



Programul Erasmus+

KA101 - Proiecte de mobilitate în domeniul educației școlare

Titlul proiectului: **Educație incluzivă – educație pentru viitor**

Nr. referință: 2019-1-RO01-KA101-061952

Beneficiar: Școala Gimnazială „Buică Ionescu” Glodeni

Perioada de implementare: 01.08.2019 – 31.07.2021



Tehnici, metode și jocuri de incluziune







Câinele și orbul

Descrierea jocului



Elevii se grupează câte doi, unul este câinele, iar celălalt este orbul. Câinele își va conduce stăpânul orb printre obstacolele de pe teren, iar orbul merge, ghidat de câine, cu ochii închiși sau cu o eșarfă legată la ochi. Săpânul trebuie să aibă încredere și să se lase condus de câinele său.

Întrebări de debriefing și evaluare:







1. Etapa de reflectare asupra experienței trăite

-  Ce ați avut de făcut?
-  Ați reușit să faceți ce vi s-a cerut sau n-ați reușit?
-  Ce a funcționat? Ce n-a funcționat?
-  Ce dificultăți ați întâmpinat?
-  Ce ați gândit pe parcursul desfășurării jocului?
-  Cum a participat corpul vostru la ceea ce ați avut de făcut?

2. Etapa de interpretare /generalizare

-  Ați fost pus într-o situație asemănătoare? Care este aceea?
-  Cu ce alte situații din viața de zi cu zi seamănă ceea ce ați trăit în timpul jocului? În ce constă asemănarea?

3. Etapa de aplicare/transfer

-  Ce veți face într-o situație similară, pentru ca lucrurile să iasă mai bine?
-  Ce ați face altfel?
-  Cu ce lecții plecați astăzi?
-  Ce ia mintea voastră ca învățătură din experiența trăită azi?
-  Dar inima voastră?
-  Credeți că și corpul vostru poată să învețe o lecție din această experiență? Care ar fi aceasta?

Oul de cristal

Regulile jocului:

Se împarte clasa în grupe de câte 3-4 elevi. Fiecare grupă primește: (câte un ou crud, paie de suc, coli, scoci, o plasă pentru mingi), pe care trebuie să îl acopere cu materialele date astfel încât acesta să fie protejat. Fiecare membru participă la realizarea sarcinii. Când toate grupele sunt gata, la semnalul liderului, câte un reprezentant de la fiecare grupă va da drumul oului, sperând ca acesta să nu se spargă. Câștigă grupa/ grupele al cărei/căror ou nu se sparge.

Salata de fructe

Regulile jocului:

Se dau trei exemple de fructe (*măr, pară, banană*). Elevii se așează într-un cerc și vor fi numiți pe rând: *măr, pară, banană*, până când toți vor primi un nume. Aceștia sunt așezați pe scaune, iar un elev va rămâne în picioare. El va rosti un fruct „măr”, iar elevii care au acest nume, se ridică și trebuie să ocupe un alt scaun decât cel ocupat anterior. Fructul care a rămas în picioare va rosti un alt nume de fruct, iar jocul se va repeta de mai multe ori.

Joc de mimă

Elevii de împart în grupe de câte 5-6. Fiecare grupă va mima un mijloc de transport sau orice altceva. Fiecare grupă își va alege ceea ce dorește să imite. Se dă un interval de timp (5-10 min) pentru ca membrii grupelor să se sfătuiască și să exerseze rolurile dorite. După expirarea timpului fiecare grupă va mima obiectul ales, iar celelalte grupe vor ghici..

Pendulul

Elevii se împart în grupe de cate 5-6 și se așază în cercuri mici. Câte un reprezentant de la fiecare grupă va fi „pendulul” care va sta în mijlocul cercului, cu ochii închiși și se va lăsa mișcat de către membrii grupului său. Jocul se bazează pe încrederea celor din jur astfel încât pendulul să se miște cât mai repede și să fie în siguranță. Rolurile vor fi schimbate până când toți membrii grupului vor avea rolul de pendul.

Șoferul și mașina

Elevii se împart în grupe de câte 2. Unul este mașina, iar celălalt șoferul. Aceștia se așează unul în spatele celuilalt, mașina în față, iar șoferul în spatele acesteia, cu brațele pe umerii „mașinii”. Elevii nu au voie să comunice între ei. La semnalul liderului, mașinile merg înainte, iar șoferii le dirijează: deplasare în partea dreaptă/stângă, strângerea de umărul drept/stâng, iar mașina virează dreapta/stânga, iar pentru oprire, apăsare pe ambii umeri. Mașinile voi fi conduse printre diferite obstacole, fata a se tampona. La semnalul liderului rolurile se inversează.

Print, prințesă, dragon!

Se spune elevilor o poveste cu un print, o prințesă și un dragon. Pe parcursul poveștii, fiecărui personaj i se atribuie câte o mișcare care este repetată de fiecare dată când apare personajul.

Desfășurarea jocului:

Elevii se împart în 2 grupe, situați de la dreapta la stânga, unul lângă altul față în față. Liderul imită câte o „mișcare” pentru fiecare personaj (prințesă, print, dragon). La rostirea numelui unuia dintre personaje, ambele echipe trebuie să execute aceeași „mișcare”. Cel care se încurcă rămâne în poziția „ghemuit”.

Mingea la...

Elevii se împart în 2 grupe. Fiecare elev din echipa sa trebuie să ducă cu bagheta, prin lovire, o minge într-o groapă, făcută la o distanță de 5 m de la linia de start. După introducerea mingii în groapă, aceasta se ia cu mâna și se duce la următorul elev. Jocul se repetă de 2- 3 ori.

X și 0

Materiale: 9 cercuri de câte 3 culori diferite și 9 mingi de aceeași culoare cu cercurile.

Cercurile sunt așezate pe 3 rânduri și 3 linii, formând astfel un pătrat, iar fiecare linie având aceeași culoare. Elevii se împart în 2 grupe, fiecare grupă având câte 3 mingi, iar primii 3 elevi din grupă vor încerca să ducă pe rând câte o minge și să o așeze în cerc astfel încât să marcheze câte 3 mingi pe linie, pe rând sau pe diagonală. Primii elevi pornesc în același timp, la semnalul dat, iar următorii nu au voie să pornească decât în momentul în care elevul anterior din grupa sa, a lăsat mingea în cerc. La fel vor proceda și elevii următori. Pentru complicarea jocului mingile vor rămâne în interiorul cercurilor împreună cu elevul care o duce, iar următorul elev va

pleca în momentul în care cel dinaintea sa a intrat în cerc. Dacă primii 3 elevi din grupă nu reușesc să termine jocul, al patrulea elev poate schimba locul unui alt elev, din echipa sa, astfel încât să marcheze 3 mingi, pe una dintre linii, coloane sau diagonale.

Protejează mingea

Colectivul de elevi este împărțit în 2 grupe. Câte 2 elevi din aceeași grupă, se așează spate în spate, ținând între umeri câte o minge, pe care trebuie să o transporte pe o distanță de 8-10 m, fără să se țină de brațe, și fără ca mingea să pice. A doua grupă, din fiecare echipă, nu va pleca până când echipa dinaintea sa nu s-a întors la linia de start. Câștigă echipa care nu scapă mingea și termină cel mai repede jocul. Jocul se poate complica, astfel încât elevii să stea față în față și să transporte mingea cu fruntea, fără să folosească mâinile.

Salutul

Descrierea jocului

Participanții la joc se plimbă prin încăpere. Liderul anunță cu glas tare diferite modalități prin care membrii grupului urmează să se salute între ei. Fiecare urmează să își găsească un partener cu care se va saluta în modul respectiv. Pentru următoarele saluturi partenerii se vor schimba de fiecare dată. Modalitățile de a se saluta sunt următoarele:

- *Treceți unul pe lângă celălalt, dați din cap uitându-vă în altă parte!*
- *Zâmbiți larg, întindeți mâna dreaptă și strângeți energic mâna partenerului!*
- *Opriți-vă, depărtându-vă doi pași unul de celălalt, întindeți mâinile în fața voastră ca pentru o rugăciune și înclinați-vă în mod ceremonios!*
- *Puneți mâna dreaptă în dreptul inimii și strângeți mâna partenerului cu mâna stângă!*
- *Opriți-vă, apropiați-vă capetele unul de altul și frecați-vă nasurile cu multă grijă!*
- *Opriți-vă și sărutați-vă de două ori pe fiecare obraz, consecutiv!*
- *Opriți-vă, apropiați-vă alternativ obrazul de cel al partenerului, fără să-l atingeți!*
- *Opriți-vă și dați-vă mâna privind în jos!*
- *Opriți-vă și țineți-vă de mijloc!*
- *Treceți indiferenți unul pe lângă celălalt!*
- *Îngenunchiați lângă partenerul vostru și aplecați-vă întinzând mâinile în față!*
- *Treceți grăbiți unul pe lângă celălalt salutând cu mâna dreaptă în dreptul umărului!*

- *Opriți-vă, priviți-vă în ochi și bateți-vă pe umăr!*

Întrebări reflecție și evaluare

Cum vi s-a părut jocul?

Cum v-ați simțit?

Care vi s-a părut cel mai prietenos salut? De ce?

Dar cel mai puțin plăcut? De ce?

Pe care dintre acestea le-ați putea folosi în viața voastră cotidiană?

Cum i-ați saluta pe profesorul de matematică, pe diriginte, pe mama, pe soră, pe rudele voastre ș.a. ?

Cum credeți că ar reacționa, dacă le-ați propune un tip de salut din joc?

Folow up

Facilitatorul le poate propune participanților la joc un material video informativ despre felul de a saluta al mai multor popoare. Extinzând, se poate ajunge la prelucrarea bunelor maniere, legate nu doar de salut.

Bingo uman

Regulile jocului:

Fiecare participant trebuie să aibă la dispoziție un chestionar (pregătit, în prealabil de facilitator) și un instrument de scris. Li se explică faptul că scopul jocului este ca fiecare să vorbească cu cât mai multe persoane diferite pentru a afla răspunsuri la fiecare întrebare din chestionar. Participanții trebuie să se plimbe prin încăpere și să vorbească șoptit între ei (nu să strige sau să vorbească tare, pentru ca ceilalți să afle răspunsuri fără a întreba direct). La fiecare întrebare trebuie să găsească nume diferite.

Facilitatorul pregătește materialele pentru joc - un chestionar care solicită răspunsuri la întrebări de genul: cine și-a vopsit părul, și-a decorat recent casa, cui îi place să gătească, cine a călătorit într-o altă țară europeană, cine trăiește împreună cu alți membri ai familiei, citește în mod regulat ziarele, își face singur(ă) hainele, are animale de casă, cantă la un instrument muzical, are părinți sau bunici care s-au născut într-o altă țară, poate vorbi orice limbă esperanto, a călătorit în afara Europei etc.

Eu niciodată

Regulile jocului:

Jucătorii stau într-un cerc și țin 5 degete orientate în sus.

Fiecare va face un tur de cerc și va spune ceva ce el n-a făcut sau n-a fost vreodată. De exemplu: „Eu niciodată nu am fost în străinătate”, „Eu niciodată nu am făcut clătite.” Cei ce au făcut sau au fost ceea ce spune persoană respectivă lasă un deget jos. Câștigător va fi cel care va rămâne cu mai multe degete ridicate.

Întrebări de reflecție și evaluare

Ați descoperit în timpul jocului asemănări între voi? Dar deosebiri? Ce credeți, eficiența unui grup este dată de asemănările sau de deosebirile dintre membrii grupului? Cum v-ați caracteriza ca grup?

Șeful indian

Regulile jocului:

Jucătorii stau în cerc. Facilitatorul alege un voluntar care să fie jucătorul special. Se cere restului de jucători din grup să aleagă o sarcină pe care jucătorul special trebuie să o îndeplinească când se întoarce în grup, pentru că acesta nu trebuie să fie de față când se alege sarcina pentru el (de ex: să lege șireturile cuiva, să-i scoată geaca cuiva, să alerge în jurul cercului). Jucătorul special se întoarce la grup și începe să execute niște sarcini fără să știe care este sarcina de îndeplinit. Grupul dă indicații bătând din palme când jucătorul special este aproape de a îndeplini sarcina aleasă pentru el. Bătutul din palme, mai încet, apoi mai rapid, este semnul că persoana e aproape de a ghici sarcina; când este liniște înseamnă că nu e aproape de acest lucru.

Întrebări reflecție și evaluare

Ce ați avut de făcut? Cum v-ați simțit? Ce s-a întâmplat pe parcursul jocului? Ce a fost cel mai dificil?

Steluța identității

Pe o coală de hârtie se desenează un cerc, iar în mijloc fiecare elev își scrie numele. Din exteriorul cercului, se trasează mai multe linii de diferite mărimi care reprezintă razele steluței. La capătul fiecărei linii se scrie câte o *însușire/descrierea* persoanei respective (elev, harnic, cuminte, ascultător etc.), evidențiindu-se astfel cât mai multe însușiri. Când steluța este gata, elevii trec unii pe la alții și acolo unde sunt însușiri identice, se notează numele tuturor elevilor care au acea însușire.

Portret în grup

Elevii sunt așezați într-un cerc în picioare. Fiecare are în fața sa o coală pe care își notează numele într-un colț. La comanda dată (o bătaie din palme), elevii se vor roti în direcția indicată și vor desena partea corpului sugerată de lider. Elevii vor desena părțile indicate, ale elevului căruia îi aparține portretul. Jocul se continuă până când portretul fiecărui participant este gata. La final se compară portretele obținute cu fiecare elev.

Pătrunde în cerc!

Elevii se așază în cerc, ținându-se de mână. Doi dintre ei vor sta în afara cercului. La comanda liderului „Pătrunde în cerc!”, cei doi trebuie să găsească o modalitate de a pătrunde în interiorul acestuia. Nu există reguli asupra modului de a pătrunde în cerc și nici a celorlalți de a-i primi. Fiecare hotărăște modul de intrare/acceptare în interiorul grupului (forță fizică, cuvinte frumoase etc.)

Oglinda

Elevii se împart în 2 grupe, așezați față în față. Pe unul dintre rânduri, toți elevii reprezintă oglinzile, iar pe celălalt rând, copii. La o bătaie din palme, copiii execută diferite mișcări, iar oglinzile le imită. La două bătăi din palme, rolurile se schimbă: oglinzile devin copii, iar copiii, oglinzi.

Activizarea elevilor înaintea lecturii folosind simțul tactil

Elevii sunt rugați să se ridice și să se așeze în semicerc cu ochii închiși și mâinile la spate. Aceștia nu au voie să deschidă ochii până la sfârșitul sarcinii. Profesorul dă primului elev un obiect sau o literă mică din lemn pe care acesta trebuie să o simtă și să o dea mai departe până ajunge la ultimul elev. Acțiunea se repetă pentru fiecare obiect și literă de care avem nevoie în cadrul activității. După ce fiecare obiect/literă a trecut prin mâinile tuturor elevilor, aceștia sunt rugați să meargă la locul lor și să scrie, pe o foaie, denumirea tuturor obiectelor și literele pe care le-au simțit. Se citesc listele realizate de către elevi și se arată obiectele și literele elevilor. În etapa următoare a activității elevii sunt rugați să creeze o poveste folosind obiectele și literele respective. La finalul activității elevii citesc povestea.



4 colțuri

Activitatea aceasta presupune propunerea unei teme generale cu 4 subteme. Teamă aleasă poate fi de cultură generală sau poate cere elevilor să facă predicții legate de o imagine. Cele 4 subteme sunt scrise pe 4 coli de hârtie care sunt lipite în cele patru colțuri ale clasei. Elevii trebuie să meargă în fiecare colț al clasei și să scrie câte o idee pentru fiecare subtemă a temei globale. Activitatea se poate încheia prin lectura sau audierea unui text pentru a verifica răspunsurile elevilor.

Scrie o poveste

Această activitate presupune crearea unei povești folosind cinci. Povestea trebuie ilustrată și împărtășită cu restul clasei. Activitatea se desfășoară în grup. Fiecare grup poate primi cuvinte diferite.

Pantomimă

Pantomimă este un joc similar cu mima, cu diferența că acest joc nu se joacă pe echipe. Pe rând fiecare jucător va merge în afara clasei și va primi o situație și o emoție pe care trebuie să le interpreteze. Ceilalți jucători trebuie să ghicească situația și emoția interpretate. Activitatea se poate desfășura sub forma unei competiții și primul jucător care ghicește situația și emoția primește 1 punct. După ce fiecare jucător, pe rând, va interpreta situația/emoția primită, se va calcula punctajul total pentru desemnarea câștigătorului

Story Cubes

Pentru această activitate avem nevoie de cel puțin 6 cuburi. Pe fiecare latură a celor 6 cuburi sunt ilustrate diferite obiecte. Jucătorii arunca cu aceste cuburi și fac apoi o poveste cu imaginile care au picat.

Teatrul de improvizație

Teatrul de improvizație este o formă de teatru interactiv în care se creează dialoguri, scene, cântece sau povestiri. Elevii propun temele sau titlurile, unde se desfășoară aceste scene, cuvinte sau versuri care să fie integrate în improvizație.

Cine sunt?

Fiecărui participant i se lipește un bilețel cu un cuvânt pe frunte. Pe bilețel se află scris numele unei persoane sau personaj cunoscut. Participanții trebuie să adreseze întrebări la care răspunsurile valabile sunt DA sau NU. Participanții adresează întrebări până când ghicesc persoana/personajul. pana primeste

Creează un obiect

Se împart elevii în grupe mici (4-6 elevi). Profesorul numește un obiect și toate grupele trebuie să facă forma obiectului respectiv folosindu-și corpurile până când se numără încet de la 10 la 0.

Spune DA!

Elevii se așează în cerc. Se alege un elev cărui i se adresează întrebări. În răspunsurile pe care le formulează acesta nu trebuie să utilizeze cuvântul DA. Rolul celorlalți elevi este de a adresa întrebări astfel încât să provoace răspunsul DA de la colegul lor. Acțiunea se repetă până când toți elevii au fost în rolul celui chestionat.

Artă colaborativă

Se împart elevii în perechi/grupe. Fiecare pereche/grupă primește materiale pentru a face un desen pe care îl încep fără a vorbi. Elevii nu au voie să vorbească până la sfârșitul activității. În momentul în care profesorul bate din palme, fiecare pereche/grupă trebuie să își schimbe locul și să continue desenul unei alte perechi/grupe. Perechile/grupele își schimbă locul de mai multe ori până la sfârșitul activității când se prezintă produsele finale și se adresează întrebări de reflecție și evaluare.

Eu sunt...

Elevii trebuie să noteze 10 cuvinte prin care să continue propoziția *Eu sunt.....*

Cutia Magică

Participanții la activitate trebuie să aducă, într-o cutie, obiecte care îi reprezintă. Ceilalți participanți trebuie să spună părerea în legătură cu fiecare obiect (ce reprezintă pentru persoana care l-a adus și de ce)

Which is better?

Elevii primesc un număr de propoziții în care li se cere să răspundă la întrebarea *Care este mai bun (ă)?*

Muntele sau marea?

Profesor sau avocat?

Fotbal sau basket?

Da și....

Activitatea are ca scop crearea unei povești în grup. Elevii spun pe rând câte o propoziție. Începând cu a doua propoziție fiecare elev trebuie să continue cu *Da, și.....* astfel încât să la sfârșitul activității să creeze o poveste coerentă.

Alphabet Box/Cutia alfabetului.

Această activitate presupune scrierea unui cuvânt care să înceapă cu fiecare literă a alfabetului. Cuvintele trebuie să aibă legătură cu tema centrală a lecției sau a unei secvențe de lecție. Elevii lucrează în grup. Fiecare grup își prezintă cuvintele. Pornind de la tema centrală și cuvintele scrise de către elevi se realizează harta minții.



Cuvintele elevilor sunt clasificate în subteme ale temei centrale.

Dixit

Cărțile Dixit pot fi utilizate în diverse moduri, fie la orele de specialitate, fie în orele de dirigenție. Cu ajutorul lor, copiii pot comunica mai ușor lucruri despre ei înșiși sau despre ceilalți. De asemenea, stimulează creativitatea, fiind o modalitate relaxantă și plăcută de a crea povești.



CĂLĂTORIE IMAGINARĂ cu balonul în jurul globului trecând peste poli.

Un astfel de joc determină pe elevi să-și concentreze atenția asupra unor probleme foarte interesante privind orientarea pe glob.

Jocul se poate desfășura în felul următor: conducătorul jocului arată că echipajul pornit în călătorie a fost obligat să aterizeze pe punctul care marchează polul nord. Aici și-au instalat cortul. Echipa trebuie să răspundă la următoarele întrebări:

- spre ce parte a orizontului a fost așezată deschiderea cortului și ferestrele?
- în ce direcție a pornit echipajul la ieșirea din cort?
- în ce parte au observat răsăritul soarelui? Dar apusul?
- când au început să recunoască direcțiile Nord, Sud, Est, Vest?

Jocul poate fi adaptat în funcție de specificul fiecărei discipline.

Cercul prieteniei

Elevii formează un cerc, în spatele sau în fața clasei, în funcție de spațiul disponibil. Pot sta fie în picioare, fie pe scaune, dar pentru o atmosferă potrivită activității este indicată o poziție relaxantă, (ne gândim că suntem la iarbă verde). Se poate pune în surdină și un fundal muzical. Rolul acestei activități este acela de a cunoaște elevul mai bine, de a se cunoaște între ei dincolo de aparențele exterioare, zilnice. Pentru a-i motiva și a-i încuraja, profesorul poate fi primul care să destăinuie ceva despre el. Pe urmă, elevii vor începe pe rând să povestească câte ceva despre ei, lucruri neștiute de ceilalți colegi până acum, fricile lor, pasiunile, copilăria lor, visele, aspirațiile, preferințele etc. Se va crea o conexiune puternică între profesor-elev, elev-elev.

Notă

În această broșură, profesorii Savu Ioana, Porojan Nicoleta, Vasile Oana-Maria, Chițu Vasile, Pițurlea Ecaterina, Cazan Consuela și-au împărtășit cunoștințele dobândite în calitate de beneficiari ai următoarelor cursuri structurate de formare, derulate în cadrul proiectului Erasmus+ , KA101, *Educație incluzivă – educație pentru viitor*, nr. referință: 2019-1-RO01-KA101-061952:

1 „Non formal for inclusion – using non formal education methods to foster inclusion”, organizat de EDU2GROW, Portugalia, în Grecia, în perioada 01-07.09.2019

2. „Teaching Principles and Methods in Inclusive Education” organizat de Bragamob în Portugalia, Braga, în perioada 04-10.11.2019.

3 „Inclusive education”, organizat de ITC-International TEFL Certificate, în Republica Cehă, Praga, în perioada 11-15.11.2019.

4. „Leadership and Management in educational establishments, organizat de ShipCon Limassol Ltd., în Republica Cehă, Praga, în perioada 20-24 iulie 2020.

Precizare:

Material realizat cu sprijinul financiar al Comisiei Europene. Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.