

SUGGERIMENTS PER DINAMITZAR L'INTERACTIU

RESOLUCIÓ DE CONFLICTES. L'Eduard i en Guillem troben un bitllet

Tot i que l'interactiu "L'Eduard i en Guillem troben un bitllet" us proporciona instruccions clares per a la dinamització, a continuació trobareu alguns suggeriments que us poden ajudar a dur a terme l'activitat. És preferible que els llegiu un cop l'hagueu vist i conegueu el context en què es desenvolupa.

Aquest recurs forma part d'un conjunt de tres interactius que tracten la resolució de conflictes i es poden treballar en l'ordre que es vulgui. Els altres dos s'anomenen "En Joan i la Laura volen l'ordinador" i "La Mònica es vol quedar a jugar". Cadascun parteix d'una situació conflictiva diferent i proposa una senzilla metodologia per mirar de resoldre el problema. A partir de la pràctica simulada, s'intenta que els nens aprenguin a desenvolupar el procés amb l'objectiu que puguin aplicar-lo amb èxit en situacions de la vida real.

L'interactiu comença plantejant una situació conflictiva, que es presenta en forma d'animació i, tot seguit, s'inicia el procés d'anàlisi i de resolució. En aquest cas, el problema sorgeix quan dos amics troben un bitllet de cinc euros i no aconsegueixen posar-se d'acord sobre què n'han de fer.

La primera pantalla ajuda a identificar i definir el problema. Hi ha una pregunta general **(CREIEU QUE TENEN CAP PROBLEMA L'EDUARD I EN GUILLEM?)** i tres botons que proposen centrar-se primer en les persones (per saber qui té el problema i com ho sabem), després en el problema (per saber exactament quin és el conflicte) i per últim en la solució (per saber què és el cal solucionar). Quan es cliquen aquests botons, es despleguen preguntes específiques per guiar l'anàlisi i es proporcionen també exemples de resposta, que s'escolten només si es clica la icona corresponent i, per tant, es pot decidir si es volen fer servir i en quin moment.

Tot seguit, l'anàlisi se centra en els sentiments de les persones implicades en el conflicte. Es tracta de mirar de ser conscients de les emocions que experimenten, i també d'adonar-se que els signes de comunicació no verbal, com ara l'expressió facial, la posició del cos, la mirada o el to de veu ens indiquen com se senten les persones en tota mena de situacions. La pantalla planteja la pregunta **COM CREIEU QUE SE SENTEN L'EDUARD I EN GUILLEM?**, i per mitjà de dos botons s'accedeix a una pregunta específica per a cada personatge que, com la pantalla anterior, també dóna l'opció d'escoltar respostes d'exemple.

A partir d'aquí el mètode se centra a buscar solucions per resoldre el conflicte, i apareix l'enunciat següent: **PROPOSEU TRES SOLUCIONS PER RESOLDRE EL PROBLEMA**. Hi ha la possibilitat d'escriure directament amb el teclat les solucions que proposin els alumnes, o bé de triar-ne alguna d'una llista desplegable. Es poden combinar també totes dues opcions, segons us convingui. Aquesta fase és essencialment creativa, i pensem que el millor és que siguin els mateixos alumnes qui escriguin les solucions, tot i que els exemples que us proporcionem poden servir d'inspiració.

Doneu llibertat als nens perquè facin propostes i no en descarteu cap a priori. Es tracta que incrementin les habilitats per resoldre conflictes amb autonomia i, per fer-ho, han de ser capaços de tenir idees i, després, de valorar-les. Eviteu, doncs, la censura o la crítica per part

vostra i també per part dels mateixos nens en aquesta fase del procés: ja hi haurà temps de fer-ho i de descartar les idees que no siguin adequades.

L'interactiu proposa treballar inicialment amb tres propostes. En cas que els nens n'imaginin d'altres, pot ser interessant prendre'n nota per no oblidar-les i valorar-les més endavant .

La pantalla següent continua amb l'enunciat **PENSEU EN LES CONSEQÜÈNCIES DE CADA SOLUCIÓ I DISCUTIU-LES ENTRE TOTS**. Ara es convida els nens a examinar les propostes i a imaginar les conseqüències de cadascuna de les solucions que hagin proposat o bé de les que hagin triat de la llista desplegable. Cal que pensin també en els possibles avantatges i inconvenients de cada solució. Hauréu de fer l'exercici oralment i, si cal, ajudar-vos de la pissarra o d'un paper per anar apuntant tot allò que es digui sobre cada solució. Si n'heu triat alguna de la llista desplegable, podreu escoltar els exemples que hem posat per respondre al que planteja l'enunciat.

En aquesta fase, és molt important la vostra participació. Cal que ajudeu els nens a pensar en les conseqüències de cada solució que estiguin examinant, per tal que s'adonin de la relació causa-efecte en l'àmbit de les relacions entre les persones i que les accions que fem sempre tenen conseqüències. També cal que pensin en les repercussions emotives, com ara en com se sentiran les persones implicades quan es posi en pràctica cada solució.

El procés es repeteix per a cada una de les tres solucions i, tot seguit, l'interactiu proposa: **TRIEU LA PROPOSTA QUE US SEMBLI MÉS ADEQUADA I COMENTEU PER QUÈ**. S'adverteix que és important que triïn una solució que els sembli justa per a tothom i que no faci sentir malament ningú i que, si cap de les tres solucions els sembla que podrà resoldre el conflicte, tornin enrere i facin altres propostes.

Després d'haver examinat cadascuna de les solucions proposades, s'està en disposició de triar-ne una que pugui ser adequada per resoldre el conflicte, o bé de repetir el procés per buscar més alternatives si la ponderació és negativa (en el sentit que cap de les propostes sembli adequada). No disposar de cap solució i haver de tornar enrere no és cap fracàs, tot al contrari, és una oportunitat per generar més idees i anar adquirint destresa en el procés.

Sovint passa que certes idees que inicialment semblaven poc adequades poden arribar a ser efectives un cop avaluades, perquè l'examen posa de manifest alguns inconvenients que es poden modificar o corregir. També sol passar que algunes idees que inicialment semblaven estupendes acaben no sent-ho, quan s'han examinat amb calma.

És molt important que siguin els mateixos nens els qui duguin a terme aquest procés d'anàlisi i de valoració de les solucions imaginades. No es tracta que aprenguin a seguir les indicacions dels adults, sinó que aprenguin a generar idees i després a examinar-les per prendre decisions que els ajudin a afrontar els problemes reals que puguin tenir i resoldre'ls d'una manera constructiva, assenyada i pacífica, evitant comportaments violents o no desitjables.

Finalment es demana que cliquin la que considerin la millor solució, que quedarà ressaltada en pantalla per poder fer un últim comentari.

Es pot fer servir el document en PDF anomenat "Fitxa de l'alumne" per deixar constància per escrit de tots els passos que s'han fet per resoldre el conflicte plantejat en aquest interactiu, i per fer l'exercici individualment. També es pot fer servir per desenvolupar el procés a l'entorn de qualsevol altre conflicte, ja sigui real o imaginari.

És important que, abans d'acabar cada sessió, dediqueu uns minuts a reflexionar en veu alta sobre allò que s'ha après i demaneu als alumnes que expressin oralment o per escrit com se senten després d'haver participat en els exercicis que proposa l'interactiu, amb l'objectiu de reforçar la seva consciència emocional. També els podeu demanar que, si els ve de gust, indiquin les coses que més els han agradat, sorprès, interessat, etc.