



Școala Gimnazială "Ion Creangă", Iași
Nr. /



Proiect de Acreditare E+, 2024-2025
Nr. 2024-1-RO01-KA121-SCH-000227682

PROIECT de INCLUZIUNE ȘCOLARĂ: **DO YOU CARE ABOUT ME?**

Contextul educativ:

- ✓ Proiect de Acreditare **Erasmus+**, 2024-2025, nr. 2024-1-RO01-KA121-SCH-000227682
- ✓ Conferința SENSEI din cadrul proiectului Erasmus+ School Education for Sustainable and Equal Inclusion (Erasmus+ Teacher Academy), nr.: 101103869
- ✓ Crearea bibliotecii **INCLUSIVE HUB**, ca resursă didactică pentru profesori, utilă pentru activitățile incluzive desfășurate la clasă
- ✓ 3 Decembrie – **Ziua Internațională a Persoanelor cu Dizabilități**

PLANUL ACTIVITĂȚII

DATA:

GRUP ȚINTĂ: elevii clasei.....

PROPUNĂTORI: prof. Grațiana PRODAN și Petronela POSTOLACHE

REALIZATORI:

SUBIECTUL: **DO YOU CARE?**

Tematica activității prin jocuri educative: gândire incluzivă prin empatie, respect, colaborare, luare de decizii, gândire critică și propunere de soluții

TIPUL ACTIVITĂȚII: educație pentru dezvoltare personală și dezvoltare sustenabilă (EPD & ESD)

TIMPUL ACTIVITĂȚII: 50 de minute

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Jocurile propuse îi ajută pe elevi să exploreze incluziunea prin scenarii sociale și roluri creative, încurajând empatia, munca în echipă, gândirea incluzivă, găsirea de soluții creative. **Organizați în echipe, elevii discută scenariul, propun soluții și creează o prezentare.**

ATITUDINI-CHEIE:

- **Respect și încredere** în sine și în ceilalți
- **Înțelegerea** celorlalți
- **Aprecierea** unicității fiecăruia.
- **Acceptarea** persoanelor diferite

OBIECTIVE:

- Să explice termenii de incluziune, empatie, egalitate, echitate, gândire critică, stare de bine (wellbeing), sustenabilitate, plecând de la o imagine dată;
- Să construiască relații pozitive cu colegii de clasă;

- Să își dezvolte gândirea critică, prin identificarea celor mai eficiente soluții în rezolvarea unor situații de viață date;
- Să își dezvolte gândirea creativă, prin alegerea/propunerea unui tip de produs pentru a prezenta soluțiile găsite;
- Să creeze un mediu de învățare incluziv, echitabil, bazat pe respect, apreciere și solidaritate, în care fiecare elev să își poată exprima liber opiniile, prin susținerea unei anumite perspective;
- Să promoveze starea de bine în sala de clasă.

METODE ȘI PROCEDEE: jocul didactic, conversația, brainstorming, harta mentală, analiza, observația, învățarea prin descoperire

MODALITĂȚI DE LUCRU: frontal, pe grupe,

MIJLOACE DIDACTICE: jetoane și carduri cu roluri și scenarii diferite,

Piese componente:

- ✓ **Scenariile** sunt situații la care lucrează grupuri de elevi
- ✓ **Rolurile** conțin indicații/sugestii pentru a ghida abordarea unică a fiecărui elev
- ✓ **Produsele** sunt prezentări care exprimă soluțiile fiecărui grup

Desfășurarea activității

Strategie didactică: strategie de gândire imagistică (VTS): Elevii organizează vizual idei-cheie și relațiile dintre ele, folosind asocieri de carduri, analiza, jocul

1. Explicarea activității și a conceptelor (5 min) – moment organizatoric

- ✓ Se explică **scopul activității prin** jocuri educative: jocurile **promovează empatia, munca în echipă și incluziunea**
- ✓ Se formează grupuri de 4-5 elevi. Se pot utiliza formele identice de puzzle de pe cardurile cu roluri (Anexa 1). Fiecare grup trebuie să aibă câte una din fiecare piesă de puzzle.

2. Pregătirea apercceptivă (5 min)

- ✓ Profesorul notează pe tablă conceptele-cheie: INCLUZIUNE, EMPATIE, EGALITATE, ECHITATE, GÂNDIRE CRITICĂ, SUSTENABILITATE, STARE DE BINE
- ✓ Elevii privesc cu atenție imaginea afișată (Anexa 4) și răspund, din perspectiva conceptelor de pe tablă, la următoarele întrebări:
Despre ce este vorba în imagine?
De ce spui asta?
Ce atceva mai observi?
- ✓ *Opțional, se poate distribui fiecărei echipe carduri cu explicația conceptelor-cheie pentru a fi realizate asocieri.*

3. Prezentarea jocului și anunțarea temei și a obiectivelor (5 min)

- ✓ Se explică scenariile, rolurile și produsele, discuțiile concentrate și constructive
- ✓ Se distribuie cardurile cu **scenarii** (Anexa 2): se alege un scenariu pentru fiecare grup (nivel 1,2 sau 3). Se așază cu fața în jos pe fiecare masă
- ✓ Se distribuie cardurile cu **roluri** (Anexa 1): se împart cărțile de rol în funcție de numărul elevilor din echipă (1 per elev). Rolurile rămân secrete până la sfârșitul discuției.
- ✓ Sfat: pentru clasele mai mari, oferiți fiecărui elev o carte de rol din același grup, dar asociați-le în avans cu scenariile pentru a evita posibile nepotriviri
- ✓ Afișați opțiunile de **produs**: poster A 3 de conștientizare, flash mob, un plan al unei excursii de o zi la cele mai relevante obiective culturale din oraș, propunerea unei zile cu caracter incluziv (Ziua Diversității Culturale, etc.), o mini-revistă/ o broșură/ flyer care prezintă reflecțiile, ideile și soluțiile grupului, etc. (Anexa 3)

4. Discuțiile de grup (5 min)

- ✓ Fiecare grup va discuta scenariul pe care îl are, folosind rolurile date, pentru a prezenta diferite perspective. Rolurile sunt dezvăluite la finalul discuției.

5. Crearea produselor de proiect cu soluțiile găsite (10 min)

- ✓ Grupurile își aleg un tip de produs și încep să gândească și să formuleze soluțiile.
Recomandare: se poate asocia un tip de produs pentru fiecare grup.

6. Prezentarea soluțiilor (10-15 min)

- ✓ Fiecare echipă va prezenta soluțiile timp de 1-3 min.
- ✓ Realizează o expoziție cu produsele elevilor cu titlul DO YOU CARE?

P.S.

Modularitate si personalizare

- ✓ Creați scenarii personalizate: după ce ați exersat cu scenariile furnizate, nu ezitați să încorporați situații din viața reală cu care se confruntă elevii dvs. Asigurați-vă că puneți accent pe explorarea respectuoasă și adaptați regulile dacă este necesar, permițând tuturor șansa de a vorbi și de a participa
- ✓ Ajustați desfășurarea jocului după cum este necesar: Următoarea structură este doar o recomandare. Puteți, de exemplu, să înlocuiți prezentarea în clasă cu o expoziție ulterioară pentru a acorda mai mult timp pentru a lucra la produs. Simțiți-vă liber să adaptați!

Anexa 1

Busola emoțională

Ghidează-ți echipa în a înțelege emoțiile pe care le implică scenariului propus. Încurajează-i pe colegi să își exprime emoțiile și să identifice emoțiile asociate deciziilor pe care le va lua.

Non-conflictualul

Ghidează-ți echipa să rezolve conflictele care apar în scenariul propus. Ajută-i pe colegi să gândească activități care propun ascultarea activă și empatia. Compromisul poate fi o alegere.

Gardianul limbajului

Asigură-te că echipa ta utilizează un limbaj incluziv și respectuos.

Subliniază ce ar putea constitui un limbaj dăunător sau exclusivist în comunicare .

Inspectorul incluziunii

Ajută-ți echipa să nu marginalizeze pe nimeni în soluțiile propuse.

Ajută ca fiecare membru al echipei să fie inclus în luarea deciziilor.

Mandatarul

Împuternicește-i pe colegii care se simt marginalizați să ia parte la discuții. Ajută-i să își crească stima de sine și ghidează-ți echipa să utilizeze abilitățile fiecărui membru în identificarea soluțiilor.

Înțelegătorul

Ajută-i pe membrii echipei să lucreze împreună, să se asculte unul pe altul. Sugerează activități pentru a crește încrederea în interiorul scenariului propus.

Facilitatorul corectitudinii

Ajută-i să analizeze dacă soluțiile propuse sunt corecte pentru toți cei implicați.

Asigură-te că fiecare membru este implicat în mod egal în luarea deciziilor.

Empaticul

Construiște căi pentru membrii echipei ca să se înțeleagă și să se respecte.

Încurajează-i să se gândească cum se simte celălalt. Propune analize din alte perspective.

Anexa 2

Scenariul 1

Unui elev, care este în scaun cu rotile, îi este greu să participe la excursia de o zi organizată de doamna dirigintă, din cauza dificultății deplasării.

Scenariul 2

O elevă, care arată mai matur decât colegii ei, este ironizată de către aceștia că este mai în vârstă decât ei.

Scenariul 3

Un elev cu capacități foarte înalte de învățare este izolat de colegii săi pentru că este considerat "tocilar"

Scenariul 4

Un elev care provine dintr-o familie săracă nu poate participa la activitățile extrașcolare din cauza costurilor pe care le presupun.

Scenariul 5

Un elev emigrant, care nu vorbește limba română, se simte exclus din cadrul discuțiilor dintre colegi

Scenariul 7

O elevă pasionată de fotbal este adesea descurajată să își urmeze acest vis

Scenariul 6

O elevă se simte exclusă din grupul de robotică pentru că "este o activitate pentru băieți"

Scenariul 8

Unui elev eminent i se cere constant să ajute alți colegi, rămânându-i puțin timp pentru studiu personal.

Scenariul 1

Un elev dintr-o familie săracă are nevoie să împrumute rechizite de la colegii săi, dar îi este prea rușine să facă asta.

Scenariul 2

Un elev cu ADHD este frecvent apostrofat că întrerupe lecțiile în clasă.

Scenariul 3

Un elev care face parte dintr-o etnie minoritară simte adesea că opiniile sale nu sunt considerate mult prea sensibile când se discută despre diferențele culturale în clasă

Scenariul 4

Un elev cu autism este frecvent ignorat de grup deoarece colegii nu pot comunica cu el.

Scenariul 5

Un elev cu dizabilitate intelectuală este inclus într-o clasă, însă colegii, în loc să îl ajute, nu au răbdare să îi ofere suport.

Scenariul 6

Un elev cu rezultate slabe la învățură prezintă interes pentru un anumit subiect, dar este ignorat din cauza reputației sale de elev leneș

Anexa 3

Opțiuni de produse pentru prezentări

Fiecare grup selectează un tip de produs pentru a-și prezenta soluția:

1. **Afiș de conștientizare** - un poster care atrage atenția, care educă asupra problemei
2. **Scenariu flash mob** - demonstrație creativă pentru a atrage atenția asupra soluției problemei
3. **Plan de excursie de o zi** - un plan de vizită al clasei la muzee, centre culturale și ONG-uri sau alte site-uri relevante
4. **Atelierul de lucru** - un plan de atelier condus de colegi care vizează empatie și incluziune
5. **Campanie pe rețelele de socializare** - un plan în mediul online, cu hashtag-uri, postări și strategie de neconștientizare.
6. **Scenariu interactiv de joc de roluri** - un scenariu scurt care pune în aplicare problema și soluțiile care le permit colegilor să se implice în scenariu, evitând atribuirea de roluri de victimă
7. **Propunere de eveniment la nivel de școală** - o propunere de eveniment cum ar fi *Ziua Diversității* sau un târg cultural
8. Plan de podcast sau înregistrare video - un plan pentru un podcast sau video cu interviuri, povești și soluții
9. **Joc interactiv sau activitate** - un mini joc sau activitate care abordează tema incluziunii prin participare directă. Dacă este un joc, poți fi un joc video.
10. **Dezbateri de clasă sau plan de discuție** - o dezbateri structurată sau schiță de moderare asupra elementelor cheie ale scenariului.
11. O mini-revista sau o broșură care prezintă reflecțiile, ideile și soluțiile grupului

Anexa 4

<https://www.linkedin.com/pulse/creating-culture-inclusion-through-storytelling-aleya-harris-cpce-efzvc>

<https://www.smartx.art/post/7-sugest%C3%B5es-para-incorporar-o-storytelling-na-sua-carreira-art%C3%ADstica>