ul se bazează pe un dezechilibru evident de putere, agresorul deținând controlul, iar victima simțindu-se lipsită de apărare. Interacțiunea tipică între egali dispare în favoarea unei dinamici ierarhice de dominare și supunere.

5. Almeida et al., 2007; Bronfenbrenner, 1996 [1979]; Olweus, 1993; Salmivalli și colab., 1998

Criterii pentru definirea bullying-ului

Bullying-ul poate fi caracterizat prin următoarele caracteristici:

- Comportament agresiv intenționat îndreptat împotriva unei anumite persoane
- Acțiuni repetitive și sistematice
- Suferința fizică sau emoțională cauzată victimei
- Dezechilibrul de putere dintre agresor și victimă
- Implică cel puțin două roluri: agresorul (care exercită controlul) și victima (care este supusă).

Fenomenul de bullying implică și un dezechilibru de putere, în care:

- Agresorul dorește să intimideze și să domine
- Victima are puține sau deloc resurse pentru a evita sau a se apăra împotriva agresiunii

EPISOADE SIMILARE: Criterii de Distincție

Este important să se facă distincția între conflictele dintre colegi și fenomenul de bullying.

Deși este crucial să abordăm alte comportamente dăunătoare, care se pot transforma în probleme mai mari de violență dacă nu sunt corectate, este important să nu le confundăm cu bullying-ul.

Câteva exemple includ:

- 1.**Lipsa de dezechilibru de putere:** Agresivitate/bătăi între elevi de forță, mărime sau statut egal.
- 2.**Participare voluntară:** Lupte jucăușe cu expresii faciale pozitive și schimbare de roluri.
- 3.**Comportament nerepetitiv:** Absența unui model repetitiv, iar comportamentul nu este perceput ca fiind dăunător de către elevul țintă.



Aceste elemente disting bullying-ul de alte tipuri de conflicte sau comportamente inadecvate. Deși o ceartă singulară sau un act izolat de agresiune poate fi problematic, acesta se califică drept bullying doar atunci când aceste trei criterii sunt îndeplinite în mod constant⁶.

Clarificarea concepțiilor greșite este esențială. Miturile comune, cum ar fi „bullying-ul face doar parte din maturizare” sau „copiii ar trebui să se descurce singuri cu el”, nu fac decât să normalizeze comportamentul dăunător și să inhibe intervenția⁷. Recunoașterea naturii sistemice a bullying-ului este primul pas în abordarea acestuia.

2.3. Triunghiul hărțuirii și rolurile sociale

Agresiunea implică acțiuni negative repetate în timp, în care unul sau mai mulți elevi vizează o victimă. Aceasta duce la victimizare, care poate fi fizică sau psihologică. Victimele se simt adesea prinse în situații din care nu pot scăpa ușor singure⁸.

Înțelegerea bullying-ului ca pe un proces de grup, mai degrabă decât ca unul individual, scoate la iveală diferitele roluri pe care tinerii le pot juca:

a. Agresori (Autori):

- **Agresori activi:** Aceștia sunt principalii instigatori, care interacționează direct cu victimele lor într-un mod personal. Sunt cei mai puțin numeroși, dar cei mai studiați.
- **Agresori sociali indirecti:** Acești indivizi îi manipulează pe ceilalți, încurajând comportamente violente fără a se angaja direct în agresiune. Sunt mai greu de identificat din cauza subtilității acțiunilor lor.
- **Agresori pasivi:** Deși nu se implică activ în agresiuni, ei îi susțin pe agresori, fie prin întărirea acțiunilor acestora, fie prin neintervenția atunci când ar trebui. Acest grup joacă un rol semnificativ în perpetuarea ciclului de agresiune.



6. Smith și colab., 2004
7. Berger și Lisboa, 2009; McLaughlin și Miller, 2008
8. Olweus, 1993

b. Victime:

- Victimele hărțuirii sunt în mod constant vizate, suferind vătămări fizice, verbale și emoționale. Există două tipuri principale de victime:
- Victime pasive: Acești elevi tind să fie introvertiți, inhibați și neasertivi. Sunt ținte ușoare, deoarece nu ripostează și reacționează adesea emoțional, ceea ce nu face decât să întărească agresiunea și să îi crească frecvența.
- Victime agresive: Aceste victime prezintă adesea un control deficitar al impulsurilor și pot reacționa agresiv. Deși pot adopta un comportament violent, le lipsesc abilitățile necesare pentru a se apăra eficient.

c. Trecători:

- Martorii sunt cei care sunt martori la acte de hărțuire, dar nu se implică direct în agresiune.
- Aceștia pot fie să-i susțină pe agresori, să simpatizeze cu victimele, fie să rămână indiferenți:
- Asistenți: Participă activ la agresiune.
- Întăritori: Încurajează comportamentul agresorului.
- Observatori: Pur și simplu priviți fără a interveni.
- Apărători: Apară victima sau cer ajutor, adesea implicând un adult.

Martorii pot influența, de asemenea, dinamica hărțuirii, unii contribuind la izolarea victimei, în timp ce alții pot fi esențiali în ruperea ciclului violenței⁹.



Christina Salmivalli, o cercetătoare finlandeză, a identificat cinci grupuri cheie implicate în hărțuire:

Agresori (Autori): Liderii care se implică activ în comportamente de hărțuire pentru a câștiga putere sau popularitate. Aceștia sunt de obicei susținuți de alte persoane care le ajută sau le încurajează acțiunile.

Victime: Persoane care sunt în mod repetat vizate de hărțuire, fie fizic, verbal, fie psihologic. Pot fi victime pasive, retrase și ușor de manipulat, sau victime agresive, care pot reacționa cu agresivitate din cauza unui control deficitar al impulsurilor.

Apărători: Cei care se opun activ hărțuirii, apărând victimele sau alertând autoritățile. Aceștia sunt cruciali în ruperea ciclului hărțuirii și oferind sprijin victimei.

Susținători (Întăritori): Acești indivizi nu participă activ la agresiune, ci îl susțin pe agresor fie încurajându-l, fie neintervenind. Sprijinul lor pasiv poate întări agresiunea.

Martori: Cei care observă agresiunea, dar nu iau partea cuiva. Unii sunt pasivi, alții pot simți simpatie pentru victimă, dar nu intervin, iar alții pot fi indiferenți.

2.4. Tipuri și modalități de hărțuire

În esență, hărțuirea este un abuz sistematic de putere. Implică acte repetate și intenționate de agresiune – fizică, verbală, psihologică, socială sau sexuală – îndreptate împotriva unei persoane incapabile să se apere eficient¹⁰.

Mai mulți autori¹¹ au identificat manifestări ale bullyingului, și anume:

- Insultarea victimei; acuzarea sistematică a victimei că este lipsită de valoare
- Atacuri fizice repetate împotriva unei persoane, fie asupra corpului, fie asupra proprietății acesteia
- Răspândirea de zvonuri negative despre victimă

10. Olweus, 1993

11. Olweus, 1993; Salmivalli și colab., 1998; Smith și colab., 2004

- Umilirea victimei fără motiv
- Constrângerea victimei să facă ceva ce nu vrea să facă prin amenințări
- Plasarea victimei într-o situație problematică cu o figură autoritară sau declanșarea unor acțiuni disciplinare împotriva victimei pentru ceva ce nu a făcut sau care a fost exagerat de către agresor.
- Facerea de comentarii denigratoare la adresa familiei victimei (în special a mamei), a locuinței, a aspectului fizic, a orientării sexuale, a etniei, a religiei, a naționalității sau a oricărei alte percepții de inferioritate.
- Izolarea socială a victimei
- Utilizarea tehnologiei informației pentru a se implica în acte de hărțuire cibernetică (crearea de pagini false despre victimă pe rețelele de socializare, publicarea de fotografii etc.)
- Șantaj
- Expresii amenințătoare
- Intervenția asupra bunurilor personale ale victimei, cum ar fi cărți, rechizite școlare, îmbrăcăminte etc., prin deteriorarea acestora

În literatura de specialitate există mai multe clasificări ale bullying-ului, care pot fi grupate după cum urmează:

FIZIC

Aceasta include lovituri cu pumnul, îmbrâncelile, loviturile cu piciorul, loviturile cu coatele, scuiparea și agresiunile cu obiecte. Poate implica, de asemenea, încolțirea victimei sau abuzul acesteia pentru a fura bunuri personale. În cazuri mai grave, pot fi implicate arme.

VERBAL

Acesta este cel mai frecvent tip. Include insulte, denigrarea în public, evidențierea defectelor fizice, calomnia și remarcile jignitoare. Violența verbală este cea mai rapidă modalitate prin care un agresor își testează capacitatea de a destabiliza victima, făcând-o să creadă că nu are voință proprie.

PSIHOLOGIC

Acest tip este prezent în toate formele de hărțuire. Implică acțiuni menite să submineze stima de sine a victimei și să cultive sentimente de nesiguranță și frică. Exemplele includ manipularea emoțională, șantajul și amenințările.

SOCIAL

Această formă urmărește izolarea victimei de restul grupului, de obicei prin comentarii abuzive, insulte sau comportament crud. Poate include ignorarea victimei, urmărirea acesteia sau tratarea ei ca fiind inferioară.

SEXUAL

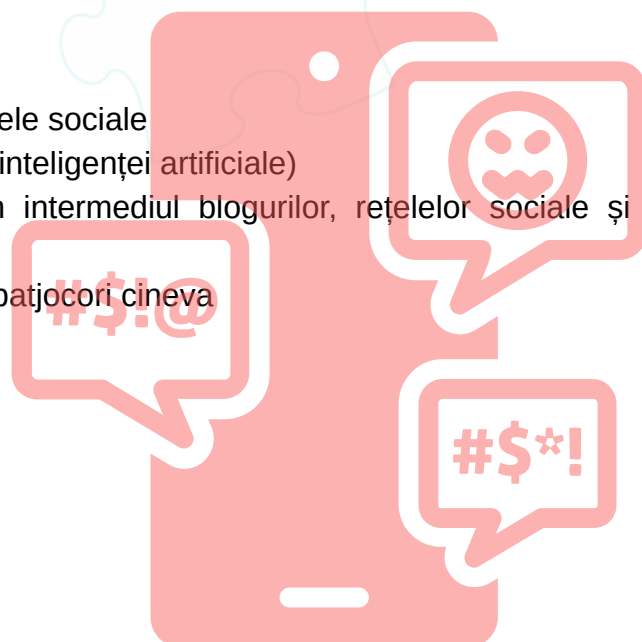
Aceasta include orice comportament care implică contact fizic fără consimțământ, gesturi obscene, solicitări de favoruri sexuale, hărțuire sau comentarii cu caracter sexual.

CIBERHĂRȚIRE¹²

Cyberbullying-ul apare atunci când agresivitatea și intimidarea sunt exercitate prin intermediul tehnologiei sau al internetului. Acesta implică un comportament deliberat, repetat și ostil, menit să rănească alte persoane prin intermediul unor platforme precum e-mailuri, chat-uri, rețele sociale, jocuri virtuale sau telefoane mobile (apeluri, fotografii). Această formă de bullying poate fi o extensie a bullying-ului tradițional sau poate apărea exclusiv prin mijloace digitale. Spre deosebire de bullying-ul față în față, agresorul nu trebuie să fie mai puternic fizic decât victima. Cyberbullying-ul este adesea mai sever, deoarece agresorul poate rămâne anonim, ceea ce îl face mai crud. Spațiul sigur al victimei este, de asemenea, invadat, deoarece aceasta poate căuta refugiu de bullying-ul offline. Cyberbullying-ul este deosebit de insidios datorită amplitudinii, permanenței și potențialului său de anonimat. Cercetările evidențiază impactul său emoțional profund și prevalența tot mai mare în rândul adolescenților.

Formele de hărțuire cibernetică includ:

- Mesaje crude sau abuzive prin SMS, e-mail sau rețele sociale
- Postarea de videoclipuri jenante (inclusiv utilizarea inteligenței artificiale) pentru crearea de conținut jenant) sau hărțuire prin intermediul blogurilor, rețelelor sociale și canalelor private
- Crearea de profiluri sau site-uri web false pentru a batjocori cineva



De asemenea, putem distinge între formele directe și indirecte de hărțuire¹³.

Agresiunea directă include:

Agresiune fizică (de exemplu, lovire, lovire cu piciorul, tragere, ciupire)

Agresiune verbală (de exemplu, hărțuire, deranj)

Agresiunea indirectă implică forme mai subtile de victimizare, cum ar fi:

Indiferență, izolare, excludere, defăimare, provocări legate de o dizabilitate, atitudini rasiste sau sexuale etc.

Adesea, mai multe tipuri de bullying apar simultan, în funcție de agresor. Indiferent de forma de bullying, nu trebuie să ignorăm sau să subestimăm frica pe care o poate simți un copil sau un adolescent.

2.5. Caracteristici și profiluri psihosociale ale participanților la procesul de hărțuire

Studiile privind agresorii (autorii), victimele și tipologiile victimelor au contribuit la clarificarea faptului că dezechilibrul de putere legat de bullying poate fi explicat prin mai mulți factori¹⁴:

- **Diferențe fizice** (înălțime, greutate, rasă, printre altele), disparități emoționale și sociale între agresori și victime.
- **Factori economici și culturali.**
- **Trăsături de personalitate și temperament.**

Profilul bătașului

În ceea ce privește profilul agresorilor¹⁵, putem afirma că:

- Majoritatea sunt băieți, în general mai puternici și mai în vârstă decât media din grupul lor.
- Aceștia tind să aibă performanțe academice scăzute și o atitudine negativă față de școală și implicarea în activități educaționale.
- Ei dau dovadă de un autocontrol slab și sunt adesea implicați în conflicte.
- Cu toate acestea, aceștia au de obicei o stimă de sine mai mare și o rețea mai largă de relații interpersonale în comparație cu victimele.



13. Olweus, 1993; Smith și Sharp, 1994; Tattum, 1997; Smith, 2002; Smith și colab., 2004

14. Hodges și colab., 1997; Salmivalli și colab., 1998; Neto, 2005; Fante, 2005

15. Bjorkqvist și colab., 1992; Olweus, 1993; Smith și Sharp, 1994; Dawkins, 1995; Pearce & Thompson, 1998; Sutton și colab., 1999; Chesson, 1999; Eslea & Rees, 2001; Derbardieux, 2002; Smith și colab., 2003; Bertao, 2004

Olweus (1997) definește trei **caracteristici predominante ale agresorilor**:

- O nevoie puternică de putere.
- Ostilitate și satisfacție în a provoca rău și suferință altora.
- Constrângerea victimelor să obțină bunuri materiale, cum ar fi bani, țigări etc.

Alte caracteristici ale agresorilor includ:

- Comportament manipulator față de ceilalți.
- Aceștia tind să fie populari și dominanți față de țintele lor.
- Dorință de control, putere și intimidare, manifestând adesea atitudini tiranice.
- Implicarea în comportamente antisociale și atitudini delincvente.
- Autocritică scăzută, rareori își asumă responsabilitatea pentru acțiunile proprii.
- O perspectivă de sine pozitivă, demonstrând preocupare pentru imaginea de sine - au o stimă de sine ridicată.
- Lipsa de empatie față de suferința pe care o provoacă altora.
- Își folosesc caracteristicile fizice, psihologice sau sociale distincte pentru a exercita putere asupra victimelor.
- Sunt puternici din punct de vedere fizic, cu tendințe agresive atât față de adulți, cât și față de colegi — demonstrând o atitudine de „războinic” față de semenii lor.
- Se enervează rapid, folosește forța și interpretează adesea acțiunile celorlalți ca fiind ostile, ceea ce duce la un comportament obsesiv sau rigid.
- Implicare academică slabă/performanță academică scăzută.
- Hiperactivitatea, impulsivitatea, controlul deficitar al comportamentului, problemele de concentrare, nervozitatea, anxietatea, lipsa de inteligență și un nivel cultural scăzut pot fi, de asemenea, asociate cu comportamente agresive.
- Condițiile familiale nefavorabile, maltratarea sau o creștere excesiv de permisivă a copiilor pot explica comportamentele violente ale agresorilor.



Profil de hăruitor cibernetic

Adesea, un agresor cibernetic este, de asemenea, un agresor în alte contexte, prezentând aceleași caracteristici descrise mai sus. Aceștia își obțin satisfacția din actul violent în sine și din imaginarea răului pe care îl provoacă. Agresorii ciberneticici au de obicei abilități sociale slabe și dificultăți generale de învățare.

Caracteristicile dominante ale cyberbullies-ilor sunt:

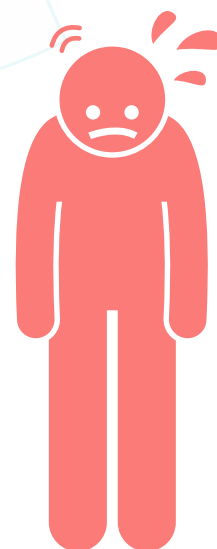
- Extroversiune.
- Dorința de control, putere și intimidare.
- Atitudine tiranică.
- Comportamente delincvente.
- Lipsă de respect față de norme/drepturile celorlalți.
- Implicare academică scăzută și performanțe academice slabe.
- Stimă de sine ridicată.



Profilul victimei

Victimele prezintă, în general, următoarele caracteristici:

- Stimă de sine scăzută.
- Anxietate, frici și fobii.
- Simptome fizice (de exemplu, dureri de stomac).
- Simptome psihologice (de exemplu, tristețe).
- Izolare socială/timiditate.
- Stres/suferință.
- Dificultăți de concentrare, atenție și învățare.
- Implicare scăzută în școală sau chiar abandon școlar.
- Tendințe suicidare.
- Familii monoparentale.

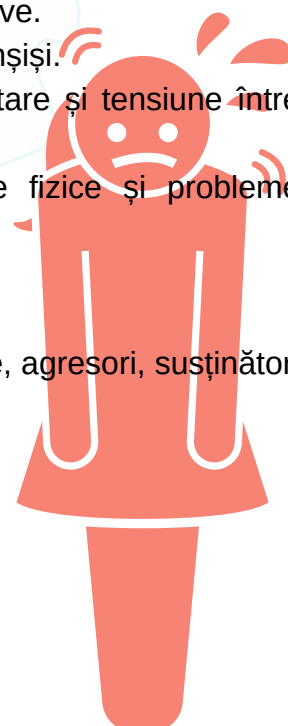


Profilul Victimei Pasive¹⁶

- Victimele pasive tind să fie mai anxioase și nesigure decât altele.
- Sunt precauți, sensibili și calmi, nu răspund la atacuri sau insulte.
- Caracterizată printr-un model de reacție supușivă combinat (la băieți) cu slăbiciune fizică.
- Sunt mai predispuși la probleme comportamentale și emoționale, cum ar fi depresia, anxietatea și tendințele suicidare.
- Când sunt atacați, reacționează de obicei prin plâns (la vârste mai mici) și retragere.
- Este obișnuit ca ei să nu aibă prieteni buni în clasa lor.
- Stima de sine scăzută, cu o perspectivă negativă asupra lor și a situației lor. Adesea se consideră ratați și se simt proști, jenați sau neatrăgători.
- Au tendința de a avea comportamente non-agresive și sunt, în general, împotriva violenței și a strategiilor violente.
- Adesea sunt supraprotejați de părinți până la o vârstă mai înaintată, ceea ce contribuie la dificultatea lor de a se afirma în situații de grup.

Profilul Victimei Provocatoare¹⁷

- Aceste victime prezintă o implicare deficitară cu colegii și părinții în comparație cu alte grupuri de copii (în ceea ce privește rolurile de bullying).
- Acestea sunt caracterizate printr-o combinație de anxietate și reacții agresive.
- Sunt nesiguri, nefericiți și deprimăți, cu o perspectivă negativă asupra lor înșiși.
- Prezintă probleme de concentrare, iar comportamentul lor generează iritare și tensiune între colegi.
- Aceștia prezintă mai multe simptome depresive, alături de simptome fizice și probleme psihologice, decât orice alt grup.
- Unii pot fi caracterizați ca fiind hiperactivi.
- Acest grup este, în general, compus din mai mulți băieți decât fete.
- Aceștia au niveluri mai ridicate de consum de droguri și tutun decât victime, agresori, susținători sau martori neprovocatori.



Profilul victimei agresorului¹⁸

- Persoanele din acest grup pot folosi valorile morale pentru a se autoproteja și a evita atacurile agresorilor.
- Când acționează ca niște agresori, ignoră valorile morale pe care le foloseau odinioară pentru autoapărare, nearătând nicio preocupare pentru siguranța sau bunăstarea victimelor lor.
- Aceștia demonstrează abilități sociale și sunt capabili să domine grupurile de colegi, adesea exploatând vulnerabilitățile potențialelor victime.
- Ei arată puțină empatie față de ceilalți și folosesc hărțuirea ca instrument pentru a-și menține puterea în grup.
- Ei sunt printre cei mai puțin populari colegi.
- Anxios, impulsiv, ușor provocat și adesea îi provoacă pe ceilalți.
- Au tendința de a fi puternici din punct de vedere fizic și asertivi, ceea ce le permite să se descurce adesea singuri, în loc să caute ajutor.
- Dublul lor rol de victimă și agresor poate fi explicat prin combinarea atitudinilor agresive și a stimei de sine scăzute.
- Aceștia provin în mare parte din niveluri socio-economice mai scăzute, unde sunt expuși la forme mai explicite de agresivitate și violență, alături de alte privațiuni sociale.

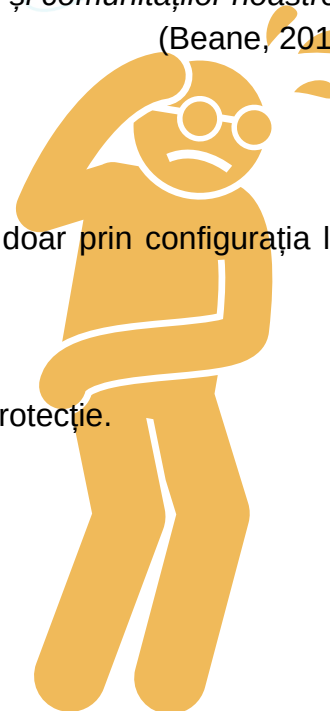
2.6. Factori de risc și de protecție

„Atât agresorii, cât și victimele sunt produse ale societății noastre și reflectă calitatea familiilor, școlilor și comunităților noastre.”
(Beane, 2011)

Factorii de risc și de protecție sunt în esență aceleași variabile, diferind doar prin configurația lor (pozitivă sau negativă) sau intensitate (mai mare sau mai mică).

De exemplu:

- Un climat școlar primitor, sigur și pozitiv funcționează ca un factor de protecție.
- Un climat școlar nesigur și negativ acționează ca un factor de risc.



Această dualitate permite o înțelegere mai nuanțată a bullying-ului, concentrându-se atât pe ceea ce trebuie promovat, cât și pe ceea ce ar trebui modificat sau prevenit.

Este important, totuși, să se evite simplificarea excesivă a rolului cauzal al acestor factori. Comportamentul uman este influențat de o interacțiune complexă a mai multor dimensiuni, iar efectul cumulativ al factorilor de risc sau de protecție combinați poate fi deosebit de semnificativ.

Factori de protecție (împotriva implicării în comportamente violente sau de bullying)¹⁹

- Factori biologici: Predispoziție genetică către reglarea emoțională și intoleranță față de comportamentul violent.
- Relații familiale apropiate și afectuoase: Reduc vulnerabilitatea atât la agresiune, cât și la victimizare.
- Mediu școlar suportiv:
 - Disponibilitatea profesorilor, medicilor, asistenților medicali, psihologilor și asistenților sociali.
 - Oportunități de participare la luarea deciziilor.
- Implicare prosocială ridicată în viața școlară și comunitară.
- Practici disciplinare clare, corecte și consecvente în sala de clasă.
- Dinamica pozitivă a grupului de colegi.
- Respect pentru autoritate și un etos școlar puternic.

Factori de risc (pentru implicarea în comportamente violente sau de bullying)

Factori biologici și psihologici²⁰

- Semne timpurii de agresivitate.
- Consumul de substanțe înainte de vârsta de 12 ani.
- Impulsivitate ridicată și asumare de riscuri.
- Capacitate cognitivă scăzută sau rezultate academice slabe.
- Predispoziții spre tulburări de personalitate marcate de:
 - Lipsa de empatie
 - Impulsivitate
 - Dificultăți în relații
 - Ignorarea față de ceilalți



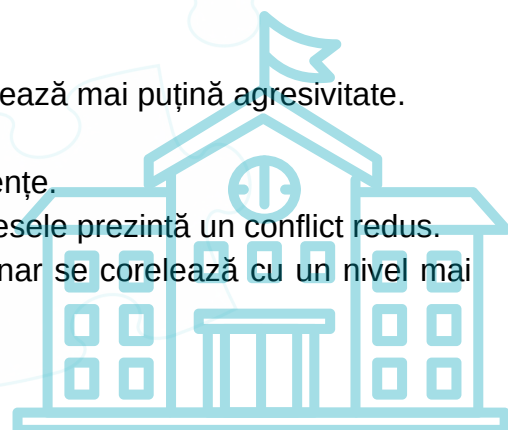
Mediul familial și social²¹

- Supraveghere parentală insuficientă.
- Șantaj emoțional: Părinții întăresc comportamentul agresiv cedând.
- Agresivitatea domestică ca model de comportament.
- Pedepsă fizică aspră.
- Grupuri de colegi abuzive: Copiii imită colegii agresivi pentru a câștiga acceptare.
- Feedback negativ constant și sprijin emoțional scăzut.
- Așteptarea de ostilitate: Mentalitatea de tipul „Cea mai bună apărare este atacul”.
- Criminalitate parentală sau destrămarea familiei (de exemplu, divorț).
- Neglijență sau abuz acasă.
- Status socio-economic scăzut, infrastructură precară.



Mediul școlar

- Școlile mai mari tind să raporteze mai multe cazuri de bullying.
- Școli cu:
 - Regulile comportamentale clare arată mai puțină violență.
 - Disciplina corectă, așa cum este percepută de elevi, raportează mai puțină agresivitate.
 - Clasele mai mici raportează mai puține incidente.
 - Personalul disciplinar respectat raportează mai puține violențe.
 - Implicarea elevilor și a profesorilor în luarea deciziilor procesele prezintă un conflict redus.
 - Coeziune puternică între personalul didactic și cel disciplinar se corelează cu un nivel mai scăzut de violență.



2.7. Contexte de dezvoltare ale bullyingului²²

Bullying-ul evoluează ca formă și intensitate de-a lungul etapelor de dezvoltare, fiind influențat de maturizarea cognitivă, emoțională și socială a copilului, precum și de mediile relaționale și instituționale din jur. O abordare de dezvoltare permite identificarea riscurilor specifice vârstei și a factorilor de protecție și subliniază importanța intervenției timpurii și continue.

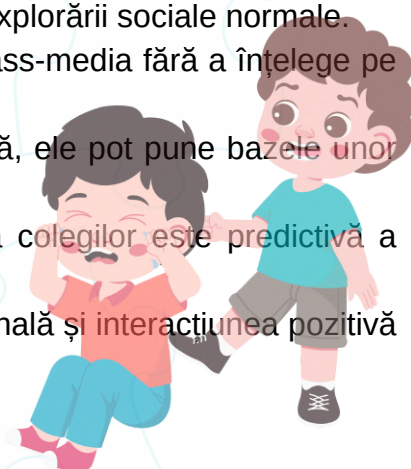
Copilăria timpurie (Grădiniță)

În copilăria timpurie, comportamentele agresive pot apărea ca parte a explorării sociale normale. Copiii mici imită adesea comportamente observate în familie sau în mass-media fără a înțelege pe deplin implicațiile acestora.

Deși astfel de comportamente nu sunt întotdeauna hărțuire intenționată, ele pot pune bazele unor tipare ulterioare dacă nu sunt redirecționate.

Conform lui Monks și Smith (2006), agresivitatea timpurie din partea colegilor este predictivă a implicării continue în acte de bullying în anii următori.

Mediile de educație timpurie care încurajează empatia, reglarea emoțională și interacțiunea pozitivă între egali sunt esențiale în perturbarea acestei traiectorii.



Școală primară (învățământ elementar)



Această etapă este marcată de o coeziune sporită a grupului și de formarea ierarhiilor sociale, care se corelează adesea cu un vârf al agresiunii evidente, inclusiv forme fizice și verbale. Copiii încep să se compare cu colegii lor, iar cei care diferă din cauza dizabilităților, a contextului cultural sau a abilităților sociale pot deveni marginalizați. Studiile realizate de Pellegrini și Long (2002) arată că agresiunea în această perioadă poate fi o strategie de a obține dominația în grupurile de colegi nou formate.

Politicile școlare stricte, receptivitatea adulților și normele din clasă pot influența semnificativ prevalența bullying-ului.

Școală gimnazială (ciclu gimnazial / învățământ secundar inferior)

Pe măsură ce sofisticarea cognitivă și emoțională crește, bullying-ul se transformă în agresivitate indirectă și relațională. Excluziunea socială, manipularea și răspândirea zvonurilor devin mai proeminente, în special în rândul fetelor. Aceasta este, de asemenea, o etapă marcată de o conștientizare de sine sporită și de conformismul față de semenii. Salmivalli și colab. (1996) subliniază faptul că rolurile grupului - cum ar fi cei care întăresc, cei care iau măsuri sau cei care apără - sunt consolidate în această fază. Programele preventive care vizează normele grupului și îi împuternicesc pe cei care iau măsuri s-au dovedit eficiente.

Liceu (învățământ secundar superior)

Odată cu accesul pe scară largă la tehnologie, hărțuirea cibernetică devine mai frecventă și mai complexă în liceu. Adolescenții folosesc platformele digitale pentru a se angaja în forme subtile și adesea anonime de agresivitate. Persistența și vizibilitatea hărțuirii online amplifică efectele sale psihologice. În această etapă, hărțuirea este strâns legată de presiunea colegilor, de dezvoltarea identității și de comportamentele de căutare a statutului. Răspunsurile școlii trebuie să integreze educația pentru cetățenie digitală și să ofere elevilor instrumente pentru a naviga în siguranță în interacțiunile online.

Mediul familial

Mediul familial are o influență profundă asupra comportamentului copiilor. Stilurile parentale autoritare sau neglijente, expunerea la violență domestică, bullying-ul între frați sau disciplina inconsistentă sunt asociate cu riscuri mai mari de a comite sau victimiza bullying. În schimb, parentingul suportiv, caracterizat prin căldură, structură și comunicare deschisă, încurajează reziliența și comportamentul pro-social. Copiii modelează comportamentele pe care le observă, ceea ce face ca implicarea părinților să fie un factor cheie în strategiile anti-bullying.

2.8. Recunoașterea agresiunii: semne de avertizare la victime și agresori²³

Identificarea fenomenelor de bullying poate fi dificilă, deoarece multe victime suferă în tăcere din cauza fricii, rușinii sau incertitudinii cu privire la modul de reacție. Înțelegerea semnelor de avertizare este crucială pentru o intervenție promptă. Atât victimele, cât și agresorii prezintă indicatori comportamentali, emoționali și fizici specifici care pot fi observați la școală sau acasă.

Semne de avertizare la victime

a) Observabil la școală

- Deteriorarea sau pierderea frecventă a rechizitelor școlare sau a bunurilor personale.
- Leziuni inexplicabile, cum ar fi vânătăi, zgârieturi sau haine rupte.
- Adesea ținta unor glume răutăcioase sau a unor batjocuri.
- Are tendința de a se izola în timpul pauzelor sau caută compania adulților.
- Adesea ultimul ales pentru jocurile de echipă.
- Pare anxios, temător sau iritabil.
- Comportament liniștit și pasiv.
- Nu reacționează la acte de agresiune.
- Plânge frecvent și fără un motiv înțeles.
- Tulburări fizice frecvente (dureri de cap, dureri de stomac, amețeli).
- Hipersensibil la critici.
- Scădere bruscă a performanței academice.

b) Raportat sau observat de părinți

- Afecțiuni fizice recurente fără cauză medicală.
- Ajunge acasă neobișnuit de flămând.
- Pare constant trist sau tulburat.
- Schimbări bruște de comportament (de exemplu, enurezis, pierderea poftei de mâncare, tulburări de somn, coșmaruri).



- Se întorc de la școală cu urme vizibile sau haine/bunuri deteriorate.
- Sensibilitate crescută la critici.
- Devine preocupat de imaginea corporală, greutate, înălțime sau aspect.
- Evită interacțiunile sociale.
- Experimentează frecvent izbucniri emoționale sau furie.
- Își pierde interesul pentru hobby-uri sau activități de agrement.
- Manifestă comportamente distructive sau autodistructive.
- Scăderea motivației sau a performanței școlare.

c) Întrebări pentru părinți atunci când se suspectează hărțuirea

- Ezită copilul sau refuză să meargă la școală sau insistă să fie însoțit?
- Încearcă copilul să ia cu el obiecte de protecție la școală?
- A început copilul să-i agreseze pe alții, inclusiv pe frați/surorile?
- Are copilul vreo trăsătură personală sau fizică care l-ar putea face perceput ca o „țintă ușoară”?

Semne de avertizare la agresori

a) Observabil la școală

- Poate fi popular printre colegi sau se bucură de dominație socială.
- Arată o nevoie puternică de control și de a se simți puternic.
- Are dificultăți în a accepta pierderea sau eșecul (spirit sportiv slab).
- Exprimă teme violente în scris sau desene.
- Pare să aibă o furie incontrollabilă.
- Este mai puternic fizic decât colegii săi.
- Justifică acțiunile agresive (de exemplu, „au meritat-o”).
- Lipsește empatie sau adoptarea unei perspective diferite.
- Folosește pe alții în beneficiul personal.



- Demonstrează modele constante de intimidare sau agresivitate.
- la obiecte (bani, gustări, rechizite școlare) fără permisiune.
- Performanță academică slabă.
- Istoricul problemelor disciplinare.
- Arată puține sau deloc remușcări.
- Toleranță scăzută la frustrare.
- Impulsiv și ușor de enervat.
- Pare să-i placă să insuflă frică celorlalți.
- Intolerant față de diferențe; manifestă atitudini prejudecătivoase.
- Ignoră sau încalcă regulile frecvent.
- Interpretează greșit acte inocente ca fiind ostile sau provocatoare.
- Posibilă implicare în activități legate de alcool, droguri sau bande.

b) Întrebări pentru părinți atunci când se suspectează hărțuirea

- Minte copilul pentru a evita consecințele?
- Contestă sau nu respectă frecvent autoritatea părintească?
- Refuză să își asume responsabilitatea pentru acțiunile sale?
- Acționează agresiv față de frați/surorile?
- Manifestă intoleranță sau are opinii prejudecătivoase?
- Interpretează greșit gesturile inocente ca fiind jignitoare?
- Se întoarce acasă cu haine rupte sau murdare, dar se comportă cu îngâmfare?
- Are bani sau bunuri noi cu origine neclară?
- Susține că obiectele au fost „cadouri” de la colegii de clasă?
- Sfidează frecvent autoritatea adulților?
- Este expus la violență acasă sau în mediul său?

Bariera Tăcerii

Multe victime aleg să nu raporteze cazurile de hărțuire din cauza fricii de represalii sau a convingerii că nimeni nu le va lua în serios. Această tăcere permite ca hărțuirea să persiste neobservată. Cercetările estimează că doar o treime din cazurile de hărțuire sunt raportate adulților, ceea ce face dificilă înțelegerea adevăratei amploare a problemei.

Motive frecvente pentru tăcerea victimei

- Teamă de represalii: Agresorii își amenință adesea victimele pentru a-și asigura tăcerea.
- Teamă de escaladare: Victimele se tem că vor fi etichetate drept „turnători”.
- Lipsa de conștientizare: Unii copii pot să nu realizeze că sunt hărțuiți.
- Vina internalizată: Victimele pot crede că abuzul este vina lor sau că este meritat.
- Negare: Speranța că, ignorând-o, agresiunea se va opri în cele din urmă.
- Neîncredere în adulți: Teamă că adulții nu vor asculta, nu vor acționa sau vor înrăutăți lucrurile.
- Teamă de reacțiile adulților: Anxietate cu privire la modul în care ar putea reacționa părinții sau profesorii.

2.9. Efecte asupra personalității: Imaginea de sine ca și cauză și consecință a bullyingului²⁴

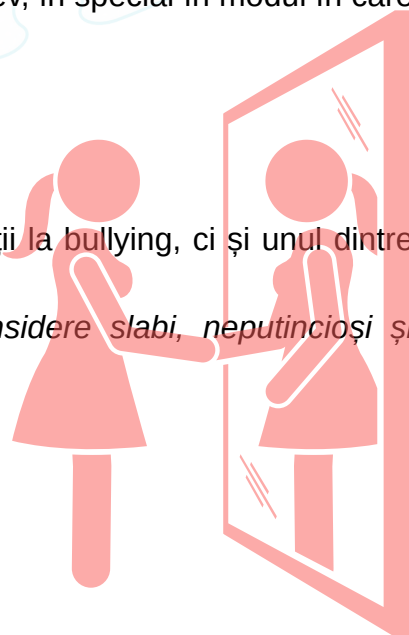
Bullying-ul are efecte profunde asupra dezvoltării personalității unui elev, în special în modul în care acesta se percepe pe sine și locul său în lumea socială.

Efectele asupra victimelor

Imaginea de sine a victimei nu este doar un predictor al vulnerabilității la bullying, ci și unul dintre cele mai afectate aspecte în urma acestuia.

„Copiii care sunt victimizați în mod repetat pot ajunge să se considere slabi, neputincioși și incompetenți social – identități care îi pot însoți până la vârsta adultă.”

(Arseneault și colab., 010)



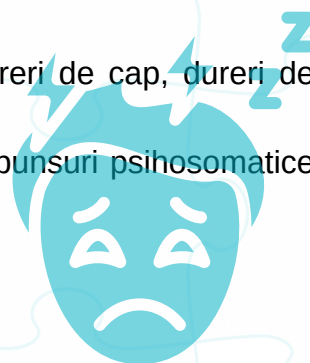
Bunăstare fizică și psihosomatică

Elevii victimizați prezintă frecvent o serie de simptome fizice, cum ar fi dureri de cap, dureri de stomac, dureri în gât și oboseală generală.

Aceste afecțiuni adesea nu au o explicație medicală și sunt considerate răspunsuri psihosomate la stres și traume. Alte semne includ:

- Iritabilitate și nervozitate
- Pierderea poftelor de mâncare
- Tulburări de somn sau coșmaruri
- Epuizare constantă

Aceste probleme compromit nu doar sănătatea, ci și sentimentul fundamental de siguranță și stabilitate, fundamental pentru dezvoltarea sănătoasă a personalității.



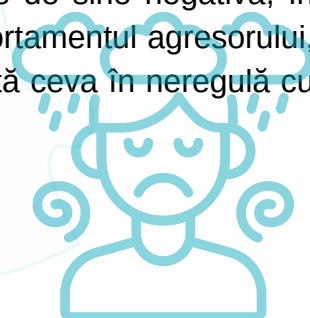
Bunăstare psihologică și concept de sine

Victimizarea este puternic corelată cu o stimă de sine scăzută și o imagine de sine negativă, în special în domeniile fizic, social și athletic. Elevii internalizează adesea comportamentul agresorului, dezvoltând o convingere distorsionată că merită să fie maltratați sau că există ceva în neregulă cu ei.

Consecințele comune includ:

- Sentimente accentuate de singurătate, tristețe și neputință
- Niveluri ridicate de anxietate și depresie
- Ideea suicidară crescută și risc de autovătămare
- Retragere socială și sentimente de inferioritate

Aceste cicatrici emoționale modelează personalitatea în curs de dezvoltare a victimei, ducând adesea la insecuritate cronică, neîncredere și frică de relațiile interpersonale.



Adaptarea socială și funcționarea școlară

Din punct de vedere social, victimele întâmpină adesea dificultăți în construirea sau menținerea prietenilor, ceea ce duce la:

- Izolare socială sporită
- Popularitate scăzută și respingere de la colegi
- Reticența în a participa la activități de grup sau evenimente școlare



- Evitarea frecventă a școlii și atitudini negative față de educație
- Declin academic din cauza slăbirii concentrării și a motivației

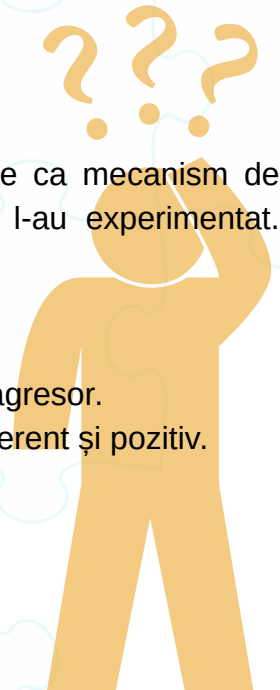
În cazuri grave, victimele se pot schimba frecvent de școală sau pot abandona complet educația, considerând că școala este un mediu nesigur sau ostil.

Criza de identitate și inversarea rolurilor

Unele victime pot, în timp, să adopte ele însele comportamente agresive, fie ca mecanism de apărare, fie ca internalizare a modelului de putere interpersonală pe care l-au experimentat. Această schimbare poate duce la:

- Învățarea agresivității ca strategie relațională
- Consolidarea convingerii că dominanța asigură siguranța sau respectul
- Confuzie de identitate pe termen lung, alternarea între rolurile de victimă și agresor.

Astfel de evoluții împiedică capacitatea victimei de a-și forma un simț de sine coerent și pozitiv.



Repercusiuni asupra personalității agresorului

Agresorii sunt afectați și de rolurile pe care le joacă:

- Aceștia pot dezvolta un model comportamental agresiv persistent
- Manifestă empatie scăzută și impulsivitate ridicată
- Manifestă nerespectare a regulilor sociale și a autorității
- Adesea consideră violența ca un mijloc legitim de a atinge obiective sau statut
- prezintă un risc mai mare de delincvență, abuz de substanțe și trăsături de personalitate antisociale la vârsta adultă

Recompensele sociale pe termen scurt ale bullying-ului - cum ar fi statutul în grup sau admirația colegilor - întăresc comportamentul dăunător și maschează dezvoltarea maladaptativă mai profundă a caracterului.

2.10. Prezentare generală statistică și tendințe

Bullying-ul rămâne o problemă globală semnificativă, care afectează copiii și adolescenții din diverse culturi și contexte socioeconomice. Date recente relevă persistența și evoluția acestui fenomen:

- **Prevalența globală:** Aproximativ 30% dintre tinerii cu vârste cuprinse între 11 și 15 ani raportează implicarea în acte de hărțuire, fie ca victime, fie ca agresori. Aceste date provin din studiul Health Behaviour in School-aged Children (HBSC), realizat în 44 de țări și regiuni, inclusiv Europa, Asia Centrală și America de Nord.
- **Cyberbullying:** Hărțuirea online a crescut semnificativ. Conform datelor Organizației Mondiale a Sănătății (OMS), 15% dintre adolescenți au fost victime ale hărțuirii online, cu o tendință de creștere din 2018, în special în rândul fetelor.
- **Diferențe de gen:** Băieții sunt mai predispuși la agresiune fizică, în timp ce fetele tind să se angajeze în forme indirecte de agresiune, cum ar fi agresiunea verbală și excluziunea socială. Cu toate acestea, în țările cu rate ridicate de agresiune, fetele sunt afectate în mod egal.
- **Factori socioeconomi:** Tinerii proveniți din medii socioeconomice defavorizate prezintă un risc mai mare de a fi victime ale hărțuirii. În plus, copiii imigranți din țările dezvoltate se confruntă cu rate mai mari de hărțuire în comparație cu colegii lor nativi.
- **Impactul asupra sănătății mintale:** Victimele bullying-ului sunt mai predispuse la singurătate severă, insomnie și gânduri suicidare. Aceste efecte negative sunt mai pronunțate la fete și la tinerii LGBTQIA+.
- **Tendențe temporale:** Deși prevalența generală a hărțuirii a rămas stabilă din 2018, hărțuirea cibernetică a crescut semnificativ, reflectând digitalizarea tot mai mare a interacțiunilor tinerilor.



Referințe bibliografice

- Arseneault, L., Bowes, L., & Shakoor, S. (2010). Bullying victimization in youths and mental health problems: 'Much ado about nothing'? *Psychological Medicine*, 40(5), 717–729. <https://doi.org/10.1017/S0033291709991383>
- Baldry, A. C., & Farrington, D. P. (2000). Bullies and delinquents: Personal characteristics and parental styles. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 10(1), 17–31. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1099-1298\(200001/02\)10:1<17::AID-CASP570>3.0.CO;2-V](https://doi.org/10.1002/(SICI)1099-1298(200001/02)10:1<17::AID-CASP570>3.0.CO;2-V)
- Björkqvist, K., Lagerspetz, K. M. J., & Kaukiainen, A. (1992). Do girls manipulate and boys fight? Developmental trends in regard to direct and indirect aggression. In K. H. Rubin & J. B. Asendorpf (Eds.), *Social withdrawal, inhibition, and shyness in childhood* (pp. 107-130). Lawrence Erlbaum.
- Calbo, M. I., Borges, L., & Santos, A. (2009). Bullying na escola: Comportamento agressivo, vitimização e conduta pró-social entre pares. *Contextos Clínicos*, 2(2), 73-80.
- Carvalhosa, S. (2007). O bullying nas escolas portuguesas. Comunicação apresentada no Seminário "Bullying, Violência e Agressividade em Contexto Escolar".
- Carvalhosa, S., Lima, L., & Matos, M. (2001). Bullying – A provocação/vitimização entre pares no contexto escolar português. *Análise Psicológica*, 4(XIX), 523–537.
- Carvalho, M. (2005). Violências nas escolas: O bullying e a indisciplina. In *Debate: Violência, mediação e convivência na escola* (pp. 23–32). Ministério da Educação do Brasil.
- Cooley, C. H. (1902). *Human nature and the social order*. New York: Scribner's.
- Craig, W. M. (2004). Bullying and victimization among school children in Canada: A cross-national comparison. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 16(4), 253-259. <https://doi.org/10.1515/IJAMH.2004.16.4.253>
- Crick, N. R., & Dodge, K. A. (2000). Social information-processing mechanisms in reactive and proactive aggression. *Child Development*, 71(1), 18-36. <https://doi.org/10.1111/1467-8624.00125>

- Crick, N. R., & Grotpeter, J. K. (1995). Relational aggression, gender, and social-psychological adjustment. *Child Development*, 66(3), 710–722.
<https://doi.org/10.2307/1131945>
- Cunha, A. (2005). Descrição e comparação de práticas agressivas em modelos de recreio escolar entre crianças do 1º ciclo. Dissertação apresentada com vista à obtenção do grau de Mestre em Ciências do Desporto no âmbito do Mestrado em Ciências do Desporto, na área de Especialização de Desporto de Recreação e Lazer.
- Currie, C., Hurrelmann, K., Settertobulte, W., Smith, R., & Todd, J. (2000). *Health Behaviour in School-aged Children: A World Health Organization Cross-National Study (HBSC 2000)*. WHO Regional Office for Europe.
- DeHaan, L. (1997). Bullying and school violence: A review of the literature. *Psychology in the Schools*, 34(2), 129–140. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1520-6807\(199704\)34:2<129::AID-PITS4>3.0.CO;2-O](https://doi.org/10.1002/(SICI)1520-6807(199704)34:2<129::AID-PITS4>3.0.CO;2-O)
- Espelage, D. L., & Swearer, S. M. (2003). Research on school bullying and victimization: What have we learned and where do we go from here? *School Psychology Review*, 32(3), 365–383.
- Espelage, D. L., & Swearer, S. M. (2003). Bullying in American schools: A social-ecological perspective on prevention and intervention. *Journal of Social Issues*, 59(1), 105–121.
<https://doi.org/10.1111/1540-4560.00006>
- Fante, S. (2005). Os efeitos do bullying na saúde mental das crianças e adolescentes. *Jornal de Saúde Mental e Comportamento*, 12(2), 78–90.
- Faustino, R., & Oliveira, T. (2008). O Cyberbullying no Orkut: A agressão pela linguagem. *Língua, Literatura e Ensino*, 3(1), 34-45.
- Fekkes, M., Pijpers, F. I. M., & Verloove-Vanhorick, S. P. (2005). Bullying: Who does what, when and where? *Health Education Research*, 20(1), 81–91. <https://doi.org/10.1093/her/cyg100>
- Fekkes, M., Pijpers, F. I., Fredriks, A. M., Vogels, T., & Verloove-Vanhorick, S. P. (2006). Do bullied children get ill, or do ill children get bullied? A prospective cohort study on the relationship between bullying and health-related symptoms. *Pediatrics*, 117(5), 1568–1574.
<https://doi.org/10.1542/peds.2005-0187>

- Fonseca, I., & Veiga, H. F. (2007). Violência escolar e bullying em países europeus. In A. Barca, M. Peralbo, A. Porto, B. Duarte da Silva, & L. Almeida (Eds.), *Libro de Actas do IX Congreso Internacional Galego-Portugués de Psicopedagogía* (pp. 107– 118). A Coruña: Universidad da Coruña.
- Graham, S. (2006). Peer victimization in school: Exploring the ethnic context. *Current Directions in Psychological Science*, 15(6), 317–321. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2006.00460.x>
- Georgiou, S. N. (2008). Parental style and child bullying and victimization experiences at school. *Social Psychology of Education*, 11(3), 317–329. <https://doi.org/10.1007/s11218-008-9066-4>
- Holt, M. K., Kaufman Kantor, G., & Finkelhor, D. (2009). Parent/child concordance about bullying involvement and family characteristics related to bullying and peer victimization. *Journal of School Violence*, 8(1), 42–63. <https://doi.org/10.1080/15388220802067813>
- Klomek, A. B., Marrocco, F., Kleinman, M., Schonfeld, I. S., & Gould, M. S. (2007). Bullying, depression, and suicidality in adolescents. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 46(1), 40–49. <https://doi.org/10.1097/01.chi.0000242237.84925.18>
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2014). *Cyberbullying: Bullying in the digital age*. Wiley-Blackwell.
- Little, T. D., Henrich, C. C., Jones, S. M., & Hawley, P. H. (2003). Disentangling the “whys” of aggressive behavior: A review of the developmental, social, and neural correlates of aggression. *Child Development*, 74(3), 423–437. <https://doi.org/10.1111/1467-8624.7403001>
- Matos, M. G., & Carvalhosa, S. (2001). A agressão nas escolas: A interação entre fatores sociais e psicológicos. *Revista Portuguesa de Psicologia*, 33(3), 230–247.
- Nansel, T. R., Overpeck, M., Pilla, R. S., Ruan, W. J., Simons-Morton, B., & Scheidt, P. (2001). Bullying behaviors among US youth: Prevalence and association with psychosocial adjustment. *JAMA*, 285(16), 2094–2100. <https://doi.org/10.1001/jama.285.16.2094>

- Neto, A. (2005). Bullying — comportamento agressivo entre estudantes. *Jornal de Pediatria*, 81(5), suppl. 0, 121–126.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Blackwell Publishers.
- Olweus, D. (1994). The nature and development of bullying in school children. In P. K. Smith & C. F. Morita (Eds.), *Bullying: An international perspective* (pp. 8–20). Routledge.
- Pereira, M. (1999). O bullying nas escolas: Impacto nas vítimas e nos agressores. *Cadernos de Psicologia Escolar e Educacional*, 3(1), 45–60.
- Pereira, T., & Melo, M. (2006). O fenómeno do bullying, da agressão e da vitimação em contexto escolar... Efeitos do programa “Outra(s) Forma(s) de Brincar” numa Escola de 1º Ciclo do distrito de Évora. Comunicação apresentada no VI Simpósio Nacional de Investigação em Psicologia.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 4(2), 148–169. <https://doi.org/10.1177/1541204006286298>
- Rigby, K. (2003). Consequences of bullying in schools. *Educational and Child Psychology*, 20(2), 28–34.
- Salmivalli, C. (2010). Bullying and the peer group: A review. *Aggression and Violent Behavior*, 15(2), 112–120. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2009.09.004>
- Smith, P. K., & Sharp, S. (1994). *School bullying: Insights and perspectives*. Routledge.
- Sullivan, K. (2011). *The anti-bullying handbook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Ttofi, M. M., & Farrington, D. P. (2011). Effectiveness of school-based programs to reduce bullying: A systematic and meta-analytic review. *Journal of Experimental Criminology*, 7(1), 27–56. <https://doi.org/10.1007/s11292-010-9109-1>
- UNESCO. (2023). *Global study on bullying and violence in schools*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Retrieved from <https://www.unesco.org>
- WHO. (2023). *Global school health survey*. World Health Organization. Retrieved from <https://www.w>

Partea 3 – Metodologia de prevenire

3.1. Intimidarea, martorii și barierele sistemice în calea schimbării

Agresiunea sexuală nu este pur și simplu o interacțiune între un agresor și o victimă; este o problemă socială care se manifestă cel mai adesea în fața altora.

Tinerii se pot trezi în rolul de victimă, agresor sau ambele, în timp ce martorii – cei care sunt martori, dar nu acționează – joacă un rol esențial, indirect.

Chiar și cei care „doar privesc” pot transmite mesajul că aprobă ceea ce se întâmplă, pur și simplu nefăcând nimic. În majoritatea cazurilor, martorii îi depășesc numeric pe cei direct implicați, însă foarte puțini intervin. Agresorii se bazează pe această tăcere și pasivitate pentru a-și întări comportamentul.

Agresiunea sexuală este un comportament învățat, adesea înrădăcinat în lecțiile morale timpurii - sau în lipsa acestora - de acasă. Deși se știe multe despre impactul său emoțional asupra victimelor, aceasta are și consecințe negative pentru agresori și martori. Permitearea continuării agresiunii necontestate poate consolida tipare dăunătoare, ceea ce face mai dificilă abordarea ulterioară a acesteia.

Pentru a preveni și a interveni atunci când este necesar, este important să știm ce funcționează și ce nu.

Autorii cărții „De ce nu funcționează programele anti-hărțuire în școli”¹ susțin că multe eforturi bine intenționate eșuează deoarece sunt construite pe presupuneri false universale. Aceste „erori greșite” apar în fiecare tip de școală, indiferent de dimensiune, locație sau reputație, și creează bariere serioase în calea unei schimbări semnificative și durabile:

- **Evaluarea siguranței unei școli după imaginea acesteia** – Școlile cu resurse bune și performanțe ridicate nu sunt neapărat sigure, iar școlile cu dificultăți nu sunt fără speranță. Agresivitatea socială gravă poate exista în școlile de elită (de exemplu, Columbine)², în timp ce profesorii dedicați din zonele defavorizate pot crea medii sigure și de susținere.
- **Considerând că violența în școli este „problema altcuiva”** – Mulți părinți, fie ei bogați sau din clasa muncitoare, își văd responsabilitatea sfârșind la ușa școlii, așteptându-se ca profesorii să se ocupe de toate problemele. Liderii comunității și întreprinderile acționează adesea la fel, intervenind doar pentru a da vina după o criză. Această izolare lasă școlile fără sprijinul esențial al comunității.

- **Convingerea că politicile de toleranță zero rezolvă problema** – Aceste reguli produc adesea răspunsuri punitive, rigide, care ascund problemele. Ignorarea completă a agresiunii este la fel de dăunătoare, descurajând raportarea și încurajând inacțiunea. Ambele extreme nu reușesc să abordeze dinamica socială complexă din spatele agresivității.
- **Presupunând că dimensiunea determină siguranța** – școlile mai mici nu sunt automat mai pașnice, iar școlile mai mari nu sunt neapărat mai periculoase. Ceea ce contează este calitatea relațiilor și a comunicării, așa cum arată Liceul New Trier³, care încurajează conexiunea în ciuda dimensiunilor sale mari.
- **Crezând că elevii de astăzi nu sunt diferiți de generațiile trecute** – elevii moderni trăiesc într-o lume digitală care extinde agresivitatea socială dincolo de școală, în casele lor. Tehnologia oferă oportunități, dar facilitează și hărțuirea, exploatarea și expunerea la ideologii dăunătoare.
- **Gândul că eliminarea agresorilor pune capăt bullying-ului** – Dacă cultura școlară care recompensează răutatea nu se schimbă, alții vor prelua rolul de agresor. Statutul de colegi asociat cu cruzimea trebuie demontat, iar martorii trebuie încurajați să-și retragă sprijinul.
- **Echivalarea absenței violenței fizice cu siguranța** – Excluziunea socială, umilința și atacurile verbale pot fi la fel de dăunătoare ca violența fizică, contribuind la dependență, crize de sănătate mintală și chiar atacuri armate în școli. Aceste comportamente necesită abordări proactive și preventive.
- **Respingerea bullying-ului ca fiind „doar o chestie de copii”** – Bullying-ul reflectă adesea comportamentul adulților și este amplificat de platformele online. Tratarea lui ca fiind inofensivă ignoră daunele grave și de durată pe care le poate provoca.
- **Concentrarea doar pe „copiii cu probleme”** – Deși unii elevi au nevoie de sprijin special, dificultățile lor reflectă adesea un climat care tolerează agresivitatea. Îndepărtarea lor lasă intact ciclul agresor-victimă-martor.

- **Bazarea pe soluții rapide sau programe universale** – Soluțiile impuse din exterior sunt adesea respinse și niciun program unic nu se potrivește fiecărei școli. Schimbarea durabilă trebuie adaptată la cultura și provocările unice ale fiecărei școli.
- **Considerarea violenței ca pe o „boală” care trebuie eliminată** – Îndepărtarea persoanelor fără prevenție pe termen lung nu va rezolva problema. Sunt necesare măsuri susținute, ideal pe o perioadă de cinci sau mai mulți ani, cu accent pe îmbunătățirea climatului școlar general.

Concluzie

Soluțiile durabile necesită respingerea acestor presupuneri simpliste și implicarea întregii comunități în construirea unui mediu sigur și respectuos. Bullying-ul persistă atunci când martorii rămân tăcuți, când școlile sunt izolate și când programele ignoră problemele culturale mai profunde. Schimbarea reală vine din eforturi susținute, de colaborare, care transformă climatul școlar pentru toți membrii săi.

3.2. Ce pot face părinții?

Cercetările sugerează⁴ că practicile parentale pot influența negativ comportamentul copiilor în ceea ce privește agresivitatea, hărțuirea și victimizarea acestora. Relațiile familiale contribuie la construirea așteptărilor copiilor cu privire la modul în care ar trebui să se simtă relațiile, ce anume ajută relațiile să funcționeze bine și cum să gestioneze constructiv problemele care apar în relații.

Folosește un stil parental autoritar.

Un stil parental autoritar oferă un grad ridicat de căldură, iubire și apropiere și, în același timp, oferă limite clare și așteptări înalte, cu sprijinul necesar pentru a le îndeplini. Copiii care sunt crescuți cu un stil parental autoritar (comparativ cu alte stiluri) se descurcă cel mai bine, având o sănătate mintală mai bună, abilități relaționale mai puternice și realizări mai mari. În schimb, copiii care se confruntă cu practici parentale dure se descurcă mai rău și sunt mai predispuși să devină agresori sau să fie ținta hărțuirii.

4. Ce pot face părinții în privința bullying-ului? (2020). Revista Greater Good. Universitatea din California, Berkeley.

Cultivă un climat familial pozitiv.

Climatul familial este „senzația” de a fi în relație cu alți membri ai familiei și de a lucra împreună în mediul casnic. Viața de familie pare haotică și neregulată sau organizată și previzibilă? Adulții modelează tipul de relații pe care speră că le vor avea copiii lor? Se simte toată lumea respectată și are limite personale sănătoase? Sunt așteptările adecvate stadiului de dezvoltare al copiilor sau sunt acestea prea mari sau prea mici?

Toți membrii unei familii au nevoie de un sentiment de putere, dar este această nevoie susținută în moduri adecvate dezvoltării? Membrii familiei își exprimă o acțiune sănătoasă prin negocieri și rezolvarea problemelor raționale, adecvate vârstei - de exemplu, oferind preșcolarilor un set limitat de opțiuni, dar ajutând adolescenții să gândească din timp la posibilele consecințe ale acțiunilor lor - sau membrii familiei își exercită puterea prin dominare și manipulare? Este consimțământul o valoare familială, de exemplu, chiar și în oferirea și primirea îmbrățișărilor?

Cercetătorii și-au dat seama din ce în ce mai mult că frații exercită o influență enormă unul asupra celuilalt⁵. Copiii care sunt implicați în acte de hărțuire între frați (în orice rol) sunt mai predispuși să fie implicați în acte de hărțuire în afara casei - ca agresori, facilitatori sau destinatari ai hărțuirii.

Predă abilități emoționale și interpersonale.

Cercetările sugerează că acei copii care cresc într-un mediu lingvistic bogat în emoții – în care părinții vorbesc despre sentimente și despre modul în care acestea sunt gestionate în ei înșiși și în ceilalți – au o inteligență emoțională mai ridicată, se descurcă mai bine în grupurile de colegi și sunt mai predispuși să apere persoanele vizate de alții⁶. Dacă discuțiile despre viața emoțională sunt normalizate într-o familie, copiii vor fi mai predispuși să aducă în discuție probleme dificile, astfel încât acestea să nu se agraveze și să devină dăunătoare.

Faceți din învățarea despre relații o prioritate maximă.

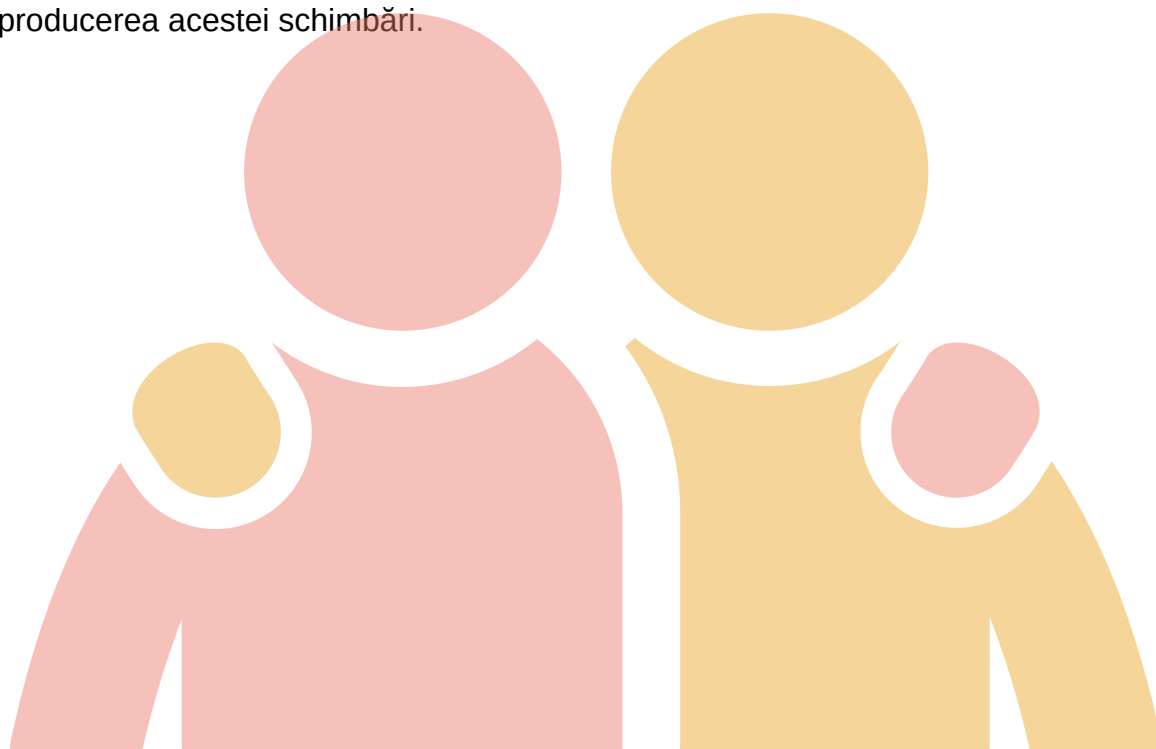
Părinții pot include conversații despre relațiile interpersonale în timp ce citesc cărți cu povești sau observă interacțiunile de zi cu zi, chiar și cu copii foarte mici. De exemplu, într-un conflict relațional, numirea diferitelor sentimente și perspective pe care diferiți oameni le-ar putea avea este un început important pentru soluții respectuoase de rezolvare a problemelor. Pentru elevii de gimnaziu, adăugați conversații despre relațiile online (folosind scenarii conversaționale utile, cum ar fi acestea, dacă este necesar).

Încurajați prietenii care să vă susțină și grupurile de colegi constructive.

Este o „asigurare” bună pentru copii să cultive relații între colegi în câteva medii diferite, atât în interiorul, cât și în afara școlii, cum ar fi ligile sportive comunitare, cluburile extrașcolare, între vecini sau familia extinsă. Nu trebuie să fie neapărat un număr mare de prieteni, chiar și un singur prieten în locuri diferite poate fi protector.

Când copiii se confruntă cu mici dificultăți, ajutați-i să cultive o mentalitate de reziliență care se bazează pe punctele lor forte unice. Dacă sunt amuzanți, pot devia o problemă folosind simțul umorului? Dacă au abilități sociale, se pot adresa prietenilor pentru sprijin? Dacă sunt timizi, liniștiți și rezervați, pot găsi o modalitate compatibilă de a-și explora sentimentele, prin citit, scris, mișcare sau companie cu animale? Sunt artistici? Ar putea picta un poster sau pot crea o artă care să inspire binele în ceilalți.

Uneori, copiii au nevoie să împrumute încrederea ta pentru a trece peste o perioadă dificilă, pentru a ști că tu crezi în abilitățile lor atunci când se simt nesiguri. De asemenea, pot beneficia de pe urma înțelegerii faptului că oamenii se pot schimba, sentimentele se pot schimba și situațiile nu vor fi întotdeauna așa cum sunt în acest moment. Spune-le că eforturile și practica lor contează; ei pot ajuta la producerea acestei schimbări.



Cultivați relațiile cu personalul școlii și cu ceilalți părinți.

Cercetările sugerează că există beneficii pentru copii atunci când există un parteneriat puternic între școli și familii⁷. A fi prietenos și servibil față de personalul școlii nu este doar un lucru decent; stabilește o cale de comunicare, împreună cu încrederea și credința în bunele intenții ale celuilalt, în cazul în care apar dificultăți. Profesorii și personalul vor avea, de asemenea, puțin mai mult context atunci când interacționează cu copilul dumneavoastră.

Poate fi util să cunoașteți și părinții colegilor de clasă ai copiilor. Chiar și în cazul cunoștințelor ocazionale, se poate promova bunăvoința, comunicarea și sprijinul reciproc. Acest lucru poate părea mai ușor atunci când copiii sunt mai mici, dar chiar și elevii de liceu beneficiază atunci când părinții se cunosc suficient de bine pentru a se coordona în ceea ce privește petrecerile și înnopțările. Dacă lucrurile devin dificile, se va fi stabilit un canal pentru un anumit dialog.

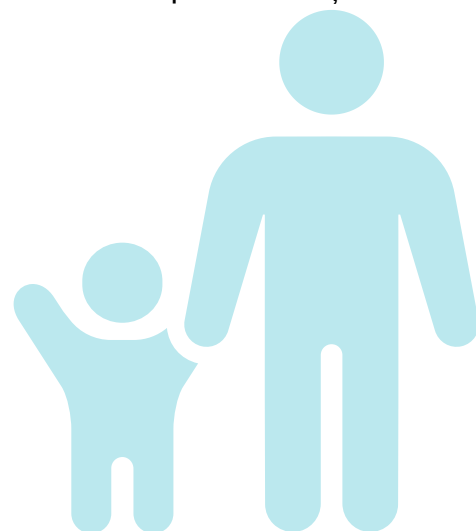
Există multe cauze ale bullying-ului și, prin urmare, acesta se poate întâmpla în ciuda eforturilor depuse. Și acum ce urmează? Deși nu există o singură soluție pentru a opri fiecare situație de bullying, cercetătorii și practicienii oferă câteva îndrumări.

Gestionează-ți mai întâi propriile sentimente.

Adesea uităm să facem asta. Păstrează-ți calmul și transmite-i copilului tău asigurarea că vei avea grijă de protecția și siguranța lui. Dacă este ținta sau martor la agresiune, asigură-l că nu este vina lui.

Scoateți cu blândețe povestea de la copilul dumneavoastră.

Adunați informații și notați detaliile și faptele. Uneori, copiii nu vor să divulge numele celor implicați de teamă că adulții vor escalada în mod accidental agresiunea, așa că procedați cu delicatețe. Evaluați gravitatea. Puteți sprijini copilul să acționeze primul fără implicarea dumneavoastră directă? Aceasta ar putea implica strategii concrete de rezolvare a problemelor împreună. Sau poate fi prea mult de gestionat pentru un copil și trebuie să lucrați în culise cu personalul școlii.



7. Paccaud, A., Keller, R., Luder, R., Pastore, G. și Kunz, A. (2021). Satisfacția față de Colaborarea dintre familii și școli – Perspectiva părinților. *Frontiers in Education*, 6(1).

Dacă este vorba de hărțuire cibernetică, colectați date și faceți capturi de ecran ale tuturor ecranelor care vă încalcă regulile.

și apoi ajutați-vă copilul să blocheze agresorul. Raportați hărțuirea cibernetică platformei media.

Luați în considerare să faceți apel la părinții altor copii implicați.

Deși acest lucru poate fi controversat și fiecare situație este diferită, prima regulă de bază a unei conversații este ca amândoi să fiți capabili să rămâneți constructivi.

A doua regulă este că exprimarea propriei opinii nu garantează impactul dorit, așa că acceptați că uneori este suficient să vă spuneți părerea, iar schimbarea reală ar putea veni dintr-o altă direcție. Dacă există bullying la școală, este probabil ca și copilul dumneavoastră să nu fie singurul afectat. Puteți găsi sprijin colaborând cu alți părinți ai căror copii sunt afectați și apelând împreună la școală.

În cazul școlii, adresați-vă mai întâi adultului responsabil de mediul imediat.

(de exemplu, profesorul de la clasă, profesorul de la programul extrașcolar), dar avansați în ierarhia administrativă dacă nu există măsuri imediate.

Controlează-ți sentimentele atunci când vorbești cu personalul școlii.

Inteligența emoțională este abilitatea de a regla sentimentele pentru a-ți atinge obiectivele, iar scopul tău este de a asigura siguranța emoțională și fizică a copilului tău.

Școlile sunt stimulate să își echilibreze răspunderea legală cu grija pentru elevii lor. Dacă este posibil, adoptați o abordare colaborativă, de rezolvare a problemelor, care poate deveni o situație reciproc avantajoasă. Faceți apel la valorile declarate ale școlii sau la cartele aspiraționale ale acestora privind bunăstarea psihologică sau la oportunitatea de a îmbunătăți climatul școlar pentru toată lumea.

Dacă școala nu ia măsuri, dați volumul mai tare. Reamintiți-le că legislația federală le oferă elevilor dreptul legal de a învăța într-un mediu sigur și oferă protecții speciale împotriva hărțuirii bazate pe rasă, sex sau dizabilitate. Indicați legislația statului dumneavoastră. Dacă sunt implicate amenințări fizice, forțele de ordine pot fi de ajutor, informal sau formal.

Știți când să scoateți ștecherul.

Dacă agresiunea este gravă sau continuă și școala nu reacționează, scoateți copilul din situația nesigură.

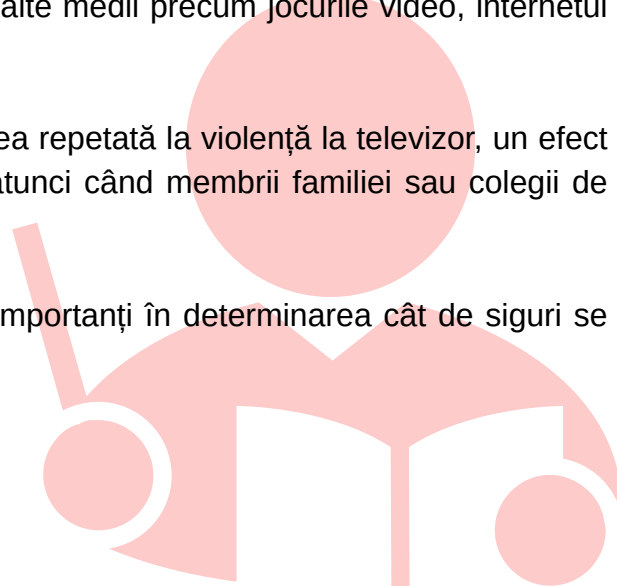
Nu uita să petreci timp special cu un copil care a fost hărțuit sau care a fost martor la hărțuire. Înconjoară-l cu dragoste, afecțiune și sprijin și concentrează-te pe vindecarea lui. Grijă ta, împreună cu acțiunile tale rapide și constructive, îi vor spune multe și le vor oferi o lecție de viață despre cum să facă față problemelor.

3.3. Ce pot face profesorii?

Trebuie să ne amintim că sentimentele de atașament sunt legate de experiența de apartenență și de sentimentul de siguranță al unui individ. Modelele pentru acest sentiment sunt, desigur, adulții din mediul școlar, începând în special în școlile elementare. Pe măsură ce copiii cresc și devin mai talentați verbal și capabili de gândire abstractă, apar lideri naturali care modelează poziții puternice și dominante pentru alți copii. Studii recente privind agresivitatea relațională⁸ la copiii afro-americani și euro-americani din clasele a șaptea până la a doisprezecea au arătat că, pentru ambele sexe, această formă de agresivitate care implică ostracizarea, jignirile și forme mai subtile de agresivitate interpersonală i-a făcut pe copii să se simtă mai nesiguri și i-a făcut pe băieți să poarte o armă la școală. Oamenii nu se pot simți și nu se simt în siguranță atunci când sunt martori la violență în mod regulat. Sentimentul de siguranță este în mod clar legat de eficacitatea siguranței publice în menținerea la un nivel scăzut al violenței evidente într-o comunitate. În școala elementară și gimnazială, copiii se simt mai în siguranță atunci când își pot vedea și simți protectorii și când acești protectori pot combate eficient influențele negative care duc la bullying. Știm că unele forme de mass-media pot influența modul în care copiii se simt în legătură cu siguranța lor generală. Deși expunerea copiilor la televiziune a fost studiată pe larg, alte medii precum jocurile video, internetul și muzica rock au fost cercetate mai puțin pe larg.

Sentimentele de nesiguranță pot fi generate de expunerea repetată la violență la televizor, un efect mult mai mare la preșcolari și sunt potențial agravate atunci când membrii familiei sau colegii de clasă oglindesc aceste sentimente de nesiguranță.

Abuzul de droguri și alcool sunt, de asemenea, factori importanți în determinarea cât de siguri se simt indivizii într-un anumit mediu.



Mediul fizic joacă un rol important în determinarea sentimentului de siguranță al unui copil, sau a lipsei acestuia. Studiile au arătat, de asemenea, că până și copiii care locuiesc în zone periculoase se simt mai în siguranță atunci când se pot baza pe rutina de a merge la școală și de a locui cu familiile lor⁹.

Simplul fapt de a avea o rutină și un loc productiv sau un refugiu sigur este un element cheie al sentimentului de siguranță. Factori precum absenteismul și plasarea în afara casei sunt, așadar, marii dușmani împotriva acestui sentiment de siguranță vital. Instruirea în domeniul siguranței personale îi poate ajuta, de asemenea, pe copii să se simtă mai încrezători în capacitățile lor de a se proteja. Sentimentele de siguranță sunt legate și de climatul social. Atunci când elevii se angajează în comportamente altruiste, cum ar fi cooperarea, ajutorarea sau consolarea, performanța academică se îmbunătățește ca rezultat direct. Faptul că au prieteni și că sunt de ajutor ca parte a unui grup mai mare pot contribui la sentimentele de siguranță și succes ale copiilor. Copiii trebuie să se simtă valorizați și respectați pentru a-și dobândi propriul sentiment de identitate colectivă și individuală pozitivă.

Există o serie de programe care adaptează modele comportamentale ce ar facilita procesul, cum ar fi Centrul pentru Educație Socială și Emoțională. Astfel de abordări permit profesorilor să devină modele pentru elevii lor, ca parte organică a procesului lor de predare. Profesorii dau deja multe exemple, nu doar prin ceea ce predau, ci și prin modul în care predau și prin modul în care întruchipează acest model în gestionarea problemelor cotidiene din propriile vieți.

O sală de clasă sigură și disciplinată este una în care profesorii își gestionează sălile de clasă tratând problemele disciplinare ca potențiale oportunități de învățare. De exemplu, profesorii pot recompensa comportamentul bun mai intens decât pedepsi comportamentul rău. De asemenea, pot încerca să afle dacă indivizii sau grupurile și-au învățat propriile roluri în fiecare nouă experiență disciplinară, dar, din nou, acest lucru este posibil doar într-o sală de clasă sigură, unde profesorul este capabil să-și gestioneze elevii și să comunice cu ei într-un mod sănătos și productiv. Dacă se întâmplă acest lucru, copiii învață de la un profesor calm și sigur, care întruchipează disciplina în obiceiurile sale personale, și vor internaliza exemplul. Un profesor nesigur pedepsește erratic, iar copiii disprețuiesc exemplul și se comportă așa de rău ori de câte ori profesorul părăsește sala.

Cercetările au arătat că intervenția școlilor în efortul de a combate bullying-ul poate fi eficientă¹⁰. Mai jos este un rezumat al rezultatelor cercetărilor, compilate din lucrări de cercetare și cărți individuale. Un rezumat poate fi găsit în Smith și colab. (2004)¹¹.

1. Din diverse motive, intervențiile au fost mai eficiente în școlile primare decât în școlile secundare. Cu toate acestea, toate școlile care au implementat strategii de prevenție și protecție au avut rezultate mai bune decât grupul de control.
2. Succesul depinde de cantitatea și calitatea implicării adulților.
3. Abordarea la nivelul întregii școli și politica școlară sunt importante, dar aceștia pot fi termeni vagi. Eficacitatea lor depinde de detaliile implementării.
4. Managementul clasei a fost un factor important. Elementele semnificative au fost climatul din clasă, regulile clasei împotriva bullying-ului, ședințele de clasă, activitățile din clasă și activitățile școlare.
5. Participarea elevilor și intervențiile colegilor au fost remarcate ca factori eficienți.
6. Implicarea personalului a inclus: grupuri de discuții; importanța percepută a combaterii fenomenului de bullying pentru întregul personal și conducerea superioară; consensul personalului cu privire la ceea ce trebuia schimbat; coordonarea răspunsurilor; disponibilitatea informațiilor pentru personal și dezvoltarea profesională continuă, inclusiv contribuții din partea experților.
7. Supravegherea a inclus: supravegherea în timpul pauzei; vigilența personalului; intervenția în cazurile de hărțuire în locul de joacă; reamenajarea curții școlii.
8. Întâlnirile cu părinții victimelor, agresorilor și a tuturor celorlalți copii au fost eficiente, la fel ca și conștientizarea și implicarea adulților în program.
9. Discuțiile și planurile individuale de intervenție pentru agresori și victime, inclusiv un plan de disciplină pentru agresori, au fost eficiente. Cele de mai sus arată că accentul trebuie pus pe prevenirea agresiunii, mai degrabă decât pe simpla reacție la evenimente. Scopul ar trebui să fie crearea unui etos adecvat și a unei școli cu competențe emoționale. Mai jos este prezentată o serie de proceduri și măsuri de bune practici pe care părinții și școlile trebuie să le aibă în vigoare pentru a aborda agresiunea. Acestea formează fundamentul de la care se pornește luarea în considerare a diferențelor de gen în intervenții.

Abordări imediate

Este esențial ca victima să se simtă în siguranță. Asigurați-vă că știe că trebuie depuse eforturi susținute pentru a opri agresiunea. Dacă este necesar, convocați o întâlnire multidisciplinară.

Toți studenții ar trebui să aibă acces la un membru al personalului cu care să poată discuta confortabil probleme personale. Fiecare student ar trebui să se simtă liber să aleagă pe cine să abordeze atunci când este îngrijorat.

Strategiile prezentate anterior sunt potrivite pentru ca școlile să le utilizeze atunci când pregătesc un răspuns imediat pentru o victimă.

Abordări pe termen mediu

• Un sondaj

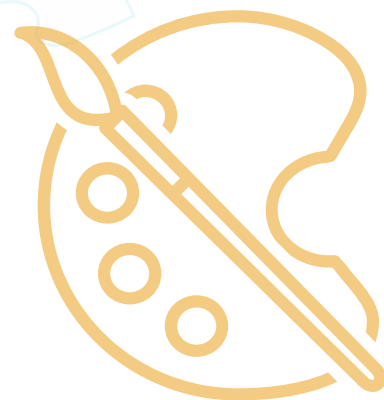
Un sondaj anonim ar putea dezvălui că mulți elevi se confruntă cu cazuri de hărțuire sub o anumită formă în parcursul lor școlar. Chestionare pentru școala primară și secundară sunt prezentate în Besag (1992)¹².

• Sprijin pentru studenții mai tineri

Elevii mai mari ar putea fi util să realizeze o broșură cu sfaturi sau un scurt film pentru elevii mai mici, bazându-se pe ceea ce au considerat util. Elevii mai mari pot discuta cu elevii mai mici despre probleme precum bullying-ul.

• Artă

Fetelor le place să lucreze împreună, dar adulții trebuie să le supravegheze îndeaproape interacțiunile sociale. După o discuție în grup, dați fetelor bucăți de hârtie decupate la dimensiunea și forma frunzelor. Rugați-le să picteze o parte a hârtiei astfel încât să semene cu o frunză. Fetele vor scrie cu pixuri colorate pe verso-ul foii lor câteva dintre actele, cuvintele și expresiile de bullying pe care le-au primit, le-au folosit sau la care au fost martori în trecut. Fără ca nimeni altcineva să vadă ce a fost scris, fiecare fată își lipește foaia pe un colaj mural reprezentând un foc de tabără, pentru a simboliza distrugerea acestor comportamente de bullying.



Rugați victimele să deseneze sau să scrie pe un flipchart toate lucrurile bune pe care le simt despre ele însele. Este un exercițiu puternic dacă și alții se oferă voluntari să facă acest lucru pentru ele. Pot desena în jurul elevului întins pe podea și pot completa schița cu complimente. Aceste comentarii ar putea fi puse pe un tricou.

- **Dramă**

Multe fete se bucură de teatru și dans. Ar putea pregăti o piesă de teatru pentru a o prezenta elevilor mai mici. Unele ar putea prefera să facă muzica sau costumele pentru o reprezentație. Elevii mai mari, ca modele, de la școală sau de la colegiul local de învățământ superior, pot lucra cu grupuri mici de fete la un proiect. De exemplu, acesta ar putea fi un proiect artistic pentru școală sau comunitate. Este cel mai eficient dacă se desfășoară săptămânal, pe parcursul a mai multor săptămâni. Elevii mai mari modelează comportamente precum negocierea, medierea, empatia și complimentele în timp ce lucrează cu elevii. Sunt capabili să ofere recunoaștere și respect elevilor mai vulnerabili. Fetele cred că produsul final este motivul pentru care se lucrează în grupuri. Doar elevii mai mari știu că rațiunea de bază este îmbunătățirea comportamentului social al fetelor.

- **Rezolvarea conflictelor**

Multe fete își doresc ca cineva să le audă doar partea lor într-o dispută, ceea ce le face imposibilă discutarea rațională a problemei. Un mediator se asigură că ambele părți ale poveștii sunt ascultate în mod egal și imparțial. Acest lucru poate fi suficient pentru ca fetele să-și reia prietenia. Medierea nu este o tehnică de utilizat dacă o victimă vulnerabilă trebuie să se confrunte cu un agresor puternic. Ambele părți trebuie să se simtă confortabil să încerce medierea. Școlile primare, precum și școlile secundare, au mediatori eficienți pentru elevi.



Abordări pe termen lung

O abordare eficientă este ca școala să organizeze o zi de instruire privind bullying-ul, care să includă o varietate de ateliere pentru personal. Profesorii ar putea alege un domeniu de interes în afara rolului lor obișnuit la școală și ar putea pregăti o zi pentru un grup de elevi în funcție de alegerea lor, de exemplu, un profesor de matematică ar putea ajuta elevii să compună o melodie rap sau o piesă de teatru. Informații suplimentare sunt oferite în Besag (1992).

- **Dezvoltarea abilităților de prietenie**

O rețea puternică de prietenie care să ofere sprijin este cel mai puternic factor de protecție. Cei fără prieteni se simt adesea respinși și singuri și își pierd rapid încrederea și stima de sine. Grupul de colegi poate să nu includă un copil din cauza lipsei de considerație, mai degrabă decât din cauza respingerii active. Programe precum Cercul Prietenilor (Newton și colab., 1996) pot dezvolta conștientizarea de grup a acelor copii care se simt izolați și respinși¹³. Personalul poate ajuta la construirea rețelelor de prietenie, interne sau externe școlii, prin identificarea altor elevi cu interese similare.

- **Construirea încrederii, stimei de sine și a asertivității**

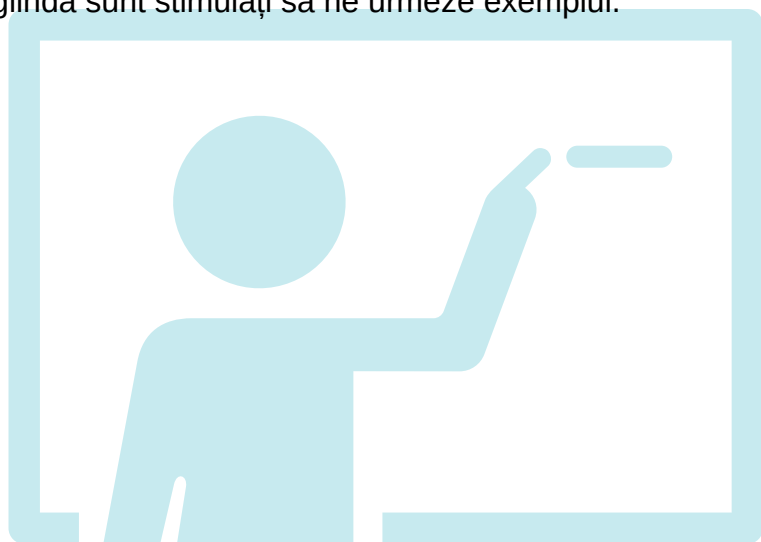
Odată pierdute, este dificil să-ți recâștigi încrederea și stima de sine. Cel mai bun răspuns este să ignori orice comportament defensiv și să te angajezi într-un plan practic de acțiune, discutând cât mai puțin posibil despre hărțuire. Tinerii pot învăța învățându-i pe alții. De exemplu, fetele ar putea ajuta într-un grup de copii mici alături de profesioniști și părinți. Mulți colegi care susțin copiii și-au început instruirea pentru că au fost hărțuiți și doreau să-i ajute pe alții. Ar fi esențial să se verifice dacă colegii care susțin copiii se simt confortabil cu rolul lor. Dacă accentul se pune pe sarcină mai degrabă decât pe comportamentul social, acești elevi câștigă adesea încredere.

Un elev vulnerabil poate progresa cel mai bine într-un grup format din adulți, lucrând treptat spre includerea în grupuri de colegi controlate de adulți și, în final, către grupuri și evenimente atât conduse de colegi, cât și bazate pe colegi, fără supravegherea adulților.

Patru modalități esențiale prin care profesorii pot preveni bullying-ul

1. Dați un model, predați și consolidați bunătatea și compasiunea. Acordându-vă timp pentru a preda bunătatea și compasiunea, puneți bazele unei clase fără agresiuni.

Ceea ce modelezi este esențial. După cum spunea odată Albert Schweitzer: „Exemplul nu este principalul lucru în influențarea celorlalți, ci singurul lucru”. Când a scris aceste cuvinte, nu avea nicio idee că în interiorul creierului uman există milioane de neuroni oglindă care ne fac să oglindim unii altora comportamentele, emoțiile și expresiile faciale. Neurologii au descoperit recent că acesta este motivul pentru care tindem să zâmbim înapoi când cineva ne zâmbește sau să ne încruntăm când vedem pe cineva încruntându-se. Neuronii oglindă sunt motivul pentru care atitudinile și comportamentele copiilor sunt atât de contagioase. Este, de asemenea, motivul pentru care profesorii au o influență și mai mare decât își dau seama. Neuronii oglindă funcționează toată ziua. În plus, copiii îi urmăresc pe profesori pentru indicii despre cum să se comporte, chiar și atunci când noi credem că nu. Au fost momente când copiii spuneau lucruri de genul: „Știu că profesoara mea nu-l place pe domnul Cutare. Văd expresia de pe fața ei de fiecare dată când trece pe lângă noi.” Acest lucru atestă nevoia de a fi atenți la limbajul corpului și la expresiile faciale, precum și la cuvintele profesorilor. Pentru unii copii, profesorii pot fi cele mai influente modele pe care le au, așa că profesorii trebuie să se impună unor standarde înalte. Atunci când profesorii le spun copiilor să-i trateze pe ceilalți cu respect și îi văd făcând acest lucru, au un impact puternic în bine. Neuronii lor oglindă sunt stimulați să ne urmeze exemplul.



2. Faceți copiii parte din soluție și trageți-i la răspundere.

Când copiii au un rol în stabilirea propriilor reguli și acorduri, sunt mult mai motivați să le respecte. De aceea, este important să începem prin a-i pune pe elevi să definească tipul de atmosferă pe care doresc să o aibă în sala de clasă, apoi să ajungem la acorduri pentru crearea acesteia. De asemenea, este esențial să-i tragem pe elevi la răspundere. Copiii pot fi buni la a repeta răspunsul corect când vine vorba de respect, bunătate și acceptare. Adesea „vorbesc ceea ce spun”, dar nu „fac ceea ce fac”. Pentru a-i face pe copii să „facă ceea ce fac” este nevoie de verificări frecvente ale modului în care aplică ceea ce învață. De exemplu, după ce predau o strategie de gestionare a furiei sau de asertivitate, elevii trebuie monitorizați modul în care o aplică în viața reală.

3. Învățați-i pe copii strategii concrete pe care le pot folosi atunci când sunt furioși și în conflict.

Un studiu publicat în revista canadiană Child Development a arătat că „elevii care își agresează colegii de clasă tind, de asemenea, să aibă multe conflicte cu părinții, prietenii și alte persoane”¹⁴. Oferirea copiilor de modalități acceptabile de a gestiona conflictele și furia poate reduce semnificativ riscul de agresiune. Exercițiul „Stop, Breathe, Chill” este strategia numărul unu de gestionare a furiei din această carte. Folosirea exercițiului „Stop, Breathe, Chill” și împărtășirea câtorva exemple personale cu elevii pot face ca practica să prindă viață pentru copii. Cu cât aud mai mult despre aplicațiile tale din viața reală, cu atât este mai probabil să-ți calce pe urme. Împărtășirea modului în care profesorul gestionează provocările în situații de furie le poate oferi elevilor încrederea de a continua să încerce, în loc să renunțe atunci când se confruntă cu propriile provocări. Drumul către gestionarea furiei și a conflictelor nu este niciodată ușor. Necesită să fim conștienți de vechile tipare și să fim dispuși să le schimbăm. Modelul de rol oferit de profesori în această privință va fi neprețuit pentru copii. În ceea ce privește ajutarea copiilor să rezolve conflictele, strategia cheie este Ghidul Câștig/Câștig.



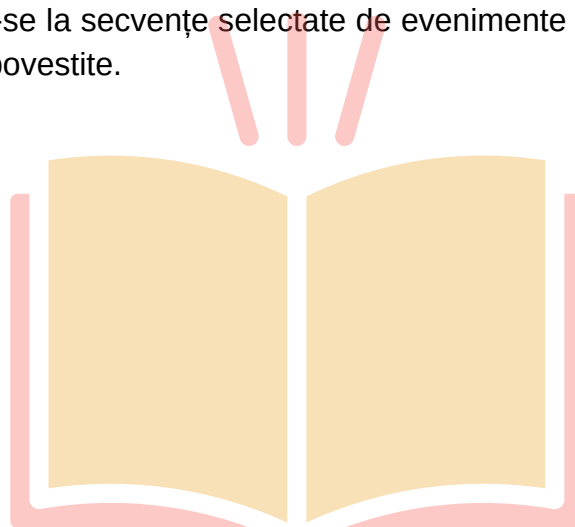
4. Nu te uita niciodată în altă parte atunci când are loc un caz de hărțuire.

Copiii trebuie să știe că bullying-ul și alte acte de cruzime nu vor fi tolerate. Uneori, adulții desconsideră bullying-ul, spunând că a existat dintotdeauna sau că face doar parte din viață. Dar asta nu îl face acceptabil. Și, în timp, bullying-ul s-a schimbat. Este mai insidios și mai omniprezent și face acum parte din ceea ce mulți experți consideră o epidemie de cruzime în rândul copiilor. În ultimii ani, omniprezența internetului și a telefoanelor mobile a stimulat răspândirea cyberbullying-ului, care poate începe în școala elementară. Ignorarea sau minimizarea problemei nu face decât să o facă să se agraveze. Educatorii trebuie să atragă atenția asupra copiilor asupra comportamentului crud și să îi tragă la răspundere. Neaplicarea acestui lucru o întărește, trimițând un semnal tăcut că cruzimea și bullying-ul sunt acceptabile. Majoritatea școlilor au un sistem de consecințe pentru comportamentul greșit, precum și protocoale de răspuns la bullying. Cercetările arată că copiii care sunt hărțuiți au anumite provocări sociale în comun. Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology raportează că acești elevi au adesea dificultăți în cel puțin unul dintre următoarele trei domenii: citirea indiciilor nonverbale, înțelegerea semnificației indiciilor sociale și găsirea de opțiuni pentru rezolvarea conflictelor¹⁵.

3.4. Abordarea narativă în prevenirea bullying-ului și interviul constructiv

Narativ: a nara: a da o relatare a oricărui eveniment: înclinat spre narațiune: povestire – n. ceea ce este narat: o relatare continuă a oricărei serii de evenimente:poveste¹⁶.

„Narațiune” poate însemna o relatare a unui eveniment sau a unor evenimente; povestire¹⁷. Opere precum Sir Gawain și Cavalerul Verde sau Doamna din Shalott de Tennyson prezintă evenimentele într-o secvență structurată, ceea ce le face exemple de poezie narativă. În schimb, Elegia scrisă într-un cimitir de la țară a lui Gray este reflexivă prin natura sa și nu urmează o poveste, deci nu este considerată o poezie narativă¹⁸. În cadrul acestei abordări terapeutice, termenii relatare, poveste și narațiune sunt adesea folosiți interschimbabil, referindu-se la secvențe selectate de evenimente din viață care capătă formă și sens prin însuși actul de a fi povestite.



Povestea de sine a unui individ este narațiunea personală pe care o folosește pentru a se defini, modelată de amintirile experiențelor trecute, de circumstanțele sale actuale, de rolurile pe care le joacă în diferite contexte sociale și personale și de relațiile sale. Terapia narativă se concentrează pe crearea și interpretarea acestor povești. Un principiu fundamental al acestei abordări este externalizarea problemei¹⁹ - vederea problemei ca fiind separată de persoană, astfel încât persoana nu este problema, ci mai degrabă problema este problema. Din această perspectivă, clienții sunt considerați experți în propriile vieți, având abilitățile, experiențele și valorile necesare pentru a face față provocărilor și a se adapta acestora. În plus, terapia narativă lărgeste accentul de la individ sau unitatea familială la contextul social mai larg, luând în considerare factori precum structurile societale, opresiunea și sistemele de credințe internalizate.

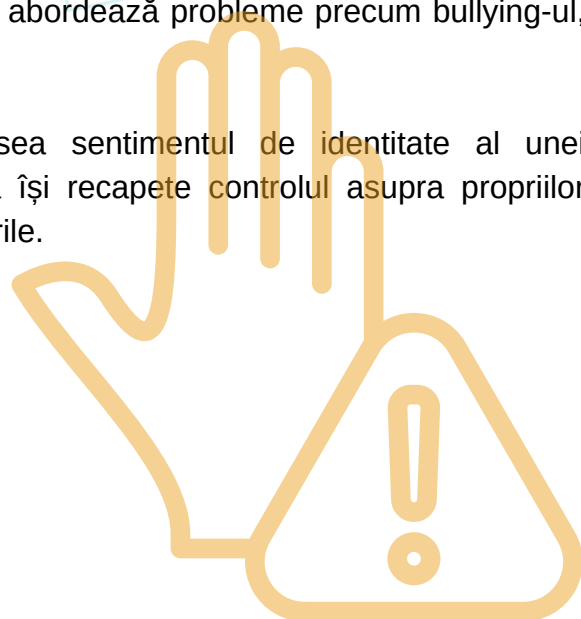
Abordarea narativă în prevenirea bullying-ului și **interviurile constructive** sunt strategii inovatoare și eficiente, care se concentrează pe schimbarea perspectivei de la orientată spre probleme la orientată spre soluții, cu accent pe emancipare, colaborare și dezvoltare personală. Să analizăm aceste concepte în mod individual și apoi să explorăm modul în care pot fi integrate pentru a îmbunătăți eforturile de prevenire a bullying-ului.

Abordarea narativă în prevenirea bullyingului:

Abordarea narativă se bazează pe ideea că oamenii își dau sens experiențelor prin intermediul poveștilor. Abordarea se concentrează pe modul în care indivizii își formează și interpretează experiențele, mai degrabă decât să se concentreze doar pe evenimentul în sine. Din această perspectivă, vina nu este pusă pe individ, ceea ce face posibilă examinarea comportamentului de bullying din mai multe puncte de vedere.

Acest lucru poate fi deosebit de important atunci când se abordează probleme precum bullying-ul, deoarece:

- **Construirea identității:** Agresiunea perturbă adesea sentimentul de identitate al unei persoane. Abordarea narativă îi ajută pe indivizi să își recapete controlul asupra propriilor povești, evidențiindu-și acțiunea, punctele forte și valorile.



- **Reconstituirea poveștii:** În loc să se considere victime, indivizii sunt încurajați să își reconstituie experiența într-un mod care să le sublinieze rezistența, capacitățile și potențialul de schimbare. De exemplu, un copil care a fost hărțuit poate fi îndrumat să identifice cum a dat deja dovadă de curaj sau ingeniozitate în alte domenii ale vieții sale, ceea ce îi ajută să-și construiască stima de sine.
- **Externalizarea problemei:** În această abordare, bullying-ul este văzut ca o problemă din afara identității persoanei. Acesta ajută la prevenirea internalizării etichetelor negative precum „victimă” sau „proscris”. Bullying-ul în sine devine problema, nu persoana.
- **Narațiuni sociale:** Abordarea narativă subliniază, de asemenea, contextul mai larg al bullying-ului, inclusiv influențele societale și culturale. Această perspectivă ne ajută să înțelegem că bullying-ul nu este doar o problemă individuală, ci și una societală colectivă. Este esențial să contestăm narațiunile dăunătoare din școli și comunități despre ceea ce constituie un comportament „normal” și dinamici de putere acceptabile.

Elemente cheie ale abordării narative în prevenirea bullyingului:

- **Repovestirea:** Indivizii își pot reconstrui experiențele prin încadrarea lor în moduri care evidențiază creșterea și schimbarea pozitivă.
- **Empatie:** Încurajarea empatiei prin povestiri - ajutând copiii și adulții deopotrivă să înțeleagă că fiecare are o poveste unică, iar bullying-ul este o reflectare a unor insecurități sau probleme mai profunde.
- **Sisteme de sprijin:** Încurajarea comunităților (colegi, educatori, părinți) să colaboreze pentru a remodela discursul despre bullying.

Cum să aplici o abordare narativă într-un interviu constructiv pentru prevenirea bullying-ului:

Atunci când se desfășoară un interviu constructiv având în vedere abordarea narativă, scopul este de a facilita o conversație care să le permită tuturor celor implicați să își spună poveștile și să reflecteze asupra experiențelor lor. Iată cum se poate face acest lucru eficient:

1. Crearea unui spațiu sigur pentru povestiri deschise:

- **Invitarea la reflecție:** Încurajați persoana interviuată să reflecteze asupra experienței sale prin formularea unor întrebări care să stimuleze povestirea, cum ar fi:
 - „Poți descrie ce s-a întâmplat cu propriile tale cuvinte?”
 - „Cum a început această situație și cum a evoluat?”
 - „Cum te-ai simțit în această situație? Ce simți acum în legătură cu asta?”
 - „Ce ți-ai dori să fi fost diferit în această experiență?”
- **Ascultare fără prejudecăți:** În acest interviu, cheia este să asculți profund și fără a judeca. Rolul tău este să ajuți persoana să-și structureze povestea, nu să-i spui care este povestea „corectă”.

2. Explorarea imaginii de ansamblu:

- **Contextualizarea poveștii:** Puneți întrebări care să permită persoanei să gândească dincolo de evenimentul în sine și să exploreze contextul mai larg:
 - „Ce se întâmpla în viața ta când s-a întâmplat asta?”
 - „Cum crezi că s-ar fi putut simți sau trăi această situație și alți oameni din jurul tău?”
 - „Există vreo modalitate prin care acțiunile sau cuvintele altor persoane au influențat ceea ce s-a întâmplat?”

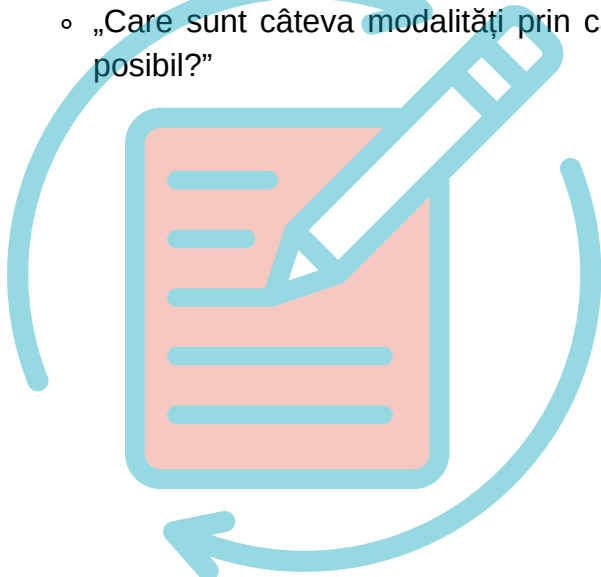
- **Identificarea tiparelor:** Uneori, bullying-ul face parte dintr-un tipar mai amplu sau dintr-o problemă sistemică (de exemplu, presiunea colegilor, normele culturale). Întrebarea despre experiențele anterioare sau explorarea modului în care acest incident se încadrează în narațiunea mai amplă a persoanei poate fi revelatoare.

3. Redefinirea experienței:

- **Schimbarea narațiunilor negative:** Încurajați participanții să își reformuleze experiențele în moduri care să se concentreze pe punctele lor forte, pe rezistența lor sau pe lecțiile învățate. Acest lucru este deosebit de important pentru victime și pentru cei care au adoptat comportamente de bullying.
 - De exemplu, întreabă victima: „Ce putere ai descoperit în tine în această perioadă?” sau „Cum ai gestionat situația și ce ai învățat despre tine?”
 - Pentru cineva care a agresat alte persoane, ai putea întreba: „Ce i-ai spune cuiva care a fost afectat de acțiunile tale?” sau „Privind în urmă, ce ai face diferit?”

4. Ajutarea persoanei să își rescrie povestea:

- **Împuternicirea schimbării:** Invitați oamenii să se gândească la cum își doresc să arate viitorul. Această parte a conversației este despre a merge mai departe, nu doar despre a reflecta asupra daunelor din trecut.
 - „Dacă ai putea rescrie această poveste, cum ar arăta finalul?”
 - „Ce schimbări ai vrea să vezi la tine, în relațiile tale sau la școala ta?”
- **Stabilirea obiectivelor pentru acțiuni pozitive:** Atât pentru victimă, cât și pentru agresor, abordarea narativă poate ajuta la stabilirea unei căi clare de urmat. Încurajați stabilirea unor obiective personale care să susțină schimbarea pozitivă:
 - „Ce măsuri poți lua pentru a te simți în siguranță în viitor?”
 - „Care sunt câteva modalități prin care ați putea repara orice prejudiciu cauzat, dacă este posibil?”



5. Incorporarea perspectivelor celorlalți:

- **Includerea poveștilor martorilor:** Adesea, martorii sunt martori la acte de hărțuire fără să intervină. Rugarea lor de a-și împărtăși perspectivele și de a reflecta asupra rolului lor în situație poate crea o înțelegere mai cuprinzătoare și poate ajuta la prevenirea viitoarelor cazuri de hărțuire. De asemenea, martorii ar putea fi rugați să-și rescrie propriile narațiuni, concentrându-se asupra modului în care pot acționa ca aliați pe viitor.
- **Cercuri restaurative:** Un format de interviu de grup sau o discuție în cerc (în care victima, agresorul și alte părți implicate se reunesc) poate fi puternic. Fiecare persoană își împărtășește povestea și reflectă asupra modului în care a fost afectată de situație, cu scopul de a construi empatie și de a găsi un teren comun.

Beneficiile abordării narative în interviurile constructive:

1. **Promovează autorefecția și responsabilitatea:** Persoanele implicate în acte de hărțuire, fie ca agresori sau victime, sunt mai predispuse să reflecteze asupra acțiunilor lor și a impactului acestor acțiuni atunci când li se oferă spațiul necesar pentru a-și spune propriile povești.
2. **Promovează empatia și înțelegerea:** Această abordare poate ajuta oamenii să vadă bullying-ul ca pe o problemă cu multiple fațete. Înțelegerea poveștilor celorlalți duce la empatie, care poate schimba comportamentul.
3. **Împuternicește victimele:** Permitearea victimelor să își spună poveștile le poate ajuta să își recapete puterea, să promoveze vindecarea și să ofere validare pentru experiențele lor.
4. **Construiește norme sociale pozitive:** Atunci când oamenii sunt încurajați să reflecteze asupra modului în care vor să acționeze în viitor, acest lucru poate ajuta la schimbarea normelor de grup și la crearea unui mediu mai incluziv și mai suportiv.

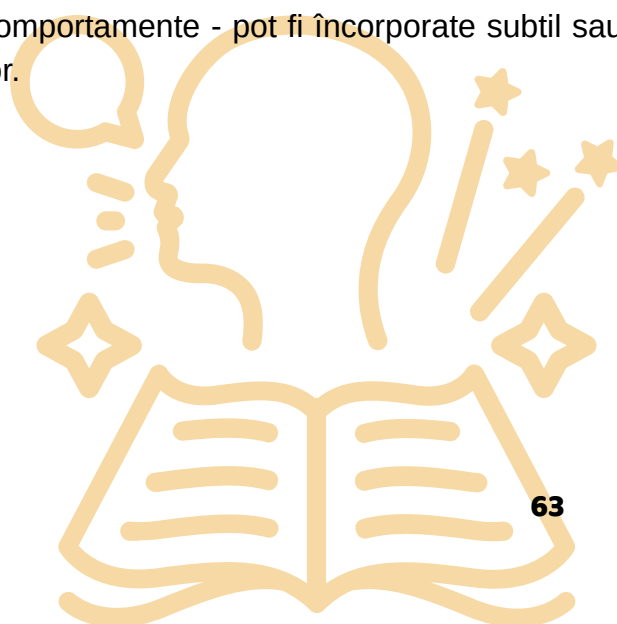
3.5. Povestirea ca metodă non-formală pentru metodologia de prevenire a bullying-ului

Povestirea este o abordare puternică deoarece satisface nevoia umană fundamentală de a împărtăși experiențe personale, conturându-și în același timp sensul și identitatea. Prin acest proces, elevii pot externaliza provocările încadrându-le într-o narațiune. Un punct forte cheie al terapiei narative în consilierea școlară constă în capacitatea sa de a-i ajuta pe elevi să recunoască faptul că au liberă influență - că pot crea și influența în mod activ cursul propriilor povești de viață. Povestirea este o metodă educațională non-formală puternică, care poate fi utilizată eficient în prevenirea bullying-ului. Spre deosebire de abordările educaționale formale (de exemplu, prelegeri, curriculum structurat), metodele non-formale, cum ar fi povestirea, sunt mai participative, mai captivante emoțional și centrate pe elev, ceea ce le face deosebit de eficiente pentru subiecte sensibile precum bullying-ul.

Ce este povestirea în contextul prevenirii bullying-ului?

Povestirea implică împărtășirea unor narațiuni personale, fictive sau colective pentru a explora emoțiile, valorile și experiențele sociale. În prevenirea bullying-ului, aceasta servește ca **instrument pentru dezvoltarea empatiei, reflecție și dialog** - permițând elevilor să se înțeleagă mai bine pe ei înșiși și pe ceilalți. În consilierea narativă, actul de a spune o poveste le permite elevilor să reexamineze și să reinterpreteze experiențe care pot împiedica o creștere emoțională sănătoasă. Scopul principal este de a-i ajuta să se vadă nu doar ca personaje pasive în povestea vieții lor, ci ca autori capabili să-i modeleze direcția.

Privind evenimentele prin prisma unui personaj fictiv, elevii pot crea distanța emoțională necesară pentru a explora strategii de adaptare, exprimând sentimente precum furia, frica sau intimidarea într-un context mai sigur și mai controlat. Odată ce aceste emoții sunt exprimate prin prisma fictivă, ei pot începe să experimenteze modalități practice de a aborda situații similare cu cele din propriile lor vieți. În acest fel, poveștile funcționează ca un spațiu neutru în care sugestiile - fie că sunt menite să încurajeze anumite stări, atitudini, idei sau comportamente - pot fi încorporate subtil sau repetitiv, adesea prin cuvintele sau acțiunile personajelor.



De ce să folosim povestirea ca metodă non-formală?

- **Beneficii:**

1. Dezvoltarea empatiei

Ascultarea sau povestirea unor povești despre bullying îi ajută pe elevi să se pună în locul altora, cultivând compasiunea.

2. Exprimare emoțională în siguranță

Povestirea creează un spațiu în care copiii și tinerii își pot exprima în siguranță temerile, durerea sau confuzia legate de bullying, fără a se simți judecați.

3. Gândire critică și abordare bazată pe perspectivă

Poveștile îi provoacă pe ascultători să ia în considerare mai multe puncte de vedere și consecințele acțiunilor.

4. Împuternicire și exprimare

Victimele bullying-ului își pot recăpăta libertatea de acțiune prin reformularea și împărtășirea experiențelor lor. Chiar și agresorii își pot reflecta asupra comportamentului prin crearea de noi narațiuni.

5. Sensibilitate culturală și incluziune

Povestirea se poate baza pe medii culturale diverse și poate respecta identități diferite, contribuind la combaterea stereotipurilor și a discriminării.

Cum să folosești povestirea pentru prevenirea bullying-ului?

1. Cercuri de povești sau cercuri de împărtășire

- Discuții în grupuri mici în care participanții își împărtășesc opiniile personale experiențe sau ascultați povești legate de bullying.
- Regulile includ ascultarea activă, confidențialitatea și absența prejudecăților.
- Subiectele facilitatorului ar putea include:
 - „Povestește-mi despre o situație în care ai văzut pe cineva tratat pe nedrept.”
 - „Ce ar face o persoană curajoasă într-o astfel de situație?”



2. Povestiri digitale

- Elevii creează videoclipuri scurte sau prezentări multimedia combinând narațiune personală, imagini, muzică și text.
- Ideal pentru implicarea cursanților digitali și pentru combaterea hărțuirii cibernetice.

3. Joc de rol și povestire bazată pe dramă

- Elevii interpretează scenarii de bullying și apoi reflectă asupra modului în care s-ar putea simți fiecare persoană din poveste.
- Încurajează participarea activă și învățarea emoțională profundă.

4. Povești ficționale și literatură

- Profesorii folosesc cărți sau povești populare adecvate vârstei care abordează teme precum bullying-ul, dreptatea, bunătatea și curajul.
- Discuțiile ulterioare le permit elevilor să relaționeze poveștile cu propriile lor vieți.

5. Povestiri restaurative

- În practicile restaurative, atât victimele, cât și autorii actelor de hărțuire își pot spune poveștile într-un cadru controlat și de susținere pentru a repara prejudiciul și a reconstrui relațiile.

Rezultatele povestirii în prevenirea bullyingului

- Relații îmbunătățite între colegi
- Creșterea empatiei și a conștientizării sociale
- O mai mare implicare a elevilor în eforturile de combatere a bullying-ului
- Reducerea cazurilor de excludere și agresivitate

Concluzie

Povestirea, ca metodă non-formală, se aliniază profund cu **învățarea socio-emoțională, justiția restaurativă și pedagogia centrată pe elev.**

Transformă cursanții pasivi în **participanți activi**, ajută comunitățile să exploreze **valori comune** și susține o cultură școlară mai **incluzivă și mai plină de compasiune**. Punctul său forte constă nu doar în abordarea efectelor imediate ale bullying-ului, ci și în transformarea climatului școlar subiacent.

Oferind un spațiu emoțional sigur, povestirea permite atât victimelor, cât și autorilor să reflecte, să-și restructureze și să-și reconstruiască experiențele în moduri care promovează empatia, responsabilitatea și reziliența.

Reduce decalajul dintre vindecarea individuală și schimbarea comunității, încurajând elevii să se vadă ca agenți ai propriei creșteri și ca contribuitori la un mediu respectuos și grijuliu.

Mai mult, deoarece povestirea este inerent adaptabilă, ea poate fi adaptată la diferite grupe de vârstă, contexte culturale și forme de bullying, inclusiv cyberbullying-ul.

Poate fi integrat în inițiative conduse de colegi, sesiuni de consiliere, activități în clasă sau programe la nivelul întregii școli, fără a necesita resurse extinse, fiind accesibil chiar și în medii cu resurse insuficiente. Pe termen lung, utilizarea povestirii ca metodologie de prevenție poate încuraja o generație de elevi mai alfabetizați emoțional, mai responsabili social și mai dispuși să conteste comportamentele dăunătoare. Nu este doar o tehnică de intervenție, ci o practică culturală durabilă care consolidează legăturile din cadrul comunității școlare și construiește un angajament comun față de bunătate, corectitudine și respect reciproc.

Referințe bibliografice

- Angus, R. (2013). Digital narrative counselling: Counselling children through storytelling. *BU Journal of Graduate Studies in Education*, 5(2), 35–39. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1230786.pdf>
- Besag, V. E. (1992). *Bullies and victims in schools: A guide to understanding and management*. Open University Press.
- Brett, H., Jones Bartoli, A., & Smith, P. K. (2023). *Sibling bullying during childhood: A scoping review*. *Aggression and Violent Behavior*, 72(3)
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Carver, A., Timperio, A., & Crawford, D. (2008). Playing it safe: The influence of neighbourhood safety on children's physical activity—A review. *Health & Place*, 14(2), 217–227.
- Chambers. (1985). *Chambers concise dictionary*. Edinburgh: W. & R. Chambers Ltd.
- Cobb, R. A., & Negash, S. (2010). Understanding and applying narrative therapy in schools. *Journal of Family Psychotherapy*, 21(2), 123–137. <https://doi.org/10.1080/08975353.2010.483654>
- Coloroso, B. (2010). *The bully, the bullied, and the bystander: From preschool to high school—How parents and teachers can help break the cycle of violence* (Updated ed.). HarperCollins.
- Combs, G., & Freedman, J. (1990). *Symbol, story, and ceremony: Using metaphor in individual and family therapy*. W. W. Norton & Company.
- Dane, A., Berkman, J., DeBortoli, E., Wallingford, C. K., Yanes, T., & McInerney-Leo, A. (2024). Narrative therapy and family therapy in genetic counseling: A scoping review. *Journal of Genetic Counseling*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1002/jgc4.1938>
- Davis, H. A. (2003). Conceptualizing the Role and Influence of Student-Teacher Relationships on Children's Social and Cognitive Development. *Educational Psychologist*, 38(4), 207–234.
- Denborough, D. (2014). *Retelling the stories of our lives: Everyday narrative therapy to draw inspiration and transform experience*. W. W. Norton & Company.

- Eisenberg, M. E., Neumark-Sztainer, D., & Story, M. (2008). *Children who bully also have problems with other relationships*. *Child Development*, 79(2), 377–392
- Ellis, J. (2012). Researching children's experiences of bullying: Understanding narratives. *Qualitative Research Journal*, 12(1), 27–40. <https://doi.org/10.1108/14439881211222720>
- Freedman, J. S. (2002). *Easing the teasing: Helping your child cope with name-calling, ridicule, and verbal bullying*. McGraw-Hill.
- Gubrium, A., & Harper, K. (2013). *Participatory visual and digital methods*. Routledge.
- Ham, A., & Shea, M. (2012). Development of a narrative therapy experiential parents' group model used to train school counselors working with elementary school children who bully. *Interpersona: An International Journal on Personal Relationships*, 6(2), 239–256. <https://doi.org/10.5964/ijpr.v6i2.102>
- McAdam, M. (2011). *Restorative justice and bullying: A missing solution in the anti-bullying debate*. *International Journal of Children's Rights*, 19(1), 137–154.
- McNamee, A., Mercurio, M., & Pelak, C. F. (2015). Storytelling for social justice: *Connecting narrative and pedagogy in anti-bullying education*. *Equity & Excellence in Education*, 48(4), 403–414. <https://doi.org/10.1080/10665684.2015.1087994>
- Newton, J., Enderby, P., & Carrington, S. (1996). *Circle of friends: Developing social networks for children with special needs*. David Fulton Publishers.
- Niemi, R., Kumpulainen, K., & Lipponen, L. (2018). Pupils as active participants: Dialogic teaching and agency in storytelling sessions. *Learning, Culture and Social Interaction*, 17, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2017.11.001>
- Paccaud, A., Keller, R., Luder, R., Pastore, G., & Kunz, A. (2021). Satisfaction With the Collaboration Between Families and Schools – The Parent's View. *Frontiers in Education*, 6(1).
- Payne, M. (2006). *Narrative therapy: An Introduction for Counsellors* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Twemlow, S. W., & Sacco, F. C. (2008). *Why school antibullying programs don't work*. Rowman & Littlefield Education.

- *What can parents do about bullying?* (2020). *Greater Good Magazine*. University of California, Berkeley.
- Winslade, J., & Monk, G. (2007). *Narrative counseling in schools: Powerful & brief*. Corwin Press.
- Wright, V., & Li, Y. (2013). The role of empathy in school bullying and cyberbullying. *International Journal of Emotional Education*, 5(1), 56–72.
- Andrews, D., Hull, J., & Donahue, M. (2009). *Storytelling as an instructional method: Research perspectives*. Brill.
- Smith, J. (2023, May 4). Top 100 inspirational quotes by famous leaders. *Leadership Today*. <https://www.leadershiptoday.com/inspirational-quotes>

Partea 4 – Metodologie pentru crearea de materiale 3D în scopuri educaționale

4.1. Puzzle-uri 3D ca instrument educațional: concepte, aspecte generale

O poveste despre puzzle-uri, creativitate și învățare

Ființele umane au simțit întotdeauna o atracție irezistibilă față de enigme, față de tot ceea ce pune o întrebare fără un răspuns imediat. Poate că tocmai această curiozitate eternă ne-a împins să explorăm noi ținuturi, să descifrăm secretele universului și, de asemenea, să petrecem ore întregi stând în fața unor mici piese de carton, încercând să reconstituim un peisaj fragmentat. Rezolvarea unui puzzle este mult mai mult decât asamblarea pieselor: este un act simbolic de impunere a ordinii asupra haosului¹, de reconstrucție, de răbdare răsplătită. Există ceva profund uman în sentimentul liniștit de triumf trăit atunci când, după lungi minute de căutări și încercări și erori, o piesă se potrivește în sfârșit la locul ei exact.

Această fascinație pentru provocările mentale are rădăcini la fel de vechi ca însăși civilizația. Chiar și în culturile antice, găsim artefacte care nu erau doar obiecte decorative sau unelte, ci și puzzle-uri: încuietori complicate în Egipt, noduri chinezești imposibil de dezlegat, labirinturi desenate pe podelele palatelor și templelor. Nu era doar o formă de divertisment; rezolvarea acestor provocări necesita îndemânare și inteligență.

Însă dacă ne uităm la nașterea formală a puzzle-ului așa cum îl înțelegem astăzi, trebuie să călătorim în Anglia secolului al XVIII-lea². Acolo, un gravor londonez pe nume John Spilsbury, în căutarea unei modalități inovatoare de a preda geografie tinerilor, a avut o idee simplă, dar revoluționară: să lipească o hartă pe o placă de lemn și să decupeze granițele țărilor în forme neregulate. John Spilsbury obișnuia să spună: „Mintea învață cel mai bine atunci când mâinile iau parte la joc. Dacă putem face tinerii să exploreze lumea bucată cu bucată, îi vor înțelege mai bine geografia... și poate și locul lor în cadrul ei.” Prin urmare, s-a născut primul puzzle educațional cunoscut. Conceptul a fost un succes, deoarece nu numai că i-a ajutat pe elevi să memoreze locațiile teritoriilor, dar a făcut-o într-un mod jucăuș și captivant.

1. Moreno Lucas, F. M. (2013). Manipularea materialelor ca resursă didactică în educația timpurie.
2. Europeana. (2020). Istoria puzzle-urilor. Europeana.

Din acel moment, puzzle-urile au început să se diversifice. În secolul al XIX-lea, cererea a crescut odată cu apariția unor scene din viața rurală engleză, reproduceri ale unor picturi celebre, portrete de familie și așa mai departe, deoarece totul putea fi transformat într-un puzzle. Fiecare puzzle trebuia realizat manual, piesă cu piesă, ceea ce făcea din fiecare puzzle un obiect unic. Cu toate acestea, odată cu apariția noilor mașini, a devenit posibilă producerea de puzzle-uri la scară largă, transformându-le într-o experiență de zi cu zi accesibilă tuturor.

De-a lungul anilor, a devenit clar că puzzle-urile nu erau doar o simplă activitate recreativă. Studiile privind dezvoltarea copilului au început să recunoască impactul lor puternic asupra gândirii logice, coordonării mână-ochi și a abilităților cognitive în general. Încă din primii ani de viață, puzzle-urile au însoțit copiii ca instrumente care stimulează conexiunile neuronale, strategiile de rezolvare a problemelor și abilitățile perceptive. Nu este o coincidență faptul că puzzle-urile au fost și continuă să fie o parte fundamentală a mediilor de învățare timpurie.

Totuși, dacă asamblarea unei imagini pe o suprafață plană era deja o provocare satisfăcătoare, imaginarea și aducerea la viață a structurilor în trei dimensiuni ar deschide o lume cu totul nouă de posibilități. Așa s-au născut puzzle-urile 3D nu ca simple obiecte decorative, ci ca o nouă modalitate de a provoca mintea, ducând experiența construcției mult dincolo de ceea ce știam până atunci.

Astăzi, în cadrul proiectelor educaționale inovatoare, puzzle-urile 3D au făcut un salt calitativ și mai mare. Combinate cu imprimarea 3D și utilizarea narațiunilor educaționale, puzzle-urile se transformă în instrumente psihopedagogice puternice³. În această abordare, puzzle-urile nu mai sunt simple obiecte manipulabile, ci dispozitive narative autentice: fiecare piesă, fiecare potrivire, spune o poveste, transmite un mesaj și invită la reflecție personală.

Fiecare puzzle creat în acest context este legat de o temă specifică legată de imaginea de sine, empatie sau conviețuire școlară, adaptându-se nevoilor diferitelor niveluri educaționale, de la copilăria timpurie, până la învățământul primar și gimnazial⁴.

3. Rodríguez Illera, J. L. & Annacontini, G. (Coords.). (2019). Metodologii narative în educație.

4. Moyer-Packenham, P. S. și Bolyard, J. J. (2016). O nouă analiză a definiției unui manipulativ virtual. În P. S. Moyer-Packenham (ed.), Perspective internaționale asupra predării și învățării matematicii cu ajutorul manipulativelor virtuale (pp. 3–23).

În acest fel, puzzle-urile 3D nu numai că provoacă mintea elevilor, ci oferă și experiențe de învățare active și profund semnificative, promovând competențe cheie precum empatia, cooperarea și reziliența, abilități esențiale pentru prevenirea bullying-ului și construirea unor medii de coexistență pozitive.

Asamblarea unui puzzle în acest context nu înseamnă pur și simplu rezolvarea unei provocări logice. Este vorba despre cufundarea într-o narațiune emoțională care vorbește despre creșterea personală, respectul reciproc și descoperirea de sine și a celorlalți.

Escape Rooms: când puzzle-ul devine o experiență colectivă

Această evoluție de neoprit a puzzle-urilor, capacitatea lor de a stimula nu doar mintea, ci și imaginația, și-a găsit expresia supremă în apariția unei experiențe complet noi: escape room-urile.

Acestea au apărut la începutul secolului al XXI-lea, inspirate de jocurile video de aventură și logică în care jucătorii trebuiau să caute indicii, să rezolve puzzle-uri și să deblocheze uși pentru a progresa.

Treptat, nebunia escape room-urilor s-a răspândit, iar mii de orașe din întreaga lume au acum escape room-uri cu teme nesfârșite, de la mistere istorice la intrigi science fiction sau scenarii de supraviețuire.

Ceea ce este fascinant la escape room-urile este că nu sunt doar jocuri bazate pe abilități, ci mai degrabă experiențe complet imersive în care gândirea logică, creativitatea, colaborarea și capacitatea de a gestiona presiunea sunt la fel de importante ca găsirea unei chei sau rezolvarea unui puzzle⁵.

Și aici se conectează profund cu istoria puzzle-urilor și evoluția lor.

Pentru că, în esență, o cameră de evadare este un puzzle tridimensional, mare și viu. Fiecare cameră este concepută ca o serie de puzzle-uri interconectate: coduri de descifrat, piese de asamblat, mecanisme ascunse de activat și așa mai departe.

Rezolvarea lor necesită exact aceleași abilități ca și construirea unui puzzle clasic sau a unui puzzle 3D, dar dusă la un cu totul alt nivel, deoarece adaugă dimensiunea socială și elementul timpului.

Dacă puzzle-urile tradiționale invită la concentrare individuală, iar puzzle-urile 3D necesită gândire în termeni de volume și structuri, escape room-urile adaugă nevoia de a lucra în echipă, de a comunica eficient, de a gestiona emoțiile sub presiune și de a găsi soluții într-un mediu de joc activ și dinamic.

Dar, dincolo de divertisment, această formă de joc combină învățarea activă, abilitățile sociale și o conexiune emoțională profundă cu experiența de învățare.

Rezolvarea puzzle-urilor, construirea de modele 3D, depășirea unui escape room... acestea nu sunt activități izolate, ci părți ale aceleiași călătorii: o călătorie a descoperirii, creativității și dezvoltării personale care astăzi, mai mult ca niciodată, ocupă un loc privilegiat în educația secolului XXI.

De ce ar trebui să integrăm aceste experiențe în educație?

Lumea reală este un puzzle tridimensional, plin de provocări și probleme neașteptate care necesită creativitate, colaborare, flexibilitate și reziliență pentru a fi rezolvate.

Integrarea puzzle-urilor narative 3D în contextul educațional nu numai că dezvoltă abilități cognitive fundamentale, cum ar fi gândirea critică, rezolvarea problemelor și planificarea strategică, ci și promovează competențe emoționale și sociale esențiale pentru viață.

Mai mult, trăim într-o epocă în care prevenirea bullying-ului și conviețuirea școlară pozitivă sunt adevărați piloni ai oricărui proiect educațional care își propune să formeze indivizi respectuoși și echilibrați. Prin urmare, lucrul cu instrumente care promovează empatia, respectul, colaborarea și reziliența este esențial⁶.

Puzzle-urile narative concepute în 3D și imprimate în cadrul unor proiecte educaționale inovatoare oferă o oportunitate unică, permițând elevilor să se cufunde în povești care trezesc empatie, reflecție și implicare socială⁷.

Fiecare puzzle rezolvat devine un proces de explorare, colaborare, dezvoltare personală și înțelegere de sine. Predarea prin intermediul acestor experiențe este mult mai mult decât o metodologie inovatoare.

Bucată cu bucată, povești cu povești, provocare cu provocare, elevii nu numai că dobândesc cunoștințe, ci cresc și ca ființe umane capabile să gândească, să simtă și să acționeze într-o lume din ce în ce mai complexă.

6. Gusqui Cayo, L. H. și colab. (2025). Educație emoțională și prevenirea bullying-ului în contextul educațional.

7. Arce Cabrera, A. M. și Palacios, C. K. (2020). Educația emoțională ca factor în prevenirea agresiunii școlare.

Aspecte generale ale puzzle-urilor 3D ca instrument educațional

Totuși, dacă vrem ca aceste experiențe să fie cu adevărat incluzive și îmbogățitoare, există aspecte legate de accesibilitate pe care nu le putem trece cu vederea.

În primul rând, este esențial ca piesele să aibă dimensiuni adecvate, permițând o manipulare confortabilă și sigură de către toți elevii, inclusiv cei cu dificultăți motorii⁸. Accesibilitatea nu ar trebui să fie o idee ulterioară, ci un principiu de proiectare încă de la început.

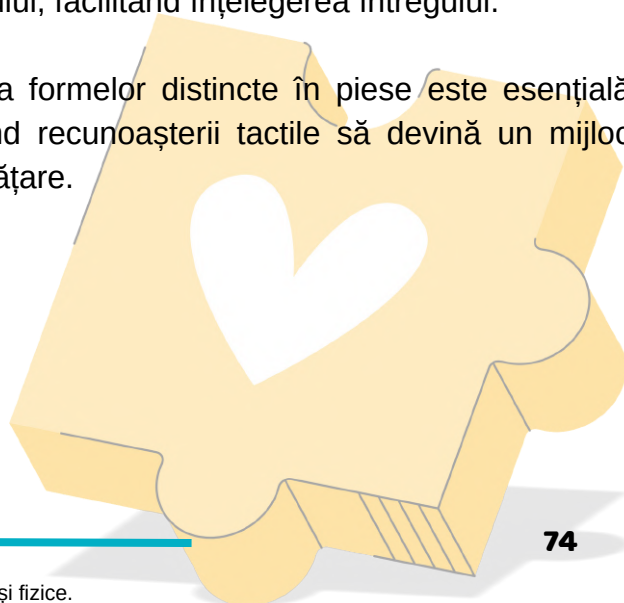
Din acest motiv, este esențial să se asigure o experiență sigură pentru elevi, în special pentru copiii mai mici sau pentru cei cu nevoi specifice. Este important să se ia în considerare reglementările europene privind siguranța jucăriilor. Conform standardului EN 71-1:2014⁹, o componentă este considerată periculoasă dacă se potrivește complet într-un cilindru de testare cu diametrul de 3 cm și lungimea de 6 cm (secțiunea 63 - 8.2 - Cilindru pentru piese mici).

Acest criteriu este crucial atunci când se proiectează piese de puzzle, deoarece garantează că acestea nu prezintă un pericol de sufocare. Prin urmare, dincolo de funcția lor pedagogică sau de atractivitatea estetică, dimensiunea minimă a pieselor trebuie să respecte acest standard pentru a fi considerată adecvată în mediile educaționale.

O recomandare practică este utilizarea unui calibru de testare cilindric, cunoscut sub numele de „cilindru pentru piese mici”, care poate fi imprimat 3D pentru a verifica cu ușurință piesele proiectate. În acest fel, se stabilește un criteriu obiectiv de siguranță încă din primele etape ale procesului de proiectare, permițând alinierea dezvoltării creative la standardele recunoscute la nivel internațional.

De asemenea, este esențial să se includă suporturi vizuale funcționale, cum ar fi culori diferențiate care ajută la identificarea rapidă a elementelor puzzle-ului, facilitând înțelegerea întregului.

Mai mult, utilizarea reliefurilor, a texturilor variate și a formelor distincte în piese este esențială pentru persoanele cu deficiențe de vedere, permițând recunoașterii tactile să devină un mijloc eficient și îmbogățitor de accesare a experienței de învățare.



La rândul său, reutilizarea narativă și funcțională a aceluiași puzzle permite crearea unor experiențe diverse, chiar și în cadrul aceluiași grup. Folosind aceleași piese, este posibil să se construiască scenarii diferite, să se reprezinte mai multe povești sau să se conceapă narațiuni clare și deschise cu finaluri alternative, încurajând empatia, conexiunea emoțională, creativitatea și dialogul.

De asemenea, merită menționat faptul că se pot încorpora elemente suplimentare pentru a transforma cursul poveștii sau a modifica rolurile elevilor în fiecare dinamică, încurajând explorarea diferitelor perspective.

În acest fel, puzzle-ul 3D, conceput ca un instrument narativ, funcțional și accesibil, nu este doar un obiect ludic; este un spațiu viu pentru construcția colectivă a sensului, unde fiecare piesă reprezintă nu doar o parte a jocului, ci și o oportunitate de a construi cunoștințe, empatie și comunitate.

Gamificarea: când învățarea devine o joacă semnificativă

În acest context educațional, în care puzzle-urile 3D ne provoacă să gândim tactic și să reflectăm abstract, gamificarea apare ca un instrument complementar în mod natural.

Când vorbim despre provocări, povești, muncă în echipă, descoperiri și recompense simbolice, vorbim și despre gamificare.

Scopul său depășește simpla joacă sau adăugarea unei componente ludice; este vorba despre transformarea completă a experienței educaționale într-o călătorie structurată, dinamică și extrem de motivantă¹⁰.

Este abilitatea de a crea experiențe educaționale prin principiile jocului.

Implementarea gamificării în domeniul puzzle-urilor 3D înseamnă transformarea fiecărei sarcini într-o misiune semnificativă: o provocare cu obiective clare, niveluri de progres și recompense atât tangibile, cât și intangibile.

De la acțiunile implicate în asamblarea pieselor până la interacțiunile de grup care încurajează colaborarea, totul poate fi integrat într-un sistem în care predarea și distracția se îmbină în mod natural.

10. Farrington, D., Ttofi, M. și Zych, I. (2019). Factori de protecție împotriva bullying-ului și a cyberbullying-ului.

Fiecare piesă asamblată nu reprezintă doar un pas către crearea unui obiect fizic, ci dezvăluie și o narațiune, ghidează o misiune și deschide ușa către următorul nivel al experienței.

Adevăratul impact apare atunci când dinamica și elementele jocului generează emoții autentice, încurajează participarea activă și stimulează dorința de a depăși provocările.

Gamificarea devine un aliat puternic pentru povestire. Poveștile nu mai sunt doar spuse, ci sunt trăite, jucate și completate, totul dintr-o perspectivă activă și emoțională.

Prin integrarea gamificării în activități care implică puzzle-uri 3D, nu numai că se consolidează raționamentul logic și percepția spațială, dar se creează și o experiență completă, care încurajează participarea activă a elevilor, motivația lor de a învăța, autonomia, colaborarea și dezvoltarea abilităților sociale și emoționale, cum ar fi empatia, respectul pentru ceilalți și reziliența.

Toate acestea cu un scop comun: prevenirea bullying-ului și promovarea unor medii în care coexistența este la fel de interesantă ca rezolvarea celor mai interesante mistere.

Mai mult, această metodologie integrează în mod intenționat principiile designului de jocuri, aplicând mecanici precum provocări, misiuni, recompense și feedback instantaneu; dinamici precum narațiunea, colaborarea, progresul vizibil și autoexprimarea; precum și elemente precum niveluri sau insigne, pentru a crește implicarea elevilor.

Gamificarea se bazează pe principiul că ne jucăm pentru că ne face fericiți, un fundament legat de teoria PERMA (Emoții Pozitive, Implicare, Relații, Semnificație și Realizări), care explică de ce aceste strategii ating o motivație atât de profundă. Astfel, jocul devine un agent facilitator pentru învățarea semnificativă, generând emoții și încurajând procese de învățare active și colaborative.

Pe de altă parte, utilizarea narațiunii ca element central al experienței; povestirea este esențială în gamificarea aplicată contextelor educaționale.

Prin intermediul unor povești captivante și situații contextualizate, elevii nu numai că dobândesc cunoștințe, dar își dezvoltă și gândirea critică, creativitatea și abilitățile de rezolvare a conflictelor¹¹. Această abordare narativă încurajează o conexiune emoțională care susține internalizarea unor valori precum empatia și cooperarea.

11. Colomina, B. (2025). Bullying-ul nu este doar o problemă a copiilor, ci o problemă pentru întreaga societate. EL PAÍS.

În cele din urmă, aplicarea practică a gamificării necesită o proiectare atentă, luând în considerare aspecte precum profilul participanților, obiectivele de învățare, adaptarea provocărilor și evoluția experienței.

Exemple de succes, precum simulările, escape room-urile sau gymkhane-urile colaborative, demonstrează că gamificarea nu este doar o tendință, ci o metodologie consacrată care transformă educația într-o experiență semnificativă și transformatoare.

4.2 Procesul de dezvoltare a activităților folosind puzzle-uri 3D:

Cum să definești puzzle-urile 3D - cum să faci un brainstorming pentru a crea o idee de puzzle

Cum putem crea experiențe care să se conecteze cu adevărat cu elevii noștri?

Cum putem trece dincolo de conținut și atinge, chiar și pentru o clipă, tărâmul emoționalului, al umanului, al comunului?

Într-un mediu în care bullying-ul, deconectarea și lipsa de motivație la școală devin realități din ce în ce mai frecvente, căutăm instrumente care nu doar predau, ci și transformă.

Aici intervine o propunere diferită: puzzle-urile 3D ca resursă educațională.

Această abordare a prevenirii bullying-ului are ceva special.

Prin intermediul unor piese care se îmbină, se desfac și sunt reconstruite, elevii pot explora povești, emoții și dileme... și pot face acest lucru într-un mediu în care joaca nu este despre izolare, ci mai degrabă o poartă către o învățare mai amplă.

De aceea am creat o nouă metodologie: **Învățarea bazată pe jocuri.**

Această metodologie transformă sala de clasă într-un spațiu al provocărilor, explorării și regulilor comune.

Nu este vorba doar despre „a te juca de dragul de a te juca”, ci despre învățarea prin joc, cu motivație, implicare personală și dorința de a te perfecționa.

Când introducem un puzzle 3D în sala de clasă cu această intenție, nu oferim pur și simplu un obiect cu care să ne jucăm, ci propunem o experiență completă.

Fiecare piesă este un fragment dintr-o poveste; fiecare potrivire, o decizie; fiecare greșeală, o oportunitate de a construi împreună, de a dialoga și de a empatiza.

Învățarea devine o aventură comună, în care fiecare participant își poate găsi rolul și contribui, fără teama de a greși.

Dar cum începe crearea unui puzzle 3D?

Definirea unui puzzle 3D nu înseamnă pur și simplu să decizi ce formă va avea sau câte piese va avea. Înseamnă să te gândești la povestea pe care o va spune, la emoțiile pe care vrem să le trezești, la conversațiile pe care vrem să le deschidem în sala de clasă. Puzzle-ul este un instrument, dar este și o etapă narativă care trebuie să aibă coerență, intenție și sens pedagogic.

Aici intră în joc una dintre cele mai interesante faze ale procesului: brainstorming-ul.

A-ți imagina scenarii, teme, simboluri, personaje, forme posibile... este ca și cum ai deschide o ușă către creativitatea colectivă¹².

Ce-ar fi dacă piesele ar reprezenta emoții opuse care trebuie să-și găsească echilibrul?

Ce-ar fi dacă piesele și-ar schimba funcția în funcție de cine le folosește?

Cu cât această fază este mai deschisă și mai liberă, cu atât mai mare va fi bogăția narativă și educațională și cu atât mai captivantă va fi experiența jucătorului în rezultatul final.

Unul dintre marile avantaje ale puzzle-urilor 3D este capacitatea lor de reutilizare narativă și funcțională¹³.

Cu același design de bază, pot fi reprezentate povești diferite, rolurile pot fi modificate sau chiar rezultatul se poate schimba în funcție de modul în care sunt utilizate piesele.

Această flexibilitate permite adaptarea puzzle-ului la diferite vârste, contexte și nevoi, promovând creativitatea, empatia, adoptarea perspectivei și dialogul.

Mai mult, luarea în considerare a accesibilității de la bun început este esențială. Elementele trebuie să fie ușor de gestionat pentru toată lumea, deoarece proiectarea pentru toți înseamnă educarea tuturor.

Pentru ca o activitate cu puzzle-uri 3D să aibă o semnificație pedagogică, trebuie să depășească limita jocului mecanic.

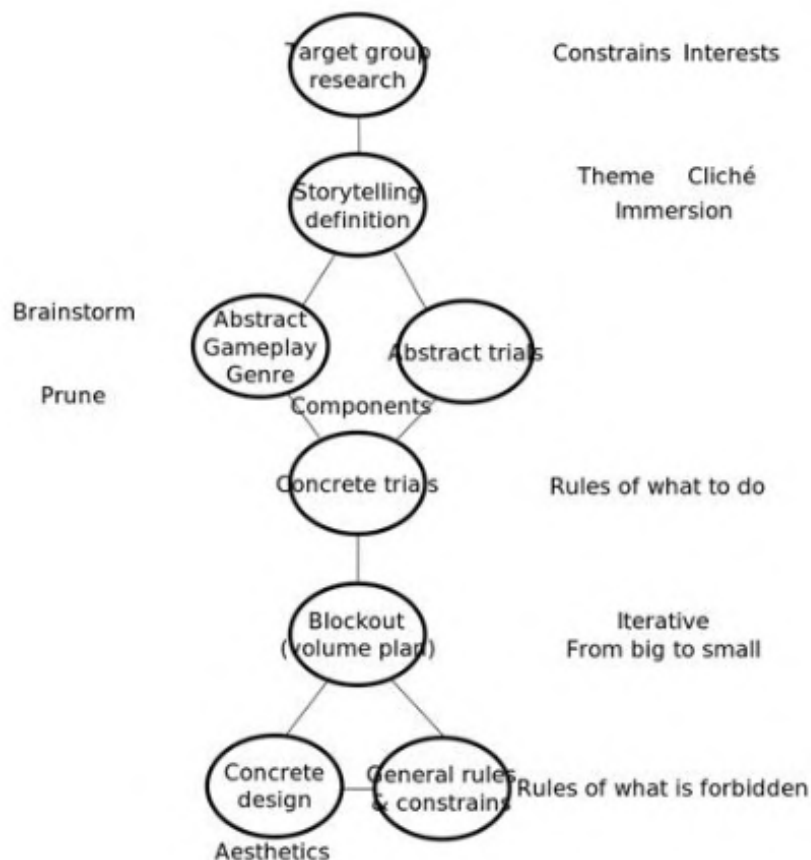
12. Arce Cabrera, A. M. și Palacios, C. K. (2020). Educația emoțională ca factor în prevenirea agresiunii școlare.
13. Gusqui Cayo, L. H. și colab. (2025). Educație emoțională și prevenirea bullying-ului în contextul educațional.

Mai jos sunt prezentate câteva dintre obiectivele fundamentale care ghidează dezvoltarea acestor experiențe:

Încurajează empatia și înțelegerea față de ceilalți prin crearea de spații în care fiecare participant se poate pune în locul altcuiva prin intermediul narațiunii puzzle-ului.

- Dezvoltați abilități de cooperare și lucru în echipă.
 - Stimulați gândirea critică și rezolvarea creativă a problemelor prin implicarea în provocări care pun la încercare procesul decizional.
 - Îmbunătățiți stima de sine și conștiința de sine permițând fiecărui elev să participe din propriile puncte forte, recunoscându-și valoarea în cadrul grupului.
 - Promovați incluziunea și respectul pentru diversitate, asigurându-vă că toată lumea poate participa și contribui în condiții egale.
 - Facilitează exprimarea emoțională și reflecția personală.
- Pe scurt, crearea unui puzzle 3D nu înseamnă doar crearea unui material atractiv; este vorba despre a da o formă tangibilă unei modalități de educație mai umane, mai jucăușe și mai semnificative.

Pas cu pas - cum să creezi un puzzle



Crearea unui puzzle 3D nu înseamnă doar proiectarea unei structuri cu piese interconectate. Este mult mai mult decât atât. Este vorba despre construirea de povești - o provocare practică plină de emoție, învățare și valori.

Urmează un proces structurat pentru crearea unui puzzle 3D educațional, de la ideea inițială până la implementarea sa. Această călătorie cuprinde atât aspecte pedagogice, cât și tehnice, cu un accent special pe designul accesibil, bazat pe narațiune și funcțional.

1. Condiții prealabile

Înainte de a începe proiectarea și implementarea unui puzzle 3D educațional, este esențial să se definească o serie de premise care să asigure atât fezabilitatea tehnică a procesului, cât și valoarea sa pedagogică. Această etapă inițială de planificare ajută la identificarea nevoilor, la anticiparea dificultăților și la asigurarea unei desfășurări fără probleme a experienței de învățare.

În primul rând, este esențial să aveți un set de bază de materiale și instrumente. Aceasta include accesul la software de modelare 3D, cum ar fi Tinkercad sau Blender, care permite proiectarea pieselor puzzle-ului. Alegerea software-ului va depinde de profilul echipei implicate: există atât instrumente gratuite, cât și contra cost, care oferă diferite abordări tehnice (modelare parametrică, sculptură, design bazat pe primitive etc.). Acest design digital va servi drept bază pentru imprimarea 3D a componentelor puzzle-ului.

Pentru faza de asamblare și personalizare, pot fi necesare materiale suplimentare, cum ar fi lipici (în cazul în care piesele nu se potrivesc perfect) sau vopsele acrilice și markere permanente pentru decorare. Adăugarea de etichete, simboluri sau autocolante permite, de asemenea, adaptarea puzzle-ului la tema narativă aleasă, conferind pieselor o semnificație simbolică sau emoțională.

Dintr-o perspectivă ludică și motivațională, se recomandă includerea de elemente care sporesc dimensiunea jocului. Acestea pot include cărți de misiune, indicii, cronometre sau clepsidre pentru a stabili provocări bazate pe timp. De asemenea, tablele de nivel, sistemele de progres vizibile sau jetoanele de recunoaștere, cum ar fi insignele sau medaliile, pot fi instrumente utile pentru a încuraja implicarea grupului și cooperarea între participanți.



În cele din urmă, trebuie luat în considerare spațiul fizic în care se va desfășura activitatea. Acest lucru va afecta modul în care participanții interacționează cu puzzle-ul și natura dinamicii de colaborare. Lucrul pe o masă, de exemplu, susține o structură mai organizată, în timp ce lucrul pe podea poate favoriza o configurație mai liberă sau mai cooperativă. Este important să se adapteze atât designul puzzle-ului, cât și implementarea acestuia la mediul disponibil.

Prin urmare, planificarea și pregătirea adecvată a resurselor tehnice, materiale, spațiale și ludice sunt esențiale pentru asigurarea unei experiențe educaționale atât eficiente, cât și semnificative.

2. Cercetare a grupului țintă

Pentru ca un puzzle 3D să aibă un impact educațional real, este esențial să se identifice clar publicul țintă. Această fază inițială face posibilă adaptarea atât a conținutului, cât și a formatului puzzle-ului la caracteristicile, interesele și nevoile specifice ale grupului. Un design bazat pe o înțelegere profundă a grupului țintă asigură o implicare mai mare, o mai bună înțelegere și, în cele din urmă, o experiență mai transformatoare.

Primul pas este definirea clară a profilului grupului care va folosi puzzle-ul. Aceasta implică luarea în considerare a unor variabile precum¹⁴:

- Vârstă sau nivel de educație: Proiectarea pentru elevii de școală primară nu este același lucru cu proiectarea pentru adolescenții de liceu. Complexitatea provocărilor, narațiunea și mecanismele ar trebui să fie adecvate nivelului de maturitate al grupului.
- Dezvoltare cognitivă și emoțională: Este important să se ia în considerare nu doar cunoștințele participanților, ci și modul lor de a gândi, de a simți și de a relaționa cu ceilalți.
- Contextul social și cultural: Elemente precum diversitatea grupului, mediul familial sau accesul la resurse influențează, de asemenea, modul în care este recepționată activitatea și modul în care participanții se implică în aceasta.



- **Nevoi educaționale specifice:** În anumite cazuri, va fi necesară adaptarea designului la elevii cu nevoi specifice, fie în ceea ce privește incluziunea, fie atenția la diversitate.

Cu cât această definiție este mai detaliată, cu atât deciziile privind limbajul utilizat, provocările propuse, designul vizual și durata activității vor fi mai precise.

Odată ce grupul țintă a fost definit, este necesar să se identifice două elemente cheie: posibilele limitări și interesele predominante. Printre limitări se pot număra:

- Constrângeri fizice (spațiul disponibil pentru joc, timpul alocat, numărul de participanți),
- Limitări tehnologice (accesul la dispozitive sau imprimante 3D),
- Sau constrângeri cognitive sau emoționale.

Pe de altă parte, explorarea intereselor grupului poate face diferența dintre o activitate care doar distrează și una care implică cu adevărat.

Aceasta necesită cercetarea temelor care sunt cele mai atractive (aventură, mister, science fiction, relații interpersonale etc.) și ce tipuri de dinamici preferă, fie că sunt cooperative, competitive, narrative, exploratorii sau altele.

Proiectarea având în vedere acești factori permite crearea unor experiențe semnificative în care elevii se simt atât identificați, cât și motivați.

În cele din urmă, este important să se ia în considerare obiectivele generale care ghidează proiectarea și implementarea puzzle-urilor 3D. Deși aceste obiective se pot suprapune sau interconecta în practică, este util să le clasificăm în trei domenii principale, fiecare răspunzând unor scopuri distincte, dar complementare: pedagogică, ludică și terapeutică.

2.1. Obiective pedagogice

În această abordare, puzzle-ul este folosit ca instrument educațional care facilitează învățarea conținutului specific al curriculumului. Ideea este de a valorifica experiența jocului ca un canal pentru a consolida cunoștințele, abilitățile și competențele în domenii precum:

- Dezvoltarea înțelegerii lecturii prin texte narative integrate în joc.
- Încurajarea exprimării scrise prin crearea de finaluri alternative sau descrierea personajelor.
- Explorarea elementelor educației artistice, cum ar fi utilizarea culorii, simetria sau compoziția vizuală.
- Lucrarea la competențele emoționale prin conținut precum recunoașterea și exprimarea emoțiilor.
- Consolidarea conținutului intercurricular, cum ar fi munca în cooperare sau gestionarea timpului, dintr-o perspectivă interdisciplinară.

Experiența ludică depășește simpla distracție; devine un mediu activ, experiențial, care îmbogățește învățarea academică. Mai mult, prin implicarea elevilor într-o dinamică de joc, participarea este încurajată, motivația intrinsecă este crescută și reținerea conținutului este îmbunătățită.

2.2. Obiective ludice

În acest caz, accentul principal se pune pe jocul în sine, înțeles ca un factor de implicare, plăcere și dezvoltare a abilităților sociale și cognitive. Deși puzzle-ul poate să nu fie direct aliniat cu o materie școlară, valoarea sa educațională rămâne ridicată. Prin joc, sunt abordate următoarele aspecte:

- Stimularea rezolvării creative a problemelor prin provocări cu multiple soluții posibile.
- Încurajarea colaborării între colegi prin atribuirea rolurilor și promovarea interdependenței pozitive.



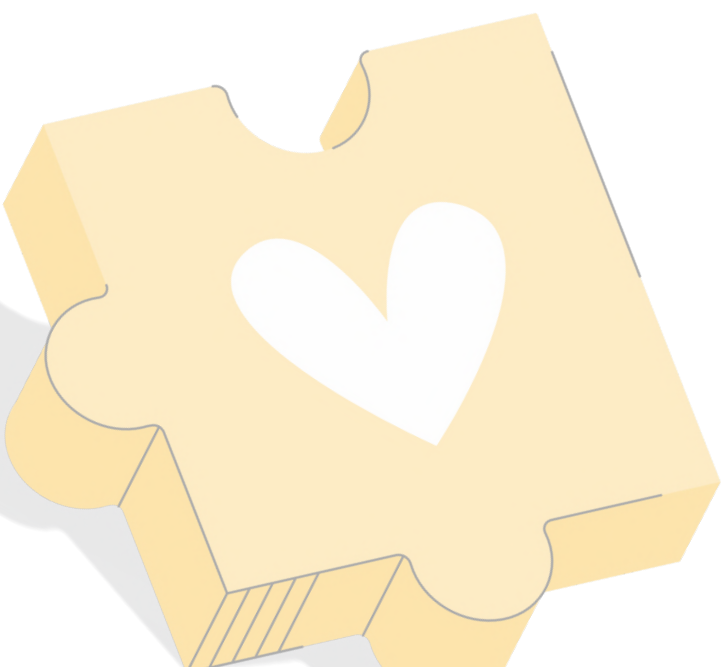
- Stimularea motivației intrinseci și a interesului pentru învățare prin dinamici de joc imersive.
- Dezvoltarea imaginației narative permițând participanților să ia decizii care influențează firul narativ.
- Promovarea autonomiei și a inițiativei personale prin provocări deschise și flexibile.

Aceste puzzle-uri sunt concepute pentru a oferi o experiență extrem de interactivă în care grupul devine protagonistul. De asemenea, permit ajustarea dificultății și a ritmului în funcție de context, încurajând învățarea activă și personalizată, fără presiunea evaluării academice.

2.3. Obiective terapeutice

Unele puzzle-uri pot servi unui scop mai profund: susținerea proceselor personale sau de grup legate de bunăstarea emoțională, coexistența sau intervenția socio-educatională. În aceste situații, puzzle-ul devine un instrument simbolic și expresiv care poate:

- Facilitați recunoașterea și validarea emoțională în situații simulate care rezonază cu experiențele din viața reală ale grupului.
- Stimulează empatia prin experimentarea diferitelor roluri sau perspective în cadrul narațiunii.
- Abordarea rezolvării pașnice a conflictelor în medii sigure și simbolice.
- Consolidarea stimei de sine și a încrederii în sine prin atingerea progresivă a provocărilor și recunoașterea grupului.
- Creați un spațiu pentru reflecție ghidată, permițând participanților să verbalizeze temerile, frustrările sau dorințele într-un mediu suportiv.



3. Definiția povestirii

Fiecare puzzle începe cu o poveste care are un scop, de aceea definirea temei și a narațiunii este atât de importantă. Ce poveste vrei să spui? Narațiunea nu este un adaos decorativ; este sufletul puzzle-ului¹⁵. Ar trebui să fie conectată la una dintre temele centrale ale proiectului, cum ar fi coexistența, empatia, diversitatea sau bullying-ul.

Pentru a realiza acest lucru, trebuie să ne punem o întrebare cheie: Ce mesaj dorim să transmitem prin această experiență?

Din acel moment, se desfășoară o gamă largă de oportunități. În acest sens, povestirea merge dincolo de simpla relatare a unei povești; implică crearea unei lumi comune. Este vorba despre construirea unui mediu în care fiecare detaliu are un scop, în care fiecare acțiune este conectată la o emoție și în care fiecare piesă a puzzle-ului este un pas înainte în această călătorie.

De aceea este important să Țineți cont de următoarele:

O poveste captivantă trebuie să aibă o structură bine definită, care să includă un început, o dezvoltare și un sfârșit. Conflictul este un element cheie al oricărei narațiuni, deoarece reprezintă o perturbare a echilibrului, urmată de o provocare și o rezoluție. Acest lucru îi ajută pe elevi să își organizeze gândurile și să înțeleagă experiențele.

O altă opțiune este crearea de personaje care reprezintă emoții, conflicte sau tipuri de coexistență. Aceste personaje nu trebuie neapărat să fie realiste - pot fi animale, forme geometrice cu personalități distincte, obiecte cu sentimente sau chiar figuri care simbolizează idei abstracte precum empatia, excluderea sau curajul. Cel mai important este ca elevii să se poată identifica cu ele, să se conecteze cu deciziile lor și să reflecteze asupra rolurilor lor în cadrul poveștii.

Decorul în care se desfășoară povestea este la fel de important. Poate fi realist sau simbolic, dar ar trebui să reflecte starea emoțională a narațiunii sau a personajelor sale. Acest mediu poate evolua, de asemenea, în timpul activității, demonstrând transformare sau rezistență la schimbare.

Utilizarea metaforelor vizuale sau emoționale, deschise la diferite interpretări, poate genera interes și profunzime. De exemplu, o bucată spartă ar putea reprezenta o rană emoțională, în timp ce o figură care nu se potrivește ar putea simboliza pe cineva care se simte nelalocul lui.

15. Bruner, J. S. (1991). Construcția narativă a realității. *Critical Inquiry*, 18(1), 1-21.

Aceste metafore îi invită pe elevi să își relateze propriile experiențe și să discute despre subiecte complexe fără a fi nevoiți să se expună direct. În acest fel, puzzle-ul devine un instrument sigur pentru explorarea emoțiilor dificile.

În cele din urmă, ajungem la final. Există posibilitatea de a permite grupului să decidă cum se încheie povestea. Ce cred ei că s-a întâmplat? Cum interpretează ei finalul? Ce acțiuni ar întreprinde personajele din acel moment înainte?

Acest tip de final deschis nu numai că întărește creativitatea și gândirea critică, dar încurajează și conexiunea emoțională și capacitatea de a imagina rezultate alternative. Cu toate acestea, este posibil și un final închis, unul în care participanții știu exact când va fi completat puzzle-ul și cum se încheie povestea.

4. Rezumat, joc și gen:

Abstractizarea reprezintă prima schiță mentală a puzzle-ului ca experiență de joc. În această etapă, următoarele elemente sunt definite în general:

- Ce fel de provocare prezintă puzzle-ul?
- Ce tip de interacțiune se așteaptă din partea jucătorului sau a grupului?
- Ce fel de sentiment ar trebui să genereze (colaborare, urgență, reflecție, explorare etc.)?

Mecanica este reprezentată de sistemele care fac puzzle-ul să funcționeze. Acestea pot fi fizice, logice, simbolice sau emoționale și pot implica diverse elemente practice, cum ar fi:

- Zaruri, pentru a introduce aleatoriu sau a rezolva acțiuni
- Cărți, pentru narațiuni, indicii, acțiuni sau gestionarea resurselor
- Piese mobile sau interconectabile folosite pentru construirea, deblocarea sau descoperirea
- Greutăți, scripeți sau magneți în puzzle-uri fizice mai complexe
- Sisteme de culori, simboluri sau coduri pentru activarea sau rezolvarea etapelor puzzle-ului

Selecția acestor mecanici ar trebui să se bazeze pe profilul publicului țintă, contextul în care se va desfășura jocul și obiectivele educaționale sau emoționale¹⁶.

De asemenea, este crucial ca mecanica să fie accesibilă, intuitivă și aliniată cu narațiunea jocului. În plus, alegerea genului de joc nu numai că definește cadrul său, ci modelează și tipurile de dinamică și emoții pe care își propune să le evoce. Mai jos sunt prezentate diferite genuri de jocuri, împărțite în jocuri de societate, puzzle-uri și jocuri de rol:

Genuri de jocuri de societate:

1. Jocuri de strategie

Acestea se concentrează pe planificarea pe termen lung și gestionarea resurselor. Promovează gândirea logică, luarea deciziilor și anticiparea. Sunt utile în special în mediile educaționale pentru a dezvolta raționamentul și responsabilitatea în luarea deciziilor - de exemplu, *Catan* sau *Cele 7 Minuni*.

2. Jocuri cooperative

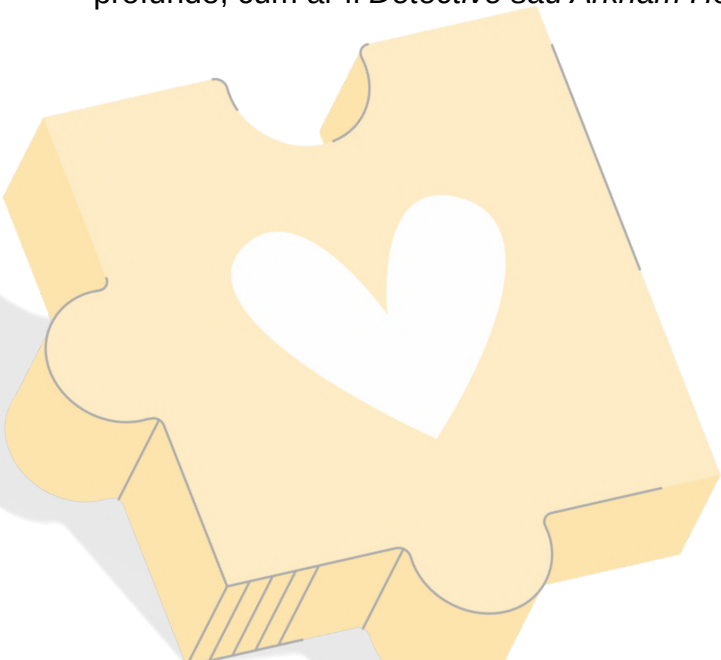
Jucătorii lucrează împreună pentru a învinge sistemul jocului. Acestea sunt ideale pentru dezvoltarea abilităților sociale, a comunicării, a rezolvării colaborative a problemelor și a coeziunii de grup. Sunt foarte recomandate în programele anti-bullying - de exemplu, *The Mind*.

3. Jocuri sociale sau de petrecere

Aceste jocuri se concentrează pe interacțiunea socială, umor și răspunsuri mentale sau verbale rapide. De obicei, au reguli simple și încurajează participarea activă, fiind perfecte ca jocuri de spargere a gheții sau pentru stimularea expresivității - de exemplu, *Time's Up* sau *Jungle Speed*.

4. Jocuri tematice sau narrative

Caracterizate de o poveste puternică și un cadru captivant, jucătorii își asumă roluri într-o narațiune bine definită. Acestea sunt ideale pentru dezvoltarea de puzzle-uri captivante cu elemente narrative profunde, cum ar fi *Detective* sau *Arkham Horror*.



5. Jocuri abstracte

Aceste jocuri au mecanici pure, bazate pe reguli și nu au nicio temă narativă. Se bazează pe raționament logic și strategie matematică și servesc drept o sursă importantă de inspirație pentru proiectarea provocărilor mentale și a structurilor formale de puzzle - *șahul* fiind exemplul clasic.

6. Jocuri competitive

Jucătorii concurează unii împotriva altora pentru a câștiga. Deși nu sunt cea mai bună alegere pentru contexte cooperative, pot fi utile pentru a explora dinamica rivalității sau conflictul controlat - *Monopoly* este un bun exemplu.

7. Jocuri cu roluri ascunse sau deducții

Obiectivul principal este de a descoperi cine minte sau acționează în secret. Acestea sunt ideale pentru dezvoltarea abilităților de deducție, a interpretării emoționale și a dinamicii sociale - de exemplu, *Vârcolacii din Millers Hollow (Les Loups-Garous de Thiercelieux)* sau *Rezistența*.

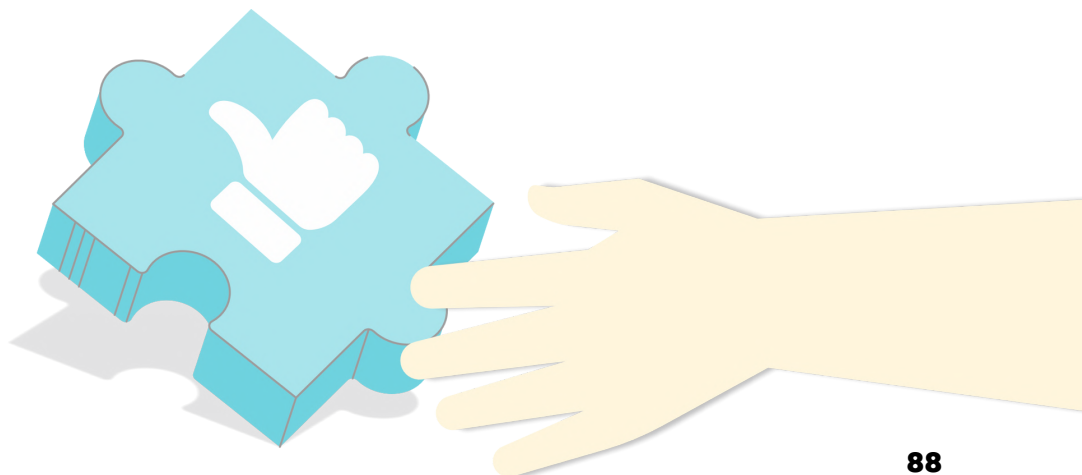
• Genuri de puzzle-uri:

1. Puzzle-uri logice sau deductive

Acestea sunt rezolvate prin raționament logic pas cu pas. Promovează gândirea critică, analiza și rezolvarea structurată a problemelor. Sunt perfecte pentru a fi utilizate ca provocări individuale în cadrul unei experiențe mai ample de puzzle - de exemplu, *Labirintul Gravity*.

2. Puzzle-uri narative

Acestea combină elemente narative cu rezolvarea problemelor. Jucătorii progresează prin descifrarea indiciilor, codurilor și ghicitorilor - așa cum se vede în jocuri precum *Exit* sau *Escape Room: The Game*.



3. Puzzle-uri clasice

Exemplele includ Tangramele sau cuburile interconectate, unde scopul este de a îmbina piese fizice pentru a forma o formă specifică. Aceste jocuri dezvoltă conștientizarea spațială, răbdarea și coordonarea.

4. Observație sau puzzle-uri vizuale

Jocuri precum *Unde e Wally?* (*Unde e Waldo?*) sau *Dobble* se bazează pe percepția vizuală și viteză. Sunt utile ca activități rapide de grup pentru a activa atenția sau a încuraja abilitățile de observare.

- **Genuri de jocuri de rol:**

1. Jocuri Fantasy

Aceste jocuri prezintă lumi magice, eroi și creaturi, permițând jucătorilor să exploreze teme precum identitatea, curajul și rezolvarea conflictelor în contexte imaginare - de exemplu, *Dungeons & Dragons* (*D&D*).

2. Jocuri de groază sau mister

Perfecte pentru crearea de atmosfere tensionate, rezolvarea de puzzle-uri și interpretarea indiciilor și emoțiilor. Aceste jocuri funcționează bine pentru experiențe captivante pe teme precum bullying-ul sau frica - de exemplu, *Call of Cthulhu*.

3. Jocuri moderne sau din viața școlară

Jocuri precum *Monsterhearts* sau *Kids on Bikes* sunt plasate în viața de zi cu zi și sunt ideale pentru simularea unor situații sociale reale, cum ar fi relațiile școlare, presiunea colegilor sau bullying-ul.

4. Jocuri science fiction sau post-apocaliptice

Jocuri precum *Mutant Year Zero* explorează lumi futuriste, crize globale sau scenarii de supraviețuire. Deși mai puțin frecvente în contexte educaționale, acestea pot fi instrumente puternice pentru a aborda teme precum etica, cooperarea sau temerile colective.

Prin urmare, designerul de puzzle-uri poate alege să se concentreze pe un singur gen dominant sau să opteze pentru o combinație hibridă, atâta timp cât aceasta se aliniază cu experiența dorită. De exemplu:

- Un puzzle narativ cooperativ cu elemente de escape room, ideal pentru lucrul la rezolvarea conflictelor în grup.
- Un puzzle logico-educativ care folosește jetoane și cărți pentru explorarea emoțiilor în învățământul primar.
- Un joc de rol social modern, cu acțiunea plasată într-un liceu, în care elevii explorează scenarii de bullying din perspective diferite.

Cheia este să ne asigurăm că atât mecanica, cât și genul jocului nu sunt doar elemente decorative, ci componente esențiale care sporesc narațiunea, obiectivele și impactul educațional al puzzle-ului.

5. Studii abstracte

Înainte de a începe producția fizică a puzzle-ului sau designul său detaliat, este esențial să se realizeze o fază de prototipare conceptuală, cunoscută și sub numele de testare abstractă. Această etapă permite experimentarea cu ideile de bază ale jocului în forma lor cea mai simplă, fără a fi nevoie de materiale finale sau design grafic finalizat.

Testele abstracte sunt simulări timpurii ale provocărilor care vor alcătui puzzle-ul. Acestea nu se concentrează pe elemente vizuale sau narative, ci mai degrabă pe validarea logicii, a dinamicii jocului și a interacțiunii jucătorilor. Se folosesc elemente temporare - cum ar fi post-it-uri, zaruri generice, piese sau blocuri de carton, șabloane simple pe calculator, dinamică de grup orală sau verbală și simulări de jocuri de rol cu membrii echipei¹⁷. Scopul este de a analiza modul de joc, de a se asigura că provocarea se aliniază cu structura puzzle-ului, de a ajusta dificultatea pentru a se încadra în intervalul de timp așteptat, de a detecta erori, de a observa interacțiunile și de a testa alternativele prin modificarea indicilor, a ordinii sau a regulilor.

17. Booth, E. (2001). Opera de artă cotidiană: Trezirea extraordinarului în viața ta de zi cu zi. Cărți de referință.

Să presupunem că una dintre provocările puzzle-ului implică asamblarea unei figuri geometrice folosind piese interconectate. În faza de testare abstractă, am putea folosi jetoane de carton decupate manual și oferi grupului o imagine simplă alb-negru ca referință. Am observa dacă înțeleg obiectivul fără explicații excesive, dacă colaborează pentru a experimenta cu forme și rotații, dacă apare frustrare sau bucurie și dacă timpul necesar pentru a-l rezolva corespunde așteptărilor.

Recomandările pentru această fază includ: menținerea testelor cât mai simple posibil, înregistrarea timpilor, reacțiilor, greșelilor și ideilor noi și deschiderea pentru schimbarea direcției dacă ceva nu funcționează.

6. Încercări de beton

Acum este momentul să executăm puzzle-ul și să îl experimentăm într-un mod tangibil. Testarea specifică implică crearea de prototipuri fizice ale puzzle-ului sau ale componentelor sale principale și evaluarea lor cu grupuri reale sau simulate pentru a verifica modul în care acestea funcționează în condiții similare cu cele din cadrul final. În această etapă, obiectivul este de a analiza modul în care participanții interacționează cu elementele fizice, cum se raportează unii la alții și cum se desfășoară experiența în ansamblu, de la dimensiunile senzoriale și emoționale la rezultatele pedagogice.

Designul poate fi extins și prin încorporarea de elemente dinamice. Unele piese pot fi concepute pentru a se mișca, a glisa sau a fi schimbate, permițând mesajului puzzle-ului să se schimbe în funcție de deciziile grupului sau de dezvoltarea activității. De exemplu, o piesă care blochează altele poate reprezenta o emoție ce împiedică progresul și poate fi deblocată doar atunci când se ajunge la un acord colectiv sau se depășește o provocare. Acest tip de interacțiune adaugă un nivel gamificat, transformând puzzle-ul în mai mult decât o simplă construcție: devine un instrument de învățare activ, experiențial și semnificativ.

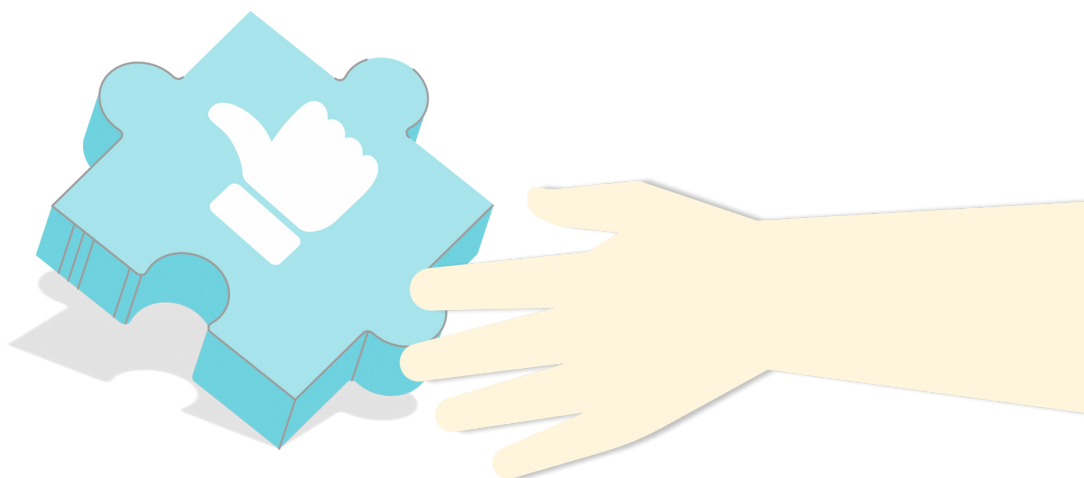


În această etapă a procesului, se introduc materiale aproape finale: carton, lemn sau componente imprimate 3D; ilustrații inițiale; elemente textuale sau simbolice; și piese mobile sau interconectate. Accentul depășește acum simpla funcționalitate a mecanicii și include experiența generală: accesibilitatea acesteia, puterea sa motivațională și claritatea cu care comunică mesajul dorit sau obiectivul de învățare.

Atunci când se planifică și se oferă o experiență educațională de acest gen, este esențial să se ia în considerare o serie de constrângeri și condiții pentru a asigura eficacitatea, accesibilitatea și adaptarea acesteia la contextul școlar. Unul dintre cele mai importante aspecte este accesibilitatea, asigurându-se că puzzle-ul poate fi utilizat de toți elevii, inclusiv de cei cu nevoi educaționale speciale. Aceasta poate implica ajustarea dimensiunii pieselor pentru a le face mai ușor de manevrat, utilizarea de materiale cu texturi diferite pentru a sprijini percepția tactilă și aplicarea unui contrast de culoare suficient pentru a facilita identificarea vizuală.

De asemenea, este esențial să se ofere instrucțiuni clare și vizuale, să se simplifice regulile atunci când este necesar și să se proiecteze componente care să includă toate profilurile cursanților. Accesibilitatea ar trebui înțeleasă ca un principiu fundamental de proiectare încă de la început, nu ca o completare opțională¹⁸. Un puzzle educațional de înaltă calitate nu ar trebui să fie doar captivant sau inteligent, ci și incluziv, accesibil, flexibil și adaptat la nevoile reale ale grupului.

Testarea specifică permite reglarea fină a tuturor acestor elemente înainte de a trece la producția finală. De asemenea, oferă o oportunitate valoroasă de a observa cum interpretează participanții simbolismul puzzle-ului, dacă apar dialoguri spontane, dacă sunt declanșate reacții emoționale sau reflecții și dacă grupul este capabil să progreseze în mod colaborativ. Toate aceste informații sunt cruciale pentru rafinarea detaliilor finale și pentru a asigura că experiența finală atinge impactul dorit.



7. Blocare

Este esențial să se stabilească o viziune globală asupra formei, structurii și amplasării puzzle-ului. Această fază, cunoscută sub numele de blockout, permite definirea scheletului spațial al puzzle-ului, atât din punct de vedere fizic, cât și simbolic.

Nu este vorba încă despre producerea designului final, ci mai degrabă despre conturarea unei machete conceptuale care va ghida toate deciziile ulterioare: formă, număr de piese, distribuție, simbolism și conexiunea cu narațiunea.

Primul pas este să luăm în considerare forma generală a puzzle-ului: Va fi un obiect plat asamblat pe o masă? Va avea volum și înălțime? Se va desfășura pe orizontală, ca o hartă emoțională, sau se va ridica vertical, ca simbol al depășirii obstacolelor?

Alegerea formei nu este doar estetică; trebuie să servească poveștii pe care dorim să o spunem. De exemplu, o figură care rămâne echilibrată ar putea reprezenta importanța cooperării, în timp ce o structură care se schimbă atunci când piesele sunt rotite ar putea reflecta o schimbare de perspectivă sau o dezvoltare personală.

Această abordare structurală nu numai că afectează modul în care puzzle-ul este perceput vizual, ci și modelează experiența interacțiunii cu acesta. Un design vertical poate promova construcția colectivă în jurul unei axe simbolice, în timp ce o dispunere orizontală poate încuraja explorarea internă sau emoțională. În acest fel, forma puzzle-ului devine o reprezentare spațială a mesajului care trebuie comunicat.

Următorul pas este definirea numărului și a dimensiunii pieselor, astfel încât elevii să le poată manevra cu ușurință. Este esențial ca aceste piese să fie incluzive, adaptabile și ușor de înțeles. Aceasta înseamnă că designul lor trebuie să țină cont de nevoile elevilor, asigurând participarea tuturor, indiferent de abilitățile lor. Incluziunea depășește aspectele fizice ale materialelor. De asemenea, trebuie să abordeze accesibilitatea cognitivă și emoțională.

În acest sens, faza de blocare trebuie să ia în considerare și variabile practice, cum ar fi spațiul disponibil pentru activitate, numărul de participanți și durata preconizată. Un puzzle cu prea multe piese poate deveni copleșitor sau poate duce la frustrare, în timp ce unul prea simplu poate să nu ofere o provocare semnificativă. Găsirea echilibrului potrivit între complexitate, timp și participare este esențială pentru crearea unei experiențe pozitive și transformatoare.

Dincolo de cantitate, ceea ce contează cel mai mult este ca fiecare piesă să aibă propria semnificație. Acestea nu sunt doar părți ale unei imagini complete, ci sunt elemente ale unei narațiuni, ale unui personaj, ale unei valori, ale unei emoții, ale unui conflict sau ale unei decizii. Fiecare piesă ar trebui să poată sta de sine stătătoare în contextul mai larg al poveștii, iar poziția sa în puzzle ar trebui să aibă un scop dincolo de conexiunea fizică. În acest fel, elevii pot explora ce reprezintă fiecare piesă, de ce este plasată acolo unde este și care ar fi implicațiile dacă ar fi mutată în altă parte.

Această dimensiune simbolică transformă puzzle-ul într-un spațiu pentru reflecție activă, unde fiecare piesă poartă o intenție specifică. Astfel, designul nu mai este doar despre crearea unei figuri - devine o narațiune comună, o experiență semnificativă care poate fi trăită, interpretată și reinterpretată de către participanți.

8. Proiectare din beton

În această etapă, este stabilit designul final al puzzle-ului 3D. După testarea diverselor idei prin prototipuri și validarea funcționalității acestora în teste specifice, este momentul să se proiecteze definitiv componentele care vor alcătui puzzle-ul: piesele, provocările, arcul narativ și gameplay-ul în ansamblul său. Acest design trebuie să fie clar, coerent și bine documentat, deoarece va servi drept bază atât pentru producție, cât și pentru implementare în contexte reale.



Un aspect cheie al designului detaliat este documentarea narațiunii - adică modul în care este dezvoltată și structurată narațiunea în cadrul puzzle-ului. Această documentație poate lua forma unui scenariu scurt, a fișelor de personaje, a diagramelor intrigii sau chiar a hărților conceptuale. Este esențial ca povestea să nu fie doar decorativă, ci integrată în mecanică, dând sens acțiunilor jucătorilor. Narațiunea ar trebui să fie dinamică, coerentă din punct de vedere contextual și susținută pe tot parcursul experienței²⁰.

În acest moment, putem începe să definim modul de joc al puzzle-ului. Aceasta implică identificarea genului și a mecanicilor de joc care vor fi încorporate. De exemplu, puzzle-ul ar putea implica dezasamblarea a ceva, asamblarea acestuia, luarea deciziilor, formarea de asociații, menținerea echilibrului sau interpretarea unui rol. Pe scurt, definim tipul de provocări pe care jucătorii trebuie să le depășească pentru a finaliza activitatea. Tema ar trebui să fie strâns legată de modul de joc, astfel încât ambele să aibă aceeași coerență semantică.

De exemplu, în jocul *Clue* (*Cluedo*), jucătorii preiau rolurile unor personaje care încearcă să descopere cine este criminalul și în ce context a avut loc crima (tema).

Genul este joc de societate și integrează elemente din alte genuri, cum ar fi cărți, pachete de cărți, zaruri și jetoane. Modul de joc principal constă în efectuarea de deducții logice prin asocierea armei, locației și suspectului, strâns aliniate cu tema detectivistică. În plus, regulile privind navigarea pe tablă simulează mișcarea personajelor prin casă, sporind imersiunea și consolidând cadrul narativ.

Acest tip de coerență între temă, gen și mecanică este ceea ce transformă un puzzle educațional dintr-o simplă provocare sau o modalitate de a petrece timpul liber într-o experiență captivantă, semnificativă, cu un potențial puternic pentru învățare experiențială. În acest context, scena este deosebit de relevantă, deoarece ne propunem ca fiecare puzzle nu doar să distreze, ci și să reprezinte simbolic conflictele, emoțiile și procesele sociale pe care căutăm să le abordăm. Tot ceea ce face jucătorul în cadrul puzzle-ului ar trebui să aibă sens - atât în joc, cât și în relație cu lumea reală.

20. Salen, K. și Zimmerman, E. (2004). Regulile jocului: Noțiuni fundamentale de design al jocurilor. MIT Press.

Faza de proiectare concretă este, de asemenea, momentul ideal pentru a defini detalii precum durata estimată, numărul de participanți, materialele finale și succesiunea provocărilor. Este esențial ca toate aceste informații să fie documentate clar pentru a facilita producerea puzzle-ului și aplicarea acestuia în sălile de clasă sau în alte medii educaționale.

9. Reguli și constrângeri generale

Fiecare experiență gamificată necesită un set bine definit de reguli pentru a transforma activitatea într-o adevărată provocare educațională. Aceste reguli nu numai că structurează jocul, dar dau sens și interacțiunii dintre participanți, încurajând colaborarea, gândirea critică și o conexiune emoțională cu povestea puzzle-ului.

O posibilă strategie este stabilirea unei limite de timp pentru rezolvarea puzzle-ului. Aceasta introduce un element de presiune și ritm care poate crește motivația și implicarea grupului. Această numărătoare inversă simbolică creează un sentiment de tensiune pozitivă, dinamism și concentrare, simulând - cel puțin parțial - condițiile din viața reală implicate în luarea deciziilor în situații sociale complexe.

Pentru a promova munca în echipă și a asigura participarea activă a tuturor membrilor, rolurile pot fi atribuite și rotate, cum ar fi persoana responsabilă de plasarea pieselor, naratorul evenimentelor sau facilitatorul grupului.

Puzzle-ul poate include și provocări integrate care sporesc complexitatea jocului. Înainte de a plasa o piesă, grupul ar putea fi nevoit să rezolve o sarcină, să răspundă la o întrebare legată de bullying sau să efectueze o acțiune de cooperare. Acest lucru transformă fiecare pas într-o oportunitate de reflecție sau învățare activă. Aceste tipuri de dinamici ajută la împletirea conținutului emoțional și tematic cu progresia jocului, consolidând legătura dintre narațiune și mecanică.

Unele piese pot fi „blocate” simbolic, ceea ce înseamnă că pot fi plasate doar după ce grupul a luat o decizie etică sau emoțională legată de narațiunea puzzle-ului. Această dinamică nu numai că îmbogățește modul de joc, dar permite și explorarea dilemelor și valorilor morale într-un mod tangibil și activ. Actul de deblocare a unei piese devine, în sine, un gest de înțelegere, creștere sau empatie.

De asemenea, este esențial să se ia în considerare opțiunea unui final deschis. Puzzle-ul poate să nu aibă o singură soluție corectă, ci permite mai multe configurații valide, în funcție de perspectiva celor care îl construiesc. Această flexibilitate încurajează creativitatea, susține gândirea diversă și consolidează ideea că, în abordarea problemelor precum bullying-ul, nu există răspunsuri definitive, ci doar procese construite în colaborare prin empatie și comunicare. Această abordare pluralistă transformă puzzle-ul într-o reflectare a realității, unde soluțiile sunt continue și dinamice, mai degrabă decât formule fixe.

Un alt factor cheie este timpul total disponibil pentru utilizare în sala de clasă. Puzzle-ul poate fi completat într-o singură sesiune sau împărțit în mai multe sesiuni, deoarece este conceput să fie modular, permițându-i să se desfășoare în etape care urmează o progresie narativă coerentă. Această adaptabilitate îl face potrivit pentru diferite constrângeri de timp, ritmuri de grup și nevoi pedagogice.

De asemenea, este important să se ia în considerare vârsta participanților. Complexitatea fizică a puzzle-ului, precum și profunzimea conținutului narativ și emoțional, ar trebui adaptate pentru toate nivelurile educaționale. Aceasta înseamnă adaptarea atât a stilului de comunicare, cât și a tipurilor de provocări pentru a se asigura că experiența este relevantă, accesibilă și transformatoare în fiecare etapă de dezvoltare.

10. Producție

Odată ce propunerea narativă a fost definită și designul metodologic al puzzle-ului structurat, începe faza de producție. Primul pas este crearea unor schițe ale puzzle-ului, așa cum s-a menționat anterior, utilizând diverse programe de modelare 3D sau instrumente de design digital. Această etapă permite transformarea ideii într-un prototip vizual clar, gata de a fi materializat.

După modelare, piesele sunt imprimate cu o imprimantă 3D. Această fază tehnică necesită precizie și o verificare constantă. Odată ce puzzle-ul a fost imprimat, este esențial să se verifice dacă piesele se potrivesc corect, dacă sunt confortabile de manevrat și dacă setul general își îndeplinește scopul educațional. Ajustările designului, rafinarea narațiunii sau redefinirea anumitor mecanici de joc sunt etape comune în acest proces iterativ de îmbunătățire.

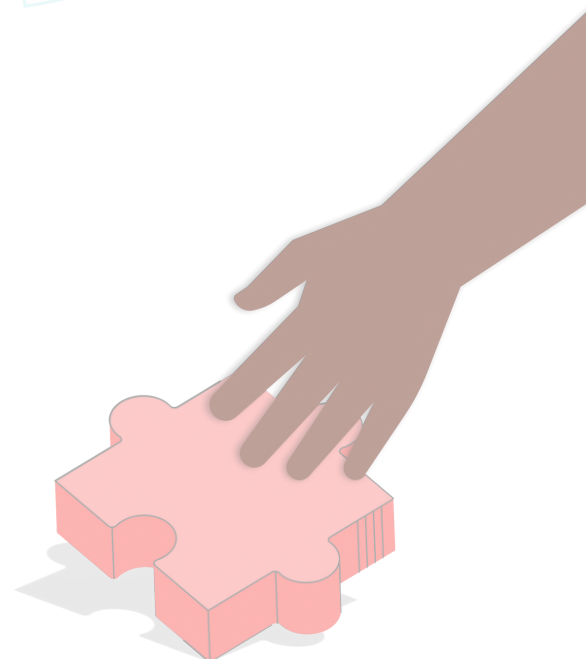
Producția nu ar trebui văzută ca un rezultat final, ci mai degrabă ca un proces de validare și îmbunătățire, în care teoria și practica se împletesc pentru a consolida propunerea generală. Este normal să apară idei noi atunci când se interacționează cu puzzle-ul fizic, ceea ce poate duce la mici schimbări care sporesc și mai mult impactul său pedagogic.

Odată ce totul a fost verificat, activitatea se desfășoară în sala de clasă. Este important de subliniat faptul că procesul de asamblare a puzzle-ului nu se încheie odată cu plasarea ultimei piese. De fapt, acel moment marchează începutul uneia dintre cele mai semnificative faze ale experienței de învățare: evaluarea și reflecția colectivă²¹.

Este crucial să se creeze un mediu sigur în care participanții să se simtă confortabil să își împărtășească emoțiile, impresiile și întrebările apărute în timpul sesiunii. Fiecare elev poate selecta o piesă specifică a puzzle-ului și îi poate explica semnificația personală, oferind o interpretare individuală și simbolică a sarcinii. Această dinamică de încheiere întărește legătura emoțională cu experiența și oferă o voce fiecărui membru al grupului.

Ca grup, participanții pot reflecta asupra cunoștințelor dobândite și pot face conexiuni între puzzle și viața reală. Întrebări precum „Ce am învățat despre munca în echipă?”, „Care piesă a fost cel mai greu de plasat și de ce?” sau „Ce decizii ne-au făcut să ne simțim mai uniți ca grup?” ajută la aprofundarea valorilor explorate și la consolidarea experienței ca instrument educațional.

În acest fel, puzzle-ul depășește funcția sa ludică sau structurală și devine un vehicul pentru dialog, reflecție și dezvoltare personală și colectivă.



21. Brown, S. și Vaughan, C. (2009). Jocul: Cum modelează creierul, deschide imaginația și revigorează sufletul. New York: Avery.

4.3. Idei, ce trebuie luat în considerare, alte aspecte de luat în considerare la crearea unui puzzle 3D în scopuri educaționale, limitări

Apariția tehnologiei de imprimare 3D prezintă provocarea de a descoperi cum aceste mijloace tehnologice pot sprijini activitățile de predare-învățare, utilizate ca modalitate de dobândire a cunoștințelor și de dezvoltare a abilităților organizaționale și creative, precum și cultura „maker”, în care indivizii sunt încurajați să creeze artefacte adaptate nevoilor lor sau să le îmbunătățească pe cele existente, folosind tehnologia. După cum știm deja, acest tip de tehnologie face posibilă transformarea unui design digital într-un obiect fizic prin diferite metodologii, fiecare depinzând de forma și tipul de material utilizat pentru crearea pieselor. În acest fel, este posibil să se aibă în câteva ore, de exemplu, unelte, ustensile de laborator, machete sau prototipuri realizate chiar de studenți.

Ce tipuri de puzzle-uri 3D educaționale ar putea fi proiectate?

Ideea de a crea puzzle-uri în scopuri educaționale este considerată o metodologie bună, deoarece combină învățarea cu distracția. Prin urmare, acestea nu sunt doar un joc, ci un instrument puternic cu numeroase aplicații în dezvoltarea copiilor. Sunt o nouă modalitate de a provoca și de a distra și pot fi utilizate într-o varietate de contexte educaționale pentru a îmbunătăți învățarea și dezvoltarea copiilor.

Iată câteva idei interesante care te pot ajuta să creezi puzzle-uri 3D captivante și eficiente:

1. Puzzle-ul Sistemului Solar:

- Creați un model ale cărui piese reprezintă planetele, sateliții și soarele. Ar fi util să adăugați informații despre mișcările lor și ce le caracterizează (cum se formează anotimpurile, ziua și noaptea etc.)

2. Puzzle de anatomie umană:

- Proiectați un puzzle 3D reprezentând corpul uman, cu piese corespunzătoare diferitelor sisteme (circulator, respirator, muscular) și funcțiilor acestora.

3. Puzzle de geografie:

- Creați o hartă 3D care să reprezinte continentele și țările de pe ea. De asemenea, puteți indica capitalele și aspectele relevante care le caracterizează.
- Creați o hartă 3D care să reprezinte cele mai importante râuri din Europa.

4. Puzzle istoric:

- Proiectați un model 3D care să includă cele mai remarcabile monumente istorice. Adăugați date și evenimente relevante pentru a afla mai multe despre ele.

5. Puzzle cu cicluri naturale:

- Creați puzzle-uri 3D care reprezintă cicluri naturale, cum ar fi ciclul apei, fotosinteza sau ciclul de viață al unei plante. Este posibil să adăugați mici descrieri pentru a ajuta la o mai bună înțelegere a întregului proces.

6. Puzzle matematic:

- Proiectează un puzzle care să ajute la înțelegerea conceptelor matematice, cum ar fi geometria și spațialitatea. La rândul său, va ajuta la o mai bună înțelegere a acestor idei abstracte și va îmbunătăți memoria. Aceste puzzle-uri constau în rezolvarea operațiilor matematice sau a secvențelor numerice pentru a găsi soluția corectă.

7. Puzzle de cuvinte:

- Creați puzzle-uri 3D care ajută la extinderea câmpului semantic, a lexicului și a familiei lexicale a limbii. Acestea oferă copiilor o bogată varietate de vocabular și îi vor familiariza cu regulile de ortografie. Aceste puzzle-uri constau în găsirea cuvintelor ascunse sau completarea de cuvinte încrucișate.

8. Puzzle pentru învățarea limbilor străine:

- Proiectați un puzzle 3D care să îi ajute să dobândească vocabular nou dintr-o altă limbă decât limba lor maternă. Copiii mai mari pot, de asemenea, să învețe aspecte gramaticale pentru a-i ajuta să înțeleagă mai bine limba. În acest fel, se vor familiariza mai mult cu limba.

Imaginați-vă câte obiecte am putea imprima și folosi în orice activitate din clasă, dar doar cu această utilizare, elevii nu dezvoltă niciun fel de învățare.

Prin urmare, utilizarea educațională reală a acestui instrument trebuie să se concentreze pe învățarea specificată în diferite domenii sau materii, și nu doar în materiile specifice științei și tehnologiei, ci în toate cele din programa diferitelor etape educaționale, unde procesul de imprimare este evident, care implică în principal crearea, proiectarea, laminarea și imprimarea unui obiect contextualizat în programa sa școlară. Cu alte cuvinte, unde elevii sunt protagoniștii în crearea și imprimarea unui obiect 3D.

În exemplul de mai sus, profesorul ar putea propune elevilor sarcina de a crea o medalie, de a proiecta modelul medaliei în 2D și 3D și, în final, de a o imprima. O astfel de sarcină se pretează în principal unei abordări interdisciplinare, implicând și alte discipline, cum ar fi Matematica și Educația Vizuală și Plastică.

Imprimarea 3D contribuie la dezvoltarea competenței matematice și a competențelor de bază în știință și tehnologie, a abilităților de a învăța să înveți, a competenței digitale, a spiritului de inițiativă și a spiritului antreprenorial.

Este clar că multe dintre activitățile care pot fi desfășurate se pretează la lucrul pe domenii, la dezvoltarea de proiecte interdisciplinare, STEM+, învățarea bazată pe probleme etc., favorizând creativitatea, participarea și munca în cooperare.



La ce să fii atent atunci când creezi puzzle-uri 3D?

O imprimantă 3D este o mașină capabilă să realizeze replici ale unor modele în 3 dimensiuni, creând piese sau modele volumetrice dintr-un design realizat pe calculator, descărcat de pe internet sau preluat de pe un scanner 3D. Posibilitățile pe care ni le oferă sunt enorme, deoarece ne permite să imprimăm diverse obiecte sau ustensile necesare în diferite domenii sau materii educaționale. De exemplu, un profesor de educație fizică, pentru un eveniment sportiv care se încheie cu acordarea de medalii, ar putea căuta în oricare dintre depozite modele de medalii, le poate descărca și le poate imprima.

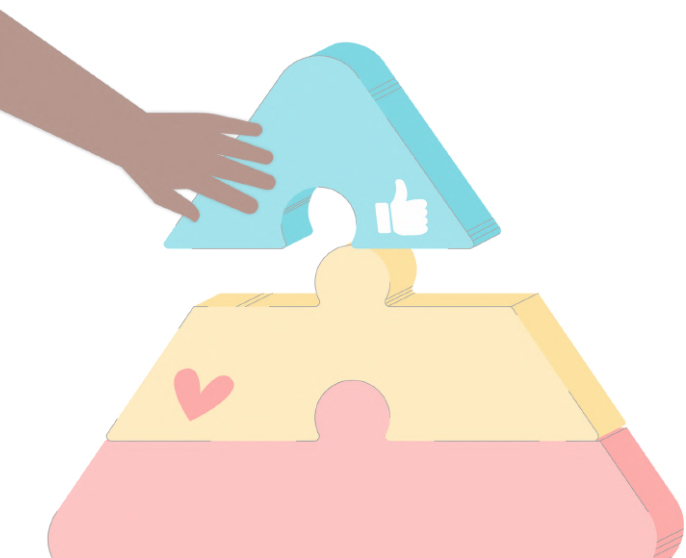
Totuși, este important ca atunci când proiectăm puzzle-uri 3D educaționale să luăm în considerare câteva aspecte:

1. Niveluri de dificultate:

- În primul rând, trebuie să fim clari că puzzle-ul care urmează să fie creat trebuie să fie potrivit vârstei copiilor. Cu alte cuvinte, gradul de dificultate ar trebui să fie în concordanță cu cunoștințele și abilitățile pe care copiii le dezvoltă. În acest scop, se pot include variații pentru a crește treptat gradul de complexitate al puzzle-urilor. Puzzle-urile 3D simple sunt potrivite pentru copiii mai mici, în timp ce puzzle-urile complexe sunt potrivite pentru a-i provoca pe copiii mai mari.

2. Materiale:

- Luați în considerare utilizarea de materiale durabile și sigure pentru copii. De asemenea, asigurați-vă că sunt cât mai sustenabile posibil. Acestea pot fi materiale reciclate sau ecologice, care ajută la reducerea impactului asupra mediului. În acest fel, veți crește gradul de conștientizare a importanței respectării naturii.



3. Dimensiune și proporții:

- Este important să vă asigurați că piesele au dimensiunea și proporțiile potrivite, astfel încât să fie sigure pentru copii, în funcție de vârsta lor. Pe de altă parte, luați în considerare faptul că aceste piese sunt ușor de manevrat pentru ei, oferindu-le în același timp o provocare adecvată.

În mod ideal, copiii mai mici ar trebui să manipuleze puzzle-uri 3D formate din piese mai mari pentru a evita sufocarea, iar copiii mai mari ar trebui să folosească piese mai mici pentru a crește complexitatea puzzle-ului.

4. Instrucțiuni clare:

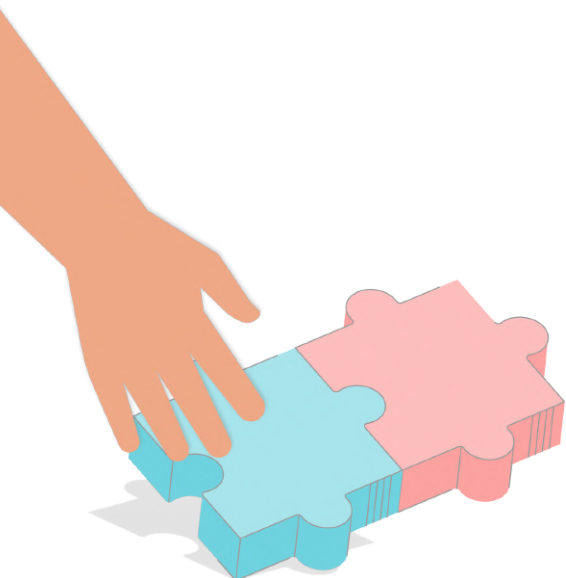
- Instrucțiunile date copiilor ar trebui să fie clare și directe. În acest fel, înțelegerea va fi mai eficientă.

Rețineți că aceste puzzle-uri 3D au și un scop educațional, așa că ar trebui să fie furnizate cu informații care să explice ce reprezintă fiecare dintre piesele puzzle-ului.

5. Integrarea tehnologiei:

- Pe cât posibil, încercați să introduceți elemente digitale. Acest lucru îi va ajuta să caute singuri informații suplimentare și, astfel, să se familiarizeze mai bine cu TIC-urile și resursele multimedia. Un exemplu în acest sens ar putea fi codurile QR pentru copiii mai mari, astfel încât să poată învăța cum să le utilizeze.

Este demn de remarcat faptul că prevalența tot mai mare a algoritmilor, a inteligenței artificiale și a sistemelor de profilare izolează tinerii în bule sau habitate ecologice, contribuind indirect și la procesele de radicalizare. Prin urmare, este important să se utilizeze eficient tehnologia și să se prevină, pe cât posibil, izolarea copiilor și pierderea abilităților sociale.



Ce alți factori ar trebui luați în considerare?

Este recomandabil să se ia în considerare și alți factori pe lângă cei prezentați mai sus. Câțiva dintre aceștia sunt:

1. Interactivitate:

- Cu cât interacțiunea dintre copii este mai intensă, cu atât dobândirea abilităților sociale, crearea de legături, empatia, dezvoltarea cognitivă și emoțională cresc. Datorită muncii în echipă în lucrul cu puzzle-uri 3D, copiii își vor îmbunătăți interactivitatea atunci când comunică.

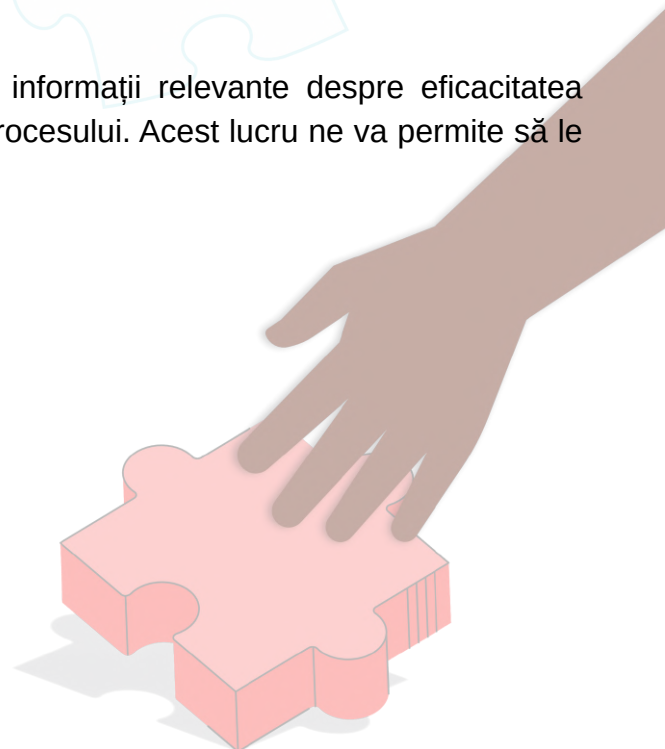
2. Feedback:

- Feedback-ul educațional favorizează informațiile pe care un profesor le oferă elevilor în timp ce aceștia realizează puzzle-ul 3D. Scopul este de a le oferi instrumente care să îi ajute să își atingă obiectivele, precum și de a le consolida succesele, astfel încât să se poată îmbunătăți. Este un proces bidirecțional: profesorul le oferă îndrumări de urmat, iar elevii reflectă asupra unei abordări diferite. Elevii joacă un rol activ în propria dezvoltare academică în permanență.

3. Evaluarea învățării:

- Creați un sistem pentru a evalua ceea ce au înțeles și dacă au aplicat cunoștințele predate în realizarea puzzle-ului 3D. Există mai multe modalități de a face acest lucru, fie prin chestionare, exerciții practice sau discuții de grup.

Această evaluare a învățării ne va permite să obținem informații relevante despre eficacitatea metodelor de predare pe care le-am folosit pe parcursul procesului. Acest lucru ne va permite să le îmbunătățim pentru a obține impactul corect.



4. Cultură incluzivă:

În orice moment trebuie să ne asigurăm că atât conținutul, cât și designul puzzle-ului sunt potrivite pentru fiecare copil. Aceasta înseamnă, de asemenea, să se țină cont de respectarea diversității culturale. În acest scop, discursul instigator la ură ar trebui evitat, deoarece este o formă de violență care încalcă drepturile omului, atât offline, cât și online, și, prin urmare, ar trebui prevenit pe cât posibil, mai ales astăzi, când COVID-19 a implicat o creștere a utilizării instrumentelor digitale și a internetului, ceea ce, din păcate, a dus la o creștere a acestei probleme.

Acest lucru asigură că nu se creează stereotipuri sau reprezentări care nu sunt în întregime adecvate, favorizând incluziunea socială și un climat de respect reciproc în timpul interacțiunii copiilor.

5. Conexiuni curriculare:

- Punctul de plecare de la care ar trebui să începem și să ghidăm proiectarea puzzle-ului ar trebui să fie în conformitate cu programa școlară existentă. De asemenea, acesta ar trebui să se concentreze pe dobândirea unor competențe specifice, care vor da sens activității. Este esențial ca elevii să înțeleagă că lucrul cu puzzle-uri este, de asemenea, o activitate importantă la care se poate lucra în sala de clasă, la fel ca oricare alta.

Exemplu practic, având în vedere aceste considerații:

Imaginează-ți că te hotărăști să creezi un puzzle al Sistemului Solar. L-ai putea realiza astfel încât elevii să asambleze diferitele mișcări ale planetelor, în special ale Pământului (rotație și translație), plasându-le pe fiecare în mod corespunzător. Această conexiune curriculară va permite dobândirea de cunoștințe într-un mod mai vizual și participativ.

Trebuie luate în considerare nivelul de dificultate, materialele utilizate, dimensiunea și proporțiile pieselor, precum și încorporarea elementelor tehnologice. Nu uitați să oferiți instrucțiuni clare, încurajând interactivitatea între elevi, feedback din partea profesorului către elevi și luând în considerare cultura incluzivă și evaluarea învățării între toți.

Care sunt limitele imprimării 3D în educație?

Imprimarea 3D în educație are un impact pozitiv de amploare asupra experienței de învățare. Tehnologia oferă oportunități aproape nelimitate de dezvoltare la toate vârstele, nivelurile de competență și disciplinele.

Îmbunătățirile aduse calității și detaliilor obiectelor imprimate (cunoscute sub numele de rezoluție), flexibilității și ușurinței sporite în utilizare determină inovații interesante. Cu toate acestea, utilizarea imprimării 3D în educație are limitele sale.

- **Cost:**

Dacă cineva nu este familiarizat cu tehnologia, ar putea crede că aducerea imprimării 3D în sălile de clasă va fi prea costisitoare. Cu toate acestea, există opțiuni de imprimare accesibile, iar unii producători de mașini oferă reduceri pentru educație.

Guvernele recunosc, de asemenea, impulsul pe care imprimarea 3D îl poate oferi în educație și au programe de finanțare dedicate pentru a ajuta școlile să achiziționeze imprimante și să instruiască profesorii să le utilizeze eficient.

Cu toate acestea, imprimarea 3D are un cost, atât costul inițial al imprimantelor în sine, cât și costul recurent al înlocuirii consumabilelor, cum ar fi materialele de imprimare și întreținerea de rutină.

- **Lipsa de familiaritate:**

Deși este din ce în ce mai răspândită, imprimarea 3D în educație nu este încă un lucru obișnuit, în special în afara școlilor tehnice și a universităților. Profesorii pot să nu fie conștienți de modul în care imprimarea 3D poate îmbunătăți și îmbogăți programa școlară sau cât de ușor este să o integrezi în sala de clasă.

Pentru școlile care au achiziționat o imprimantă 3D, această lipsă de cunoștințe poate duce la neutilizarea mașinii. Pentru cele care nu au făcut-o, poate însemna că investiția nu a fost făcută niciodată.

Ca răspuns la această provocare, mulți producători și distribuitori de imprimante oferă acum instruire, resurse și asistență educatorilor pentru a integra cu succes imprimarea 3D în programa școlară.

- **Selecție limitată de materiale:**

Imprimarea 3D pe materiale de înaltă calitate sau mai grele, cum ar fi metalele, compozitele și materialele plastice ingineresti, necesită o imprimantă mare și sofisticată. Aceste mașini specializate sunt mult mai scumpe și mai complicat de utilizat decât modelele desktop. Din acest motiv, ele se găsesc în prezent doar în instituțiile de învățământ superior, cum ar fi colegiile, universitățile și centrele de formare specifice industriei.

Școlile primare și secundare și, din ce în ce mai mult, bibliotecile și spațiile de lucru comunitare sunt adesea limitate la imprimante 3D pentru entry-level. Aceste mașini imprimă doar în anumite materiale plastice, în principal acid polilactic (PLA) și acrilonitril butadien stiren (ABS).

4.4. Cum se creează activități care să includă puzzle-uri 3D în educație (povestiri etc.).

În lumea educației, importanța învățării prin joc este din ce în ce mai recunoscută. În special, beneficiile psihologice ale puzzle-urilor 3D pentru copii sunt din ce în ce mai recunoscute. Jocurile educaționale, cum ar fi puzzle-urile 3D, nu sunt doar o modalitate distractivă de a-și petrece timpul, ci pot fi și instrumente puternice pentru dezvoltarea cognitivă și emoțională.

După cum spunea celebrul educator Jean Piaget: „Scopul principal al educației în școli ar trebui să fie acela de a crea bărbați și femei capabili să facă lucruri noi, nu pur și simplu să repete ceea ce au făcut alte generații”. Puzzle-urile 3D, cu capacitatea lor de a provoca și stimula mintea copiilor, se aliniază perfect cu această viziune.

Iată câteva activități și metodologii care pot fi utilizate pentru a include eficient puzzle-uri 3D în sala de clasă:

- **Povestiri interactive**

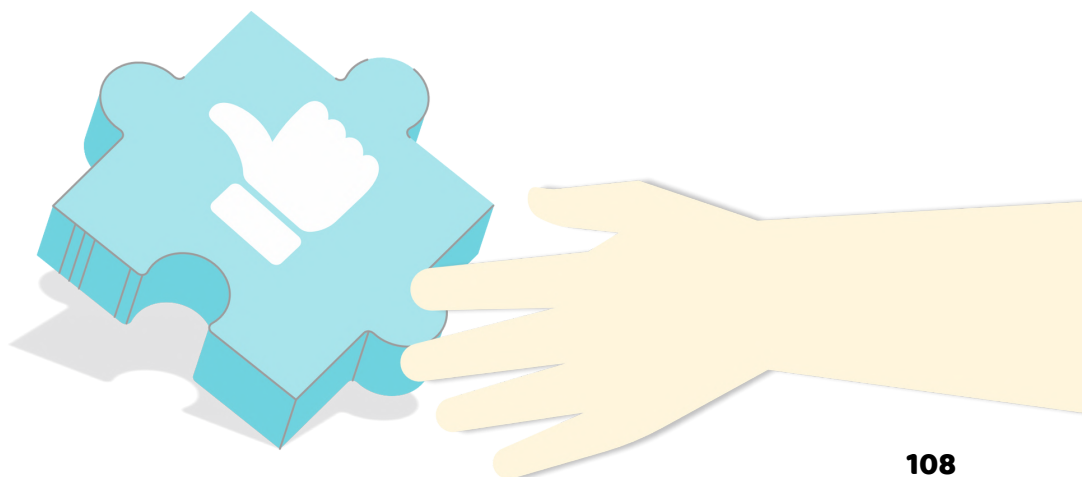
Descriere:

Este important ca elevii să se simtă implicați în activitate, deoarece joacă un rol activ pe tot parcursul procesului.

Copiii vor trebui să povestească o poveste în legătură cu designul puzzle-ului. Această percepție le va permite să relaționeze concepte cheie, astfel încât, prin joc, să își poată construi propriul sens.

Activitate:

- **Alegerea unui subiect:** Alegeți un subiect remarcabil care le atrage atenția. De exemplu, o călătorie în jurul lumii pentru a învăța mai multe despre geografie.
- **Narațiune și creație:** Pe măsură ce rezolvă puzzle-ul, ei pot spune unde se află fiecare țară și capitalele sale. Treptat, își împărtășesc cunoștințele.
- **Prezentarea finală:** După ce au terminat puzzle-ul, fiecare grup poate prezenta celorlalți copii din clasă partea din puzzle pe care au realizat-o, explicând în același timp ce au învățat și cum secțiunea lor este legată de întreg.



- **Joc de rol cu puzzle-uri**

Descriere:

Încurajează construirea puzzle-ului 3D într-un joc de rol, în care copiii își asumă roluri diferite în raport cu tema puzzle-ului 3D.

Activitate:

- **Atribuirea rolurilor:** fiecare copil își asumă un rol specific cu scopul de a îndeplini obiectivul propus. De exemplu: un explorator, un om de știință, un istoric etc. Fiecare dintre ei este crucial pentru dezvoltarea jocului.
- **Rezolvarea problemelor:** Ei trebuie să se implice în rol pentru a raționa și a răspunde la întrebări în funcție de personajul pe care îl reprezintă, în timp ce lucrează la puzzle.
- **Reflecție:** După ce au terminat, își vor exprima punctul de vedere și vor discuta despre cum interpretarea rolurilor lor le-a permis să înțeleagă mai bine cunoștințele.

Prin intermediul acestei activități, se acordă importanță rolului jucat de fiecare persoană, cu un accent deosebit pe egalitate. Astfel, libertatea de exprimare, dreptul la egalitate și la viață și obligația de nediscriminare se consolidează reciproc în cadrul acestei activități, evitând posibile cazuri de bullying.

- **Proiecte de grup**

Descriere:

Încurajează interacțiunea dintre copii, permițându-le să lucreze în grupuri pentru a cerceta, proiecta și construi puzzle-ul.

Activitate:

- **Cercetare tematică:** Împărțiți elevii în grupuri. Fiecare grup se va concentra pe o temă pe care le-am atribuit-o anterior. Aceasta poate fi despre planete, ecosisteme, cum funcționează corpul uman etc.
- **Proiectarea puzzle-ului:** Fiecare grup își creează propriul puzzle 3D care reprezintă tot ceea ce au învățat în legătură cu tema care le-a fost atribuită.
- **Expoziție:** Propuneți ca fiecare grup să realizeze o expoziție pentru a-și prezenta puzzle-ul. Aceștia ar trebui să explice de ce au ales acel design și procesul de creație.

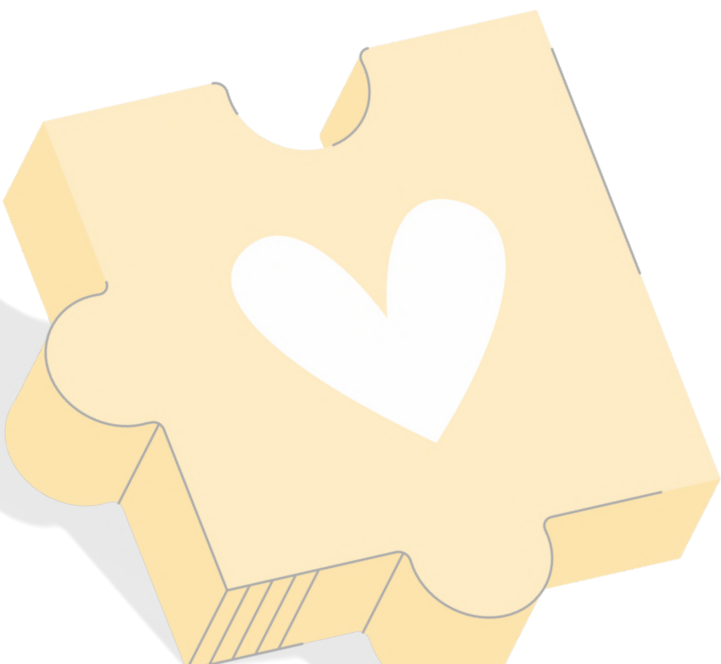
• Provocări de conversație și dezbateri

Descriere:

Puzzle-ul poate fi folosit ca mijloc de încurajare a gândirii critice în rândul elevilor, precum și a discuțiilor și dezbaterilor între elevi în sala de clasă.

Activitate:

- **Alegeți un subiect controversat:** Alegeți un subiect care are legătură cu puzzle-ul. De exemplu, poluarea sau schimbările climatice.
- **Co-construcție:** Propuneți un subiect sau adresați întrebări provocatoare pe care să le discute și să le dezbată pe măsură ce construiesc puzzle-ul.
- **Dezbateri:** După ce au terminat puzzle-ul, organizați o dezbateri în care copiii să folosească informații legate de subiect și piesele care alcătuiesc puzzle-ul ca bază pentru argumente.



- **Integrarea artelor și meșteșugurilor**

Descriere:

Ar fi de dorit ca cei mici să își decoreze și să își proiecteze puzzle-urile într-un mod mai personalizat, pentru a oferi o activitate educațională multisenzorială. Prin urmare, includerea activităților artistice este importantă.

- **Activitate:**

- **Creație artistică:** În grupuri, pot desena, picta sau adăuga elemente decorative puzzle-ului odată ce acesta este terminat. Este important să se sublinieze importanța încurajării creativității lor, atâta timp cât aceasta are legătură cu subiectul care urmează a fi tratat.
- **Expoziție de artă:** Organizați o expoziție de artă în care fiecare persoană își poate expune puzzle-urile decorate ca opere de artă. Pot explica liber de ce au făcut-o așa și ce i-a inspirat. Celelalte grupuri pot participa oferindu-și propria evaluare subiectivă.

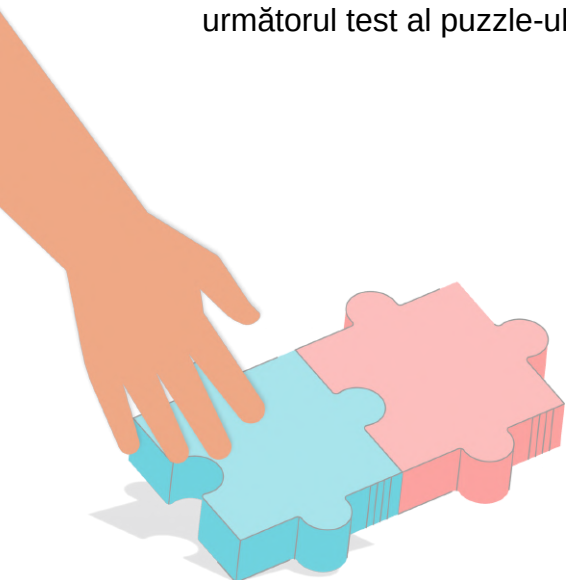
- **Evaluări interactive**

Descriere:

Folosește puzzle-ul pentru o evaluare creativă, prin care elevii demonstrează într-un mod mai practic ceea ce au învățat.

Activitate:

- **Crearea de puzzle-uri:** Copiii trebuie să creeze și să decoreze un puzzle care are legătură cu un anumit subiect pe care l-au studiat.
- **Întrebări de evaluare:** Adăugați provocări sau întrebări la diferite părți ale puzzle-ului pentru ca elevii să le rezolve. De fiecare dată când reușesc să îl rezolve, pot trece la următorul test al puzzle-ului până când îl termină.



Exemplu practic: „Sistemul solar”

Imaginează-ți că te hotărăști să creezi un puzzle al Sistemului Solar.

- **Povestire:** Elevii creează un puzzle al Sistemului Solar. Pe măsură ce îl construiesc, pot descrie cum sunt planetele sau caracteristicile fiecăreia.
- **Puzzle-uri și dezbateri:** Elevii pot discuta factorii care pot influența fiecare dintre planete pe măsură ce creează puzzle-ul.

Puzzle-urile 3D sunt mult mai mult decât o simplă distracție. Aceste jocuri provocatoare și distractive oferă o gamă largă de beneficii pentru dezvoltarea copiilor.

Pe de o parte, prin dezvoltarea tuturor acestor activități există numeroase beneficii, cum ar fi dezvoltarea cognitivă, îmbunătățirea concentrării, stimularea memoriei, dezvoltarea emoțională, cultivarea răbdării și îmbunătățirea stimei de sine, precum și dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor. Pe de altă parte, se promovează și un mediu în care nu există loc pentru bullying, deoarece se dezvoltă mai multe abilități sociale datorită interacțiunii dintre ele.

Fără îndoială, puzzle-urile 3D sunt un instrument valoros pentru învățarea și dezvoltarea copiilor.

4.5. Sfaturi și trucuri pentru crearea unui puzzle 3D în scopuri educaționale

Imprimantele 3D pot crea modele ultra-realiste și precise ale aproape oricărui lucru, de la obiecte din trecut și prezent până la modele care ilustrează principii științifice sau matematice. Exemplele includ planete, schelete, vehicule, clădiri, artefacte istorice și un șurub Arhimede.

Aceste modele îi ajută pe profesori să explice mai bine ce este un obiect, cum funcționează și cum interacționează în lumea reală. Capacitatea de a ține, inspecta și manipula un obiect le oferă elevilor o experiență educațională mai bogată și mai interactivă în comparație cu o diagramă sau o fotografie.

Nu există nicio îndoială că crearea unui puzzle 3D în scopuri educaționale este o experiență foarte recompensatoare pentru îmbunătățirea învățării.

Iată câteva sfaturi care vor ușura acest proces interesant și ne vor ajuta să facem puzzle-ul cât mai atractiv și eficient posibil:

Sfaturi pentru crearea unui puzzle 3D educativ

- **Definiți obiective de învățare simple:**

În primul rând, identificați conceptele sau abilitățile pe care doriți ca elevii să le învețe în timp ce interacționează cu puzzle-ul. Puteți include subiecte legate de diverse discipline academice.

- **Alegeți un subiect important:**

Alegeți o temă relevantă și atractivă pentru elevi. Luați în considerare gusturile și interesele lor, precum și materia inclusă în programa școlară pe care o studiază în prezent.

- **Design atractiv și funcțional:**

Încercați să faceți designul cât mai atractiv și vizual posibil, astfel încât să fie motivant pentru elevi. Nu uitați să adaptați dimensiunea pieselor în funcție de vârsta lor. Acestea ar trebui să fie ușor de manipulat, dar ar trebui să prezinte și o anumită dificultate pentru provocare.

- **Materiale sustenabile:**

Asigurați-vă că folosiți materiale sustenabile, adică materiale cât mai ecologice posibil. Acestea pot fi materiale reciclabile sau materiale care au un impact cât mai mic posibil.

Pe lângă utilizarea acestor materiale, sustenabilitatea poate fi, de asemenea, un subiect relevant de discutat în sala de clasă pentru a-i face pe elevi conștienți de importanța îngrijirii mediului înconjurător pentru a-l conserva mai bine.

- **Prototipuri și teste:**

Încearcă să creezi prototipuri ale fiecărei piese înainte de producția finală a puzzle-ului 3D, ceea ce îți va permite să testezi și să reajustezi piesele care nu se potrivesc sau nu sunt potrivite. Acest proces va evita materialele mai scumpe.

- **Include elemente didactice:**

Fiecare parte care alcătuiește puzzle-ul ar trebui să includă informații educaționale. Pot fi întrebări sau concepte legate de temă sau chiar date relevante. În acest fel, ei își pot construi cunoștințele puțin câte puțin pe măsură ce construiesc puzzle-ul.

- **Încurajează munca în echipă:**

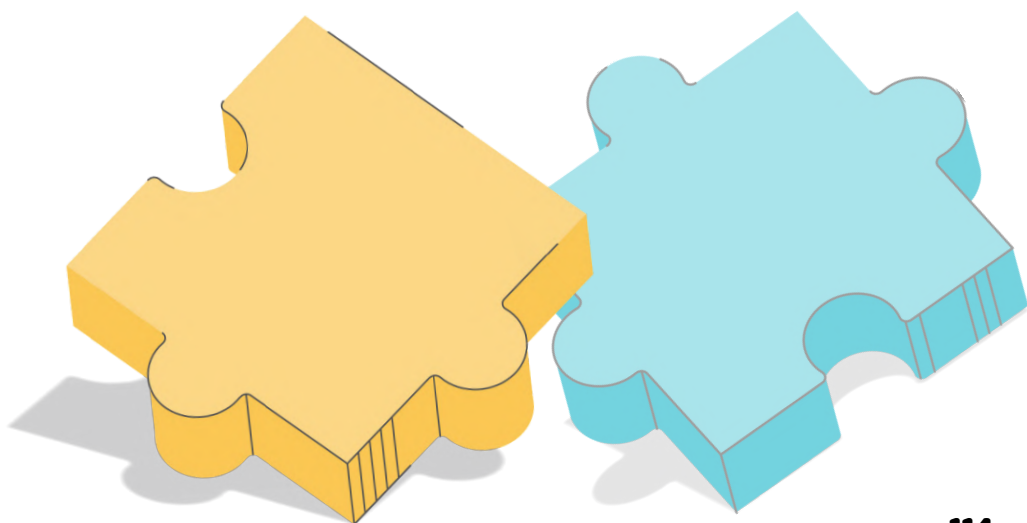
Designul puzzle-ului ar trebui să fie axat pe încurajarea interacțiunii dintre elevi. Promovarea muncii în echipă are beneficii precum dezvoltarea abilităților sociale și de comunicare.

- **Povești și context:**

Luați în considerare crearea unei narațiuni care să însoțească puzzle-ul. După ce puzzle-ul este completat, elevii trebuie să-și amintească și să spună povestea corespunzătoare fiecăreia dintre piese, ceea ce le va permite să contextualizeze informațiile dobândite și să-și consolideze cunoștințele.

- **Încorporează tehnologia:**

Pe cât posibil, asigurați-vă că includeți elemente tehnologice care ajută la o mai bună înțelegere a acestuia. O idee ar putea fi, de exemplu, dacă studiază sistemul solar, să adauge un cod QR în spatele fiecărei piese care alcătuiesc planetele. Aceste coduri îi vor redirecționa către videoclipuri educaționale sau resurse suplimentare pentru a înțelege mai bine caracteristicile și mișcările fiecăreia dintre planete. Acest mod de învățare este întotdeauna foarte motivant pentru ei și sunt mereu mai interesați să învețe lucruri noi.



- **Feedback și evaluare:**

Odată ce puzzle-ul este terminat, ar fi o idee bună să îi întrebați ce părere au avut despre el sau ce aspecte le-au plăcut cel mai mult pentru a vedea punctul lor de vedere. Acest feedback asupra experienței lor le va permite să aducă îmbunătățiri în noile versiuni ale puzzle-ului sau să îl ia în considerare pentru viitor. În același timp, ar fi de mare ajutor să se evalueze dacă procesul de învățare a fost eficient și dacă obiectivele au fost atinse.

Acest lucru va contribui, de asemenea, la reducerea la minimum a violenței în rândul elevilor. O astfel de violență ar putea duce la hărțuire, deoarece creșterea violenței este o consecință a pierderii capacității de a se exprima, a capacității lor de a dialoga. Cu cât știu mai puțin cum să se exprime, cu atât devin mai agresivi. Acest lucru este valabil mai ales în contextul unei piețe globale bazate pe o concurență continuă.

Pe de altă parte, pe lângă sfaturile pe care tocmai le-am văzut, merită să luăm în considerare și câteva trucuri pentru a finaliza procesul:

Sfaturi pentru realizarea puzzle-ului

- **Șabloane de tăiere:**

Utilizarea șabloanelor de decupare va asigura că toate piesele au aceeași dimensiune și formă. Acest lucru va face decuparea mai ușoară și se poate face cu o precizie mai mare pentru a asigura o potrivire mai bună între piese. În același timp, crearea puzzle-ului va fi mai rapidă.

- **Folosește unelte de precizie:**

Tipul de materiale cu care lucrați trebuie luat în considerare pentru a utiliza unelte potrivite. Dacă lucrați cu materiale dure, este recomandabil să utilizați unelte de tăiere foarte precise, cum ar fi mașinile de tăiat cu laser. Acest lucru asigură că tăieturile sunt întotdeauna curate și precise, astfel încât piesele să se îmbine ușor.

- **Asamblați un prototip:**

În primul rând, creați un prototip cu materiale simple, de exemplu, hârtie sau carton, pentru a vizualiza mai bine puzzle-ul complet. În acest fel, veți putea să îl vizualizați mai bine și să faceți orice modificări pe care le considerați necesare înainte de a da forma finală puzzle-ului 3D.

- **Factorul surpriză:**

Introduceți o caracteristică magică într-una dintre piese pentru a-i surprinde pe copii prin îmbinarea corectă a pieselor. Acest lucru va genera impact și, prin urmare, va încuraja participarea lor și va îmbunătăți munca în echipă.

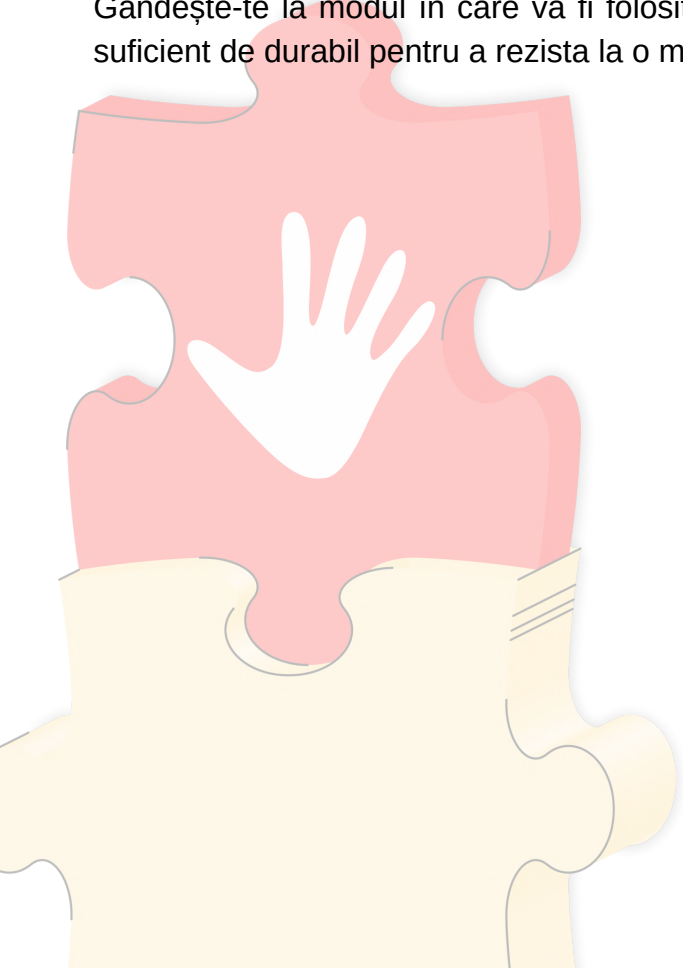
Gândește-te când să incluzi factorul surpriză. Poate fi atunci când asamblă piesele sau când termini întregul puzzle 3D.

- **Instrucțiuni clare:**

Instrucțiunile vizuale sunt de mare ajutor pentru copii și pot fi utile pentru a înțelege mai bine cum funcționează puzzle-ul. Aceste vizualizări ar trebui să fie apropiate de puzzle, astfel încât să știe cum să îl construiască în mod cooperant și eficient împreună cu colegii lor.

- **Luați în considerare durabilitatea:**

Gândește-te la modul în care va fi folosit puzzle-ul pentru a te asigura că este durabil în timp. Gândește-te la modul în care va fi folosit în cadrul orelor de învățare pentru a te asigura că este suficient de durabil pentru a rezista la o manipulare constantă.



Exemplu practic urmând aceste sfaturi și trucuri:

Imaginează-ți că te hotărăști să creezi un puzzle al Sistemului Solar. Poți include șabloane de decupat potrivite dimensiunii și formei fiecărei planete.

O machetă din carton poate fi asamblată în prealabil cu instrucțiuni vizuale pentru a le oferi o idee despre cum ar trebui poziționate soarele și planetele. Acestea ar trebui să fie clare pentru a-i ajuta să înțeleagă mai bine.

Rețineți că materialul din care sunt fabricate trebuie să fie sustenabil și ecologic și trebuie să garanteze durabilitatea lor în timp. O idee bună ar putea fi utilizarea materialelor reciclate, care să fie decorate și să atragă atenția copiilor.

De asemenea, nu uitați să introduceți informații relevante despre caracteristicile și mișcările planetelor prin coduri QR sau alte elemente tehnologice, astfel încât să poată participa activ la propria învățare, fără a uita factorul surpriză de la sfârșitul activității, pentru a-i motiva pentru munca lor asiduă. Puteți contextualiza ceea ce învață despre fiecare planetă spunându-le o scurtă poveste în care puteți include aspecte noi pe care nu le cunosc. Exemplu: „Știați că pe Mercur zilele sunt foarte lungi? Pe Mercur, o zi poate dura 59 de zile pământene.”

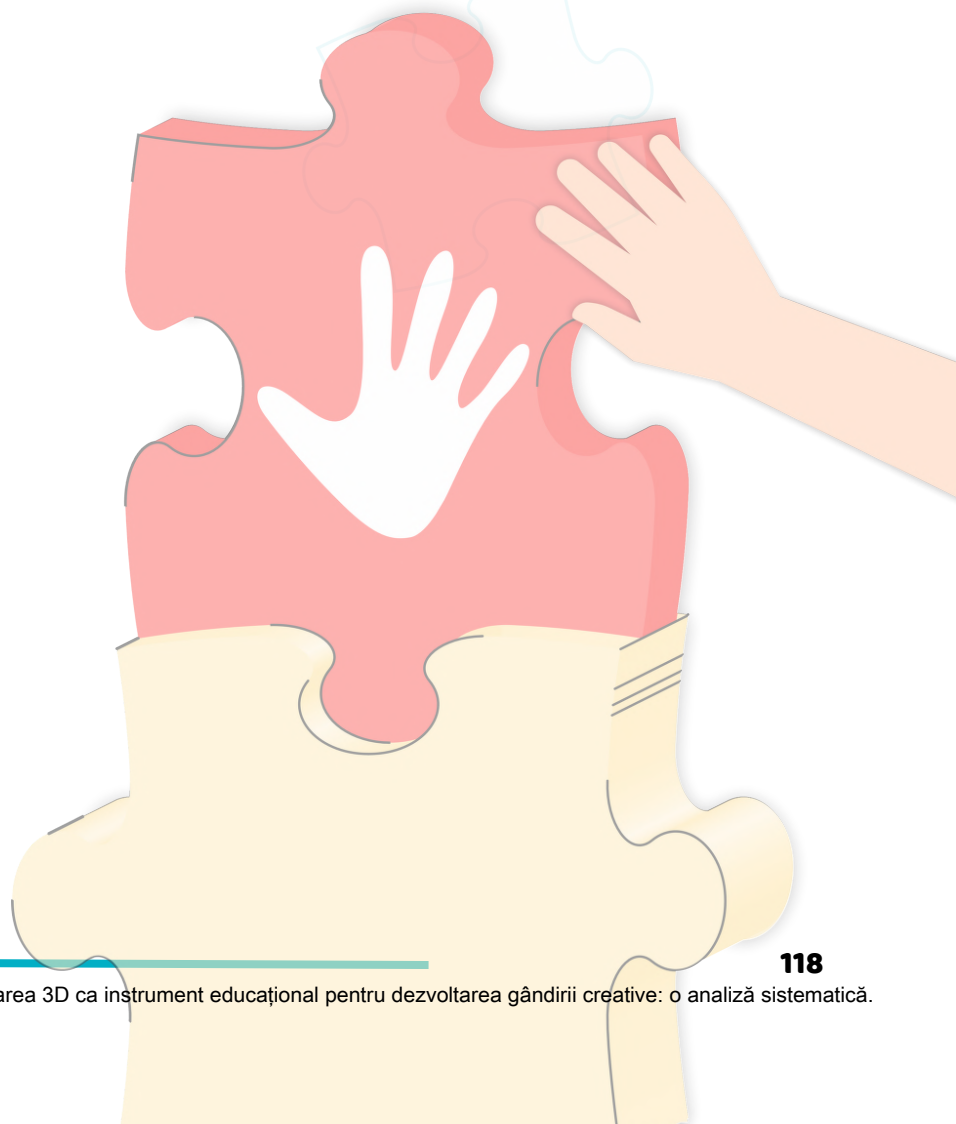
În final, încheiați activitatea cu o evaluare și o împărtășire a experienței pentru a primi feedback de la copii pentru posibile îmbunătățiri ale pieselor puzzle-ului.

Datorită acestor sfaturi și trucuri, veți avea o bază pentru o mai bună proiectare a puzzle-ului 3D. Încorporarea elementelor didactice îl va face nu doar educativ, ci și motivant pentru copii.

În acest fel, se va evita bullying-ul, deoarece elevii se vor simți în siguranță într-un mediu sigur, unde vor fi predate abilități sociale, promovând empatia și incluziunea, precum și comunicarea deschisă. Se vor stabili limite pentru a oferi sprijin emoțional și se va promova rezolvarea pașnică a posibilelor conflicte la rezolvarea puzzle-urilor 3D.

Multă vreme, studenții au putut răspunde la teme doar într-un mod teoretic. În studiile de afaceri, de exemplu, studenților li se cere adesea să identifice o nevoie și să proiecteze un produs care să satisfacă acea nevoie. Produsul este rareori fabricat, cel puțin nu în forma sa finală, comercializabilă. Imprimarea 3D schimbă această situație.

Studenții pot acum să proiecteze, să testeze, să perfecționeze și să creeze un produs finit care poate fi lansat și vândut. Loturi de produse pot fi produse rapid, ieftin, local și în cantități mici. De asemenea, acestea pot fi personalizate și modificate individual ca răspuns la feedback-ul pieței. Tot mai multe companii își au rădăcinile în proiecte de clasă, iar imprimarea 3D este un element cheie pentru multe dintre ele.



Referințe bibliografice

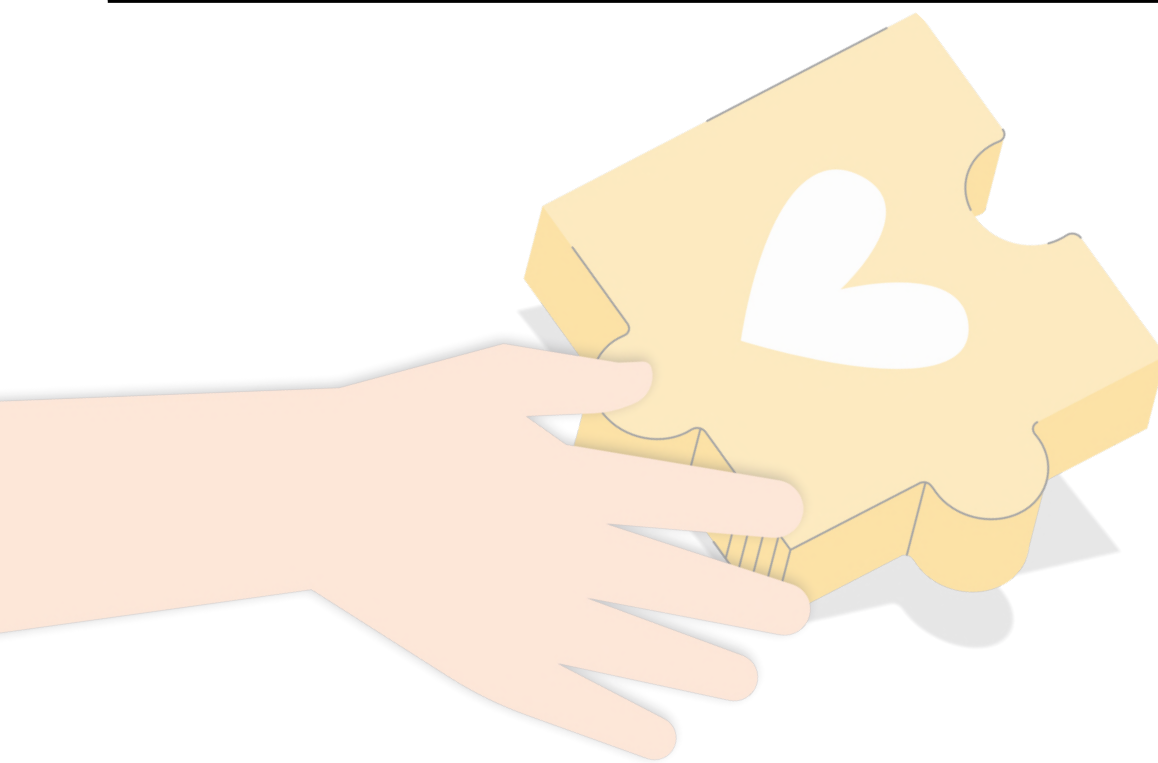
- Arce Cabrera, A. M. & Palacios, C. K. (2020). *La educación emocional como factor de prevención del acoso escolar*. 853
- Booth, E. (2001). *The Everyday Work of Art: Awakening the Extraordinary in Your Daily Life*. Sourcebooks.
- Brown, S., & Vaughan, C. (2009). *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. New York: Avery.
- Bruner, J. S. (1991). The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1-21.
- Colomina, B. (2025). *El 'bullying' no es cosa de niños, sino que es un problema de toda la sociedad*. EL PAÍS. Belén Colomina, psicóloga sanitaria: "El 'bullying' no es cosa de niños, sino que es un problema de toda la sociedad" | Expertos | Mamas & Papas | EL PAÍS
- European Committee for Standardization. (2014). *EN 71-1:2011+A3:2014 Safety of toys – Part 1: Mechanical and physical properties*. Brussels, Belgium: CEN. Recuperado de <https://law.resource.org/pub/eu/toys/en.71.1.2014.html>
- Europeana. (2020). *The history of jigsaw puzzles*. Europeana. Recuperado de <https://www.europeana.eu/en/stories/the-history-of-jigsaw-puzzles>
- Farrington, D., Ttofi, M., & Zych, I. (2019). Protective factors against bullying and cyberbullying: A systematic review of meta-analyses. *Aggression and Violent Behavior*, 45, 4-19.
- García Arias, T. (2025). *Aulas sin bullying, aulas sin miedo: Identificación, intervención y prevención del acoso escolar*. Madrid: Pirámide.
- Gusqui Cayo, L. H., Rodríguez Vintimilla, A. C., Moncayo Ortiz, K. G., & Llerena Cruz, Á. G. (2025). Educación emocional y prevención del bullying en el contexto educativo. *Esprint Investigación*, 4 (1). <https://doi.org/10.61347/ei.v4i1.95>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*.
- Moreno Lucas, F. M. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil, *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 19, 329–337. https://doi.org/10.5209/rev_ESMP.2013.v19.42040

- Moyer-Packenham, P. S., & Bolyard, J. J. (2016). Revisiting the definition of a virtual manipulative. En P. S. Moyer-Packenham (Ed.), *International perspectives on teaching and learning mathematics with virtual manipulatives* (pp. 3–23).
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño – Imagen y representación*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez Illera, J. L. & Annacontini, G. (Eds.). (2019). *Metodologías narrativas en educación*. Metodologías narrativas en educación
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- U.S. Department of Health and Human Services. (2021). *Social emotional learning and bullying prevention*. StopBullying.gov. <https://www.stopbullying.gov/resources/research-resources/social-emotional-learning-bullying-prevention>
- Blázquez, P., Orcos, L., Mainz, J., & Sáez, D. (2018). Methodological proposal for the improvement of student learning through the use of 3D printers as an educational resource in project-based learning. *Psychology, knowledge and society*, 8(1), 162–193.
- Nolla, Á., Benito, A., Madonna, C., Suk Park, S., & Busatto, M. (2021). 3D printing as a resource for developing mathematical potential. *Contextos Educativos: Journal of Education*, (28), 87–102.
- Espinosa Vázquez, S. (2022). Elaboration of teaching materials incorporating 3D design and printing in 1st year of ESO [Final Master's Degree Project, Universitat Politècnica de Catalunya].
- Peyton, R., Presti, D., Martínez Valdiviezo, J. H., Videla, F., & Torchia, G. A. (2021). Development of experiences for teaching and dissemination of optics with 3D printing. arXiv preprint.
- Saorín, J. L., Bonnet de León, A., Meier, C., & de la Torre, J. (2017). Three-dimensional portraiture using low-cost digital fabrication technologies in educational environments. *Art, Individual and Society*, 30(2), 259–309.

- De la Cruz Campos, J. C., Campos Soto, M. N., Rodríguez Jiménez, C., & Ramos Navas-Parejo, M. (2022). 3D printing in education. Theoretical perspective and classroom experiences. *CENTRA Journal of Social Sciences*, 1(1), 67–80.
- Pereiro-Barceló, J., Galao Malo, O., Varona Moya, F. B., & Baeza, F. J. (2021). Teaching experience with Augmented Reality and 3D Printing of BIM projects. In R. Satorre Cuerda (Coord.), *Research and Innovation Networks in University Teaching* (pp. 369–380). Universitat d'Alacant.
- Cabrera-Frías, L., & López-Arenas, J. (2022). 3D printing as an educational tool to develop creative thinking: systematic review. *Opening*, 14(1), 1–22.

Exemple de bune practici

Numele organizației	CEIP Nuestra Señora de la Piedad, în Herrera de Pisuerga (Castilla și León)
Numele proiectului sau al inițiativei	„Ajutor în 3 dimensiuni”
Scurtă descriere	Văzând beneficiile pe care imprimantele 3D le pot aduce elevilor și observând interesul pe care acestea l-au stârnit, un profesor a contactat ONG-ul Helping in 3 Dimensions pentru a colabora cu elevii săi. Ceea ce a început ca o experiență în sala de clasă, s-a transformat într-un proiect de solidaritate prin care au construit și imprimat proteze 3D pentru persoane fără resurse din Kenya. Ca o notă, merită menționat faptul că elevii, care sunt în învățământul primar, au folosit Tinkercad pentru modelare 3D.



Proces

Au început să ia inițiativa în multe modele și obiecte 3D, care au început să fie create la imprimanta școlii: pentru Ziua Mamei, Ziua Cărții și chiar pentru proiecte de clasă PBL.

Ei au făcut primii pași în designul 3D învățând cu ajutorul unui site web ideal pentru elevii de școală primară: „Tinkercad”. Avantajul designului online este că, odată ce elevii au stăpânit aplicația, au continuat să proiecteze acasă: își aduc la școală modelele finalizate în format stl pe stick-urile USB. Site-ul web Tinkercad le permite, de asemenea, să descarce modele deja create de alți utilizatori și să le personalizeze.

Imprimantele 3D imprimă foaie cu foaie pentru a crea obiecte tridimensionale. Prin urmare, este necesar să se ruleze desenele printr-o aplicație pentru a le converti într-un format imprimabil. În centru, se folosește Repetier. Filamentul folosit este PLA, un plastic biocompostabil fabricat din amidon de porumb 100% regenerabil și biodegradabil.

După un timp, profesorul Javier García de Bustos a observat că elevii săi arătau un mare interes în crearea de obiecte pe care să le ofere familiei și prietenilor. Datorită acestui gest de solidaritate, acest proiect s-a concentrat pe a fi mai inovator.

	Căutând pe internet, au decis să-l contacteze pe fondatorul ONG-ului „Helping in 3 Dimensions” (Guillermo Martínez) și să le propună o colaborare cu elevii lor. Ceea ce a început ca o experiență în sala de clasă, s-a transformat într-un proiect de solidaritate prin care elevii și-au început propria linie de solidaritate. Datorită discursului susținut de Guillermo la ziua de solidaritate pe care au organizat-o, au reușit să strângă o sumă de bani din vânzarea de brelocuri 3D, donații și contribuția Consiliului Local. Protezele sale au călătorit împreună cu cele ale lui Guillermo în Kenya, la orfelinatul bambaproject.org, unde, pe lângă colaborarea cu acesta, a pus bazele livrării protezelor 3D.
Obiective	• Strângeți fonduri prin imprimarea și vânzarea de obiecte imprimate 3D. • Învăța cum să utilizezi imprimante 3D prin proiectarea și imprimarea de proteze 3D. • Faceți modificări și îmbunătățiri pentru a face protezele mai funcționale. • Ajută persoanele fără resurse din Kenya.

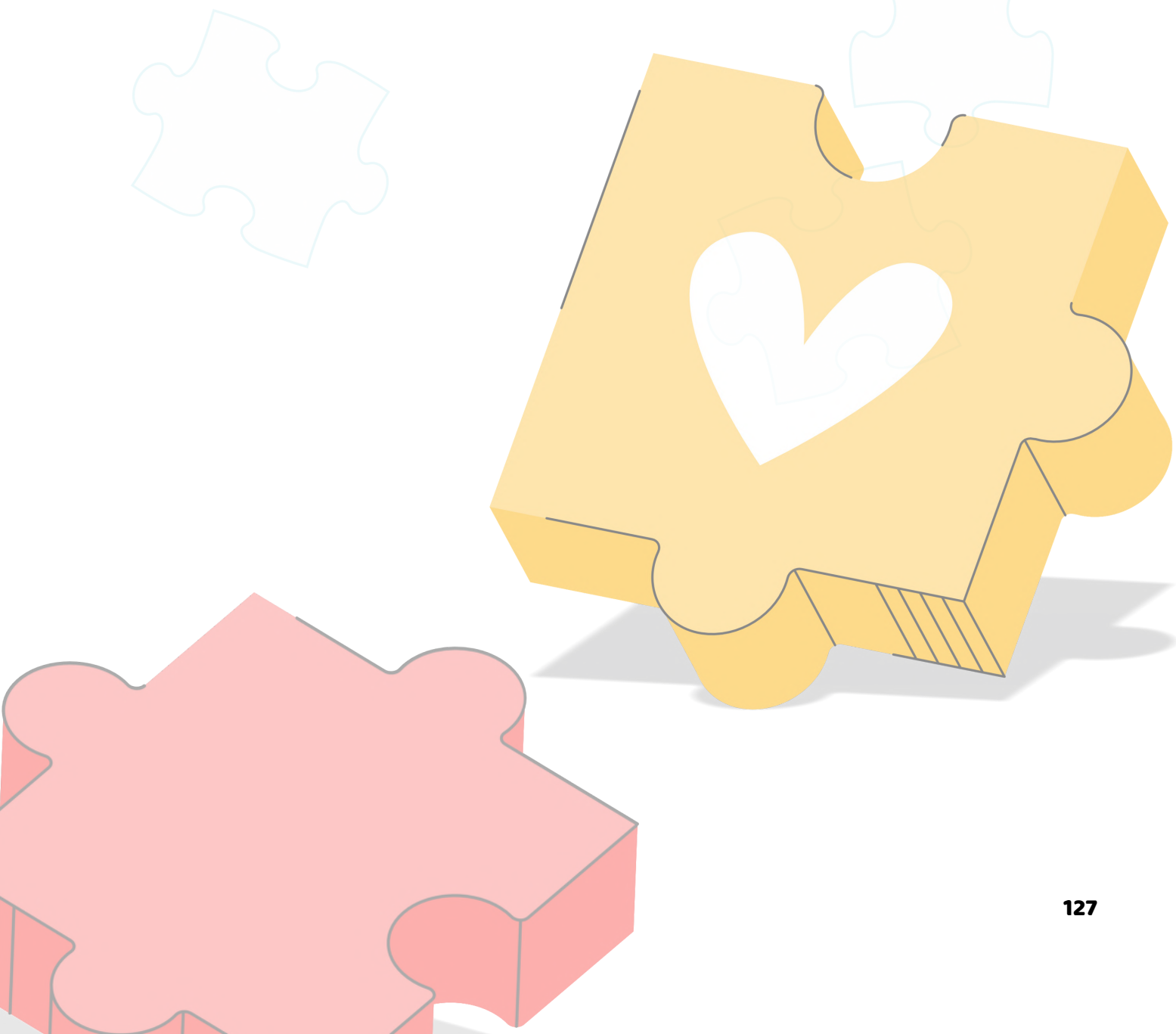
Instrumente și resurse	• Imprimante 3D. • Modele și obiecte imprimabile 3D. • Proteze de mână, printre altele. • Filament PLA, un plastic biocompostabil fabricat din amidon de porumb 100% regenerabil și biodegradabil. • Site-ul web Tinkercad • Aplicație repetitivă
Canale de comunicare	Proiectul „Ajutor în 3 dimensiuni” are propriul site web unde puteți vedea metodologia utilizată și obiectivele care trebuie atinse.
Indicatori de succes	Succesul inițiativei se reflectă în amploarea anumitor conținuturi academice, cum ar fi: • Descoperirea capacităților personale • Generați idei de afaceri • Lucrează la tehnici de fabricație cu imprimante 3D • Lucrează la economia companiei • Lucrează la tot ce ține de imaginea corporativă a companiei și la conținutul legat de vânzările de produse. • Utilizarea TIC-urilor La rândul său, succesul este garantat, având în vedere progresele înregistrate în crearea de proteze, care sunt destinate săracilor din Kenya.

Impact și informare	Proiectul 'Helping in 3 Dimensions' a avut un mare impact la nivel internațional, având în vedere că protezele 3D proiectate și tipărite la CEIP Nuestra Señora de la Piedad, din Herrera de Pisuergra (Castilla și León) au fost date persoanelor fără resurse din Kenya. Datorită acestui gest de solidaritate, multe sarcini zilnice le-au fost ușurate, ceea ce nu ar fi fost posibil fără aceste proteze 3D.
Lecții învățate	Proiectul favorizează dezvoltarea abilităților asociate cu comunicarea, analiza mediului fizic, creația și coexistența.
Credeți că aceste strategii pot fi replicate sau adaptate în alte proiecte sau contexte?	Aceste strategii axate pe buna utilizare a imprimantelor 3D în sala de clasă ar putea fi adaptate în alte contexte educaționale, având în vedere transversalitatea și învățarea continuă a proiectului „Ajutor în 3 dimensiuni”.
Alte aspecte importante	Este important ca acești copii să fie implicați în utilizarea imprimantelor 3D de la o vârstă fragedă, astfel încât să se familiarizeze cu abilitățile antreprenoriale. În același mod, copiii sunt introduși în antreprenoriatul social, ecologic și digital.

**Link către site-ul web
sau rețelele sociale
ale proiectului**

<https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/dise-no-3d-en-clase-protesis-kenia/>

<https://view.genially.com/619330216c7ffc0dc401f1c7/presentation-experiencias-impression-3d>



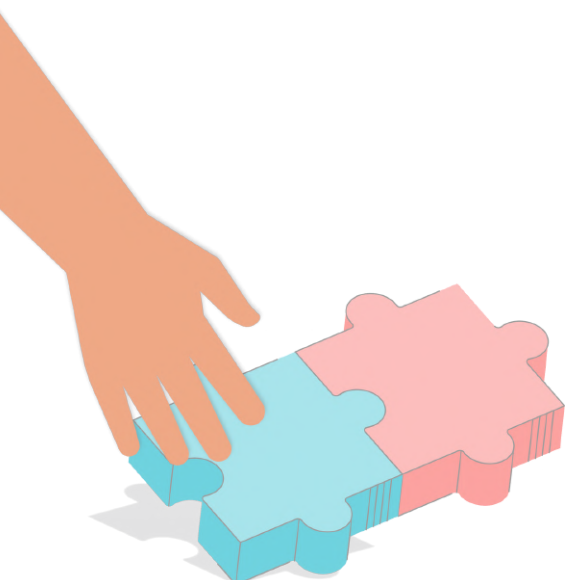
Exemple de bune practici

Numele organizației	Institutul Gamma
Numele proiectului sau al inițiativei	„Schimbă povestea! Schimbarea vine de la TINERI!”
Scurtă descriere	„Schimbă povestea! Schimbarea vine de la TINERI!” este un proiect de inovare civică anti-bullying, dezvoltat de Institutul Gamma Iași, cu sprijinul Fondului de Inovare Civică. Acesta a avut ca scop reducerea violenței școlare prin împuternicirea tinerilor să devină agenți activi ai schimbării. Folosind un model de învățare de la egal la egal, peste 300 de elevi de la diferite niveluri școlare au participat la ateliere care au dezvoltat conștientizarea, empatia și inteligența emoțională. Sesiunile i-au ajutat să înțeleagă și să-și transforme rolurile în cadrul dinamicii victimă-agresor-martor. Proiectul a combinat perspectivă psihologică și metode de educație non-formală, cum ar fi jocul de rol și reflecția ghidată. Abordarea sa sistemică inovatoare a arătat că fiecare persoană aflată într-o situație de hărțuire are atât responsabilitatea, cât și puterea de a acționa pentru schimbare – ceea ce face ca modelul să fie transferabil în alte contexte comunitare și educaționale.

Proces	Proiectul a folosit o abordare participativă, pas cu pas, care combină îndrumarea psihologică și educația non-formală. Elevii au învățat mai întâi să identifice și să înțeleagă bullying-ul, apoi au reflectat asupra propriilor roluri de victimă, agresor sau martor. În cele din urmă, au aplicat ceea ce au învățat prin conducerea unor ateliere de lucru între colegi, devenind agenți activi ai schimbării în școlile lor.
Obiective	• Instruirea a cel puțin 300 de elevi și tineri în recunoașterea și prevenirea violenței și a bullying-ului în școli, sporind implicarea lor în reducerea comportamentelor agresive pe o perioadă de 10 luni. • Dezvoltarea unui sistem în cascadă de implicare a tinerilor, în cadrul căruia elevii învață cum să organizeze campanii conduse de colegi care să abordeze problemele din comunitățile lor - în acest caz, bullying-ul - promovând responsabilitatea, empatia și participarea activă.
Instrumente și resurse	Proiectul a utilizat un set de instrumente educaționale non-formale concepute pentru a promova empatia, reflecția și învățarea activă: • Ateliere interactive și activități experiențiale precum „Găsește mingea”, „Zidul” și „Cercul puterii personale” pentru a explora dinamica emoțională și socială. • Materiale de învățare peer to peer care susțin modelul în cascadă al educației între grupe de vârstă. • O broșură practică despre hărțuire și cyberbullying, care oferă definiții, metode de prevenire și exerciții de reflecție. • Ghiduri de expertiză psihologică și facilitare elaborate de formatori și psihologi ai Institutului Gamma pentru a asigura siguranța emoțională și o participare semnificativă.

Canale de comunicare	Informațiile și rezultatele au fost partajate prin intermediul atelierelor școlare, campaniilor între colegi, postărilor pe rețelele sociale și evenimentelor comunitare, asigurând vizibilitatea și implicarea elevilor, profesorilor și părinților.
Indicatori de succes	• Peste 300 de elevi de la nivel primar până la liceu au fost instruiți și implicați activ în ateliere anti-bullying. • 54 de ateliere implementate în 6 instituții de învățământ din județul Iași. • 24 de promotori studenți instruiți să conducă activități de învățare între egali și campanii în cascadă. • Creștere vizibilă a empatiei, conștientizării și comunicării asertive în rândul participanților, reflectată în feedback și evaluările post-atelier.
Impact și informare	Proiectul a avut un impact de durată prin împuternicirea tinerilor să își asume responsabilitatea pentru schimbări pozitive în școlile lor. A promovat o cultură a empatiei, incluziunii și conștientizării emoționale, reducând toleranța față de comportamentele de bullying. Prin intermediul modelului în cascadă, mesajul a ajuns la sute de elevi, profesori și părinți, extinzându-se dincolo de participanții direcți. Abordarea a consolidat, de asemenea, colaborarea dintre școli, familii și profesioniștii din domeniul sănătății mintale, creând un cadru durabil pentru educația anti-bullying și implicarea civică a tinerilor.
Lecții învățate	Împuternicirea elevilor ca educatori de la egal la egal s-a dovedit a fi extrem de eficientă în schimbarea atitudinilor față de bullying. Proiectul a arătat că empatia și reflecția sunt factori de schimbare mai puternici decât pedeapsa sau frica și că impactul de durată vine din implicarea tuturor actorilor - elevi, profesori și părinți - în responsabilitate comună și dialog.

Credeți că aceste strategii pot fi replicate sau adaptate în alte proiecte sau contexte?	Modelul de învățare de la egal la egal al proiectului și abordarea sistemică a triunghiului hărțuirii (victimă-agresor-martor) pot fi ușor adaptate la alte școli, comunități sau subiecte precum siguranța digitală, incluziunea sau educația emoțională. Structura sa non-formală, experiențială, permite flexibilitate, menținând în același timp un impact psihologic și educațional puternic.
Alte aspecte importante	Proiectul s-a remarcat prin integrarea psihologiei și educației, transformând activitatea anti-bullying într-un proces de creștere personală și schimbare comunitară. Dezvoltat de psihologi profesioniști de la Institutul Gamma, acesta a asigurat siguranță emoțională și a ghidat reflecția pe parcursul tuturor activităților. Componenta de inovare civică - împuternicirea tinerilor să ia inițiativă și să desfășoare acțiuni de conștientizare - a făcut ca intervenția să fie atât educativă, cât și transformatoare social.
Link către site-ul web sau rețelele sociale ale proiectului	https://www.gammainstitute.ro/ro/proiecte/change-story-schimbarea-vine-de-la-tineri



Numele organizației	Amnesty International
Numele proiectului sau al inițiativei	„Opriți hărțuirea!”
Scurtă descriere	Proiectul „Stop Bullying!” a fost o inițiativă a Amnesty International, integrată în programul său de Educație pentru Drepturile Omului, care vizează reducerea bullying-ului și a atitudinilor discriminatorii în școli. Dezvoltat în parteneriat cu secțiile Amnesty International din Italia, Polonia și Irlanda, proiectul s-a desfășurat din septembrie 2014 până în septembrie 2016, implicând 17 școli, dintre care șase din Portugalia. Abordarea s-a concentrat pe capacitatea comunității școlare pentru a crea medii educaționale mai incluzive și mai sigure, promovând drepturile omului ca fundament al conviețuirii școlare.

Proces	Proiectul a urmat o abordare participativă și holistică, implicând elevi, profesori, asistenți operaționali, conducerea școlii, părinți și entități partenere. Activitățile au inclus sesiuni de instruire, ateliere de conștientizare, întâlniri ale grupurilor de lucru și evenimente de mobilizare. Au fost implementate planuri de acțiune adaptate fiecărei școli, care au inclus activități precum pictură murală, expoziții de postere și crearea de resurse educaționale. În plus, a fost produs un videoclip cu colaborarea elevilor participanți, susținut de muzicianul Slow J, care transmite un mesaj de respect pentru libertate, individualitate și diversitate.
Obiective	• Informarea și educarea membrilor comunității școlare cu privire la legăturile dintre bullying și discriminare. • Încurajați crearea unui mediu școlar sigur, în care practicile și politicile anti-bullying și anti-discriminare sunt adoptate și practicate zilnic. • Împuternicirea tinerilor să promoveze nediscriminarea și să întreprindă acțiuni împotriva hărțuirii.

Instrumente și resurse	• Manual educațional „Stop Bullying – O resursă educațională bazată pe drepturile omului pentru combaterea discriminării”, care conține informații despre fenomenul de bullying și activități practice pentru diferite contexte educaționale. • Ateliere de formare și conștientizare pentru elevi, profesori și asistenți operaționali. • Materiale de conștientizare produse de elevi, cum ar fi postere și picturi murale. • Videoclip de conștientizare creat cu participarea elevilor și cu sprijinul muzicianului Slow J.
Canale de comunicare	• Evenimente și activități în școli, cum ar fi săptămâni tematice și expoziții. • Diseminarea de materiale de conștientizare în spațiile școlare. • Publicarea manualului educațional online, accesibil oricărei instituții de învățământ. • Participarea la întâlniri internaționale pentru schimbul de experiențe și strategii.
Indicatori de succes	• Reducere cu 33% a incidentelor de bullying în școlile participante. • Implicarea a aproximativ 2.400 de elevi, 142 de profesori și 94 de asistenți operaționali în Portugalia. • Implementarea a 31 de ateliere de formare și conștientizare în prima fază a proiectului. • Producerea și diseminarea de materiale educaționale și de conștientizare

Impact și informare	Proiectul a avut un impact semnificativ asupra școlilor participante, promovând schimbări în practicile și procedurile școlare pentru a face contextele educaționale mai incluzive și mai sigure. Abordarea bazată pe drepturile omului a permis o reflecție profundă asupra bullying-ului și discriminării, împuternicind comunitatea școlară să acționeze preventiv și interventiv. Manualul educațional și materialele produse rămân disponibile pentru utilizare în alte școli și contexte educaționale.
Lecții învățate	• Importanța implicării întregii comunități școlare în prevenirea și combaterea bullying-ului. • Eficacitatea abordărilor bazate pe drepturile omului în promovarea unor medii școlare incluzive. • Necesitatea adaptării strategiilor la specificitățile fiecărui context școlar. • Valoarea participării active a elevilor în crearea de materiale și activități de conștientizare

Credeți că aceste strategii pot fi replicate sau adaptate în alte proiecte sau contexte?	Strategiile utilizate în cadrul proiectului „Stop Bullying!” sunt replicabile și adaptabile și în alte contexte educaționale. Abordarea participativă și bazată pe drepturile omului poate fi implementată în diferite școli, ajustând activitățile și materialele la nevoile specifice ale fiecărei comunități școlare. Manualul educațional servește drept o resursă valoroasă pentru ghidarea acestor inițiative.
Alte aspecte importante	Proiectul a fost finanțat prin programul european Daphne III (2014-2016), care sprijină inițiativele de combatere a violenței. Am avut 6 școli participante din Portugalia.
Link către site-ul web sau rețelele sociale ale proiectului	https://www.amnistia.pt/projeto-stop-bullying/ Deși nu sunt disponibile profiluri specifice pe rețelele de socializare dedicate exclusiv proiectului „Stop Bullying!”, Amnesty International Portugalia distribuie în mod activ conținut legat de inițiativele sale pe platformele sale oficiale: • Instagram: @amnistiapt • Facebook: Amnesty International Portugalia • YouTube: Amnesty International Portugalia În plus, un videoclip legat de proiect poate fi găsit aici: • Videoclip YouTube: Proiectul #StopBullying (https://www.youtube.com/watch?v=K84AzIbQbAM)

Concluzii

Manualul Bull3D reprezintă o resursă educațională cuprinzătoare care îmbină perspectiva psihologică, învățarea non-formală și instrumentele digitale creative pentru a aborda bullying-ul într-un mod multidimensional. Conceput pentru educatori, lucrători de tineret și facilitatori, setul de instrumente invită utilizatorii să depășească campaniile tradiționale de conștientizare către o experiență de învățare transformatoare, înrădăcinată în reflecție, empatie și participare.

Prin combinarea gândirii conceptuale 3D, a educației emoționale și a metodelor experiențiale, Bull3D încurajează cursanții să exploreze cele trei dimensiuni ale bullying-ului - comportamentală, emoțională și socială. Structura sa susține un proces gradual: înțelegerea fenomenului, recunoașterea rolurilor și emoțiilor și co-crearea de soluții constructive în cadrul grupurilor de colegi. Includerea povestirii digitale și a exercițiilor gamificate sporește implicarea și permite tinerilor să internalizeze rezultatele învățării prin creativitate și colaborare.

Valoarea manualului constă în adaptabilitatea sa practică. Poate fi implementat în școli, centre de tineret sau programe comunitare și adaptat la diverse grupe de vârstă și contexte. Mai mult, promovează cetățenia activă prin împuternicirea tinerilor să acționeze ca mediatori și factori de schimbare în mediile lor, consolidând coeziunea socială și reziliența împotriva violenței și discriminării. În esență, Bull3D transformă subiectul bullying-ului dintr-o problemă disciplinară într-o oportunitate de creștere personală și colectivă. Demonstrează că educația împotriva bullying-ului nu trebuie doar să informeze, ci și să inspire - ajutând tinerii să se vadă ca parte a soluției. Prin abordarea sa multidimensională și centrată pe om, setul de instrumente contribuie la construirea unor comunități mai sigure, mai empatică și mai incluzive în întreaga Europă.

Urmați-ne!

