

## REMODELLING THE PSYCHOSOCIAL PROFILE OF THE CLASS BY IMPLEMENTING A SOCIAL LEARNING PROGRAMME IN THE PHYSICAL EDUCATION LESSON

Mijaică Raluca<sup>1\*</sup>

Balint Lorand<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> *Transilvania University of Braşov, 1 Universităţii, 500068, Romania,*

**Keywords:** *psychosocial profile of the class, physical education lesson, social learning programme, motor skills games*

### **Abstract**

Besides the cohesion index, for which there are enough experimental data, the psychosocial profile of the class indicates the general orientation - positive or negative - of the features of the researched group. In our experimental study, unfolded at the level of lower secondary education, we introduced among the events of physical education lessons, as independent variable, a social learning programme with a content which consists of different categories of motor skills games, divided as units, over three semesters. As method of capturing the features of the experimental and control groups, we periodically implemented a questionnaire for assessing the psychosocial profile of the class. When concluding the research, we observed that, as the learning programme we implemented was unfolding in time, the psychosocial features of the experimental class evolved significantly, in relation to the control class. The group which was subjected to the independent variable is the one becoming better organized and structured.

### **1. Introduction**

The group represents an interactive environment, in which we deal not only with the harmonisation of the inter-individual needs of the members, but also with the creation of certain needs and attitudes, which can target the other members or the group as miniature image of society. This phenomenon of “psychosocial remodelling in the group context” is achieved by adjustments, adaptations or reorganisations at cognitive, affective, motivational, attitudinal, relational and behavioural level, on the background created by the influence capacity of the membership group, but also of those of pressure, aspiration or comparison. ([http://www.scrigroup.com/educatie/psihologie\\_psihiatrie/functiile-psihosociale-ale-mic71193.php](http://www.scrigroup.com/educatie/psihologie_psihiatrie/functiile-psihosociale-ale-mic71193.php)).

The school represents an environment in which the students can learn and try a series of social behaviours, related to the balance of forces, roles, group

---

\* *E-mail.* [mijaica\\_raluca@unitbv.ro](mailto:mijaica_raluca@unitbv.ro)

pressure, social rules, cooperation, competition, conflict resolution, decision making, leadership, responsibility etc. The class of students had all the characteristics which are specific to a primary social group, and the groups with high cohesion are considered to be capable of establishing more easily their performance standards, they offer their members a larger set of rewards, they are cooperative and friendly, using a democratic form of behaviour control.

The interaction between students of a class-group is based on two types of relationships: *competition*, which represents the mutual rivalry or a “struggle” between two or more persons in order to achieve an indivisible goal (Golu, 1974, p. 158); *cooperation*, which is expressed as a socially oriented activity, in which the individual collaborates with the others in order to achieve a common goal (Ausubel & Robinson, 1981, p. 492).

Traditionally, the school environment is established as a competitive environment, experienced as such by the students. Starting from these considerations, the subject of study, Physical education, instead of following the path of the other subjects from the educational framework plan, it can provide an optimising perspective on the training-teaching process, by integrating and achieving certain teamwork activities, which should allow, on the one hand, the involvement of all the students and, on the other hand, a positive feedback offered to those who fulfil their proposed activities.

In this educational construct, the teacher’s role will no longer be that of a sender of commands and evaluative judgments, actions which inevitably lead to hierarchies which are designed according to classical selection criteria, but that of a moderator, which ensures an equilibrium climate, by identifying and developing both competition and cooperation elements, in order to support learning.

If, during the physical education lesson, the student-student interaction rarely takes the place of the teacher-student interaction, this happens because the teachers give up with difficulty on their traditional role, in order to take the less comfortable role, that of facilitator and consultant.

In the high schools in Romania, during the lesson, very few students know how to collaborate with others, in order to complete a common task. Most often, the teacher is the one who gives indications regarding the role of each student, the appropriate use of specific teaching resources, the support for those who are less attracted by the psycho and socio-motor experiences, proposed by the designed pedagogical insight.

Therefore, the general and specific skills, the values and the attitude acclaimed by the specialised curriculum in force (MECI, 2009), remain simple reference points of action didactic potential, and the specific instructional approach follows its course on a channel which is no longer included, under any form, in the requirements of the advanced European societies, in which we want to find the youngsters trained within the Romanian educational system as being perfectly adapted from the behavioural point of view.

It is true that the relative culpability of the state of realities from the current practice is also due to the current theories of the field of human motricity, which have the tendency to limit the perspectives of approaching the contemporary ideas by restricted treatments of the field of interest, focusing only on activities which are related to sport, in general, and to performance sport, particularly. Thus, for instance, although certain definitions of terms, notions, concepts can be entirely adapted to the human motor behaviour, behaviour which involves the consideration of the individual as a bio-psycho-social complex system, however, the social impact of the sport phenomenon makes their narrow approach more tempting, which is due – probably - to the safety of receiving the information sent at theoretical level, by the participants involved with fierceness in the process of obtaining great sport performances. In this ideational context which is related to the theme of our research, we want to refer - as example - to the notion of social motricity.

Parlebas (as cited in Dragnea et al., 2000, p. 51) defines social motricity as representing “the social and motor interactions during the collective activities, in which the individual is impregnated by affective and by social features during the achievement of different motor skills activities which are included in a meaningful scheme”. Starting from this definition, but separating ourselves from the author’s explanations, which converge to a situational analysis, formulated on the direction of collective sports, we can say that the motor field of human behaviour manifestation generates the development of certain interpersonal relationships, which, in the organisational context, specific to the activities unfolded according to the movement and subjected to previously established and accepted rules, create certain sociomotor situations, which are characterised by the presence of verbal and nonverbal communication, with partners and/or opponents, as applicable. If we agree with this idea, it means that it is not only in the case of sports games that we can find the summation of the teammates’ actions and an original reconversion of their actions, in order to be completed, compensated etc.

All of these interactions, and many others, are found in any form of motor skills activity, built as method of training and education. One of these forms is that of *motor skills games* which, unlike sports games, present, as a significant advantage for school physical education, a high degree of accessibility. Most of the activities can be achieved according to ordinary/usual/basic motricity, being thus exempted from an essential and demanding motor condition, namely from the level of the acquisition of the skills which are specific to the sport technique.

The key to success provided by different categories of motor skills games consists of the dynamics of changing the initial tension and releasing the hidden solutions, which can be repeated indefinitely. A game gives the possibility to increase the action tension, then recycling it into a quick mental relaxation.

According to Neuman (2004, p.35), the game carries the human being to new realities, to an experience which requires focus, concentration on a certain activity, patience, a change in the way of operation (of the game), fast reactions,

imagination, resistance and the willingness to learn. It represents a way to gain experience, because it requires a high level of individual activity and an appropriate social behaviour, dependent on the way in which we can find the solution for overcoming a problematic situation.

Regarding the activity of the physical education teacher, when according to different sequences of the lesson, they built the teaching approach on contents which consist of different categories of motor skills games, they do not have to rely - in order to achieve the proposed operational objectives - only on spontaneous events which the students undoubtedly have something to learn from.

In order to amplify the targeted instructive and educative effects, they will compile distinct programmes, structured variably and/or in blocks (learning units) and they will ensure through different teaching measures the fact that all the involved factors contribute to the achievement of an optimal activity for students, through which they will acquire experience, in a most relevant way. Also, the teacher has to know the fact that, if during the training activity there is no facilitation or its sense is not analysed, there is a risk that the experience is non-educational.

This study aims to remodel the psychosocial profile of the class by implementing, during certain moments of physical education lessons, certain specific means, consisting of motor skills games, divided over three semesters, for lower secondary education.

## **2. Material and methods**

The premises underlying our research can be briefly presented by means of a tabular format (table 1), which provides, in a centralised manner, the ideas and arguments which led us to design and experimentally implement a social learning programme, by using several categories of motor skills games as educational tools.

The research hypothesis starts with the following assumption: The implementation of a social learning programme, which has as content the means consisting of different categories of motor skills games, selected from the field of non-formal education and adapted to the formal training environment, leads to the improvement of the psychosocial profile of the group, to a greater extent than for the groups of students which cover, during the same period of time, only the traditional learning content, recommended by the physical education curriculum.

Of all the methods used in research, besides those which are usual for this type of approach (literature study, survey, systematic observation method, experimental method etc.), we will briefly analyse “the graphic representation method of the psychosocial profile of the group, proposed by Zlate and Zlate, (1982, pp. 75-77). It starts from the idea that any small group/class of students possesses certain features, considered by psycho-sociologists as being defining.

**Table 1.** *Characteristics of the teaching-learning-assessment process for the subject of Physical education, comparatively - from a traditional and constructivist perspective*

Items of the instructive-educational process	Characteristics of learning	
	Traditional curriculum for the subject of Physical (and sport) education	Content of extracurricular motor skills activities, transposed in formal physical education
Purpose	Knowledge acquisition, sport skills and specific behaviours manifested during the sport activities	Significant interpretations regarding the information, the motor skills and the interpersonal relationships, with implications in the development of personality traits
Objective	It defines what we know to do from the point of view of the motor skills and of the specific behavioural model, requested by the sport activity in question	It is defined by discovering that which is not certainly known about one's self and about the others and it is then applied to all the relevant elements, both contextually and generally
Expected results	Motor skills/sport performance	Critical thinking, making decisions on the value coordinates and social attitudes which are desired/promoted by the contemporary society
Frame of reference	Sport activities	Activities based on motor skills games
<b>How to achieve the learning process</b>		
Training process	Teacher-centered, as main actor of the act of teaching-learning	Student-centered and centered around the development of their favourable status within the class/group
Method of practical learning	Fragmentary practice, assembly, global practice	Learning by discovery, global practice
Learning task	Excessively based on the motor skills execution technique	Based on the student's bio-psycho-social adaptation effort
Context of the learning environment	The main interaction is achieved between teacher and student	Multidimensional interaction
Teacher's role	Sending strict information which should lead to effective motor skills behaviour	Facilitation in problem solving, expert colleague
Student's role/attitude	Passive learning	Active learning
Assessment	By motor skills performance descriptors	Demonstration of understanding, full behavioural adaptation, personal contributions to the teaching-learning/self-learning process

The information regarding the features of the group are obtained after implementing and processing an assessment questionnaire. The method involves several stages, namely:

- Preparing the group in order to implement the questionnaire, stage in which the group is instructed in relation to filling in the answer sheets of the questionnaire. In our case, the students receive 16 questions, and next to each of them they have to write a mark from 1 to 5, as they estimate that the particularity targeted by the question is present in their class, namely: “to a very small extent” (1 point); “to a small extent” (2 points); “to some extent” (3 points); “to a great extent” (4 points); “to a very great extent” (5 points) – according to Lickert attitude scale.

- Properly implementing the questionnaire, with the most used features (16 features) named in the content of figure 1. a., b., at section “Features of the group”.

- The third stage is building the psychosocial profile of the group. Firstly, for each question, we calculate the averages of the marks given by the students, then each average is graphically marked with a point, on the table, like in figures 1;2. Finally, by joining the points, we obtain the psychosocial profile of the respective group/class.

Regarding the surveyed subjects, they are students of “Dr. Ioan Meșotă” National College, of Brașov municipality. As schooling level, we chose the implementation of the social learning programme designed at the 9<sup>th</sup> grade level (the experimental class, 9<sup>th</sup> D, school year 2011/2012; 10<sup>th</sup> D grade, school year 2012/2013), with 30 students and the control class, 9<sup>th</sup> B (2011/2012), respectively 10<sup>th</sup> B (school year 2012/2013), also with 30 students.

The moments – practically, the periods – of assessment by means of the questionnaire designed for achieving the psychosocial profile/grades (experimental and control classes), were divided for the period of three semesters (sem.), as follows: initial testing (Ti, 9<sup>th</sup> grades, 1<sup>st</sup> sem., towards the end, when the students have come to know each other to some extent), intermediate testing 1 and 2 (TI1;TI2, 9<sup>th</sup> grades, 2<sup>nd</sup> sem., towards the end of the semester and 10<sup>th</sup> grades, 1<sup>st</sup> sem., during the last two weeks of the teaching process), final testing (Tf), for the 10<sup>th</sup> grades, during the last two weeks of the 2<sup>nd</sup> semester.

The independent variable of the experiment we conducted is connected to the working hypothesis set forth and it consists of implementing a specific methodology, which operates with programmes of social learning activities, having a thematic content taken selectively and correspondingly from the non-formal motor skills activities, respectively from the categories of motor skills games integrated at the level of different events of the physical education lesson.

The dependent variable is given by the behavioural modifications of the students, expected at the level of the group from the class, reflected by the improvement of their psychosocial profile and due to implementing and covering the designed methodology/content in school practice.

---

---

The methodology for dividing and implementing the social learning programme in the physical education lesson, programme which we built by means of 112 games, grouped in 6 different categories: games for knowing the group members (code SG), physical contact games (code CF), confidence games (code JÎ), games for building teamwork activities (code CE), communication and cooperation games (code CC) and games for environmental protection (code PM), is based on the following considerations:

- The programmed content, whose main objective is to influence the multidirectional development of the trainees, has to include motor skills games and activities which carry major significance. It is recommended that this content be present in all the training stages, in order to remember the idea that each activity/game has its own well established place in the strategic plan for implementing the curricula.

- The teachers who organise this type of activities have to prepare a calendar, in which every lesson has a certain educational purpose, with clear completion procedures. There are motor skills games which can be unfolded in different situations and, as a consequence, they cannot be randomly programmed.

- The preparation of the activities calendar requires experience, intuition, sensitivity and analysis of the motor skills which the participants possess, respectively of those which will be required by the nature of the activities.

- Dividing the games is a very important procedure, because it maintains the fluency of the programme and of the group. So far, there is no recipe for a good or a bad modality of dividing and connecting the games from within a certain programme. Generally, the experience of the teacher is the one which provides the implementation logic of the learning content.

- Although, in most of the situations, it is desirable to design a well established plan of action, there also has to be some flexibility, necessary for unpredictable changes and situations (it is – practically – impossible to plan an experiential game and/or adventure step by step).

### **3. Results and Discussions**

The collected and centralised results from the psychosocial questionnaire, in each testing stage – the average of the marks/the 16 questions - are represented in table 2 for the experimental class and in table 3, for the control class.

For the experimental class, the collected and centralised results from the psychosocial questionnaire, in each testing stage (table 2), lead to the following conclusions: after the initial and intermediate 1 implementation of the questionnaire, the average data obtained can be found in the features which occur for the indicators “to a small” or “to a very small extent”, which corresponds to a disorganised and conflicting group. By a systematic and continuous implementation of the learning content we proposed for the experimental methodology, we can observe that, for the following testing stages

– intermediate 2 and final – the features are present “to a great and very great extent”, thus the class became well organised and structured.

**Table 2.** Centralised results of the psychosocial questionnaire, in the stages of initial testing (*Ti*), intermediate testing 1 (*TI 1*), intermediate testing 2 (*TI 2*) and final testing (*Tf*), for the experimental class (9<sup>th</sup> D; 10<sup>th</sup> D, 2011/12; 2012/13)

Question number / Assessment	1 / 2	3 / 4	5 / 6	7 / 8	9 / 10	11 / 12	13 / 14	15 / 16
<i>Ti</i>	1,8/	2,26/	2,5/	3/	1,8/	1,96/	2/	1,7/
Average	2,16	2,93	2,36	1,8	1,5	2,4	1,6	1,96
<i>TI 1</i>	2,3/	3,4/	3,2/	2,83/	3,2/	2,2/	3,26/	2,8/
Average	2,4	3,26	3,26	2,4	2,5	3,3	3,1	3,2
<i>TI 2</i>	3,5/	3,8/	4,1/	4,26/	4,16/	4,06/	4,36/	4,13/
Average	3,8	3,9	3,86	4,23	4,33	4,36	4,4	4,3
<i>Tf</i>	4,7/	4,73/	4,83/	4,86/	4,86/	4,86/	4,93/	5/
Average	4,83	4,86	4,86	4,83	4,83	4,63	4,96	4,73

**Table 3.** Centralised results of the psychosocial questionnaire, in the stages of initial testing (*Ti*), intermediate testing 1 (*TI 1*), intermediate testing 2 (*TI 2*) and final testing (*Tf*), for the control class (9<sup>th</sup>-10<sup>th</sup> B; 2011/12; 2012/13)

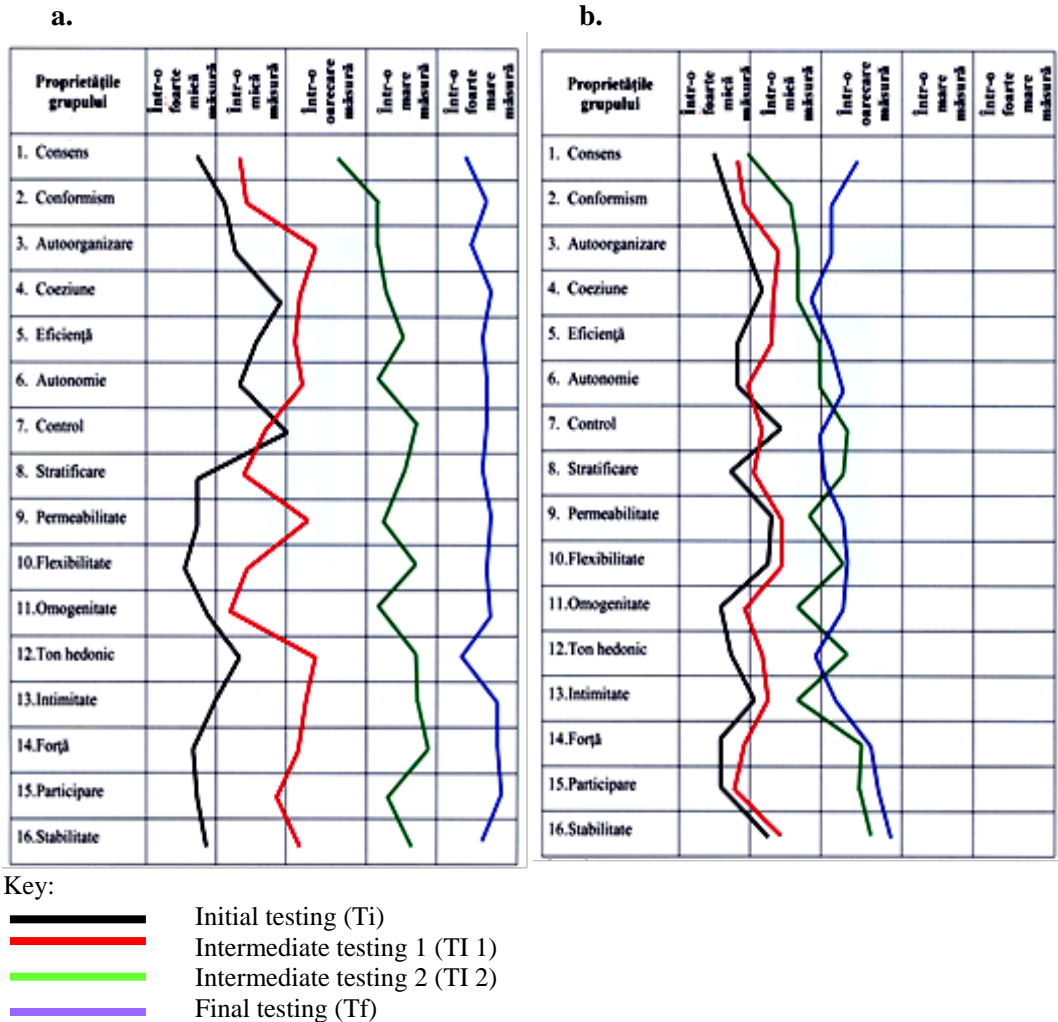
Question number / Assessment	1 / 2	3 / 4	5 / 6	7 / 8	9 / 10	11 / 12	13 / 14	15 / 16
<i>Ti</i>	1,4/	1,93/	1,83/	2,36/	2,26/	1,63/	2,06/	1,56/
Average	1,63	2,03	1,83	1,76	2,26	1,73	1,56	2,26
<i>TI 1</i>	1,8/	2,34/	2,26/	2,3/	2,03/	2,3/	2,3/	1,83/
Average	1,93	2,26	2	2,1	2,3	1,96	1,96	2,3
<i>TI 2</i>	1,98/	2,63/	3/	3,3/	2,66/	2,63/	2,6/	3,33/
Average	2,6	2,63	3	3,26	3,26	3,26	3,33	3,43
<i>Tf</i>	3,4/	3,1/	3,1/	3/	3,26/	3,23/	3,03/	3,56/
Average	3,1	2,66	3,26	3,03	3,26	2,66	3,5	3,83

For the control classes, at the end of the 10<sup>th</sup> grade, only average values were achieved (table 3), and that which can be found at the level of number 3, (according to the authors who developed this investigation method, Zlate & Zlate, 1982, pp.75 - 77) is cancelled, considering that the group members have very conflicting opinions regarding the respective feature.

The psychosocial profiles of the two classes (Fig. 1 a., b.), resulted by joining the points, whose position is given by the value of the average mark/feature (tables 1; 2), show us the dynamics of the development of each feature (during testing), which characteristic(s) has(have) to be improved, in the subsequent teaching approaches, what organisation level the class has, as well as what motor skills games, what connections of activities have to be designed



again, with what volume etc. in order to influence the feature/ features which were poorly rated at a given moment.



**Figure 1. a.** Graphical representation of the psychosocial profile of the group for the experimental class; **b.** for the control class

#### 4. Conclusions

The psychosocial profile of the group provides information, such as: general (positive or negative) orientation of the features of the group, in the sense that, if the features are present to a great and very great extent, the group is well organised and structured; if the features occur to a small or very small extent, the group is disorganised and conflicting; the extent and the degree to which each feature is developed within the group, indicating which

characteristic needs to be improved; the probable causes of a group situation and certain effects which could be obtained.

The psychosocial profile of the group is the method through which we can achieve a good knowledge of the group, of its general and particular characteristics. Using the profile, we can make decisions for improving certain issues occurred between the group members. By solving these issues, we obtain an increase in efficiency and an easier way to achieve common objectives.

The motor skills games we included in our social learning programme contain the following characteristics: they stimulate the physical/motor and emotional sphere of youngsters; they positively influence the feelings and attitude of the participants; they enrich the participants with new experiences; they contribute to increasing self-confidence and the self-assessment capacity; they create a new vision for assessing our own physical and mental existence; they are important means which facilitate the development of social relationships; they teach the participants to think contextually and to be responsible; they support communication and cooperation.

Dividing the content of the learning units consisting of motor skills games is an activity which is achieved according to the particularities of the students. The selected activities should correspond with the age, skills, physical condition and experience of the subjects within the group/class. They have to provide the students with equal opportunity for success.

Many games are structured in the same manner and they are implicitly connected through content. In this context, their educational impact can be increased, if they are used together, in a sequence of content links or blocks, which should have their own dynamics and a common assessment.

We do not have to consider that only the means consisting of motor skills games lead to the achievement of general and specific skills set forth for the subject of Physical education. Its influences are multiple, the school physical education has a generous system of specific means and methods, and the teacher is the one who has to develop those skills which should allow them to choose their methodology and the appropriate teaching techniques, according to the proposed operational objectives: cooperative, individual or competitive.

## References

1. AUSUBEL, D.P., ROBINSON, F.G. (1981). *Învățarea în școală. O introducere în psihologia pedagogică* (trad.). București: Editura Didactica și Pedagogică;
2. DRAGNEA, A. et al. (2000). *Teoria educației fizice și sportului*, București: Editura Cartea Școlii;
3. GOLU, P. (1974). *Tratat de psihologie socială*, București: Editura Didactică și Pedagogică;
4. NEUMAN, J. (2004). *Education and learning through outdoor activities*, Published by Duha, Czech Republic;

5. ZLATE, M., ZLATE, C. (1982). *Cunoașterea și activarea grupurilor școlare*, București: Editura politică;
6. MECI. (2009). *Programe școlare clasele IX-XII Educație fizică*, București.
7. <http://www.scrigroup.com/educatie/psihologie-psihiatrie/FUNCTIILE-PSIHOSOCIALE-ALE-MIC71193.php>.

## REMODELAREA PROFILULUI PSIHOSOCIAL AL CLASEI DE ELEVII PRIN IMPLEMENTAREA UNUI PROGRAM DE ÎNVĂȚARE SOCIALĂ ÎN LECȚIA DE EDUCAȚIE FIZICĂ

Mijaică Raluca<sup>1</sup>  
Balint Lorand<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> *Universitatea Transilvania din Brașov, Strada Universității, Nr. 1, 500068, România,*

**Cuvinte cheie:** *profilul psihosocial al clasei, lecția de educație fizică, program de învățare socială, jocuri motrice*

### Rezumat

Alături de indicele de coeziune, pentru care există suficiente date experimentale, profilul psihosocial al clasei ne indică orientarea generală - pozitivă sau negativă - a proprietăților grupului cercetat. În studiul nostru experimental, derulat la nivelul ciclului inferior al liceului, am introdus printre evenimentele lecțiilor de educație fizică, ca variabilă independentă, un program de învățare socială cu un conținut constând din diferite categorii de jocuri motrice, eșalonate sub forma unor unități, pe durata a trei semestre. Ca metodă de surprindere a proprietăților grupurilor experimentale și de control, am aplicat periodic un chestionar de evaluare a profilului psihosocial al clasei. La încheierea cercetării, s-a constatat că, pe măsura derulării în timp a programului de învățare pe care l-am implementat, proprietățile psihosociale ale clasei experimentale au evoluat semnificativ, în raport cu clasa de control, grupul supus variabilei independente devenind mai bine organizat și structurat.

### 1. Introducere

Grupul constituie un mediu interactiv, în care are loc nu numai armonizarea trebuințelor interindividuale ale membrilor, ci și crearea unor noi nevoi și atitudini, care pot viza pe ceilalți membri sau grupul ca imagine miniaturală a societății. Acest fenomen de „remodelare psihologică în context grupal“, se realizează prin ajustări, adaptări sau restructurări în plan cognitiv, afectiv, motivațional, atitudinal, relațional și comportamental, pe fondul creat de capacitatea de influență a grupului de apartenență, dar și a celor de presiune, aspirație sau comparație (<http://www.scrigroup.com/educatie/psihologie-psihiatrie/FUNCTIILE-PSIHOSOCIALE-ALE-MIC71193.php>).

Școala constituie un mediu în care elevii pot învăța și pot încerca, o serie de comportamente sociale, legate de raportul de forțe, roluri, presiunea grupului, reguli sociale, cooperare, competiție, rezolvarea conflictelor, luarea deciziilor, conducere, responsabilitate etc.

Clasa de elevi posedă toate caracteristicile specifice unui grup social primar, iar grupurile cu coeziune ridicată, se consideră că sunt capabile să-și stabilească mai ușor standarde de performanță, oferă o gamă mai largă de recompense membrilor săi, sunt cooperante și prietenoase, folosind o formă democratică de control a comportamentului.

Interacțiunea între elevii unei clase-grup, se bazează pe două tipuri de relații: *de competiție*, care reprezintă rivalitatea mutuală sau o „luptă” între două sau mai multe persoane pentru atingerea unui scop indivizibil (Golu, 1974, p. 158); *de cooperare*, care se exprimă ca o activitate orientată social, în cadrul căreia individul colaborează cu ceilalți pentru atingerea unui țel comun (Ausubel, & Robinson, 1981, p. 492). În mod tradițional, mediul școlar se constituie ca un mediu competitiv, resimțit ca atare de elevi.

Pornind de la aceste considerente, disciplina de studiu Educație fizică, în loc să urmeze calea celorlalte discipline din planul-cadru de învățământ, poate să ofere o perspectivă optimizatoare asupra procesului de formare-instruire, prin integrarea și realizarea unor activități de echipă, care să permită pe de o parte, implicarea tuturor elevilor și pe de alta, oferirea unui feedback pozitiv celor care își îndeplinesc activitățile propuse.

În acest construct educațional, rolul profesorului nu va mai fi cel al unui emițător de comenzi și de judecăți evaluative, acționări ce conduc inevitabil la ierarhizări concepute pe criterii clasice de departajare, ci unul de moderator, care asigură un climat de echilibru, identificând și dezvoltând atât elemente de competiție, cât și pe cele de cooperare, în sprijinul învățării.

Dacă în cadrul lecției de educație fizică, interacțiunea elev-elev ia rareori locul interacțiunii profesor-elev, aceasta se întâmplă pentru că profesorii renunță foarte greu la rolul lor tradițional, spre a-l asuma pe cel mai puțin comod, de facilitator și consultant.

În liceele din România, în timpul lecției, foarte puțini dintre elevi știu să colaboreze cu alții, pentru a duce la bun sfârșit o sarcină comună. De cele mai multe ori, profesorul este cel care dă indicații cu privire la rolul fiecărui elev, la utilizarea oportună a resurselor didactice specifice, la sprijinirea celor mai puțin atrași de experiențele psiho și sociomotrice propuse prin incursiunea pedagogică proiectată. Drept urmare, competențele generale, specifice, valorile și atitudine clamate de programa școlară de specialitate în vigoare (MECI, 2009), rămân simple repere de potențial didactic acțional, iar demersul instrucțional specific își urmează cursul pe o albie care nu se mai încadrează, sub nicio formă, în cerințele societăților europene avansate, în care dorim să-i regăsim perfect adaptați comportamental și pe tinerii formați în sistemul educațional românesc.

Este drept că, o relativă culpabilitate a stării de fapt a realităților din practica curentă, se datorează și teoriilor actuale ale domeniului motricității

umane, care au tendința să limiteze perspectivele de abordare a ideilor contemporane prin tratările restrânse ale câmpului de interes, focalizându-se doar pe activitățile care aparțin de sport, în general și pe sportul de performanță, în special.

Astfel, de exemplu, deși unele definiții de termeni, noțiuni, concepte pot fi pliate integral pe comportamentul motric uman, comportament ce implică luarea în considerare a individului ca un sistem complex bio-psiho-social, totuși, impactul social al fenomenului sportiv, face mai tentantă o tratare îngustă a acestora, fapt ce se datorează – probabil - siguranței recepționării informațiilor emise la nivel teoretic, de către practicienii angrenați cu încrâncenare, în procesul de obținere a marilor performanțe sportive. În acest context ideatic și legat de tematica cercetării noastre, dorim să ne referim - ca exemplu - la noțiunea de sociomotricitate.

Parlebas (citată de Dragnea et al., 2000, p. 51) definește sociomotricitatea ca reprezentând „interacțiuni sociale și motrice în cadrul activităților colective, în care individul este impregnat de afectiv, de social în cadrul realizării diferitelor activități motrice care se înscriu într-o schemă plină de semnificații”.

Pornind de la această definiție, dar despărțindu-ne de explicațiile autorului, care converg spre o analiză situațională, formulată pe direcția sporturilor colective, putem spune că, câmpul motric de manifestare a comportamentului uman, generează dezvoltarea unor relații interpersonale, care în contextul organizatoric specific activităților derulate pe fondul mișcării și supuse regulilor convenite și acceptate anterior, dau naștere unor situații sociomotrice, ce se caracterizează prin prezența comunicării verbale și nonverbale, cu partenerii și/sau oponentii, după caz.

Dacă suntem de acord cu această idee, înseamnă că nu doar în cadrul jocurilor sportive se realizează o însumare a acțiunilor coechipierilor și o reconversie originală a acțiunilor fiecăruia, în ideea de a se completa, compensa etc. Toate aceste interacțiuni, și multe altele, se regăsesc în orice formă de activitate motrică construită ca modalitate de instruire și educare.

Una dintre aceste forme, este cea a *jocurilor motrice* care, spre deosebire de jocurile sportive, prezintă pentru educația fizică școlară ca avantaj semnificativ, gradul ridicat de accesibilitate, majoritate activităților putându-se realiza pe fondul motricității ordinare/obișnuite/de bază, fiind degrevate deci, de o condiționare de natură motrică esențială și pretențioasă, și anume, de nivelul de achiziție al deprinderilor specifice tehnicii sportive.

Cheia succesului pe care-l conferă diferitele categorii de jocuri motrice, constă în dinamica schimbării tensiunii inițiale și eliberarea soluțiilor ascunse, care pot fi repetate la nesfârșit. Un joc, dă posibilitatea de a crește tensiunea acțională, reciclând-o apoi într-o relaxare psihică rapidă.

Așa după cum afirmă Neuman (2004, p.35), jocul poartă ființa umană către noi realități, spre o experiență care necesită focalizare, concentrare pe o anumită activitate, răbdare, schimbarea modului de acționare (de joc), reacții rapide, imaginație, rezistență și disponibilitate de a învăța. El reprezintă o cale de a câștiga

experiență, deoarece solicită un nivel ridicat de activitate individuală și un comportament social adecvat, dependent de modul în care se găsește soluția de depășire a unei situații problemă.

În ceea ce privește activitatea profesorului de educație fizică, atunci când pe anumite secvențe ale lecției, își construiește demersul didactic pe conținuturi constând din diferite categorii de jocuri motrice, el nu trebuie să se bazeze - pentru atingerea obiectivelor operaționale propuse - doar pe evenimentele spontane din care elevii, fără îndoială, au ceva de învățat.

Pentru amplificarea efectelor instructiv-educative vizate, va alcătui programe distincte, structurate variabil și/sau în bloc (unități de învățare) și va asigura prin diferite măsuri didactice, ca toți factorii implicați să contribuie la realizarea unei activități optime pentru elevi, prin care aceștia să acumuleze experiență, într-un mod cât mai relevant. De asemenea, cadrul didactic trebuie să știe faptul că, dacă în activitatea de instruire nu este realizată facilitarea sau nu este analizat sensul acesteia, există riscul ca experiența să fie non-educativă.

Prezentul studiu, și-a propus ca scop, remodelarea profilului psihosocial al clasei de elevi prin aplicarea, în cadrul unor momente ale lecțiilor de educație fizică, a unor mijloace specifice, constând din jocuri motrice, eșalonate pe durata a trei semestre, la ciclul inferior al liceului.

## **2. Material și metode**

Premisele care au stat la baza cercetării noastre, pot fi prezentate succint prin intermediul unui format tabelar (tabelul 1), care oferă, într-o manieră centralizată, ideile și argumentele care ne-au determinat să concepem și să aplicăm experimental, un program de învățare socială, utilizând ca instrumente educaționale, mai multe categorii de jocuri motrice.

Ipoteza cercetării pornește de la următoarea prezumție: Aplicarea unui program de învățare socială, care are ca și conținut, mijloace constând din diferite categorii de jocuri motrice, selecționate din câmpul educației nonformale și adaptate mediului formal de instruire, determină ameliorarea profilul psihosocial al grupului, în mai mare măsură decât la colectivele de elevi care parcurg, în aceeași perioadă de timp, doar conținuturile tradiționale de învățare, recomandate de programa școlară de educație fizică.

Dintre metodele utilizate în cercetare, pe lângă cele obișnuite pentru un asemenea tip de demers (studiul literaturii de specialitate, ancheta, metoda observației sistematice, metoda experimentală etc.), vom analiza succint „metoda de reprezentare grafică a profilului psihosocial al grupului”, propusă de Zlate and Zlate (1982, pp. 75-77). Aceasta, pornește de la ideea că, orice grup mic/clasă de elevi, posedă anumite proprietăți, considerate de psihosociologi ca fiind defnitorii. Informațiile privind proprietățile grupului respectiv, sunt obținute în urma aplicării și prelucrării unui chestionar de evaluare.

**Tabelul 1.** Caracteristicile procesului de predare-învățare-evaluare la disciplina Educație fizică, comparativ - din perspectivă tradițională și constructivistă

Itemii ai procesului instructiv-educativ	Caracteristicile învățării	
	Curriculum tradițional la disciplina Educație fizică (și sportivă)	Conținuturi de activități motrice extracurriculare, transpuse în educația fizică formală
Scopul	Achiziție de cunoștințe, deprinderi sportive și comportamente specifice manifestate în timpul derularii activităților sportive	Interpretări semnificative asupra informațiilor, a deprinderilor motrice și relațiilor interpersonale, cu implicații în dezvoltarea trăsăturilor de personalitate
Obiectivul	Definește ceea ce știm să facem din punct de vedere motric și al modelului de comportament specific, solicitat de activitatea sportivă în cauză	Este definit prin descoperirea a ceea ce nu se știe cu precizie despre sine și ceilalți și se aplică apoi asupra tuturor elementelor devenite relevante, atât contextual, cât și la modul general
Rezultatele scontate	Performanță motrică/sportivă	Gândire critică, luarea deciziilor pe coordonatele valorilor și atitudini sociale dorite/promovate de societatea contemporană
Cadru de referință	Activități sportive	Activități bazate pe jocuri motrice
<b>Cum se realizează procesul de învățare</b>		
Proces de instruire	Centrat pe profesor, ca principal actor al actului de predare-învățare	Centrată pe elev și pe dezvoltarea unui statut favorabil al acestuia în cadrul clasei/grupului
Metoda de învățare practică	Exersare fragmentară, asamblare, exersare globală	Învățare prin descoperire, exersare globală
Sarcina învățării	Bazată excesiv pe tehnica execuției motrice	Bazată pe efortul de adaptarea bio-psiho-socială a elevului
Contextul mediului de învățare	Interacțiunea principală se realizează între profesor și elev	Interacțiune multidimensională
Rolul profesorului	Transmitere de informații stricte care să conducă la comportamentul motric performant	Facilitare în rezolvarea problemelor, coleg expert
Rolul/atitudinea elevului	Învățare pasivă	Învățare activă
Evaluarea	Prin descriptorii de performanță motrică	Demonstrare de înțelegere, adaptare comportamentală integrală, contribuții personale asupra procesului de predare-învățare/autoînvățare

Metoda presupune parcurgerea mai multor etape, și anume:

- Pregătirea grupului în vederea aplicării chestionarului, etapă în care grupul este instruit în legătură cu completarea foilor de răspuns ale chestionarului. În cazul nostru, elevii primesc 16 întrebări, iar în dreptul fiecăreia trebuie să scrie o notă de la 1 la 5, după cum apreciază că, particularitatea vizată de întrebare, este prezentă în clasa lor, respectiv: „într-o foarte mică măsură” (1 punct); „într-o mică măsură” (2 puncte); „într-o oarecare măsură” (3 puncte); „într-o mare măsură” (4 puncte); „într-o foarte mare măsură” (5 puncte) – conform scalei de atitudini de tip Lickert.

- Aplicarea propriu-zisă a chestionarului, cu cele mai utilizate proprietăți (16 proprietăți) nominalizate în conținutul figurii 1. a., b., la rubrica „Proprietățile grupului”.

- A treia etapă este construirea profilului psihosocial al grupului. Mai întâi, se calculează, pentru fiecare întrebare, mediile notelor acordate de elevii clasei, apoi fiecare medie se marchează grafic printr-un punct, pe un tablou, de genul formatului din figurile 1;2. În final, prin unirea punctelor, se obține profilul psihosocial al grupului/clasei respective.

În ceea ce privește subiecții investigați, aceștia sunt elevi la Colegiul Național „Dr. Ioan Meșotă”, din municipiul Brașov. Ca palier de școlarizare, s-a optat pentru implementarea programului de învățare socială conceput, la nivelul claselor a IX-a (clasa experimentală, a IX-a D, anul școlar 2011/2012; clasa a X-a D, anul școlar 2012/2013), cu un efectiv de 30 elevi și clasa de control, a IX-a B (2011/2012), respectiv a X-a B (anul școlar 2012/2013), de asemenea, cu un efectiv de 30 elevi.

Momentele – practic, perioadele – de evaluare prin intermediul chestionarului conceput pentru realizarea profilului psihosocial/clase (experimentală și de control), au fost eșalonate pe durata a trei semestre (sem.), după cum urmează: testarea inițială (Ti, clasele a IX-a, sem. I, spre final, când elevii au ajuns să se cunoască într-o oarecare măsură), testările intermediare 1 și 2 (TI1;TI2, clasele a IX-a sem. II, spre finalul semestrului și clasele a X-a sem. I, în ultimele două săptămâni de proces didactic), testarea finală (Tf), la clasele a X-a, în ultimele două săptămâni ale semestrului II.

Variabila independentă a experimentului pe care l-am întreprins, este racordată la ipoteza de lucru enunțată și constă din implementarea unei metodologii specifice, ce operează cu programe de activități de învățare socială, având conținuturi tematice preluate în mod selectiv și adecvat din cadrul activităților motrice nonformale, respectiv din categorii de jocuri motrice integrate la nivelul diferitelor evenimente ale lecției de educație fizică.

Variabila dependentă este dată de modificările comportamentale ale elevilor, așteptate la nivel de colectiv al clasei, reflectate prin ameliorarea profilului psihosocial al acesteia și datorate implementării și parcurgerii în practica școlară a metodologiei/conținuturilor proiectate.

Metodologia de eșalonare și implementare în lecția de educație fizică a programului de învățare socială pe care l-am construit prin intermediul a 112 jocuri, grupate în 6 categorii distincte: jocuri de cunoaștere a membrilor din grup (cod SG), jocuri de contact fizic (cod CF), jocuri de încredere (cod JÎ), jocuri de construire a



activităților în echipă (cod CE), jocuri de comunicare și cooperare (cod CC) și jocuri de protecție a mediului înconjurător (cod PM), are la bază următoarele considerații:

- Conținuturile programate, a căror obiectiv principal este de a influența maturizarea multidirecțională a practicanților, trebuie să cuprindă acele jocuri și activități motrice care sunt purtătoare de semnificații majore. Se recomandă ca aceste conținuturi să fie prezente în toate etapele de instruire, cu condiția reținerii ideii că, fiecare activitate/joc își are locul ei bine determinat în schema strategică de aplicare a programelor.

- Profesorii care organizează acest gen de activități, trebuie să pregătească un calendar, în care fiecare lecție are un anumit scop educațional, cu proceduri de finalizare clare. Sunt jocuri motrice ce pot fi derulate în diferite situații și, drept consecință, ele nu se pot programa la întâmplare.

- Pregătirea calendarului de activități, necesită experiență, intuiție, sensibilitate și analiză a deprinderilor motrice pe care participanții le posedă, respectiv a acelor care vor fi solicitate prin natura activităților.

- Eșalonarea jocurilor este o procedură foarte importantă, deoarece menține cursivitatea programului și a grupului. Nu există însă o rețetă pentru o bună sau rea modalitate de secvențiere și cuplare a jocurilor din cadrul unui program. În general, experiența cadrului didactic este cea care dă logica de implementare a conținuturilor de învățare.

- Deși, în cele mai multe situații, este de dorit să se conceapă un plan de acționare bine fixat, trebuie să existe și o anumită flexibilitate, necesară pentru schimbări și situații neprevăzute (este imposibil – practic – să se planifice pas cu pas, un joc sau/și o aventură experiențială).

### 3. Rezultate și discuții

Rezultatele recoltate și centralizate din chestionarul psihosocial, în fiecare etapă de testare – media notelor/cele 16 întrebări - sunt redată în tabelul 2 pentru clasa experimentală și tabelul 3, pentru clasa de control.

**Tabelul 2.** Rezultatele centralizate ale chestionarului psihosocial, în etapele testării inițiale (*Ti*), intermediare 1 (*TI 1*), intermediare 2 (*TI 2*) și finale (*Tf*), la clasa experimentală (*IX D; X D*, 2011/12; 2012/13)

Număr întrebare / Evaluare	1 / 2	3 / 4	5 / 6	7 / 8	9 / 10	11 / 12	13 / 14	15 / 16
Medie <i>Ti</i>	1,8/ 2,16	2,26/ 2,93	2,5/ 2,36	3/ 1,8	1,8/ 1,5	1,96/ 2,4	2/ 1,6	1,7/ 1,96
Medie <i>TI 1</i>	2,3/ 2,4	3,4/ 3,26	3,2/ 3,26	2,83/ 2,4	3,2/ 2,5	2,2/ 3,3	3,26/ 3,1	2,8/ 3,2
Medie <i>TI 2</i>	3,5/3 ,8	3,8/ 3,9	4,1/ 3,86	4,26/ 4,23	4,16/ 4,33	4,06/ 4,36	4,36/ 4,4	4,13/ 4,3
Medie <i>Tf</i>	4,7/ 4,83	4,73/ 4,86	4,83/ 4,86	4,86/ 4,83	4,86/ 4,83	4,86/ 4,63	4,93/ 4,96	5/ 4,73

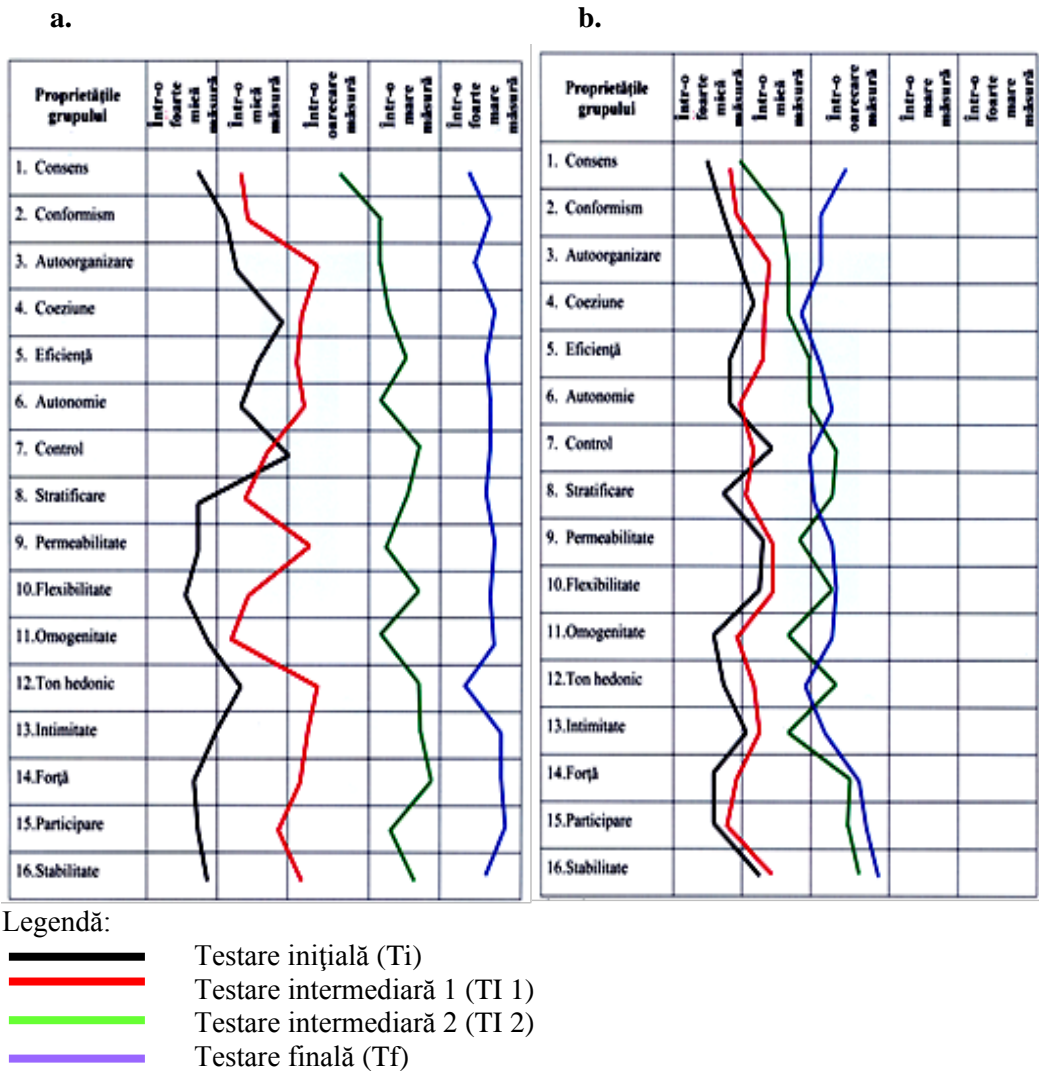
**Tabelul 3.** Rezultatele centralizate ale chestionarului psihosocial, în etapele testării inițiale (Ti), intermediare 1 (TI 1), intermediare 2 (TI 2) și finale (Tf), la clasa de control (IX-X B; 2011/12; 2012/13)

Număr întrebare / Evaluare	1 / 2	3 / 4	5 / 6	7 / 8	9 / 10	11 / 12	13 / 14	15 / 16
Medie Ti	1,4/ 1,63	1,93/ 2,03	1,83/ 1,83	2,36/ 1,76	2,26/ 2,26	1,63/ 1,73	2,06/ 1,56	1,56/ 2,26
Medie TI 1	1,8/ 1,93	2,34/ 2,26	2,26/ 2	2,3/ 2,1	2,03/ 2,3	2,3/ 1,96	2,3/ 1,96	1,83/ 2,3
Medie TI 2	1,98/ 2,6	2,63/ 2,63	3/ 3	3,3/ 3,26	2,66/ 3,26	2,63/ 3,26	2,6/ 3,33	3,33/ 3,43
Medie Tf	3,4/ 3,1	3,1/ 2,66	3,1/ 3,26	3/ 3,03	3,26/ 3,26	3,23/ 2,66	3,03/ 3,5	3,56/ 3,83

La clasa experimentală, rezultatele recoltate și centralizate din chestionarul psihosocial, în fiecare etapă de testare (tabelul 2), conduc la următoarele concluzii: după aplicarea inițială și intermediară 1 a chestionarului, datele medii obținute se plasează de partea proprietăților ce apar la indicatorii „într-o mică” sau „într-o foarte mică măsură”, ceea ce corespunde unui grup dezorganizat și conflictual. Prin aplicarea sistematică și continuă a conținuturilor de învățare pe care le-am propus în metodologia experimentată, se poate constata că, la următoarele etape de testare – intermediar 2 și final – proprietățile sunt prezente „în mare și foarte mare măsură”, deci clasa de elevi a devin bine organizată și structurată.

La clasele de control, la finele clasei a X-a, s-au atins doar valori medii (tabelul 3), iar ceea ce se plasează la nivelul cifrei 3, (conform autorilor care au dezvoltat această metodă de investigație, Zlate and Zlate, 1982, pp.75 - 77) este anulat, considerându-se că membrii grupului au păreri foarte contradictorii în ceea ce privește proprietatea respectivă.

Profilurile psihosociale a celor două clase (Fig. 1 a., b.), rezultate prin unirea punctelor, a căror poziționare este dată de valoarea notei medii/propietate (tabelele 1; 2), ne arată atât dinamica dezvoltării fiecărei proprietăți (la momentele de testare), ce caracteristică(i) trebuie îmbunătățită(e) în demersurile didactice ulterioare, la ce nivel de organizare se află clasa, cât și ce jocuri motrice, ce cuplaje de activități trebuie reproiectate, în ce volum etc. pentru a pot influența proprietatea/propietățile slab cotate la un moment dat.



**Figura 1. a.** Reprezentarea grafică a profilul psihosocial al grupului pentru clasa experimentală; **b.** pentru clasa de control

#### 4. Concluzii

Realizarea profilului psihosocial al grupului, oferă informații, precum: orientarea generală (pozitivă sau negativă) a proprietăților grupului, în sensul că, dacă proprietățile sunt prezente în mare și foarte mare măsură, grupul este bine organizat și structurat; dacă proprietățile apar într-o mică sau foarte mică măsură, grupul este dezorganizat și conflictual; măsura și gradul în care fiecare proprietate este dezvoltată în grup, indicând ce caracteristică trebuie îmbunătățită; cauzele probabile ale unei situații de grup și unele efecte ce s-ar putea obține.

Profilul psihosocial al grupului este modalitatea prin care se poate realiza o bună cunoaștere a grupului, a caracteristicilor lui generale și particulare. Cu ajutorul lui, se pot lua decizii de ameliorare a unor probleme apărute între membrii grupului, rezolvarea acestora ducând la o creștere a eficienței și o mai ușoară atingere a obiectivelor comune.

Jocurile motrice pe care le-am inclus în programul nostru de învățare socială, conțin următoarele caracteristici: stimulează sfera fizică/motrică și emoțională a tinerilor; influențează pozitiv sentimentele și atitudinea participanților; îmbogățesc participanții cu noi experiențe; contribuie la creșterea încrederii de sine și a capacității de autoevaluare; creează o nouă viziune asupra aprecierii propriei existențe fizice și mentale; sunt mijloace importante ce facilitează dezvoltarea relațiilor sociale; învață participanții să gândească contextual și să fie responsabili; susțin comunicarea și cooperarea.

Eșalonarea conținuturilor unităților de învățare constând din jocuri motrice, se face în funcție de particularitățile elevilor. Activitățile selecționate, trebuie să corespundă cu vârsta, abilitățile, condiția fizică și experiența subiecților din cadrul grupului/clasei.

Ele trebuie să ofere elevilor, șanse egale de reușită. Multe jocuri sunt structurate în același mod și sunt legate implicit prin conținut. În acest context, se poate crește impactul lor educațional, dacă sunt folosite împreună, într-o succesiune de verigi sau blocuri de conținut, care să aibă propria dinamică și o evaluare comună.

Nu trebuie să considerăm că, doar mijloacele constând din jocuri motrice determină realizarea competențelor generale și specifice enunțate pentru disciplina Educație fizică. Influențele acesteia sunt multiple, educația fizică școlară posedă un sistem generos de mijloace și metode specifice, iar profesorul este cel care trebuie să-și dezvolte acele abilități care să-i permită să-și aleagă metodologia și tehnicile de predare potrivite, în funcție de obiectivele operaționale propuse: cooperativ, individual sau competitiv.